



# Regolamento gara e disposizioni generali

---

Aggiornamento del 17/05/2021/

<b>Capitolo</b>  <b>1</b>	<b>Il Nosework Sportivo Csen</b>
---------------------------------	----------------------------------

La prova di Nosework sportivo è un'attività che ha come scopo quello di enfatizzare e testare principalmente le capacità olfattive del cane attraverso una rivisitazione in chiave ludico sportiva delle attività dei cani delle forze dell'ordine (antidroga antiesplosivo ecc.) ovvero misurare la capacità del cane di memorizzare cercare e segnalare la presenza di un odore target, inoltre si prefigge di testare il livello di collaborazione cane-uomo valutando la capacità di eseguire esercizi con e senza guinzaglio. I cani che partecipano ad una prova di Nosework Sportivo, devono dimostrare buona volontà e attitudine per il lavoro ed il conduttore deve dimostrare competenza e naturalezza nel condurre il cane. Per guadagnare un punteggio qualificante, l'area di esercizio in cui lavorano sia il conduttore che il cane deve essere conforme agli standard descritti in questo documento. In questo regolamento sono descritti 5 livelli di qualifica. Ogni titolo, quando viene conseguito, specifica il livello di certificazione per cui il cane è stato qualificato. I livelli di certificazione descritti in questo standard hanno l'unico scopo di dare un titolo ai cani nell'ambito di prove sportive e non possono in alcun modo essere considerati una qualifica per il lavoro di pubblica utilità.

## Principi generali competizioni di NoseworkSportivo:

### **A) Salute:**

---

**A.1)** Non possono partecipare alle prove di Nosework Sportivo cani che manifestano evidenti stati di sofferenza. Il giudizio sull'esclusione del cane dalla competizione per ragioni sanitarie e di competenza esclusiva dell'Ufficiale di gara. Il concorrente che volesse avvalersi del parere di un

medico veterinario ha facoltà di interpellarne uno. Ottenuta la certificazione del veterinario l'Ufficiale di gara potrà consentire al cane di partecipare alla competizione. Le spese derivanti saranno a carico del concorrente. Queste operazioni non dovranno comunque rallentare lo svolgimento della competizione, il cane eventualmente riammesso alla competizione gareggerà per ultimo o subito prima delle femmine in calore.

- A.2)** I cani in gara devono rispettare le regole nazionali di vaccinazione e antidoping.
- A.3)** I cani devono essere dotati di libretto sanitario da cui si evince anche il numero di microchip lo stesso va esibito all'atto dell'accettazione.
- A.4)** Le femmine in calore possono partecipare alle prove di Nosework Sportivo. Le femmine in calore devono, tuttavia, gareggiare per ultime. Esse devono essere tenute fuori dal luogo della competizione e dalle zone circostanti fino a quando tutti gli altri cani hanno completato i loro esercizi. Le femmine che devono partorire entro quattro settimane e le femmine che hanno partorito da meno di otto settimane prima della data della competizione devono essere escluse.

## **B) Gestione della Competizione:**

- 
- B.1)** Le competizioni Nosework Sportivo sono sotto la gestione dell'Ufficiale di gara. Si dovrebbe programmare la competizione in modo che l'impegno dei giudici non sia maggiore di 20 binomi per ogni giornata di gara. In alternativa si dovrà prevedere la presenza di altro giudice e di altro campo di gara idoneo e adeguatamente distante dal primo. Se c'è più di un giudice in una competizione, uno dei giudici è indicato come giudice capo e sarà il coordinatore del team dei giudici. **Se si verificano casi non disciplinati da questo regolamento il giudice capo, sentito il team dei giudici decide come procedere o come valutare l'accaduto.**
  - B.2)** Gli obblighi del conduttore in qualità di concorrente iniziano quando il conduttore entra nel luogo della competizione e terminano dopo la cerimonia

finale di premiazione. I conduttori devono seguire le regole e le direttive impartite. Ci si aspetta che i conduttori si comportino nel modo migliore e che siano abbigliati adeguatamente. Il giudice può squalificare un conduttore dalla competizione se non si attiene alle regole o si comporta in modo sconveniente. La decisione del giudice è definitiva e nessun concorrente potrà impugnare le decisioni del giudice. I conduttori devono presentarsi sul luogo della competizione 30 minuti prima dell'inizio della competizione di Nosework Sportivo . E' proibito punire il cane. Sono ammessi in gara pettorine e collari. Non sono ammessi collari utilizzati a strangolo, I collari con le punte, elettrici e altri mezzi o dispositivi di costrizione, come le museruole (salvo esigenze specifiche tempestivamente comunicate agli organizzatori). La limitazione vale dall'inizio della competizione fino alla fine. Coperte, mantelline, impermeabili, scarpe, bendaggi, cerotti, ecc., sul cane sono proibiti durante la prova. Il conduttore deve avere il cane sul lato sinistro durante e tra gli esercizi di obbedienza. Se c'è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso tenere il cane sul lato destro durante o tra gli esercizi. Questo dovrà essere dichiarato dal conduttore già in fase di iscrizione alla gara. Se sono coinvolti diversi giudici, tutti i giudici interessati devono essere informati e deve essere concordato l'effetto che questo ha sulla valutazione degli esercizi. Qualunque accomodamento eccezionale dovrà essere giustificato e non dovrà essere tale da causare disturbo agli altri cani e concorrenti.

**B.3)** Un cane che in qualunque momento (prima, durante o dopo la sua prova) morde, cerca di mordere, attacca o cerca di attaccare persone o altri cani, è squalificato dalla competizione. Tutti i punti andranno persi, anche se la gara è già stata completata. In una manifestazione che si svolge su due giorni, la squalifica è valida anche per il secondo giorno e perciò il cane non può competere. L'incidente è annotato sul libretto di lavoro del cane.

- B.4)** Al cane che sporca o marca il campo di gara prima, durante o al termine della prova verrà attribuita una penalità pari ai punti previsti per la prova stessa.
- B.5)** Quando il campo di gara è in fase di preparazione o dopo che è stato preparato, ai conduttori non è permesso entrare sul campo con o senza cane, salvo esplicito permesso da parte del giudice di gara
- B.6)** In caso di gare organizzate su più giorni, i concorrenti verranno accorpati per Classi. Il giorno di gara verrà stabilito partendo dalla classe Pre-Debuttanti in poi. A parità di classe il giorno di gara verrà stabilito in base all'ordine di iscrizione. L'ordine di partenza verrà stabilito al termine delle operazioni di segreteria attraverso un sorteggio a cura dell'Ufficiale di gara e alla presenza dei concorrenti.
- B.7)** Le associazioni che intendono ospitare una gara di Nosework Sportivo devono disporre di tre distinti spazi, recintati o transennati, da destinare alle varie prove di obbedienza e olfattive. Le prove di obbedienza devono essere svolte su di un'area lunga almeno 30m e larga 20m. Le attività olfattive devono disporre di due aree distinte A e B di dimensioni che possono differire in relazione al tipo di prova da svolgere come richiesto in descrizione delle singole prove.

## **C) CLASSI DI LAVORO :**

---

### **Classe Pre-Debuttanti**

Sono ammessi a gareggiare in classe Pre - Debuttanti tutti i cani che abbiano compiuto almeno 8 mesi d'età.

### **Classe Debuttanti**

Sono ammessi a partecipare in Classe Debuttanti tutti i cani che il giorno della gara abbiano già compiuto 12 mesi di età e che abbiano accumulato almeno 2000 punti e una valutazione eccellente in Classe Pre - Debuttanti.

## **Classe 1**

Sono ammessi alla Classe 1 tutti quei cani che abbiano accumulato almeno 2400 punti in gare di classe Debuttanti ottenendo **almeno una valutazione Eccellente.**

## **Classe 2**

Sono ammessi alla Classe 2 tutti quei cani che abbiano accumulato almeno 3000 punti in gare di Classe 1 ottenendo **almeno una valutazione Eccellente.**

## **Classe 3**

Sono ammessi alla Classe 3 tutti quei cani che abbiano accumulato almeno 3000 punti in gare di Classe 2 ottenendo **almeno una valutazione Eccellente.**

### **Campionati Italiani e Regionali.**

Il Nosework Sportivo Prevede il conseguimento di titoli Regionali e Nazionali con modalità descritte in apposito regolamento a cui il presente si rimanda.

### **Grand Prix Olfattivi**

I Grand Prix Olfattivi sono competizioni speciali che prevedono solo prove olfattive. Il binomio dovrà affrontare delle prove olfattive confrontandosi con binomi di pari livello. I punti attribuiti in queste competizioni non hanno valenza nelle gare di Nosework sportivo. Detta competizione seguirà disposizioni generali e regole differenti a cui il presente si rimanda.

## **D) TABELLA CONVERSIONE PUNTI :**

---

**Eccellente: 80% dei punti totali**

**Molto buono: min. 70% dei punti totali**

**Buono: 60 % dei punti totali**

Classe	Punteggio	Età minima	Punteggio richiesto
Pre-Debuttanti	600 punti	8 mesi	0
Classe Debuttanti	600 punti	+12 mesi	2000 punti + 1 Ecc.
Classe 1	950 punti	+ 12 mesi	2400 punti + 1 Ecc.
Classe 2	1250 punti	+12 mesi	3000 punti + 1 Ecc.
Classe 3	950 punti	+12 mesi	3000 punti + 1 Ecc.

## **E) ORGANIZZAZIONE DELLA GARA**

Le associazioni che intendono ospitare una gara di Nosework devono mettere a disposizione degli spazi adeguati allo svolgimento delle prove, il materiale necessario al confezionamento degli input olfattivi, il materiale necessario allo svolgimento delle prove di obbedienza e olfattive. Dovrà mettere a disposizione del giudice almeno due persone, che non partecipano alla competizione, che assistano il giudice nelle operazioni di gara. Avranno cura di gestire la segreteria, accertando che i cani abbiano i requisiti richiesti (Tesserà CSEN, libretto sanitario con relativo nr. di microchip e libretto di lavoro del cane) compilando i moduli di iscrizione a cui allegare la scheda di valutazione che sarà data al giudice prima dell'inizio della gara. Al termine della Gara le schede di giudizio verranno inviate via Mail al Comitato Tecnico Nazionale e all'organizzatore dell'evento. Nell'attribuzione dei giudizi o nella valutazione dei singoli esercizi ogni errore di trascrizione o valutazione va comunicato al concorrente, le modifiche devono essere effettuate tracciando con una linea la frase o voto errato ma essere comunque visibili e contrassegnate dal giudice. Un giudice potrà giudicare un massimo di 20 binomi al giorno. Un numero superiore di partecipanti richiederà la presenza di un secondo

giudice. Le associazioni dovranno inoltre mettere a disposizione del giudice il materiale necessario allo svolgimento di ogni singolo esercizio di obbedienza e olfattivo. Nello specifico il giudice dovrà avere a disposizione un congruo numero di coni \ segnaposto e del nastro per lo svolgimento delle prove di obbedienza. E tutto il materiale descritto nelle varie prove olfattive.

### **E.1. Input olfattivi.**

Le prove olfattive saranno svolte utilizzando oli essenziali di Finocchio - Anice, Chiodi di Garofano a seconda delle prove svolte nelle varie categorie. Gli input olfattivi saranno confezionati solo ed esclusivamente dal Giudice di gara e saranno composti da un piccolo bastoncino cotonato (tipo cotton fioc) o garza unti da una goccia di olio essenziale. Il giudice, fermo restando le gamme odorose, potrà utilizzare anche una modalità diversa per gli input olfattivi, ma dovranno essere uguali per tutti i cani presenti in gara. Gli odori target dovranno essere conservati in contenitori abbastanza grandi da riuscire a contenerli ma di dimensioni contenute per essere facilmente occultabili. Nelle prove olfattive l'organizzatore dovrà mettere a disposizione del giudice del biadesivo o del nastro carta per fissare gli input olfattivi alle scatole o ai nascondigli per eliminare la possibilità che toccati dal cane possano cadere o fare rumore falsando di fatto la ricerca. Gli organizzatori, inoltre devono mettere a disposizione un numero di scatole pari a 3 volte a quelle previste per la prova per permettere al giudice di poter sostituire le scatole danneggiate o inquinate. (esempio: Per effettuare una ricerca su 14 scatole sono necessarie 42 scatole)

### **E.2. Svolgimento della gara:**

Alla chiusura della segreteria sotto la supervisione del Giudice, si procederà all'estrazione per determinare l'ordine di partenza. Nell'ordine di partenza verrà data precedenza alla classe Pre-Debuttanti proseguendo con le classi successive. Sarà discrezione del giudice determinare i tempi di pausa fra una prova e l'altra. Durante le prove olfattive il giudice ha facoltà di modificare il campo di gara o la posizione del target in funzione delle varie esigenze che si dovessero verificare al



momento dello svolgimento della prova stessa o per rendere omogenee le prove in funzione della taglia dei cani concorrenti.

### **E.3. Ricerca su scatole:**

Durante la prova “ricerca su scatole” le scatole possono essere di qualsiasi misura purché non superino i 50cm x 50cm e non siano più alte di 25 cm. Le scatole potranno avere o 1 foro del diametro massimo di 4cm. oppure 5 fori tutti del diametro massimo di 1 cm. sulla parte superiore. Le scatole il giorno della gara devono essere tutte uguali sia nella forma che nell’aspetto. Se durante una prova la scatola viene danneggiata al punto da non essere più uniforme alle altre va sostituita con una integra. Se durante la prova un cane sporca o marca una scatola il giudice provvederà a sostituirla con una neutra.

### **E.4. Prove di obbedienza:**

Tutte le prove di obbedienza iniziano e terminano con il cane nella posizione “al piede” che per comodità sarà indicata con il nome di “posizione di base”. È ammessa previa comunicazione al giudice la posizione al “FRONTE” con successivo posizionamento del cane in “posizione base”. Per comodità di descrizione in questo regolamento vengono utilizzati comandi in lingua italiana ad esempio “PIEDE” “SEDUTO” “TERRA” “RESTA” “VAI” “VIENI” ma durante lo svolgimento delle prove i concorrenti potranno utilizzare comandi equivalenti.

### **E.5. Penalità, segnalazioni e premio**

Quando viene utilizzata nel seguente regolamento la descrizione “FALSA SEGNALAZIONE” si intende quando il cane segnala durante gli esercizi di ricerca olfattiva una zona dove non c’è il target e quindi sarà considerata come penalità. Quando viene utilizzata nel seguente regolamento la descrizione “FALSO POSITIVO” si intende quando il cane segnala, durante gli esercizi di ricerca con più target, una zona dove in precedenza è stato già segnalato e giudicato il primo target. In fase di iscrizione il conduttore comunicherà la segnalazione che esibirà il cane al ritrovamento dell’odore target. Le segnalazioni ammesse sono il SEDUTO, TERRA, ABBAIO, FREEZING e “RASPA”. Se il cane al ritrovamento dell’odore target non esibisce la

segnalazione dichiarata la prova sarà soggetta a penalità. Durante le prove, all'interno del campo di gara, il cane non potrà in nessun caso essere premiato con gioco o cibo ma potrà solo essere lodato (rinforzo sociale) al termine di ciascun esercizio.

## **E.6. Norme generali di gara**

Al termine della gara in caso di pari merito fra più concorrenti verrà dichiarato vincitore il binomio che avrà accumulato il punteggio più alto nelle prove olfattive e in seconda battuta il binomio che avrà ottenuto il tempo più basso (prendendo in considerazione minuti e secondi) sommando i tempi ottenuti nelle diverse prove olfattive.

### **Giudizi: tutti giudizi sono inappellabili.**

I binomi verranno valutati dal momento del loro ingresso sul terreno di prova al momento in cui lo lasceranno. Valutazioni e risultati saranno compilati sulle allegare schede di giudizio. Il Giudice ha facoltà di allontanare dal campo di gara i concorrenti che ne contesteranno il giudizio in maniera antisportiva, annotando l'accaduto sul libretto di gara.

### **Il Giudice valuterà gli esercizi olfattivi secondo il proprio indiscutibile**

#### **Giudizio sui seguenti elementi:**

- A. **Gestione del guinzaglio:** come strumento di aiuto e mai di intralcio o condizionamento,
- B. **Gestione del cane in ricerca:** Verrà valutata la capacità del conduttore di interpretare il proprio cane o di aiutarlo nei momenti di difficoltà, di leggere le correnti d'aria, la gestione degli aiuti vocali e gestuali.
- C. **Ricerca:** Verrà valutata l'intensità profusa dal cane nella ricerca, la voglia di cercare, la precisione, la capacità di rimanere concentrato sull'esercizio,
- D. **Segnalazione:** la segnalazione dichiarata in fase di iscrizione dovrà essere proposta dal cane in maniera inequivocabile e decisa, duratura (mantenuta finché il conduttore non alza il braccio per confermare il ritrovamento) e precisa (il più vicino possibile al target).

- E. Se il cane commette una falsa segnalazione non confermata dal conduttore viene penalizzato per ogni falsa segnalazione effettuata prima di quella corretta fino ad un massimo di 4 false segnalazioni non confermate dopodiché la prova sarà considerata conclusa o Non Classificata “N.C.”,
- F. Se il cane commette una falsa segnalazione confermata dal conduttore con l'alzata di mano viene penalizzato della metà dei punti attribuiti all'intera prova.
- G. Se il conduttore conferma per 2 volte una falsa segnalazione all'esercizio verranno assegnati 0 punti a tutta la prova .
- H. tutte le false segnalazioni confermate o non confermate potrebbero penalizzare a discrezione del giudice anche gli altri parametri di giudizio.
- I. Il giudice in caso di “falsa segnalazione” confermata non ferma il cronometro e dichiara “falsa segnalazione” permettendo al conduttore di continuare la ricerca.
- J. In caso di seconda “falsa segnalazione” confermata, il giudice dichiarerà: “esercizio terminato per doppia falsa segnalazione”.
- K. In caso di ricerche con più target al rinvenimento del primo target il giudice dichiarerà “Segnalazione corretta” senza fermare il cronometro permettendo al conduttore di riprendere la ricerca.
- L. In caso di falso positivo non confermato il binomio verrà penalizzato (Gestione del cane in ricerca e ricerca).
- M. I falsi positivi confermati dal conduttore vengono valutati al pari delle false segnalazioni.
- N. Tempo impiegato: A ritrovamenti avvenuto il giudice ferma il tempo e lo segna sulla scheda punteggio. Il tempo impiegato verrà convertito in punteggio in base ad uno schema di conversione specifico per ogni prova.
- O. Indifferenza all'esca. Nelle prove che prevedono un esca alimentare nascosta in un contenitore uguale a quello dei target, il cane deve rimanere concentrato sul ritrovamento dell'odore target rimanendo indifferente all'esca, non deve fermarsi, segnalarla, cercare di prenderla o manifestare interesse all'esca. La prova sarà considerata fallita se il cane si sofferma

sull'esca senza riprendere la ricerca nonostante le sollecitazioni del conduttore.

P. L'esercizio è considerato fallito se il cane sporca il campo di gara

E' assolutamente vietato, pena l'annullamento della prova, introdurre nel campo di gara oli essenziali o manufatti imbevuti di qualsiasi odore, olio essenziale o essenza.

**Il Giudice valuterà gli esercizi di obbedienza secondo il proprio indiscutibile Giudizio utilizzando le seguenti linee guida:**

1. Il cane deve seguire volentieri il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla all'altezza del ginocchio sinistro del conduttore e seguendo il conduttore su una linea parallela.
2. Il conduttore deve muovere le braccia in modo naturale durante l'esercizio. Le svolte a sinistra e a destra durante la condotta devono essere angoli retti (90°).
3. Il conduttore non deve girare la testa, non deve ruotare le spalle o usare il linguaggio corporeo o dare segnali con i piedi.
4. Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia direzione e nelle svolte e dietrofront da fermi.
5. Quando il conduttore si ferma, il cane deve assumere la posizione al piede immediatamente e senza comando.
6. Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza e il comando "Resta" è ammesso negli esercizi in cui il conduttore lascia il cane o si gira intorno al cane.
7. I comandi sono comandi verbali. In Classe 1 i segnali con le mani possono sostituire un comando verbale o essere dati simultaneamente ad un comando verbale. Quando si usano segnali con le mani, questi devono essere brevi e non superare il comando verbale e non includere altro linguaggio corporeo.
8. Linguaggio corporeo significa muovere il corpo (non necessariamente fare passi), curvare o ruotare il corpo, la testa o le spalle, come anche dare segnali con i piedi. Questo comporta una penalità.
9. Fare passi mentre si impartiscono i comandi comporta una penalità

10. Negli esercizi dove si dirige il cane o dove è necessario ridirigerlo, segnali con le mani sono ammessi simultaneamente al comando vocale quando il cane è a distanza.
11. Il nome del cane può essere combinato al comando in tutti gli esercizi di richiamo / tutte le situazioni di richiamo. Il nome e il comando devono essere legati insieme strettamente in modo che nome e comando non diano l'impressione di due comandi separati. E' ammesso anche usare solo il nome del cane.
12. Negli esercizi di richiamo, il cane può venire direttamente nella posizione al piede o sedersi prima di fronte al conduttore. Se si siede di fronte al conduttore, il cane deve, su comando, assumere rapidamente la sua posizione al piede, passando molto vicino al conduttore.
13. Negli esercizi di richiamo, il giudice non ha bisogno di sapere se il cane doveva prendere la posizione al piede direttamente o dopo essersi seduto di fronte. Se l'esercizio è effettuato elegantemente si può attribuire il punteggio pieno indipendentemente da quel che ci si aspettava.
14. Il giudizio di un esercizio inizia quando conduttore e cane hanno preso posizione (cane al piede) al punto di partenza e il Giudice annuncia "Inizia l'esercizio". Il giudizio di un esercizio termina quando il Giudice ha annunciato "Esercizio finito" o "Grazie".
15. Tutte le deviazioni dall'ideale ridurranno i punti: tutti i comandi extra, i doppi comandi, linguaggio corporeo, deviazioni dalla posizione al piede, deviazioni dal movimento parallelo, ecc.
16. **E' importante che il cane sia allegro e obbedisca volentieri ai comandi.**
17. Nel giudicare la velocità si terrà in considerazione la razza. L'ideale non è lo stesso per tutte le razze. Quando un cane reagisce al comando istantaneamente e impegnandosi, si muove nel modo tipico della sua razza, prende il suo passo e mostra interesse in quello che sta facendo, gli sarà attribuito il punteggio pieno, se non ci sono errori che abbassano il punteggio.
18. Tutte le punizioni del cane portano alla squalifica.

19. Se il cane non assume la posizione al piede o la posizione di partenza di un esercizio (es. seduto o terra), l'esercizio è fallito.
20. Altri motivi di penalizzazione: Se un cane non assume la posizione al piede (seduto) alla fine di un esercizio, se il cane non siede calmo a fianco del conduttore all'inizio dell'esercizio, se il conduttore fa passi mentre dà i comandi.
21. E' tollerato il cane che tocca il conduttore (leggermente) negli esercizi di richiamo quando si siede di fronte al conduttore o andando alla posizione al piede / spostandosi a fianco del conduttore. Verrà, altresì, penalizzato se urta / sbatte contro il conduttore
22. Controllare il cane tenendolo per il collare tra un esercizio e l'altro porta ad una riduzione di punti nell'impressione generale.
23. Se il cane "sporca" in campo l'esercizio è fallito (0 punti) e l'impressione generale è fallita (0 punti).
24. Anticipare il comando o iniziare l'esercizio troppo presto comporta delle penalità.
25. In classe 3 se un cane anticipa il comando (cioè, non mantiene la posizione al piede correttamente: sobbalza, si alza, ma non fa passi avanti), quando inizia l'esercizio, verrà penalizzato.
26. In classe 2 e Classe 3, in tutti gli esercizi che prevedono il cane senza guinzaglio se il cane lascia il conduttore o la posizione dopo che l'esercizio è iniziato verrà penalizzato. Potranno comunque portare al termine l'esercizio. Al conduttore sono concessi due richiami al terzo l'esercizio sarà considerato fallito. Se il cane ritorna entro il secondo richiamo è concesso di terminare l'esercizio riprendendo da l'ultimo comando previsto o chiedere al giudice di ripetere l'intero esercizio. In entrambi i casi esercizio e impressione generale verranno fortemente penalizzati. Se non ritorna al secondo richiamo, l'esercizio è fallito.
27. Negli esercizi dove al cane viene ordinato di mantenere una posizione in attesa del richiamo o del ritorno del conduttore ogni variazione della sequenza ordine- esecuzione -attesa ordine sarà penalizzata. L'esercizio

sarà fallito se il cane segue il conduttore nonostante l'ordine "resta" o per altri casi previsti nella descrizione del singolo esercizio.

<b>Capitolo</b>  <b>2</b>	<b>CLASSE PRE-DEBUTTANTI</b>
---------------------------------	------------------------------

### **VALUTAZIONE SOCIABILITA'**

Il binomio prima di iniziare la prova si presenta al giudice porgendogli la mano declinando il proprio nome e cognome, il nome del cane e come segnala il target. Il Giudice stringerà la mano al conduttore senza toccare il cane. Al cane che manifesta aggressività nei confronti del giudice verrà preclusa di partecipare alla prova.

Ricerca su scatole in linea	300 punti
Ricerca su scatole in cerchio	300 punti

**Totale punti Gara** **600 punti**

**Pdb.1- Ricerca su scatole in linea** \_\_\_\_\_ **300 punti**

**Essenza: Finocchio – Tempo massimo 3 minuti**

La prova consiste nel portare il cane di fronte a 14 scatole disposte su un'unica fila distanti almeno 1 metro l'una dall'altra, in una delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo essenza "finocchio". Il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo massimo di 3 minuti. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni. Una delle scatole sarà la scatola target, che conterrà l'odore. Tutte le scatole devono essere neutre, quindi non contenere altri odori motivo di distrazione o confusione per il cane. La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice, il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando "CERCA" entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà "INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA". Ogni

binomio è libero di scegliere la sequenza di ricerca che preferisce passando anche diverse volte sulle scatole. Una volta individuata la scatola target il cane deve velocemente segnalarla al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell'atteggiamento generale del cane. Il conduttore per comunicare al giudice il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio. Il giudice a questo punto immediatamente fermerà il cronometro. In caso di segnalazioni dubbie (ad esempio se il cane annusa una scatola e si siede davanti ad un'altra) il giudice ha facoltà di chiedere al conduttore quale ritiene sia la scatola target. E' preferibile che durante la ricerca il guinzaglio non sia in tensione e non risulti d'intralcio ai movimenti del cane. Il conduttore in nessun modo deve influenzare il cane. I richiami vocali devono essere utilizzati con moderazione e solo per aiutare il cane in evidenti momenti di difficoltà o distrazione. La ricerca deve risultare intensa e minuziosa, il cane non deve apparire svogliato o demotivato ma deve trasparire la voglia di intraprendere tale attività unitamente al proprio conduttore.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 300</b>	
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>RICERCA</b>	
ECCELLENTE	50
BUONA	40
SUFFICIENTE	25
MEDIOCRE	10
ERRATA	0
<b>SEGNALAZIONE</b>	
ECCELLENTE	100
BUONA	80



SUFFICIENTE					60	
MEDIOCRE					40	
DIFFERENTE					20	
ERRATA					0	
Falso positivo – non confermato		-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato		-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>						
Da	00:00	a	00:15	Punti	100	
Da	00:16	a	00:26	Punti	90	
Da	00:27	a	00:42	Punti	80	
Da	00:43	a	01:00	Punti	70	
Da	01:01	a	01:21	Punti	60	
Da	01:22	a	01:42	Punti	50	
Da	01:43	a	02:03	Punti	40	
Da	02:04	a	02:24	Punti	30	
Da	02:25	a	02:45	Punti	20	
Da	02:46	a	03:00	Punti	10	

## **Pdb.2 - Ricerca su scatole in cerchio \_\_\_\_\_ 300 punti**

### **Essenza: Finocchio – Tempo massimo 3 minuti**

La prova consiste nel portare il cane di fronte a 14 scatole disposte in cerchio avente almeno 8 metri di diametro, in una delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo essenza “finocchio”. Il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo massimo di 3 minuti. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni. Una delle scatole sarà la scatola target, che conterrà l’odore. Tutte le scatole devono essere neutre, quindi non contenere altri odori motivo di distrazione o confusione per il cane. La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice, il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando “CERCA” entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà “INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA”. Ogni binomio è libero di scegliere la sequenza di ricerca che preferisce passando anche diverse volte sulle scatole. Una volta individuata la scatola target il cane deve velocemente segnalarla al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della

sicurezza e dell'atteggiamento generale del cane. Il conduttore per comunicare al giudice il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio. Il giudice a questo punto immediatamente fermerà il cronometro. In caso di segnalazioni dubbie (ad esempio se il cane annusa una scatola e si siede davanti ad un'altra) il giudice ha facoltà di chiedere al conduttore quale ritiene sia la scatola target.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 300</b>						
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>						
ECCELLENTE					25	
BUONA					20	
SUFFICIENTE					10	
MEDIocre					5	
ERRATA					0	
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>						
ECCELLENTE					25	
BUONA					20	
SUFFICIENTE					10	
MEDIocre					5	
ERRATA					0	
<b>RICERCA</b>						
ECCELLENTE					50	
BUONA					40	
SUFFICIENTE					25	
MEDIocre					10	
ERRATA					0	
<b>SEGNALAZIONE</b>						
ECCELLENTE					100	
BUONA					80	
SUFFICIENTE					60	
MEDIocre					40	
DIFFERENTE					20	
ERRATA					0	
Falso positivo – non confermato		-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato		-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>						
Da	00:00	a	00:15	Punti	100	
Da	00:16	a	00:26	Punti	90	
Da	00:27	a	00:42	Punti	80	
Da	00:43	a	01:00	Punti	70	

Da	01:01	a	01:21	Punti	60
Da	01:22	a	01:42	Punti	50
Da	01:43	a	02:03	Punti	40
Da	02:04	a	02:24	Punti	30
Da	02:25	a	02:45	Punti	20
Da	02:46	a	03:00	Punti	10

<b>Capitolo</b>  <b>3</b>	<b>CLASSE DEBUTTANTI</b>
---------------------------------	--------------------------

### VALUTAZIONE SOCIABILITA'

Il binomio prima di iniziare la prova si presenta al giudice porgendogli la mano declinando il proprio nome e cognome, il nome del cane e come segnala il target. Il Giudice stringerà la mano al conduttore senza toccare il cane. Al cane che manifesta aggressività nei confronti del giudice verrà preclusa di partecipare alla prova.

Ricerca su scatole in ordine sparso 300 punti

Ricerca su scatole in ambiente 300 punti

**Totale punti Gara 600 punti**

### **Pdb.3 - Ricerca su scatole sparse \_\_\_\_\_ 300 punti**

**Essenza: Finocchio – Tempo massimo 4 minuti.** La prova consiste nel portare il cane di fronte a 21 scatole disposte in ordine sparso all'interno del campo di gara limitatamente ad un area di 10 metri di lunghezza per 10 metri di larghezza circa, in una delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo essenza "finocchio". Il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo massimo di 4 minuti. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni. Una delle scatole sarà la scatola target, che conterrà l'odore. Tutte le scatole devono essere neutre, quindi non contenere altri odori motivo di distrazione o confusione per il cane. La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova. Il binomio si posizionerà al punto di partenza

indicato dal giudice, il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando “CERCA” entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà “INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA”. Ogni binomio è libero di scegliere la sequenza di ricerca che preferisce passando anche diverse volte sulle scatole. Una volta individuata la scatola target il cane deve velocemente segnalarla al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell’atteggiamento generale del cane. Il conduttore per comunicare al giudice il ritrovamento dell’odore target alzerà un braccio. Il giudice a questo punto immediatamente fermerà il cronometro. In caso di segnalazioni dubbie (ad esempio se il cane annusa una scatola e si siede davanti ad un’altra) il giudice ha facoltà di chiedere al conduttore quale ritiene sia la scatola target.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 300</b>					
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>RICERCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					40
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
<b>SEGNALAZIONE</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	

### TABELLA CONVERSIONE TEMPO

Da	00:00	a	00:20	Punti	100
Da	00:21	a	00:40	Punti	90
Da	00:41	a	01:00	Punti	80
Da	01:01	a	01:20	Punti	70
Da	01:21	a	01:40	Punti	60
Da	01:41	a	02:00	Punti	50
Da	02:01	a	02:20	Punti	40
Da	02:21	a	03:00	Punti	30
Da	03:01	a	03:30	Punti	20
Da	03:31	a	04:00	Punti	10

### **Deb.3 - Ricerca in ambiente \_\_\_\_\_ 300 punti**

**Essenza: Finocchio – Tempo massimo 4 minuti**

La prova consiste nel cercare e segnalare l'odore target occultato in una stanza (magazzino, ufficio, deposito) o in un ambiente esterno, le cui dimensioni non devono essere inferiori a 16 metri quadri, appositamente "arredato" con mobili, suppellettili e oggetti vari. Il target sarà posizionato tenendo conto della taglia del cane. Per questo motivo il giudice ha facoltà di modificare il campo di gara aggiungendo o eliminando oggetti. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice, il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando "CERCA" entro 10 sec. da quando il giudice pronuncerà "INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA". La ricerca sarà effettuata **con il guinzaglio** e nell'ambiente non ci saranno odori che possano distrarre o confondere il cane. Il conduttore per comunicare al giudice il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio. Il giudice a questo punto immediatamente fermerà il cronometro. In caso di segnalazioni dubbie (ad esempio se il cane annusa in una zona e si siede davanti ad un'altra zona) il giudice ha facoltà di chiedere al conduttore dove ritiene sia nascosto l'odore target.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 300</b>					
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>RICERCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					40
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
<b>SEGNALAZIONE</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>					
Da	00:00	a	00:20	Punti	100
Da	00:21	a	00:40	Punti	90
Da	00:41	a	01:00	Punti	80
Da	01:01	a	01:20	Punti	70
Da	01:21	a	01:40	Punti	60
Da	01:41	a	02:00	Punti	50
Da	02:01	a	02:20	Punti	40
Da	02:21	a	03:00	Punti	30
Da	03:01	a	03:30	Punti	20
Da	03:31	a	04:00	Punti	10

<b>Capitolo</b>  <b>4</b>	<b>CLASSE 1</b>
---------------------------------	-----------------

### VALUTAZIONE SOCIABILITA'

Il binomio prima di iniziare la prova si presenta al giudice porgendogli la mano declinando il proprio nome e cognome, il nome del cane e come segnala il target. Il Giudice stringerà la mano al conduttore senza toccare il cane. Al cane che manifesta aggressività nei confronti del giudice verrà preclusa di partecipare alla prova.

Condotta con il guinzaglio	100 punti
Seduto resta con andata e ritorno del conduttore	100 punti
Impressione Generale	50 punti
Ricerca in ambiente x 2 target	400 punti
Ricerca su persone	300 punti
<b>Totale punteggio gara classe 1</b>	<b>950 punti</b>

#### **Cls1.1- Condotta con il guinzaglio \_\_\_\_\_ 100 punti**

Comandi: "Piede" o equivalenti sono consentiti alla partenza e per ogni cambio di direzione o posizione. Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende: 10 metri di condotta una svolta a destra dopo 5 metri una svolta sinistra e altri 10 metri di condotta giunti al cono dietrofront (o giro attorno al cono) dieci metri di condotta una svolta a destra altri cinque metri di condotta una svolta a sinistra e condotta fino al punto di partenza dove il binomio tornerà in posizione base è consentito il giro intorno al cono. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Tutti i

concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Ogni cambio di direzione o sosta è indicato da un cono o equivalente. In classe 1 i comandi vocali possono essere accompagnati dall'utilizzo di comandi gestuali o di gesti di incoraggiamento. Gli stessi comunque non consentiranno all'ufficiale di gara di attribuire una maggiorazione di punteggio sull'impressione generale. E la ripetizione degli stessi sarà equiparata alla penalità per la ripetizione del comando. Ogni prova si parte da un punteggio massimo a cui verranno detratti per il primo errore 10 punti ad ogni errore successivo verranno detratti 20 punti. (pag.9-11)

Condotta con guinzaglio	100	90	70	50	30	10	0
-------------------------	-----	----	----	----	----	----	---

### **Cls1.2 – Esercizio “Seduto” // “Resta” con andata e ritorno del conduttore \_\_\_\_\_ 100 punti**

Dietro ordine del giudice, il conduttore dalla posizione base esegue la condotta per 10 metri. Giunto al cono si ferma, impartisce l'ordine “Resta” al cane (che nel frattempo si è messo in posizione base) e prosegue la marcia per ulteriori 10 metri dopodiché, autonomamente si gira verso il cane rimanendo fermo per circa 5 secondi, su segnalazione del giudice torna verso il cane. Si ripositiona con il cane “Al piede” e girando su se stessi tornano verso la posizione di partenza. Se anticipa il comando di richiamo verrà penalizzato. Se si sposta durante la marcia del conduttore verrà penalizzato. Se durante la marcia il cane segue il proprio conduttore l'esercizio potrà essere ripetuto con una penalizzazione. L'esercizio potrà essere ripetuto una sola volta, se il cane ripropone lo stesso errore all'esercizio verranno attribuiti 0 punti.

Condotta con guinzaglio	100	90	70	50	30	10	0
-------------------------	-----	----	----	----	----	----	---

### **CI1.3 - Impressione Generale \_\_\_\_\_ 50 punti**

Oltre a valutare il singolo esercizio il giudice dovrà dare un giudizio dell'insieme degli esercizi valutando separatamente l'atteggiamento e la tecnica del conduttore e la precisione del cane . Il conduttore verrà valutato per la gestione



del guinzaglio, dei comandi, della mimica e gestualità durante gli esercizi e della gestione del cane in ambiente di gara. Il cane verrà valutato per la precisione e la prontezza con la quale esegue i comandi, deve apparire motivato e attento.

Impressione generale del conduttore	25	15	10	5	0
Impressione generale del cane	25	15	10	5	0

## **CI1.4 - Ricerca in ambiente con 2 target\_\_\_\_\_400 punti**

**Essenza: Finocchio e Anice – Tempo massimo 4 minuti**

La prova consiste nel cercare e segnalare **2 odori target** occultati in una stanza (magazzino, ufficio, deposito) o in un ambiente esterno, non più piccolo di 18 metri quadri, appositamente “arredato” con mobili, suppellettili e oggetti vari. I target saranno nascosti considerando la taglia del cane che dovrà effettuare la ricerca. Per questo motivo il giudice ha facoltà di modificare il campo di gara aggiungendo o eliminando oggetti. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice. Il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando “CERCA” entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà “INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA”. La ricerca sarà effettuata **con il guinzaglio**. Una volta individuato il primo odore target il cane deve segnalarlo al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell’atteggiamento generale del cane. Quando il conduttore sarà convinto della segnalazione del cane per dichiarare il ritrovamento dell’odore target alzerà un braccio e il giudice dichiarerà la segnalazione “corretta” o “falsa” permettendo al binomio di riprendere la ricerca.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 400</b>					
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>					
ECCELLENTE					25
BUONA					20
SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>RICERCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					40
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
<b>SEGNALAZIONE 1</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b>SEGNALAZIONE 2</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>					
Da	00:00	a	00:20	Punti	100
Da	00:21	a	00:40	Punti	90
Da	00:41	a	01:00	Punti	80
Da	01:01	a	01:20	Punti	70

Da	01:21	a	01:40	Punti	60
Da	01:41	a	02:00	Punti	50
Da	02:01	a	02:20	Punti	40
Da	02:21	a	03:00	Punti	30
Da	03:01	a	03:30	Punti	20
Da	03:31	a	04:00	Punti	10

## **Cls1.4 - Ricerca su persone \_\_\_\_\_ 300 punti**

**Essenza: Anice – Tempo massimo 4 minuti**

La prova consiste nel portare il cane al guinzaglio di fronte 5 figuranti posizionati in riga, uno dei quali nasconde il contenitore con l'odore target. I figuranti dovranno essere distanti almeno 1 metro l'uno dall'altro. I figuranti devono essere persone sconosciute al cane e nessun figurante potrà fare alcun movimento durante la prova. Dovranno rimanere nella posizione indicata dal giudice, stabilita in funzione della razza e della taglia del cane. Sarà compito dell'ufficiale di gara di curare l'invecchiamento dell'odore target. Durante la gara il giudice potrà, in caso di incompatibilità fra figurante e cane cambiare uno o più figuranti. La prova si svolge con il **cane al guinzaglio**. Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento dell'odore target da parte del cane alzando un braccio.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 300</b>	
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>RICERCA</b>	
ECCELLENTE	50
BUONA	40
SUFFICIENTE	25

MEDIOCRE						10
ERRATA						0
<b>SEGNALAZIONE</b>						
ECCELLENTE						100
BUONA						80
SUFFICIENTE						60
MEDIOCRE						40
DIFFERENTE						20
ERRATA						0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	-10		N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova					N.C.
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>						
Da	00:00	a	00:20	Punti	100	
Da	00:21	a	00:40	Punti	90	
Da	00:41	a	01:00	Punti	80	
Da	01:01	a	01:20	Punti	70	
Da	01:21	a	01:40	Punti	60	
Da	01:41	a	02:00	Punti	50	
Da	02:01	a	02:20	Punti	40	
Da	02:21	a	03:00	Punti	30	
Da	03:01	a	03:30	Punti	20	
Da	03:31	a	04:00	Punti	10	

<b>Capitolo</b>  <b>5</b>	<b>CLASSE 2</b>
---------------------------------	-----------------

### **VALUTAZIONE SOCIABILITA'**

Il binomio prima di iniziare la prova si presenta al giudice porgendogli la mano declinando il proprio nome e cognome, il nome del cane e come segnala il target. Il Giudice stringerà la mano al conduttore senza toccare il cane. Al cane che manifesta aggressività nei confronti del giudice verrà preclusa di partecipare alla prova.

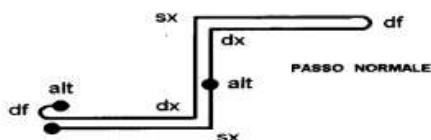
Condotta senza guinzaglio	100 punti
Seduto resta 30' con andata e ritorno del conduttore	100 punti

Condotta "Terra" con andata e richiamo	100 punti
Impressione Generale	50 punti
Ricerca in ambiente x 2 target con esca	450 punti
Ricerca su persone x 2 target con esca	450 punti

**Totale punteggio gara classe 2      1250 punti**

### **Cls2.1 - Condotta SENZA guinzaglio \_\_\_\_\_ 100 punti**

Comandi: "Piede" o altri sono consentiti alle partenze e per ogni cambio di direzione. Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende: 2 cambi di direzione a S (sinistra), 2 a D (destra), 2 dietrofront, 1 fermata. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Ogni comando o aiuto non verbale sarà penalizzato. Altri errori a discrezione del Giudice.



### **Cls2.2 – "SEDUTO" durante la marcia con andata e ritorno del conduttore \_\_\_\_\_ 100 punti**

Dietro ordine del giudice, il conduttore dalla posizione base esegue la condotta per 10 metri. Giunto al cono senza fermarsi, impartisce l'ordine "Seduto" al cane e prosegue la marcia per ulteriori 10 metri dopodiché, autonomamente si gira verso il cane rimanendo fermo per **30 secondi**, su segnalazione del giudice torna verso il cane. Riposizione il cane "Al piede" e girando su se stessi tornano verso la posizione di partenza. Se il cane si sposta durante la marcia del conduttore verrà penalizzato. Se durante la marcia il cane segue il proprio conduttore l'esercizio potrà essere ripetuto con una penalizzazione. L'esercizio potrà essere ripetuto una sola volta, dopodiché l'esercizio sarà considerato fallito.

### **Cls2.3 – “TERRA” con andata e “RICHIAMO” al piede\_\_\_\_\_100 punti**

Dietro ordine del giudice, il conduttore dalla posizione base esegue la condotta per 10 metri. Giunto al cono senza fermarsi, impartisce l'ordine “Terra” al cane e prosegue la marcia per ulteriori 10 metri dopodiché, autonomamente si gira verso il cane rimanendo fermo per circa 5 secondi, su segnalazione del giudice richiama il cane posizionando “Al piede”. E'consentito il passaggio intermedio del cane “A Fronte” dopo un cenno del giudice rientrano in condotta al punto di partenza. Se anticipa il comando di richiamo verrà penalizzato. Se si sposta durante la marcia del conduttore verrà penalizzato. Se durante la marcia il cane segue il proprio conduttore l'esercizio potrà essere ripetuto con una penalizzazione. L'esercizio potrà essere ripetuto una sola volta, se il cane ripropone lo stesso errore all'esercizio sarà considerato fallito.

### **Cls2.4 - Impressione Generale\_\_\_\_\_50 punti**

Oltre a valutare il singolo esercizio il giudice dovrà dare un giudizio dell'insieme degli esercizi valutando separatamente l'atteggiamento e la tecnica del conduttore e la precisione del cane . Il conduttore verrà valutato per la gestione del guinzaglio, dei comandi, della mimica e gestualità durante gli esercizi e della gestione del cane in ambiente di gara. Il cane verrà valutato per la precisione e la prontezza con la quale esegue i comandi, deve apparire motivato e attento.

Impressione generale del conduttore	25	15	10	5	0
Impressione generale del cane	25	15	10	5	0

### **Cls2.5 - RICERCA IN AMBIENTE CON 2 TARGET E UN ESCA\_\_\_\_\_450 punti**

Essenza: Garofano e Finocchio / Anice – Tempo massimo 5 minuti

La prova consiste nel cercare e segnalare **2 odori target** occultati in una stanza (magazzino, ufficio, deposito) o in un ambiente esterno, non più piccolo di 18 metri quadri, appositamente “arredato” con mobili, suppellettili e oggetti vari. All'interno dell'ambiente vi sarà nascosto un contenitore uguale a quelli utilizzati per i target contenente un odore esca (wurstel). Il cane dovrà rimanere concentrato sull'individuazione dell'odore target senza lasciarsi distrarre o condizionare dall'odore dell'esca. Non dovrà segnalarla, non dovrà cercare di prenderla o arrestare la ricerca. I target saranno nascosti considerando la taglia del cane che dovrà effettuare la ricerca. Per questo motivo il giudice ha facoltà di modificare il campo di gara aggiungendo o eliminando oggetti. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice. Il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando “CERCA” entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà “INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA”. La ricerca sarà effettuata **con il guinzaglio**. Una volta individuato il primo odore target il cane deve segnalarlo al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell'atteggiamento generale del cane. Quando il conduttore sarà convinto della segnalazione del cane per dichiarare il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio e il Giudice dichiarerà la segnalazione “corretta” o Falsa” permettendo al binomio di continuare la ricerca

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 450</b>	
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>RICERCA</b>	
ECCELLENTE	50

BUONA					40
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
<b>SEGNALAZIONE 1</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b>SEGNALAZIONE 2</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
<b>INDIFFERENZA ALL'ESCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					35
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>					
Da	00:00	a	00:30	Punti	100
Da	00:31	a	01:00	Punti	90
Da	01:01	a	01:30	Punti	80
Da	01:31	a	02:00	Punti	70
Da	02:01	a	02:30	Punti	60
Da	02:31	a	03:00	Punti	50
Da	03:01	a	03:30	Punti	40
Da	03:31	a	04:00	Punti	30
Da	04:01	a	04:30	Punti	20
Da	04:31	a	05:00	Punti	10



## **CI2.6 - RICERCA SU PERSONE 2 TARGET CON ESCA \_\_\_\_\_ 450 PUNTI**

**Essenza: Garofano e Finocchio / Anice – Tempo massimo 4 minuti**

La prova consiste nel portare il cane al guinzaglio di fronte **6 figuranti** posizionati in riga, **2** dei quali nascondono il contenitore con l'odore target e uno nasconde il contenitore con l'odore esca (wurstel). Il cane dovrà rimanere concentrato sull'individuazione dell'odore target senza lasciarsi distrarre o condizionare dall'odore dell'esca. Non dovrà segnalarla, non dovrà cercare di prenderla o arrestare la ricerca. I figuranti dovranno essere distanti almeno 1 metro l'uno dall'altro. I figuranti devono essere persone sconosciute al cane e nessun figurante potrà fare alcun movimento durante la prova. Dovranno rimanere nella posizione indicata dal giudice, stabilita in funzione della razza e della taglia del cane. Sarà compito dell'ufficiale di gara di curare l'invecchiamento dell'odore target. Durante la gara il giudice potrà, in caso di incompatibilità fra figurante e cane cambiare uno o più figuranti. La prova si svolge con il **cane al guinzaglio**. Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento dell'odore target da parte del cane alzando un braccio. L'alzata del braccio del conduttore fa fermare il cronometro, Se il cane effettua 1 FALSA SEGNALAZIONE sarà penalizzato, mentre se accumula 2 FALSE SEGNALAZIONI la prova non sarà superata. Se interrompe definitivamente la ricerca nonostante gli inviti a continuare impartiti dal conduttore la prova verrà considerata fallita.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 450</b>	
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20
SUFFICIENTE	10
MEDIOCRE	5
ERRATA	0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>	
ECCELLENTE	25
BUONA	20

SUFFICIENTE					10
MEDIOCRE					5
ERRATA					0
<b>RICERCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					40
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
<b>SEGNALAZIONE 1</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b>SEGNALAZIONE 2</b>					
ECCELLENTE					100
BUONA					80
SUFFICIENTE					60
MEDIOCRE					40
DIFFERENTE					20
ERRATA					0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	- 10	N.C.
<b>INDIFFERENZA ALL'ESCA</b>					
ECCELLENTE					50
BUONA					35
SUFFICIENTE					25
MEDIOCRE					10
ERRATA					0
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova			N.C.	
<b><u>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</u></b>					
Da	00:00	a	00:20	Punti	100
Da	00:21	a	00:40	Punti	90
Da	00:41	a	01:00	Punti	80
Da	01:01	a	01:20	Punti	70
Da	01:21	a	01:40	Punti	60
Da	01:41	a	02:00	Punti	50
Da	02:01	a	02:20	Punti	40
Da	02:21	a	03:00	Punti	30
Da	03:01	a	03:30	Punti	20
Da	03:31	a	04:00	Punti	10

<b>Capitolo</b>  <b>6</b>	<b>CLASSE 3</b>
---------------------------------	-----------------

### **VALUTAZIONE SOCIABILITA'**

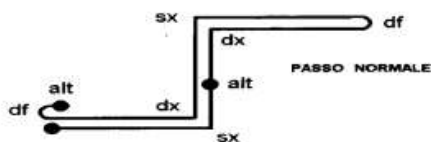
Il binomio prima di iniziare la prova si presenta al giudice porgendogli la mano declinando il proprio nome e cognome, il nome del cane e come segnala il target. Il Giudice stringerà la mano al conduttore senza toccare il cane. Al cane che manifesta aggressività nei confronti del giudice verrà preclusa di partecipare alla prova.

Condotta senza guinzaglio	100 punti
Terra durante la marcia con richiamo al piede	100 punti
Invio al Target	100 punti
Impressione Generale	50 punti
Ricerca in ambiente x 3 target con 2 esche	600 punti

**Totale punteggio gara classe 3      950 punti**

#### **Cls3.1 - Condotta SENZA guinzaglio \_\_\_\_\_ 100 punti**

Comandi: "Piede" o altri sono consentiti alle partenze e per ogni cambio di direzione. Il cane dovrà seguire il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla sulla linea del ginocchio del conduttore. L'esercizio sarà eseguito con passo NORMALE seguendo lo schema stabilito, che comprende: 2 cambi di direzione a S (sinistra), 2 a D (destra), 2 dietrofront, 1 fermata. Il conduttore deve bilanciare le braccia in modo naturale. Tutti i concorrenti devono eseguire lo stesso schema di percorso. Ogni comando o aiuto non verbale sarà penalizzato. Altri errori a discrezione del Giudice.



### **Cls3.2 – “TERRA” durante la marcia con “RICHIAMO” \_\_\_\_\_ 100 punti**

Dietro ordine del giudice, il conduttore dalla posizione base esegue la condotta per 10 metri. Giunto al cono senza fermarsi, impartisce l'ordine “Terra” al cane e prosegue la marcia per ulteriori 10 metri dopodiché, autonomamente si gira verso il cane rimanendo fermo per circa **1 minuto**, su segnalazione del giudice richiama il cane posizionando “Al piede”. E'consentito il passaggio intermedio del cane “A Fronte” dopo un cenno del giudice rientrano in condotta al punto di partenza. Se anticipa il comando di richiamo verrà penalizzato. Se si sposta durante la marcia del conduttore verrà penalizzato. Se durante la marcia il cane segue il proprio conduttore l'esercizio potrà essere ripetuto con una penalizzazione. L'esercizio potrà essere ripetuto una sola volta, se il cane ripropone lo stesso errore all'esercizio sarà considerato fallito.

### **Cls3.3 - INVIO AL TARGET \_\_\_\_\_ 100 PUNTI**

Dalla “posizione base” su autorizzazione del giudice, il conduttore lascia il cane e posiziona un target a circa 20mt di distanza, il conduttore autonomamente ritorna a fianco del cane e dopo circa 3 secondi invia autonomamente il cane verso il target utilizzando o un comando gestuale o con un comando vocale. Il cane una volta raggiunto il target dovrà posizionarsi o in piedi o a terra con le zampe anteriori sul target (la posizione che assumerà il cane dovrà essere dichiarata al giudice prima dell'esercizio) e dovrà mantenere quella posizione fin quando il conduttore, su ordine del giudice, tornerà da lui rimettendolo nella “posizione di base” una volta al suo fianco.

**\*Viene definito target un piano in tessuto o in altro materiale di qualsiasi colore. In ogni modo non deve superare la dimensione di 50cm x 50cm\***

### **Cls3.4 - Impressione Generale \_\_\_\_\_ 50 punti**

Oltre a valutare il singolo esercizio il giudice dovrà dare un giudizio dell'insieme degli esercizi valutando separatamente l'atteggiamento e la tecnica del conduttore e la precisione del cane. Il conduttore verrà valutato per la gestione del guinzaglio, dei comandi, della mimica e gestualità durante gli esercizi e della gestione del cane in ambiente di gara. Il cane verrà valutato per la precisione e la prontezza con la quale esegue i comandi, deve apparire motivato e attento.

Impressione generale del conduttore	25	15	10	5	0
Impressione generale del cane	25	15	10	5	0

### **Cls3.5 RICERCA IN AMBIENTE \_\_\_\_\_ 600 PUNTI**

Essenza: Finocchio – Anice e Chiodi di garofano – Tempo massimo 10 minuti

La prova consiste nel cercare e segnalare 3 odori target occultati in un area recintata grande almeno 200 metri quadri, appositamente "arredato" con mobili, suppellettili e oggetti vari. L'ambiente di ricerca deve comprendere obbligatoriamente un muro creato con dei blocchetti di cemento (ogni blocchetto crea almeno due nascondigli) della lunghezza minima di 5 metri e alto 1 metro. Il campo di gara deve contenere anche 10 fra coni e cinesini, 10 fra borse e valigie, può contenere ostacoli dell'agility, tavoli, sedie, cassettiere, vasi e secchi e tutto quello che i giudici riterranno di inserire nel campo di gara con lo scopo di rendere la ricerca lunga e impegnativa. Il target saranno nascosti considerando la taglia del cane che dovrà effettuare la ricerca. Per questo motivo il giudice ha facoltà di modificare il campo di gara aggiungendo o eliminando oggetti. Il binomio si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice. Il via al cronometro (inizio della prova) sarà dato una volta che il conduttore avrà dato il comando "CERCA" entro 10sec. da quando il giudice pronuncerà "INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA". La ricerca sarà effettuata **con il guinzaglio e all'interno del campo di gara vi saranno due contenitori uguali a quelli degli odori target contenenti un odore esca (wurstel)**. Il cane dovrà rimanere concentrato sull'individuazione dell'odore target senza lasciarsi distrarre o condizionare

dall'odore dell'esca. Non dovrà segnalare, non dovrà cercare di prenderla o arrestare la ricerca. . Una volta individuato il primo odore target il cane deve segnalare al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell'atteggiamento generale del cane. Quando il conduttore sarà convinto della segnalazione del cane per dichiarare il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio e il giudice dichiarerà la segnalazione "corretta" O "falsa" permettendo ai binomi di riprendere la ricerca.

<b>PUNTEGGIO TOTALE PROVA OLFATTIVA 600</b>						
<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>						
ECCELLENTE						25
BUONA						20
SUFFICIENTE						10
MEDIOCRE						5
ERRATA						0
<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>						
ECCELLENTE						25
BUONA						20
SUFFICIENTE						10
MEDIOCRE						5
ERRATA						0
<b>RICERCA</b>						
ECCELLENTE						50
BUONA						40
SUFFICIENTE						25
MEDIOCRE						10
ERRATA						0
<b>SEGNALAZIONE 1</b>						
ECCELLENTE						100
BUONA						80
SUFFICIENTE						60
MEDIOCRE						40
DIFFERENTE						20
ERRATA						0
Falso positivo – non confermato	-10	-10	-10	-10		N.C.
Falso positivo – confermato	-50% sulla prova					N.C.
<b>SEGNALAZIONE 2</b>						
ECCELLENTE						100
BUONA						80
SUFFICIENTE						60
MEDIOCRE						40

DIFFERENTE					20	
ERRATA					0	
Falso positivo – non confermato		-10	-10	-10	-10	N.C.
<b>SEGNALAZIONE 3</b>						
ECCELLENTE					100	
BUONA					80	
SUFFICIENTE					60	
MEDIocre					40	
DIFFERENTE					20	
ERRATA					0	
Falso positivo – non confermato		-10	-10	-10	-10	N.C.
<b>INDIFFERENZA ALL'ESCA 1</b>						
ECCELLENTE					50	
BUONA					35	
SUFFICIENTE					25	
MEDIocre					10	
ERRATA					0	
Falso positivo – confermato		-50% sulla prova			N.C.	
<b>INDIFFERENZA ALL'ESCA 2</b>						
ECCELLENTE					50	
BUONA					35	
SUFFICIENTE					25	
MEDIocre					10	
ERRATA					0	
Falso positivo – confermato		-50% sulla prova			N.C.	
<b>TABELLA CONVERSIONE TEMPO</b>						
Da	00:00	a	03:00	Punti	100	
Da	03:01	a	03:30	Punti	90	
Da	03:31	a	04:00	Punti	80	
Da	04:01	a	04:30	Punti	70	
Da	04:31	a	05:30	Punti	60	
Da	05:31	a	06:30	Punti	50	
Da	06:31	a	07:30	Punti	40	
Da	07:31	a	08:00	Punti	30	
Da	08:01	a	09:00	Punti	20	
Da	09:00	a	10:00	Punti	10	

Regolamento valido per la stagione 2021/2022, Il comitato tecnico alla fine di ogni stagione si riserva di modificare il presente regolamento in base alle esperienze maturate con il succedersi delle gare.

**Info: noseworksportivocsen@gmail.com**