

## Dogdance

### Dogdance-Reglement

- Jeder Hund, ob Mischling oder Rassehund darf an Dogdance-Wettkämpfen teilnehmen und kann (nationale sowie internationale) Titel gewinnen.
- Jeder Mensch kann mit seinem Hund ein Dogdance Team bilden um Tänze zu präsentieren.
- Es ist weder eine Vereins- noch eine Verbandszugehörigkeit nötig um an Dogdance-Wettkämpfen teilzunehmen.
- Ziel einer Dogdance Vorführung ist, die Talente des Teams, vor allem die des Hundes, bestmöglichst und auf eine positive Art zu präsentieren.
- Der Hund kann an der Leine und am Halsband/Geschirr/Halti in den Ring geführt werden, diese müssen jedoch vor Beginn des Tanzes entfernt werden.
- Leicht dekorierte Halsbänder sind gestattet, Geschirre und Kopfhalter (Halti, Gentle Leader, o.ä.) sowie jegliche weitere Dekorationen und Trainingsutensilien müssen vor dem Tanz entfernt werden.
- Es sind keine weiteren Dekorationen oder Kostümierungen des Hundes gestattet.
- Der Mensch soll sich angemessen kleiden, ein dem Konzept angepasstes Kostüm kann der Darstellung des Teams helfen.
- Auf dem Gelände der Veranstaltung werden Starkzwangsmittel (Stachel-, Zug-, Elektrohalsbänder o.ä.) nicht geduldet, ebenso wenig wie unfaire Behandlung des Hundes.
- Vor den offiziellen Klassen sind keinerlei primäre Verstärker (Futter, Spielzeug, etc.) im Ring erlaubt, jedoch dürfen während der Vorbereitungszeit im Ring sekundäre Verstärker sowie Trainingsutensilien verwendet werden (Clicker, Targets, etc.). Die primären Verstärker (Belohnungen) müssen aber zu jeder Zeit ausserhalb des Ringes deponiert und dem Hund gegeben werden.
- Falls der Organisator einen separaten Trainings- und Aufwämbereich zur Verfügung stellt, sind dort alle Verstärker (primär und sekundär) gestattet.
- Vor und in den Funklassen sind alle Trainingsutensilien gestattet.
- Die Teilnahmen und erreichten Resultate in den verschiedenen (offiziellen und Fun-) Klassen werden in ein Ergebnisblatt eingetragen, welches jeweils am Morgen bei der Musikabgabe der Turnierleitung abgegeben werden sollte.



**Abb. Clicker**



## Startklassen

Bei jedem Turnier können offizielle und/oder Funklassen angeboten werden.

## Offizielle Klassen

- Die offiziellen Klassen werden nach den nachfolgenden Kriterien gerichtet, die Teilnehmer werden nach Punkten rangiert.
- Das Mindestalter des Hundes für den Start in einer offiziellen Klasse ist 12 Monate am Tag der Veranstaltung.
- In den offiziellen Klassen sind zu keiner Zeit primäre oder sekundäre Verstärker (Futter, Spielzeug, Clicker, Targets, etc.) im Ring gestattet.
- Diese Trainingsutensilien dürfen aber ausserhalb des Ringes deponiert und nach dem Auftritt dem Hund gegeben werden, sobald er den Ring verlassen hat, aber nur ausserhalb des Ringes.
- Das Raustragen einer Requisite durch den Hund ist nicht gestattet, da diese als Spielzeug-Belohnung im Ring angesehen werden könnte und somit zur Disqualifikation führt.
- Die Klassen Trio und Quartett können vom Veranstalter entweder als offizielle oder als Funklasse angeboten werden, oder auch beides.



**Abb. Targets / Zeigestab**

<b>Klasse 1</b>	(ehemals Beginners, S-Klasse)
<b>Klasse 2</b>	(ehemals Novice, M-Klasse)
<b>Klasse 3</b>	(ehemals Advanced, L-Klasse)
<b>Klasse Trio</b>	(1 Mensch mit 2 Hunden)
<b>Klasse Quartett</b>	(2 Menschen mit 2 Hunden)
<b>Klasse Juniors</b>	(Jugendliche bis zum 16. Lebensjahr)

## Ein- und Aufstiegsregeln für die offiziellen Klassen

**Einstieg** Jeder Neueinsteiger beginnt in der untersten offiziellen Klasse (Klasse 1)

**Aufstieg** Wer einmal mehr als 150 Punkte erreicht, **kann** freiwillig in die nächst höhere Klasse aufsteigen.

Wer dreimal unter den ersten 3 (mit mehr als 145 Punkten) in seiner Klasse war, **muss** in die nächst höhere Klasse aufsteigen.





## Funklassen

<b>Prebeginners</b>	für Teams, welche das erste mal an einem Turnier starten
<b>Senioren</b>	für Hunde über 8 Jahren und/oder Menschen über 60 Jahre
<b>Trio</b>	1 Mensch mit 2 Hunden
<b>Quartett</b>	2 Menschen mit 2 Hunden
<b>Gruppen</b>	mehr als 2 Menschen mit mehr als 2 Hunden
<b>Lucky Dip</b>	Glücksgriff: Das Team improvisiert nach einer am Morgen zugelosten Musik.
<b>Funklasse</b>	alles ist möglich



## Freie Wahl

 Der Organisator kann weitere Klassen anbieten

- In den Funklassen erfolgt keine Bewertung nach Punkten, die Richter geben aber gleichwohl eine schriftliche Bewertung ab, welche als konstruktive Kritik gedacht ist
- Der Organisator kann, muss aber nicht alle Funklassen anbieten
- Die Auflistung der Funklassen ist nicht abschliessend, jeder Organisator kann selber weitere Funklassen anbieten
- In allen Funklassen ist die Verwendung von Motivationsmitteln (Futter, Spielzeug, etc.) sowie Trainingsutensilien (Clicker, Target, etc.) gestattet
- Jedes Team kann unbegrenzt oft in den Funklassen starten, dies gilt auch für Teams welche in den offiziellen Klassen starten
- Hunde ab 6 Monaten dürfen in den Funklassen starten, für Hunde bis 9 Monate sind weder Sprünge, Hinterbeinelemente (bei welchen der Hund auf der Hinterhand steht), Kriechen, noch Rückwärtselemente erlaubt.





## **Notengebung**

### **Artistische Note**

**maximal 100 Punkte**

### **Choreographie**

**maximal 30 Punkte**

- Entwicklung des Tanzes, Struktur, etc.
- Übergänge von Elementen und Sequenzen
- Ringausnutzung

### **Dynamik**

**maximal 30 Punkte**

- Animation und Motivation passen zum Konzept
- Harmonie der Bewegungen, im Timing und in der Interaktion
- Interaktion Mensch-Hund

### **Konzept**

**maximal 20 Punkte**

- Ausdruck der Emotionen, des Themas, der Geschichte, eines Charakters, etc.
- Kreativität der Umsetzung

### **Rhythmus**

**maximal 20 Punkte**

- Tanzen im Rhythmus in Abhängigkeit von Musikstil und -stück
- Rhythmische Variation der Bewegungen und Tempi

### **Technische Note**

**maximal 100 Punkte**

### **Ausführung**

**maximal 30 Punkte**

- Genauigkeit der Bewegungen in Relation zu Rasse, Grösse, etc. des Hundes
- Signalgebung (erwünscht: unauffällig, in den Tanz eingebaut; nicht erwünscht: laut hörbar, locken, etc.)
- Tanzfreude und Aufmerksamkeit

### **Fluss**

**maximal 30 Punkte**

- Visuelle Harmonie in Bewegungen, Positionen und Geschwindigkeiten
- Verwendung von Übergängen
- Konstanz der Ausführung

### **Inhalt**

**maximal 20 Punkte**

- Zahl der Elemente/Kombinationen/Variationen
- Balance und Symmetrie in Bewegungsrichtungen, Positionen, etc.

### **Schwierigkeitsgrad**

**maximal 20 Punkte**

- Schwierigkeit der Ausführung, Schwierigkeitsgrad der Elemente
- Schwierigkeit der Signalgebung und Interaktion zwischen Hund und Mensch





## **Punkteabzüge**

### **Bellen**

- Maximal können 20 Punkte für übermässiges Bellen abgezogen werden

### **Körperliche Manipulation und Aggressive Kommandogebung**

- Bis zu 60 Punkte können für körperliche Manipulation oder aggressive Kommandogebung abgezogen werden
- Für jeden Zwischenfall werden 4 Punkte abgezogen

### **Inkorrekte Verwendung des Kostüms und/oder der Requisiten**

(Erklärung: Requisiten und Kostüm müssen einen Bezug zur Musik und zum Konzept haben und so eingesetzt werden, dass sie den Tanz bereichern. Sie sollen nicht nur zum herbeiführen von Elementen und/oder zum Locken verwendet werden)

Maximal 30 Punkte können für inkorrekte Verwendung von Kostüm/Requisite abgezogen werden

### **Disqualifikationen**

Eine Disqualifikation erfordert Einstimmigkeit aller Richter. Sie ist nicht anfechtbar!

### **Verlassen des Ringes**

Der Tanz kann als Trainingsrunde beendet werden bis zum Ende seines Musikstückes. Bei einer offiziellen Klasse darf jedoch kein Futter im Ring verwendet werden.

### **Verwenden von Trainingshilfen in den offiziellen Klassen**

Als Trainingshilfen gelten:

Primäre Verstärker:	Futter, Spielzeug, etc.
Sekundäre Verstärker:	Clicker
Trainingshilfen	Targetsticks, Targets, etc.

### **Versäubern des Hundes im Ring**

### **Unfaire Behandlung des Hundes**

- Unnötiger Druck machen, Strafen oder ähnliches werden nicht toleriert! Was in diese Kategorie fällt, liegt im Ermessen der Richter.

**Der Hunderatgeber.ch wünscht allen viel Spass  
beim gemeinsamen Tanz!!!**

