



Regolamento 2026

Rally Dance Italia

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, se non preventivamente autorizzati dal giudice e comunque eventualmente come ultimo partecipante.

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 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 familiari 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, e pettorine durante il percorso di gara.

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 d'appartenenza che dovrà essere acquistato in segreteria prima della gara (costo € 15).

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

Nella categoria Junior, potranno partecipare i conduttori che abbiano già 10 anni compiuti.

(I Conduttori dai 10 ai 13 anni potranno partecipare solo alle classi RD.J)

Dovranno essere accompagnati da un adulto, che si assuma la responsabilità.

QUALIFICA CLASSE RD.J/1

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 3 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 3 podi con eccellente in **RD.J2**.

Classi: Rally Dance Disabili e Anziani:

RD.P/DA – RD1/DA – RD2/DA – RD3/DA

QUALIFICA CLASSE: RD1/DA

Si ottiene dopo aver ottenuto 2 qualifiche di eccellente in classe Principianti. **RDP/DA**

QUALIFICA CLASSE: RD2/DA

Il binomio per accedere alla classe **RD2/DA** deve aver superato la classe **RD1/DA** con 3 qualifiche di eccellente in classe **RD1/DA** più un podio.

QUALIFICA CLASSE: RD3/DA

Il binomio che ha ottenuto la qualifica **RD2/DA** potrà partecipare alle gare di classe **RD3/DA** ma non prima di avere ottenuto 3 podi con eccellente in **RD2/DA**

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**

I passaggi di categoria (classe) sono automatici e possono essere sospesi dal concorrente solo per 2 gare, al termine delle quali deve per forza passare alla categoria superiore.

QUALIFICA CLASSE: RD.2

Il binomio per accedere alla classe **RD.2** deve avere superato la classe **RD.1** con 3 qualifiche di eccellente in classe **RD.1** più un podio con eccellente.

I passaggi di categoria (classe) sono automatici e possono essere sospesi dal concorrente solo per 2 gare, al termine delle quali deve per forza passare alla categoria superiore.

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 3 qualifiche di ecc. più 2 podi con eccellente in **RD.2** .

I passaggi di categoria (classe) sono automatici e possono essere sospesi dal concorrente solo per 2 gare, al termine delle quali deve per forza passare alla categoria superiore.

CLASSIFICA ANNUALE PER IL CAMPIONATO NAZIONALE

I punteggi di gara di ogni binomio concorrono alla formazione della classifica nazionale per il Campionato.

Alla classifica del Campionato Nazionale accedono tutti i binomi di ogni livello (tranne RDP) che abbiano acquisito almeno 5 ECCELLENTE e un MOLTO BUONO nel Campionato in corso.

La classifica del Campionato si compone sommando i 5 migliori punteggi
ECCELLENTE di ogni binomio

Ad ognuno dei cinque migliori risultati ECCELLENTE conteggiati verrà assegnato un bonus in base al livello disputato:

- RD1: 5 punti bonus;
- RD2: 35 punti bonus;
- RD3: 55 punti bonus

Per ogni stagione di gara verranno premiati i primi tre classificati.

Le Categorie che concorrono alle qualifiche del campionato nazionale sono quelle dalla RD1 in su e dalla RD/DA1 in su.

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 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 avere conseguito la qualifica di Tecnico di Rally-Dance o 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 e n. tessera ACSI.

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 frontalmente 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 potrà svolgere gli esercizi lontano dal cartello non oltre un 1 MT.
- Tra un cartello e il successivo la distanza deve essere almeno 4 passi
- **È obbligatorio utilizzare almeno 3 cartelli di condotta sia a dx che a sx in tutte le classi tranne che in RDP (almeno 2 cartelli)**

Rinforzi

Il cibo è consentito quando il binomio ha completato l'esecuzione di un esercizio stazionario, è considerato completato quando l'ultimo elemento dell'esercizio è stato eseguito e il binomio non ha ancora iniziato a muoversi verso l'esercizio successivo. Nelle sequenze il cartello di uscita NON è considerato stazionario.

Le descrizioni degli esercizi indicano se un esercizio è considerato stazionario con un segnale di STOP.

Il cibo può essere tenuto in una tasca o in una borsa appesa alla cinta. Non può essere tenuto in mano o in bocca.

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 comando di condotta è l'unico comando che può essere ripetuto.

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 2 volte, dopo di che si passa all'esecuzione dell'esercizio successivo con una detrazione di 10 punti.

Tempo massimo per i percorsi

I percorsi di **RDP, RDJ, RDA** , devono essere svolti nel tempo massimo di **4 minuti**;

RD1- RD2 – RD3, devono essere svolti nel tempo massimo di **5 minuti**.

Ricognizione e tempi per tutte le categorie

La durata della ricognizione per prendere visione del percorso (senza cane) e avere chiarimenti dal Giudice ha una durata di 7 minuti per queste classi RD.P, RD.J, RD.A; 10 minuti per tutte le altre classi.

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.

Cartelli d'inizio e fine percorso

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, è proibito correre verso il cartello finale, penalità 10 punti.

ESERCIZI BONUS

L'esercizio BONUS sarà indicato al momento della ricognizione, è opzionale, i concorrenti non sono obbligati a eseguire il BONUS, ma devono informare il Giudice se lo eseguiranno o no prima di iniziare il percorso.

Ogni Classe ha BONUS diversi.

Il BONUS, viene scelto dal Giudice per ogni classe, vale 10 punti. Se non ci sono errori i 10 punti verranno aggiunti al punteggio finale, in caso di errori verrà aggiunto il punteggio ottenuto.

Se il BONUS non ottiene punti non modifica il punteggio di percorso. Se durante il BONUS il cane (lascia il Ring – aggredisce, ecc.), TUTTA la prestazione della gara 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. La valutazione del bonus e del giudice hanno inizio con un segnale che indica l'inizio.

Criteri di giudizio

Ogni **binomio principianti entra nel Ring con 150 punti**, mentre nelle classi più alte RD1/RD2/RD3 il **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

- Il cane salta sul conduttore
- 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 tricks (il cane in ritardo o anticipa il conduttore)
- Giro largo negli esercizi di 270° e 360°
- Distanza dal cartello più di 1 m nell'esecuzione dagli esercizi
- Il cane che abbaia molto.

- 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.
- Mancato rinforzo al cane ai cartelli stazionari (Categoria RDP)

3 Punti di penalità

- Tentativo di ripetizione dell'esercizio (le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate) Massimo 2 tentativi.
- Doppio comando
- Abbattere l'asta o bastone
- 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
- 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.
- 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 o 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 d'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 possono dare doppi comandi RD1 RD2/ RD3.

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

- In tutte le classi **Rally-D Junior / RD.DA Disabili e Anziani / RD Principianti** il percorso dovrà includere **15 cartelli** di qui (3 esercizi stazionari STOP il cane viene obbligatoriamente rinforzato) + * START e FINISH*
- **In tutte le altre classi Rally-D- il percorso dovrà includere 20 cartelli** (3 esercizi stazionarie STOP) dove il cane può essere rinforzato: + *START e FINISH*

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

- LE CLASSI DI **RALLY-DJ/ RD. DA /RD.P** COMPRENDONO GLI ESERCIZI DAL N°00 al 35 + STOP/ START e FINISH.
- LE CLASSI DI **RALLY-D 1** COMPRENDONO GLI ESERCIZI DAL N°00 AL N°35 + STOP/ START e FINISH.
- LE CLASSI DI **RALLY-D 2** COMPRENDONO GLI ESERCIZI DAL N°00 AL N°44 + STOP/ START e FINISH.
- LA CLASSE DI **RALLY- D 3** COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 00 AL N° 57 + STOP/ START e FINISH.

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

Per i Junior e Principianti le schede di giudizio partono da 150 punti + 10 punti BONUS.

- ECCELLENTE Punteggio finale compreso tra 160 / 140
- MOLTO BUONO Punteggio finale compreso tra 139 / 130
- BUONO Punteggio finale compreso tra 129 / 112
- N.Q. Punteggio finale minore di 112

Per le classi RD1- RD2- RD3 le schede di giudizio partono da 200 punti + 10 punti Bonus.

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

- ECCELLENTE Punteggio finale compreso tra 210 / 190
- MOLTO BUONO Punteggio finale compreso tra 189 / 180
- BUONO Punteggio finale compreso tra 179 / 170
- 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) 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 FRECCHE GIALLE RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CANE.



LE FRECCHE VIOLA RIPORTATE SUI CARTELLI RAPPRESENTANO IL CONDUTTORE.



GLI STOP SONO SEGNALATI DA UN CARTELLO


I cartelli elencati nella lista con a fianco questo simbolo  devono essere stampati 4 volte.


Numeri da 00 a 35


START. Inizio percorso

FINISH. Fine percorso.

00. 360 a SINISTRA Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.

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 in piedi o seduto, passa tra le gambe e si posiziona sulla richiesta del cartello

Successivo ➡

07. 270 a SINISTRA: Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN

08. 270 a DESTRA: Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.

09. 360 a DESTRA Viene eseguito sia che il cane è a DX o, a SN.

1. Condotta cane a DX. ➡

2. Condotta cane a SN. ➡

3. Twist sul lato DX (il cane girare su se stesso)

4. Twist sul lato SN (il cane girare su se stesso)

5. Mettere Cane frontale e poi Twist in senso orario (il cane deve girare su se stesso) (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

6. Mettere Cane frontale e poi Twist in senso antiorario (il cane deve girare su se stesso) (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

7. Spin sulla gamba SN (Girare sulla Gamba). CARTELLO STAZIONARIO

8. Spin sulla gamba DX (Girare sulla Gamba). CARTELLO STAZIONARIO

9. Il cane parte da SN, deve passare sotto le gambe portarsi sulla gamba DX ed eseguire uno spin su questa (Girare). CARTELLO STAZIONARIO

10. Il cane parte da DX, deve passare sotto le gambe portarsi sulla gamba SN ed eseguire uno spin su questa (Girare). CARTELLO STAZIONARIO

11. Cane a SN spin su di noi verso DX (Girare). CARTELLO STAZIONARIO

12. Cane a DX spin su di noi verso SN (Girare). CARTELLO STAZIONARIO

13. Slalom tra le gambe in avanti: il conduttore cammina in avanti mentre il cane passa sotto le gambe (4-5 passi Max) + eventuale condotta fino al raggiungimento del cartello successivo

14. Dare le zampe: il conduttore posiziona il cane di fronte e chiede di appoggiare una zampa prima e poi l'altra sulle gambe. CARTELLO STAZIONARIO

15. Figura a 8: il conduttore fa passare il cane tra le gambe facendo eseguire una figura a 8. CARTELLO STAZIONARIO

16. Il cane passa sotto la gamba e si posiziona sul lato opposto ➡

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

18. Figura a 8 su due oggetti: il cane deve eseguire una figura a OTTO su due oggetti posizionati ai lati del conduttore (sia che il cane parta da sx o da dx). CARTELLO STAZIONARIO

19. Il cane esegue un OTTO tra conduttore e un oggetto (sia che il cane parta da sx o da dx)
CARTELLO STAZIONARIO
20. **Casetta**, il conduttore deve portare il cane tra le gambe passando da dietro e conduttore e cane devono eseguire 4 passi in questa posizione (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).
21. Il Cane deve rimanere fermo in piedi. CARTELLO STAZIONARIO ➤
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 (sempre seguito dal cartello n. 33)
31. Cane a DX, il conduttore fa eseguire un twist e lo posiziona orizzontale verso SN. (sempre seguito dal cartello n. 32)
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 (il cane passa da dietro le gambe e conduttore e cane devono eseguire 4 passi in questa posizione), l'esecuzione viene eseguita sia che il cane si trovi a DX o a SN.
35. Conduttore 3 passi avanti, cane 3 passi in Back. Il conduttore dopo aver messo il cane in posizione frontale procede con 3 passi in avanti mentre il cane va in back (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

Numeri da 36 a 44

36. TWIST BACK: Il cane di fronte al conduttore deve eseguire mezzo twist e poi in back passare tra le gambe del conduttore. Alla fine dell'esercizio il cane esce di lato a dx o a sx. (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

37. Il cane in piedi a fianco al conduttore deve alzare una zampa anteriore. CARTELLO STAZIONARIO

38. Salto delle gambe, (questo cartello è sempre preceduto da 30 o 31 + 21): il conduttore si sposta lateralmente di 2 passi e poi alza la gamba e il cane salta, poi alza l'altra gamba e il cane deve saltare anche su quest'ultima. (in pratica il cane fa andata e ritorno).

I cartelli di uscita sono 04 oppure 05.

39. Cane e conduttore eseguono 4 passi a SN: cane di fronte al conduttore. (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

40. Cane e conduttore eseguono 4 passi a DX: cane di fronte al conduttore. (questo cartello è sempre preceduto dallo 01).

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 conduttore esegue il dietro front con il cane tra le gambe. (questo cartello è sempre preceduto dal 20).

44. Giro sull'oggetto: il conduttore invia il cane su un oggetto (distante almeno 3 passi), quest'ultimo deve girare attorno e tornare dal conduttore, riportandosi nella posizione al fianco del conduttore (con il cartello 06)

Numeri da 45 a 57

45. BACK attorno al conduttore: Il Cane deve girare attorno al conduttore in Back per un giro completo posizionandosi al punto di partenza sia che il cane si trovi a DX o a SN.

46. TWIST IN MOVIMENTO CANE E CONDUTTORE SX. Cane e conduttore eseguono in contemporanea il twist verso sx.

47. Stella: Il cane deve appoggiare il posteriore tra le gambe del conduttore e assieme eseguono un giro di 360° (questo cartello è sempre preceduto dal 20 o 34).

48. TWIST IN MOVIMENTO CANE E CONDUTTORE DX. Cane e conduttore eseguono in contemporanea il twist verso dx.
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).
51. Il cane deve raccogliere un oggetto (posizionato frontalmente alla distanza di 4 passi dal cartello) e portarlo al conduttore in posizione frontale seduto o in piedi. L'oggetto di proprietà del conduttore deve essere consegnato al giudice o all'assistente di gara, prima dell'inizio della gara e verrà posizionato a terra da quest' ultimo nella posizione segnalata da un target. A fine esercizio l'oggetto verrà poi trattenuto dal conduttore che potrà procedere.
- L' oggetto può essere un dummy/peluche/riportello.
52. Cane a SN 4 passi laterali a SN. La posizione di partenza del cane è al lato del conduttore.
53. Cane a DX 4 passi laterali a DX. La posizione di partenza del cane è al lato del conduttore.
54. Il cane mette le zampe sui piedi del conduttore in posizione casetta e eseguono 4 passi in avanti.
55. Cane Twist a SN conduttore Twist a DX
56. Back 3 passi indietro. Il cane di fronte al conduttore deve eseguire 3 passi indietro da solo.
57. Cane Twist a DX conduttore Twist a SN

BONUS

Bonus RDP: **Dare la zampa.** Il cane deve essere posizionato in FRONT e poi dare la zampa al conduttore.

Bonus RDP: **Hula- Hop:** Il cane viene lasciato seduto, il conduttore si allontana raccoglie l'Hula Hop e da il comando al cane di saltare attraverso l'Hula Hop.

.

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

Bonus RD1: **Il cane appoggia la zampa sul piede del conduttore.** Il cane viene messo in posizione di RESTA e il conduttore si posiziona di schiena davanti a lui, alza un piede (tallone) e il cane appoggia la zampa sopra.

Bonus RD1/RD2: **Cucù.** Il cane abbassa la testa sotto il braccio e la rialza sopra. Il cane in posizione di seduto appoggia le zampe anteriori sul braccio del conduttore ed esegue l'esercizio.

Bonus RD2: **Inchino** Il cane viene posizionato di fronte al conduttore e poi deve mettere a terra la sua parte anteriore, toccando anche con i gomiti a terra e tenere alzato il posteriore.

Bonus: RD2: **Orsetto:** Il cane deve sedersi e alzare le zampe anteriori.

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

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 deve essere posizionato a distanza di 2 passi di fronte al conduttore e al comando, deve eseguire mezzo Twist e camminare in back passando tra le gambe del conduttore.

Bonus: RD3: **Salto delle braccia:** Il conduttore lascia il cane in piedi in posizione frontale, fa alcuni passi indietro, si china, apre le braccia e su suo comando il cane deve saltare sopra un braccio e poi rientrare da dietro e saltare sopra l'altro braccio.

PER INFORMAZIONI SULLA RALLY- DANCE Italia

PAOLA SOCCINI- TEL. 339 449 3952

e-mail: rallydanceitalia@gmail.com

Ideatrice: Paola Soccini

Copyright