



# Regolamento Dog Dance Fidasc

## NORME GENERALI

Il presente regolamento definisce e norma le attività sportive svolte in seno a FIDASC relativamente alla disciplina della Dog Dance.

La Dog Dance è una disciplina cinofila-sportiva, in cui cane e conduttore compiono una serie di esercizi (tricks e condotte) a tempo di musica, affinché tutto appaia come una danza fluida e armoniosa (routine).

L'organizzazione delle competizioni è affidata alle ASD/SSD affiliate FIDASC.

Tutti i concorrenti dovranno essere in possesso della tessera FIDASC valida per l'anno in corso.

Ogni concorrente è responsabile del proprio cane.

L'organizzatore non può essere ritenuto responsabile per danni causati da cani o concorrenti.

I cani iscritti alla competizione devono avere almeno 15 mesi compiuti il giorno della gara. La competizione è aperta a cani in salute, di tutte le razze, con o senza pedigree.

Le femmine in calore sono autorizzate a gareggiare ma devono essere tenute lontane dall'area di gara e competono per ultime, indossando le mutande. Gli organizzatori devono essere informati che una femmina è in calore il prima possibile e non oltre il briefing mattutino.

Sono presenti due categorie: Freestyle e Heelwork to music.

Nella categoria Freestyle, il team può scegliere tra tutti i tricks e le posizioni di heelwork per costruire la propria routine.

Nella categoria Heelwork to music (HTM) il cane deve rimanere almeno il 75% della routine in una delle 10 posizioni (vedi schema presente nell'ultima pagina). Il contenuto riguardante

il 25% di elementi freestyle è completamente libero. Il cane deve mantenere circa la stessa distanza rispetto al conduttore in tutte le posizioni. Le posizioni del cane su due zampe non sono considerate HTM ma elementi di Freestyle. Se il conduttore è a terra o in ginocchio non sono considerate posizioni HTM ma elementi di Freestyle.

Non ci sono esercizi obbligatori.

Al cane è permesso far indossare solo un collare leggermente decorato. Il cane deve essere senza guinzaglio nel ring.

La musica deve essere inviata in formato MP3, o consegnata con chiavetta USB, come richiesto dall'organizzatore.

La musica deve essere lunga massimo 2 minuti per Beginner, massimo 3 minuti per Advance e massimo 4 minuti per Elite.

Se la musica dovesse interrompersi durante una routine, il conduttore può scegliere di non completare la routine ed essere giudicato esclusivamente sulla parte della routine eseguita prima dello stop della musica, altrimenti può chiedere di rifare la routine dall'inizio.

Il team deve aspettare il segnale dai giudici per entrare nel ring.

## **CAMPO DI GARA**

La pavimentazione del ring dovrebbe essere adatta al lavoro con i cani e il più possibile antiscivolo. I terreni erbosi o sabbiosi dovrebbero essere il più uniformi possibile.

Il ring deve essere chiaramente definito e, se possibile, non avere delle barriere trasparenti. Il ring deve essere chiuso.

La dimensione minima di un ring è di 12x15 metri.

I giudici sono posizionati sempre sul lato più lungo del ring.

L'organizzatore deve provvedere ad allestire un pre-ring, ovvero un'area dedicata al riscaldamento del binomio.

Devono essere disponibili informazioni sulla dimensione e sulla pavimentazione del ring nella locandina di gara.

## **CLASSI**

Ogni partecipante può decidere la classe di partenza da cui iniziare il campionato Dog Dance Fidasc in base al proprio livello di preparazione.

Dopo la prima gara, stabilita quindi la classe di appartenenza, non è consentita la retrocessione di classe.

Ogni classe è riferita sia alla categoria Freestyle che HTM.

Un binomio può decidere di iniziare in classi diverse in base alla categoria (per esempio essere iscritto in Htm Beginner e Freestyle Advance).

**Beginner:** Classe in cui è consentito l'uso di cibo e rinforzi nel ring di gara.

Lunghezza musica: minimo 1 minuto e 30, massimo 2 minuti.

**Advance:** Classe intermedia in cui non è consentito l'utilizzo di cibo o di rinforzi nel ring di gara.

Lunghezza musica: minimo 2 minuti, massimo 3 minuti.

**Elite:** Classe avanzata in cui non è consentito l'utilizzo di cibo o di rinforzi nel ring di gara.

Lunghezza musica: minimo 3 minuti, massimo 4 minuti.

Classe che decreta il vincitore del Titolo di Campione Italiano Assoluto Dog Dance Freestyle o HTM.

Si consiglia all'organizzatore della gara di iniziare la competizione con le classi Advance ed Elite e per ultima la classe Beginner, dato che in quest'ultima è consentito l'utilizzo di rinforzi (cibo e/o giochi) nel ring.

## **REGOLE PASSAGGIO DI CLASSE**

La decisione della classe di partenza è a discrezione del concorrente. Una volta scelta, non è possibile la retrocessione di classe.

Per avanzare di classe occorrono minimo 3 punti e massimo 6 punti. Dopo aver ottenuto il 6° punto è quindi obbligatorio il passaggio alla classe successiva.

Il punto viene assegnato con un punteggio pari o superiore a 20/30.

## **PUNTEGGIO**

I punti sono assegnati in base a quanto segue:

### **Presentazione e accuratezza**

PUNTEGGIO MASSIMO: 10 punti

Viene valutata la cooperazione e la coordinazione tra cane e conduttore.

La routine dovrebbe esaltare l'attenzione reciproca del cane e del conduttore, in modo che la coordinazione/cooperazione nella routine risulti il più fluida possibile.

Vengono valutate la fluidità, le transizioni tra i vari elementi che compongono la routine, la precisione e la reattività nella risposta ai comandi da parte del cane.

La routine viene eseguita in modo che l'attenzione sia sul cane e sul lavoro di squadra. Il conduttore non deve mai oscurare il cane.

### **Difficoltà e contenuto**

PUNTEGGIO MASSIMO: 10 punti

Il contenuto della routine è conforme alle definizioni di HTM o Freestyle.

Il numero di tricks, il contenuto e il grado di difficoltà della routine risultano appropriati per il livello previsto dalla competizione, tenendo conto della razza e delle caratteristiche individuali del cane, oltre che della classe in cui si gareggia.

La routine è studiata in modo da evitare interruzioni o bruschi arresti, adattandosi al cane e al suo movimento.

Il team dovrebbe fare un buon uso degli oggetti di scena, se presenti, che dovrebbero essere ben integrati nella routine, dando un valore aggiunto ad essa.

Viene valutato l'utilizzo bilanciato dello spazio disponibile nel ring.

I segnali tra cane e conduttore dovrebbero essere discreti e inseriti nella coreografia, in modo da non distrarre dalla routine, incorporandoli con essa.

## **Musica e interpretazione**

PUNTEGGIO MASSIMO: 10 punti

L'idea della routine dovrebbe essere chiara e comprensibile ai giudici.

La routine può consistere in una storia o in un tema di danza, ed entrambe le opzioni dovrebbero essere valutate allo stesso modo.

La musica è correttamente interpretata e la costruzione della routine è adatta alla musica scelta.

La routine è in armonia con la musica. I tricks, le posizioni HTM e le transizioni sono basati sulla musica e l'interpretazione degli accenti.

La routine viene creata e presentata in modo che il movimento del cane, il movimento del conduttore e la musica diventino una cosa sola.

La musica risulta adatta alla velocità e al movimento del cane.

Il movimento del conduttore dovrebbe migliorare e valorizzare le prestazioni del cane.

Il costume e l'oggetto di scena, se utilizzati, dovrebbero essere appropriati per la musica e il tema scelto.

### **OGGETTI DI SCENA**

Gli oggetti di scena possono essere usati se appropriati alla scelta della musica e incorporati nella routine.

Gli oggetti di scena possono essere portati nel ring dal conduttore e/o da uno o più aiutanti, prima dell'inizio della routine, o posizionati direttamente dal conduttore. Se quest'ultimo entra con il cane, il binomio non potrà più uscire dal ring prima della fine della routine. Al termine dell'esibizione, il conduttore può portare fuori gli oggetti o farlo fare da uno o più aiutanti.

Ogni concorrente ha a disposizione massimo 90 secondi per posizionare gli oggetti di scena. Superati questi, occorre uscire immediatamente dal campo di gara.

## **SQUALIFICA**

Il binomio sarà squalificato se:

- Il cane è al guinzaglio nel ring dopo l'inizio della musica.
- Il conduttore pratica un trattamento duro contro il cane.
- Il cane fa i bisogni nel ring.
- Il cane abbandona il ring prima della fine della routine.

## **PENALITA'**

- Il cane abbaia continuamente o per la maggior parte della routine, disturbando la presentazione. L'eccessivo abbaiare durante tutta la routine porta ad una penalità che non può essere superiore a 3 punti.
- Il conduttore manipola o tiene fisicamente il cane in posizione/movimento. Anche in questo caso possono essere assegnati al massimo 3 punti di penalità.

Se la musica supera il tempo previsto in base alle classi, verranno sottratti 0,2 punti a secondo.

## **UFFICIALI DI GARA**

Per giudicare una gara, occorrono due o tre Ufficiali di Gara, in base al numero totale di iscritti.

Se il numero di concorrenti è pari o inferiore a 25, la competizione può essere giudicata da due Ufficiali di Gara, se è superiore a 25 concorrenti, occorrono tre Ufficiali di Gara.

Gli Ufficiali di Gara devono essere in regola con il tesseramento FIDASC.

Il team di Ufficiali di Gara nomina un capo Ufficiale di Gara che verifica il corretto svolgimento della gara, si occupa delle classifiche e raccoglie e conserva la documentazione dei punteggi per un anno.

La decisione dell'Ufficiale di Gara non può essere impugnata.

Gli Ufficiali di Gara possono avvalersi dell'ausilio di un Assistente di Campo con il compito di tenere in ordine e verificare la correttezza del campo gara prima dell'inizio di ciascuna esibizione.

I punti di ciascun giudice verranno sommati e la somma definirà il punteggio totale di ciascun binomio.

In caso di parità di punteggio, se 2 cani hanno lo stesso punteggio, vince il binomio con il punteggio più alto in "Presentazione e Accuratezza". Se hanno ancora pari punti, vince il binomio con il punteggio più alto in "Difficoltà e Contenuto". In caso di parimerito, vincerà il binomio con il punteggio più alto assegnato dal capo giudice.

## **PUNTEGGIO CONFERIMENTO TITOLO CAMPIONE ITALIANO ASSOLUTO**

Questo titolo è conferito ai partecipanti della classe Elite.

Il campionato Dog Dance FIDASC inizia con la prima gara FIDASC dell'anno, e si conclude il giorno dell'ultima gara FIDASC presente nel calendario (anno solare).

Al termine dell'ultima gara di campionato, verrà assegnato il Titolo di Campione Italiano Assoluto Dog Dance per ciascuna categoria (Freestyle e HTM).

1° POSTO	5 PUNTI
2° POSTO	3 PUNTI
3° POSTO	1 PUNTO

Il punteggio è dato dalla somma di tutte le gare Dog Dance FIDASC dell'anno.

In caso di parità di punteggio, il Titolo di Campione Italiano Assoluto Dog Dance Freestyle e HTM verrà assegnato a chi ha ottenuto il punteggio più alto nell'ultima gara di campionato.

Tabella posizioni HTM

