



REGOLAMENTO

RALLY DANCE

Presentazione

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.

Questa disciplina favorisce 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 vocali, e dove è permesso del cibo 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.

Cani

I cani potranno gareggiare al compimento dei 6 mesi d'età.

Potranno partecipare alle gare cani meticci e di razza, disabili e anziani.

Le femmine in calore non possono partecipare alle gare.

I cani con disabilità possono partecipare alle prove, ma non devono mostrare segni dolore o disagio.

Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.

Per Cani sordi/ciechi verranno accettati target e altri strumenti pur che non lesivi nel confronto dell'animale previo accordo prima della gara con il giudice.

I cani per gareggiare dovranno essere di proprietà del conduttore o comunque di famigliari o conviventi.

Il cane NON potrà gareggiare con due conduttori diversi nella stessa giornata di Gara, durante la prova dovrà indossare il collare FISSO a fascia, adeguatamente regolato.

Il cane verrà condotto durante il percorso senza guinzaglio, dovrà comunque essere accompagnato all'interno del ring con guinzaglio dove verrà liberato per tutta la durata del percorso, terminato il quale dovrà uscire dal ring al guinzaglio.

Non sarà concesso l'uso del guinzaglio retriever, cavezza, easy walk o similari anche se bloccati.

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

Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con problemi articolari, 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.

I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del Libretto delle qualifiche dell'associazione.

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.

Categorie

Classi: Rally Dance Junior: RD.JP- RD.J1 –RD.J2 –RD.J3 (I Conduuttori dai 10 hai 13 anni potranno partecipare solo alla classi RD.J)

I conduuttori dai 10 anni ai 13 anni, dovranno essere accompagnati da un adulto, che si prenda la responsabilità.

QUALIFICA CLASSE RD.J1

Si ottiene dopo aver ottenuto 2 qualifiche di eccellente in classe Principianti. **RD.JP**

QUALIFICA CLASSE RD.J2

Il binomio per accedere alla classe **RD.J2** deve aver superato la classe **RD.J1**. con 2 qualifiche di eccellente in classe **RD.J1** e un podio.

QUALIFICA CLASSE RD.J3

Il binomio che ha ottenuto la qualifica **RD.J2** potrà partecipare alle gare di classe **RD.J3** ma non prima di avere ottenuto 2 podi con eccellente in **RD.J2** .

Classi Rally Dance Disabili e Anziani: RD.DP / RD.D1 / RD.D2 / RD.D3**QUALIFICA CLASSE RD.D1**

Si ottiene dopo aver ottenuto 2 qualifiche di eccellente in classe Principianti. RD.DP

QUALIFICA CLASSE RD.D2

Il binomio per accedere alla classe **RD.D2** deve aver superato la classe **RD.D1**. con 2 qualifiche di eccellente in classe RD.D1 e un podio.

QUALIFICA CLASSE 3 RD.D3

Il binomio che ha ottenuto la qualifica **RD.D2** potrà partecipare alle gare di classe **RD.D3** ma non prima di avere ottenuto 2 podi con eccellente in **RD.D2** .

Classi Rally Dance: RD.P / RD.1/ RD.2 / RD.3**QUALIFICA CLASSE RD.1**

Si ottiene dopo aver ottenuto 2 qualifiche di eccellente in classe Principianti. RD.P

QUALIFICA CLASSE RD.2

Il binomio per accedere alla classe **RD.2** deve avere superato la classe **RD.1** con 2 qualifiche di eccellente in classe **RD.1** e un podio.

QUALIFICA CLASSE RD.3

Il binomio che ha ottenuto la qualifica **RD.2** potrà partecipare alle gare di classe **RD.3** ma non prima di avere ottenuto 2 qualifiche di ecc. e 2 podi con eccellente in **RD.2** .

CLASSIFICA ANNUALE PER IL CAMPIONATO REGIONALE E NAZIONALE

I binomi che avranno accumulato i punteggi più alti durante l'anno potranno accedere al campionato regionale per il titolo di Campione Regionale.

I Campioni di Regione potranno accedere al CAMPIONATO NAZIONALE.

Questo per tutte le Categorie.

ORGANIZZAZIONE e RESPONSABILITA'

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.

I club dovranno designare un giudice e un assistente giudice entrambi abilitati.

Mettere a disposizione del giudice gli aiutanti ed il materiale necessario (Es: cartelli, cronometri, supporti per cartelli) Si dovrà fornire uno spazio adibito a segreteria con la presenza di almeno un segretario;

GIUDICE

Il Giudice ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, non che di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate.

Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi.

Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento dei percorsi, e alla costruzione dei grafici dei percorsi stessi.

Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, dell'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 aver conseguito la qualifica di Tecnico di Rally-D o Tecnico Istruttore Rally-Dance.

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.

ISCRIZIONE

La domanda d'iscrizione del binomio dovrà pervenire attraverso l'apposita modulistica messa a disposizione dal centro cinofilo e consegnata secondo le tempistiche stabilite.

I moduli dovranno obbligatoriamente riportare i seguenti dati: nome del cane, sesso, data di nascita e codice identificativo (tatuaggio e/i microchip). Nome, Cognome, data di nascita del conduttore e, la classe di partecipazione.

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 1 MT.

Rinforzi

Il cibo è consentito 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.

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, RDJ, 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-DP, RDJ, 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.

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 80°

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 comando 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
- 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 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 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
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, e 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, 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.

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 ma non si può dare doppi comandi.

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

In tutte le classi Rally-D Principianti e RD1 dovrà includere 15 cartelli di cui (3 esercizi stazionari STOP) Dove il cane viene rinforzato * START e FINISH*

In tutte le classi Rally-D RD2/ RD3 dovrà includere 20 cartelli (4 esercizi stazionarie STOP)

Dove il cane viene rinforzato *START e FINISH*

Ciascuno degli esercizi da eseguire, deve essere indicato dal cartello dalla dicitura e grafica.

LE CLASSI DI RALLY-DP/ RD.1 /COMPREDONO GLI ESERCIZI DAL N°01 al 34 + STOP START e FINISH.

LE CLASSI DI RALLY-D: 2/ COMPREDONO GLI ESERCIZI DAL N°01 AL N°43 + STOP START e FINISH.

LA CLASSE DI RALLY-D/3 COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 01 AL N° 50 + STOP START e FINISH.

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

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

La classifica

La classifica si determina come segue:

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

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. La dove lo stesso cartello preveda più fermate, il cane potrà essere rinforzato dopo l'ultima, prima di riprendere il percorso.

SPIEGAZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI RALLY DANCE ITALIA

LE FRECCE GIALLE RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CANE. 

LE FRECCE VIOLA RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CONDUTTORE. 


GLI STOP SONO IN ROSSO 


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 

04. Cane posizionato orizzontale verso DX passa sotto la gamba DX e si posiziona al lato

05. Cane posizionato orizzontale verso SN passa sotto la gamba SN e si posiziona al lato

06. Cane frontale, passa tra le gambe e si posiziona sulla richiesta del cartello successivo 

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 su questa (Girare)
10. Il cane parte da DX, deve passare sotto le gambe portarsi sulla gamba SN ed eseguire uno spin su questa (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 è 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 DX il conduttore svolta a DX mentre il cane passa sotto la gamba posizionandosi a SN. ➤
25. Cambio di direzione verso SN: Cane posizionato a SN, il conduttore svolta a SN mentre il cane passa sotto la gamba posizionandosi a DX. ➤
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 è 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 riposiziona 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).

BUNUS

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: Due 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.

PER INFORMAZIONI SULLA RALLY- DANCE

PAOLA SOCCINI- TEL. 339 449 3952 e-mail: paolasoccini@gmail.com

CTRL+ALT+C

Copyright

Ideatrice

Paola Soccini