

REGOLAMENTO

RALLY-DANCE

ITALIA 2018

INDICE:

1. PRESENTAZIONE	pag. 3
2. CANI	pag. 3
3. CONDUTTORI	pag. 3
4. TENUTA IN GARA	pag. 4
5. CATEGORIE / CLASSI	pag. 4
6. QUALIFICHE CLASSI	pag. 4
7. CLASSIFICA ANNUALE DI RALLY-D .	pag. 5
8. ORGANIZZAZIONE e RESPONSABILITA' .	pag. 5/6
GIUDICE	pag. 6
ASSISTENTE GIUDICE	pag. 6
ISCRIZIONI.	pag. 6 .
PERCORSI & PROVE.	pag. 7
Posizione dei cartelli.	pag. 7
✓ Rinforzi.	pag. 7
✓ Adescamento.	pag. 7
✓ Comandi.	pag. 7
✓ Ripetizioni tentativi.	pag. 8
✓ Ricognizione.	pag.8
✓ Tempo massimo per i percorsi.	pag.8
Cartello START	pag. 8
Cartello FINISH	pag.8
✓ Esercizi Bonus, criteri di giudizio.	pag. 9
9. PUNTI DI PENALITA' giudizi e allontanamento dal ring.	pag. 9/10/11
10. SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI RALLY- DANCE	pag.11/12
11. DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI.	pag. 12/13/14
12.ELIMINAZIONE	pag. 15
13.NORME ANTIDOPING	pag. 16

PRESENTAZIONE

A.S.C. al fine di assicurare ai propri tesserati i valori etici e morali sotto il profilo deontologico, al fine di tutelare il benessere psico-fisico del cane, ha approvato l'adozione del presente regolamento unico per la disciplina della Rally - Dance

La Rally- Dance (Rally-D) è una disciplina sportiva per tutti i cani. La A.S.C. promuove questa disciplina per favorire una relazione positiva fra il cane e il suo conduttore, relazione basata su reciproca fiducia e rispetto. Per questo le nostre regole di gara e i criteri di giudizio incoraggiano i rinforzi positivi durante un percorso di Rally-D, e vietano l'uso di correzioni fisiche o verbali. La collaborazione sul percorso di Rally-D è più importante della precisione nel compiere i vari esercizi. Il nostro obiettivo, sia per il cane sia per il suo conduttore, è che il tempo passato nel ring di gara sia piacevole.

E' una disciplina molto completa comprende: condotte, trick, agilità, salti, concentrazione, armonia.

2. CANI

- Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 6 mesi.
- Le femmine in calore non possono partecipare alle gare. Eccezionalmente, là dove le condizioni logistiche lo permettessero, senza portare danno e disturbo agli altri concorrenti, il giudice in accordo con il club organizzatore può consentirne la partecipazione.
- I cani con disabilità e Anziani possono partecipare alle prove di Rally-D purché non mostrino segni dolore o disagio. Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.

Per Cani sordi o ciechi verranno accettati target stick e altri strumenti pur che non lesivi nel confronto dell'animale previo accordo prima della gara con il giudice, i cani anziani possono accedere a questa categoria agli 8 anni compiuti, se ritenuto necessario dal conduttore, una volta nella categoria non è più possibile tornare in altre categorie.

- Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari gravi, in convalescenza post operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
- I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate, con l'antirabbica in corso di validità effettuata almeno 40 giorni prima della gara.

3. CONDUTTORI

- I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati A.S.C.
- È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo a suo insindacabile giudizio il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.
- I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso della tessera A.S.C. del LIBRETTO del CANE A.S.C. o di altra federazione o ente e verranno accettati con il livello

conseguito nella loro federazione fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C.

4. TENUTA IN GARA

Il cane durante la prova potrà indossare il collare fisso a fascia ma non è obbligatorio, regolato adeguatamente.

N.B: A insindacabile giudizio del giudice, l'uso di collare a scorrimento (Strangolo) da parte di un concorrente dentro o fuori dal terreno di gara sarà punito con la squalifica.

5. CATEGORIE

I concorrenti devono possedere il libretto di giudizio o equivalenti, dove faranno fede le qualifiche e, si anoteranno i risultati delle gare svolte che ottengono la qualifica di eccellente (almeno 190 punti).

Premi: ai tre migliori punteggi delle Classi devono essere assegnati i premi di classifica.

CLASSI

Rally Dance Junior: RD:JP- RD:J1-RD:J2-RD:J3. Conduttori dai 10 ai 15 anni.

Rally Dance Disability e Anziani: RD:DAP / RD:DA1/ RD:DA2 / RD: DA3.

Rally Dance: RDP-RD1- RD2- RD3

QUALIFICA CLASSE 1

Si ottiene dopo aver ricevuto N.2 qualifiche di eccellente in classe Principianti di tutte le categorie. Il titolo di Classe 1 è indicato con, Rally Dance Junior: RD.J1,

Rally Dance Disability e Anziani: RD:DA1, Rally Dance: RD.1.

QUALIFICA CLASSE 2

Il binomio per accedere alla classe 2 deve aver superato la classe 1. Si ottiene dopo aver nr.3 qualifiche di eccellente in classe RD1 (da due giudici diversi). Il titolo di classe 2 è indicato con RD2. Il binomio che ha ottenuto la qualifica RD2 potrà partecipare alle gare di classe RD3 ma non prima di aver partecipato ad almeno 5 gare in RD2 (vedi regolamento assegnazione titoli)

QUALIFICA CLASSE 3

Il concorrente per accedere alla classe 3 deve aver superato la classe 2. Si ottiene dopo aver ricevuto nr.3 qualifiche di eccellente in classe 2 (da due giudici diversi). Il titolo di classe 3 è indicato con RD3. Il binomio che ha ottenuto la qualifica RD3 potrà partecipare alle gare di campionato, non prima di aver partecipato ad almeno 5 gare in RD3.

CLASSIFICA ANNUALE DI RALLY-D, COPPA ITALIA CAMPIONATO REGIONALE

Campione Italiano

Il binomio diventerà campione italiano solo dopo aver vinto almeno 3 gare in RD3 ed aver ottenuto almeno 2 eccellenti con non meno di 200 punti sempre in RD3.

A fine anno verrà disputata una finale che darà il titolo di campione italiano assoluto, designerà il campione regionale, per diventare campione regionale non è obbligatorio ottenere i punteggi per il riconoscimento solo nella propria regione, quando si disputerà la gara della finale, il binomio otterrà il titolo di campione regionale della regione di appartenenza dove si svolgerà la gara.

Verrà premiato il vincitore della coppa Italia e il campione regionale.

Tutti i binomi che partecipano alle gare di Rally-D ASC possono accumulare punti per la Classifica della Coppa Italia e, campionato regionale. I punti si ottengono nelle classi RD1, RD2 e RD3 e in base alla seguente tabella:

Con i passaggi di classe non si perderanno i punteggi già ottenuti.

TABELLA

QUALIFICA	PUNTEGGIO	QUALIFICA	PUNTEGGIO
191	1	201	11
192	2	202	12
193	3	203	13
194	4	204	14
195	5	205	15
196	6	206	16
197	7	207	17
198	8	208	18
199	9	209	19
200	10	210	20

6. ORGANIZZAZIONE e RESPONSABILITA'

- L'approvazione dei programmi delle gare è di competenza dell'Ente, al quale devono essere inviati almeno 30 giorni prima della manifestazione. Verranno approvati e pubblicati, eventualmente, sul sito almeno 15 giorni prima della manifestazione e si dovrà inserire un termine massimo per la chiusura iscrizioni;

- Sul programma devono essere riportati: i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare, l'ordine delle stesse, il tipo di categorie, il nome della Segreteria, del Giudice e dell'assistente Giudice;

- I club che desiderano organizzare i concorsi di Rally-D riconosciuti da A.S.C. dovranno:

1. Essere affiliati A.S.C ed in regola con la quota di affiliazione annua in corso.
 2. I club dovranno assicurare un'area minima di dimensioni 15 X 25 Mt che non presenti alcun pericolo per i cani e che sia ben delimitata.
 3. I club dovranno designare un giudice e un assistente giudice entrambi abilitati da A.S.C. o altro ente che avranno ottenuto il permesso o l'equiparazione A.S.C. a giudicare e/o di assistente al giudice;
 4. Mettere a disposizione del giudice gli aiutanti e, il materiale necessario (Es: cartelli, cronometri, porta cartelli, con, aste con supporto) Si dovrà fornire uno spazio adibito a segreteria con la presenza di almeno un segretario;
- Il club dovrà disporre di servizi igienico sanitari.

GIUDICE: Il Giudice ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla A.S.C.. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi. Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.

Il Giudice non potrà giudicare nel campo di appartenenza e sarà responsabile esclusivo dei percorsi di gara che dovranno essere designati esclusivamente da lui e rimanere segreti fino all'inizio della gara.

ASSISTENTE GIUDICE: L'assistente giudice dovrà come minimo aver conseguito la qualifica di Istruttore di Rally-D di primo livello o Tecnico Rally-D. A.S.C.

Segreteria di gara: Verificare la regolarità delle iscrizioni da parte dei concorrenti partecipanti; Garantire la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

Premi: ai tre migliori punteggi di ogni Classe, saranno assegnati i premi di qualifica.

7. ISCRIZIONI

La domanda di iscrizione del binomio dovrà pervenire attraverso l'apposita modulistica messa a disposizione dall'Ente e consegnata secondo le tempistiche stabilite.

L'iscrizione potrà essere effettuata online entro i termini richiesti dal Club organizzatore della gara;

I moduli dovranno obbligatoriamente riportare i seguenti dati: nome del soggetto, sesso, data di nascita e codice identificativo (tatuaggio e/i microchip) Nome, cognome, data di

nascita del conduttore. In nessun caso verranno accettate iscrizioni al di fuori del termine prestabilito.

8. PERCORSI & PROVE

Posizioni dei cartelli

Ogni esercizio sarà svolto con il cartello sulla destra del conduttore, con le seguenti eccezioni:

- negli esercizi di cambio di direzione, i cartelli saranno posti di fronte al conduttore.
- in alcune circostanze particolari il cartello potrebbe essere posto in una posizione diversa rispetto a quelle previste. Il giudice lo comunicherà ai concorrenti durante il briefing pre-gara.
- Il conduttore non potrà svolgere gli esercizi lontano dal cartello più di 100 cm. Previo 1 punto di penalità (vd. 1 punto di penalità)

Rinforzi

Cibo e rinforzo sociale sono consentiti quando il binomio ha completato l'esecuzione di un esercizio stazionario (le descrizioni degli esercizi indicano se un esercizio è considerato stazionario) e prima che il binomio abbia ripreso la condotta verso il successivo esercizio. Un esercizio è considerato terminato quando l'ultimo elemento dell'esercizio è stato eseguito e il binomio non ha ancora iniziato a muoversi verso l'esercizio successivo.

Il cibo può essere tenuto in una tasca o in una borsa appesa alla cinta. Non può essere tenuto in mano o in bocca. Il cane deve mantenere la propria posizione statica mentre riceve il rinforzo.

Adescamento

Non è consentito adescare il cane, cioè fingere di tenere cibo o gioco nella mano, o tenere le mani chiuse a pugno o tenere le dita delle mani unite come se si tenesse del cibo. Tale comportamento comporta un punteggio di NQ.

Comandi

I comandi possono essere di tipo verbale o gestuale. Comando verbale e comando gestuale dato contemporaneamente è considerato singolo comando. Comando verbale e/o gestuale dato in tempi diversi, o dato una seconda volta prima che il cane abbia completato l'esecuzione dell'esercizio e considerato doppio comando. I comandi possono essere dati per ogni singolo comportamento che il cane deve eseguire. Se nel singolo esercizio sono previsti più comportamenti può essere dato un comando per ognuno di essi.

Il conduttore può comunicare con il cane durante il percorso; lodi e incoraggiamenti non sono considerati comandi.

Ripetizione tentativi

E' consentito ritentare l'esecuzione di un esercizio se il binomio non ha cominciato l'esecuzione dell'esercizio successivo. Quando si ritenta l'esecuzione di un esercizio, la detrazione di punti avvenuta per il tentativo precedente viene annullata, ma per ogni tentativo è prevista la detrazione di 3 punti. Si può tentare l'esecuzione di un esercizio per un massimo di 3 volte, dopo di che si passa all'esecuzione dell'esercizio successivo con una detrazione di 10 punti. Per alcuni esercizi non è previsto il tentativo di ripetizione dell'esercizio.

Ricognizione

La durata della ricognizione per prendere visione del percorso (senza cane) e avere chiarimenti dal Giudice ha una durata di 10 minuti per la categoria RDP, RD1, 7 minuti per tutte le altre categorie. Se ci sono più di 20 concorrenti, verranno consentiti ulteriori 10 oppure 7 minuti ogni 20 concorrenti. La ricognizione deve essere conclusa prima che inizi il giudizio per l'intera classe.

Tempo massimo per i percorsi

I percorsi di Rally-D P, RD1, devono essere svolti nel tempo massimo di 5 minuti; RD2 – RD3, devono essere svolti nel tempo massimo di 4 minuti.

START

Quando cane e conduttore sono pronti sulla linea di partenza, il Giudice darà l'autorizzazione ad iniziare il percorso e il conduttore dovrà partire entro due minuti. Il giudizio e il cronometraggio iniziano quando viene superata la linea di partenza. Il concorrente non può correre alla linea di partenza.

FINISH

Il giudizio di percorso e il cronometro si fermano non appena il concorrente supera la linea di arrivo, sia che esegua o non esegua il BONUS. L'esercizio BONUS non è considerato nel tempo di percorso.

ESERCIZI BONUS

L'esercizio BONUS è opzionale. I concorrenti non sono obbligati a eseguire il BONUS, ma devono informare il Giudice prima di iniziare il percorso o dopo averlo concluso. Ogni livello ha diversi BONUS. Il BONUS viene scelto dal Giudice che può usarne uno solo nel percorso. Il BONUS vale 10 punti. Se non ci sono errori, 10 punti vengono aggiunti al punteggio del percorso. In caso di errori verrà aggiunto il punteggio ottenuto a quello del percorso. Se il BONUS non ottiene punti non modifica il punteggio di percorso. Comunque, se durante il BONUS il cane ha un comportamento da N.Q. (lascia il Ring – aggredisce, ecc.), TUTTA la prestazione acquisisce il punteggio di N.Q.

L'esercizio di **BONUS** viene sempre eseguito dopo che il concorrente ha superato la linea di arrivo e il cronometro è stato fermato. L'esercizio, e la valutazione del giudice hanno inizio, superato un segnale che indica appunto l'inizio del bonus, e che sarà indicato al momento della ricognizione.

Criteri di giudizio

Ogni binomio entra nel Ring con **200 punti**. Il Giudice osserva il binomio nel percorso e si assicura che vengano rispettate le istruzioni indicate sui cartelli. Il Giudice indica sulla scheda di giudizio le eventuali sottrazioni di punti quando si verificano errori. Le sottrazioni vanno da un minimo di **1 punto** a un massimo di **10 punti**.

9. PUNTI DI PENALITÀ

1 Punto di penalità

Esecuzione di triks a una distanza superiore di **1 M** dal cartello.

Il cane salta sul conduttore senza comando.

Esecuzione dell'esercizio con il cartello sul lato sbagliato

Back storto oltre **90°**

Posizioni del cane nelle varie condotte (indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane)

Errori nei triks (il cane in ritardo o anticipa il conduttore)

Giro largo negli esercizi di **270°** e **360°**

Distanza dal cartello più di **1m** nell'esecuzione dagli esercizi

Il cane che abbaia

CARTELLI ABBATTUTI DAL CANE E/O DAL CONDUTTORE: IL GIUDICE A SUA DISCREZIONE PUO' NON DECRETARE PENALITA' NEL CASO L'ABBATTIMENTO FOSSE DOVUTO ALLA PARTICOLARE POSIZIONE DEI CARTELLI.

Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane per ripartire da una posizione stazionaria.

3 Punti di penalità

• Tentativo di ripetizione dell'esercizio (le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate)

. Doppio comando

• Abbattere l'asta

• Il conduttore fa cadere il cibo

• Il cane si siede durante un esercizio di movimento o durante la condotta

• Abbattere l'oggetto dell'invio

• Si inizia una svolta in senso sbagliato, ma ci si corregge prima di aver superato i **60°**

5 Punti di penalità

- Il cane esegue un esercizio dove non previsto.
- Mancata esecuzione di cambi da parte del conduttore
- Esecuzione esercizio con adescamento dichiarato al giudice
- Esecuzione di una svolta in direzione sbagliata
- Il cane abbandona il ring ma ritorna immediatamente al richiamo del conduttore
- Viene dato il cibo come rinforzo prima che l'esercizio sia completato

10 punti di penalità

MANCATA ESECUZIONE DELL'ESERCIZIO O DI TUTTI GLI ELEMENTI CHE COMPONGONO L'ESERCIZIO.

NON QUALIFICATO N.Q.

- Le seguenti situazioni prevedono un immediato NQ:

Il cane esce dal ring, oppure smette di essere attivo durante il percorso, e non ritorna immediatamente dal conduttore sul suo richiamo

Il cane urina o defeca nel ring

Comportamento fuori controllo

Superamento del tempo limite

Adescamento apparente o effettivo

Il conduttore non esegue un esercizio (salta un cartello) o lo esegue al di fuori della sequenza prevista

Il conduttore tocca il cane per fargli eseguire un esercizio (tranne nei casi ove esplicitamente permesso)

Viene dato il cibo mentre ci si sposta da un cartello a un altro

GIUDIZI

1. Il GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE;
2. Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, sino al momento in cui lo lasceranno;
3. I concorsi di Rally-D saranno giudicati da giudici riconosciuti da A.S.C. o autorizzati di altri enti pur che in possesso di tesserino giudice. Il giudice viene assistito da uno o più assistenti sia per registrare eventuali penalità sui fogli di giudizio sia per cronometrare il tempo di percorrenza. Il giudice attribuisce le penalità come indicato dalle relative tabelle.
4. Il Giudice e gli assistenti dovranno coprire tutto il percorso di gara, durante l'esecuzione dei vari binomi, premurandosi di mantenere una distanza dal binomio, tale per cui il rilevamento di situazioni descritte nel presente regolamento siano davvero possibili.
5. Il giudice può in qualsiasi momento:
 - a) interrompere la prova di un concorrente che si dimostri incapace di eseguirla

b) espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.) e segnalare all'ente e al gruppo coordinatori Rally-D il concorrente per una eventuale espulsione da tutte le gare e dall'ente stesso.

ALLONTANAMENTO DAL RING E/O DALL'AREA DI CONCORSO

Un cane che mostra comportamenti di minaccia o attacca persone o altri cani durante la gara verrà allontanato dal Ring e sulla scheda verrà indicato "N.Q." (non qualificato).

Un cane che mostra comportamenti di minaccia, attacca persone o altri cani fuori dal Ring, ma all'interno dell'area del concorso, verrà espulso dalla gara e dall'area.

Il Giudice può allontanare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile nei confronti del cane o delle persone (Giudice compreso).

Il Giudice può prendere provvedimenti in merito a maltrattamenti fisici e verbali. Qualsiasi atto di brutalità contro il cane, proprio o altrui, da parte di un conduttore, sarà punito con squalifica immediata da tutte le manifestazioni e gare organizzate da A.S.C. nonché con l'espulsione. Altri procedimenti potranno essere comunque messi in atto a carico dell'interessato.

Il Giudice ha facoltà di interrompere la prova di un binomio che a suo giudizio non sia in grado di eseguirla. Nell'eventualità in cui il Giudice riscontri difficoltà esecutive, potrà interrompere lo svolgimento di un esercizio, ma consentire al binomio di portare a termine la prova.

10.SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI RALLY-DANCE

DIMENSIONE DEI RING

La dimensione minima di un Ring di Rally-D è circa 15 x 25 m.

ORGANIZZAZIONE E ATTREZZATURE

Fare riferimento a "organizzazione e responsabilità" – paragrafo 6-

PROGRAMMA DEI CONCORSI

Nelle prove di Rally-D, il binomio cane-conduttore è sempre in movimento e deve eseguire gli esercizi indicati dai cartelli posti in corrispondenza di ciascuna stazione. Dopo il segnale di inizio gara ("Avanti") da parte del giudice, il binomio agisce in totale autonomia per eseguire l'intera sequenza correttamente. La comunicazione illimitata tra conduttore e cane lungo il percorso va incoraggiata e non penalizzata.

Ciascun percorso non dovrà includere più di: cinque (5) esercizi stazionari (STOP) nelle classi RD Principianti di tutte le categorie e nelle classi RD1, otto (8) in classe RD2 e RD3.

Gli esercizi sono indicati da cartelli e per ogni classe si dovrà affrontare un numero fisso di esercizi.

RD.J: P/1 (Junior) Principianti e 1, PERCORSO CON 10 STAZIONI +START e FINISH
RD.J: 2/3 PERCORSO CON 15 STAZIONI PIU' START e FINISH.

RD.DAP/1 (Disability / Anziani) Principianti e 1, PERCORSO CON 10 STAZIONI +START e FINISH
RD.DA: 2/3 PERCORSO CON 15 STAZIONI PIU' START e FINISH.

RP-R1:- PERCORSO CON 15 STAZIONI PIU' START e FINISH;
RD: 2/3, PERCORSO CON 20 STAZIONI PIU' START e FINISH.

Ciascuno degli esercizi da eseguire deve essere indicato da un apposito cartello riportante la descrizione tecnica dell'esercizio in questione, ricavabile dalla parte in neretto della descrizione nel presente regolamento (per esempio: Twist a DX). Salvo quando diversamente indicato dai cartelli.

LE CLASSI DI RALLY-D: P/ 1 /2 /3 COMPRENDONO GLI ESERCIZI DAL N°1 al 34 + START e FINISH.

LE CLASSI DI RALLY-D: 2/ 3 COMPRENDONO GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N°43 + START e FINISH.

LA CLASSE DI RALLY-D:3 COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 50 + START E FINISH.

Le qualifiche attribuite per le prove con valutazione a punti e tempo sono le seguenti:

- **ECCELLENTE** Punteggio finale compreso tra 190 e 210
- **MOLTO BUONO** Punteggio finale compreso tra 180 e 189
- **BUONO** Punteggio finale compreso tra 170 e 179
- **N. Q.** Punteggio finale minore di 170

La classifica

La classifica si determina come segue:

Per tutte le categorie: il miglior tempo associato al migliore punteggio.

11. DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI

In tutti i cartelli definiti come **ESERCIZIO STAZIONARIO** (presenta lo Stop per indicare che l'esercizio è stazionario) è consentito che il cane venga rinforzato. Là dove lo stesso cartello preveda più fermate, il cane potrà essere rinforzato dopo l'ultima, prima di riprendere il percorso.

CARTELLI UFFICIALI RALLY DANCE ITALIA

LE FRECCE GIALLE RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CANE.



LE FRECCE VIOLA RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CONDUTTORE.










I cartelli elencati nella lista con a fianco questo simbolo  devono essere stampati 2 volte.

Numeri da 01 a 34 Classi: RD.P/1/2/3

START. Inizio percorso

FINISH. Fine percorso.

01. Cane di fronte 
02. Svolta a DX 
03. Svolta a SN 
1. Condotta cane a DX. 
2. Condotta cane a SN. 
3. Twist sul lato DX (Girare)
4. Twist sul lato SN (Girare)
5. Cane frontale Twist in senso orario (Girare)
6. Cane frontale Twist in senso antiorario (Girare)
7. Spin sulla gamba SN (Girare sulla Gamba)
8. Spin sulla gamba DX (Girare sulla Gamba)
9. Il cane parte da SN, deve passare sotto le gambe portarsi sulla gamba DX ed eseguire uno spin (Girare)
10. Il cane parte da DX, deve passare sotto le gambe portarsi sulla gamba SN ed eseguire uno spin (Girare)
11. Cane a SN spin su di noi verso DX (Girare).
12. Cane a DX spin su di noi verso SN (Girare)
13. Slalom tra le gambe in avanti, il conduttore cammina in avanti mentre il cane passa sotto le gambe
14. Dare le zampe, il conduttore posiziona il cane di fronte e chiede di appoggiare una zampa e poi l'altra sulle gambe.
15. Figura a 8 : il conduttore fa passare il cane tra le gambe facendo eseguire una figura a 8.
16. Il cane da DX passa sotto la gamba e si posiziona a SN. 
17. Il cane da SN passa sotto la gamba e si posiziona a DX. 
18. 270 a SINISTRA: Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.
19. 270 a DESTRA: Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.
20. 360 a DESTRA Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.

21. 360 a SINISTRA Viene eseguito sia che il cane   a DX o, a SN.
22. Il cane gira sul bastone in senso orario 2 volte.
23. Il cane gira sul bastone in senso antiorario 2 volte.
24. Cambio di direzione verso DX: cane posizionato a SN il conduttore svolta a DX mentre il cane passa sotto la gamba posizionandosi a DX. >
25. Cambio di direzione verso SN: Cane posizionato a DX, il conduttore svolta a SN mentre il cane passa sotto la gamba posizionandosi a SN. >
26. Cane a DX dietro front.
27. Cane a SN dietro front.
28. Cane a SN 2 twist in movimento: Il cane esegue 2 twist mentre il conduttore rimane in movimento.
29. Cane a DX 2 twist in movimento: Il cane esegue 2 twist mentre il conduttore rimane in movimento.
30. Cane a SN, il conduttore fa eseguire un twist e lo posiziona orizzontale verso DX.
31. Cane a DX, il conduttore fa eseguire un twist e lo posiziona orizzontale verso SN.
32. Cane posizionato orizzontale verso SN, il conduttore esegue 4 passi laterali a SN con il cane.
33. Cane posizionato orizzontale verso DX, il conduttore esegue 4 passi laterali a DX con il cane.
34. Twist casetta, il conduttore fa eseguire un twist completando l'azione tra le gambe, l'esecuzione viene eseguita sia che il cane   a DX o, a SN.

Numeri da 35 a 43 Classi: RD.2/3

35. Il Cane deve rimanere fermo in piedi. >
36. TWIST BACK: Il cane di fronte al conduttore deve eseguire mezzo twist e poi in back passare tra le gambe del conduttore.
37. Il cane deve alzare una zampa anteriore.
38. Salto delle gambe, il conduttore alza la gamba e il cane salta, poi alza l'altra e il cane deve risaltare.
39. Cane e conduttore eseguono 4 passi a SN: cane di fronte al conduttore.
40. Cane e conduttore eseguono 4 passi a DX: cane di fronte al conduttore.
41. 3 PASSI IN BACK Cane a DX :Cane e conduttore eseguono in condotta 3 passi indietro, poi ripartono dritti in condotta.
42. 3 PASSI IN BACK Cane a SN :Cane e conduttore eseguono in condotta 3 passi indietro, poi ripartono dritti in condotta.
43. Il cane deve raccogliere un oggetto e portarlo al conduttore.

Numeri da 44 a 50 Classe: RD.3

44. Giro sull'oggetto: il conduttore invia il cane su un oggetto, quest'ultimo deve girare attorno e tornare dal conduttore, riportandosi nella posizione di partenza.

45. **BACK** attorno al conduttore: Il Cane deve girare attorno al conduttore in Back per un giro completo posizionandosi al punto di partenza.
46. **Salto delle braccia**: Il conduttore lascia il cane in piedi, fa 2 passi, si china apre le braccia e su suo comando il cane deve saltare un braccio e poi l'altro e si ripositiona affianco al conduttore.
47. **Stella**: Il cane deve appoggiare il posteriore sulle gambe del conduttore e assieme eseguono un giro di 360°.
48. **Raccogliere l'oggetto e metterlo nel contenitore**.
49. **3 passi in slalom verso DX** (il cane parte da SN e, deve passare sotto le gambe mentre il conduttore esegue 3 passi verso DX).
50. **3 passi in slalom verso SN** (il cane parte da DX e, deve passare sotto le gambe mentre il conduttore esegue 3 passi verso SN).

BONUS

Bonus RDP: Dare la zampa. Il cane deve dare la zampa al conduttore.

Bonus RDP / RD1: Hula- Hoop: Il cane viene lasciato seduto, il conduttore raccoglie l'Hula Hoop e da il comando al cane di saltare.

Bonus RD1: Casetta, il conduttore deve portare il cane tra le gambe e fare 4 in avanti con lui.

Bonus RD1: Trenino. Cane e conduttore eseguono 4 passi in Avanti. Il cane si appoggia sulla schiena del cane ed eseguono 4 passi in avanti.

Bonus RD1: 2 Spin attorno al conduttore. Il conduttore si china e, fa eseguire 2 giri attorno a lui al cane.

Bonus RD2: Inchino Il cane deve mettere a terra la sua parte anteriore, toccando anche con i gomiti a terra e tenere alzato il posteriore.

Bonus RD2: Slalom indietro. Il conduttore esegue con il cane un minimo di 4 passi indietro in slalom.

Bonus RD2 / RD3 Rotola: Il cane in posizione di terra deve eseguire un giro su se stesso rotolando.

Bonus: RD3: Orsetto: Il cane deve sedersi e alzare le zampe anteriori.

Bonus: RD3: Mettere un oggetto nel cesto. Il cane deve raccogliere un oggetto e posarlo in un contenitore.

Bonus: RD3: Twist Back a distanza. Il cane di fronte al conduttore deve eseguire 3 passi indietro, eseguire mezzo Twist e camminare indietro passando tra le gambe del conduttore.

12. ELIMINAZIONE

Oltre alla situazione che prevedono un immediato NQ descritte in precedenza, L'eliminazione è prevista in caso di:

- problemi di comportamento del cane (nel corso della gara un cane che tenta di mordere o attacca persone e/o cani è escluso per decisione del Giudice da tutte le prove del giorno ed i comportamenti manifestati verranno segnalati sulle note del Libretto del Cane);
- mancato controllo sul cane durante il percorso di gara;
- correzioni con il guinzaglio di qualsiasi tipo (strattonate o tensioni create volontariamente dal conduttore);
- rinforzo usato come stimolo se non dichiarato (conduttore con cibo in mano lontano dalle stazioni che lo prevedono);
- comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti.

13. NORME ANTIDOPING

Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore o della A.S.C. a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.

PER INFORMAZIONI: RESPONSABILE NAZIONALE PER LA RALLY- DANCE- ITALIA A.S.C.

PAOLA SOCCINI- TEL. 339 449 3952 _ EMAIL: paolasoccini@gmail.com