

SCENT GAME® (dall'1/1/2018)

1. PRESENTAZIONE

Il Scent Game® è uno sport che si avvale delle grandi capacità olfattive del cane in un divertente gioco di naso, che si ispira all'attività altamente professionale dei cani da ricerca di sostanze (droghe, esplosivi, banconote), elaborandolo a fini sportivi e ludici.

Questo sport, incentivando nell'animale il lavoro di naso, oltre ad incanalarne le enormi capacità olfattive in un'attività che uomo e cane possono fare insieme, può essere un completamento ideale per un programma di modificazione del comportamento.

Impiegare un cane sulla ricerca di un odore, infatti, può aiutarlo nei problemi legati alla paura, all'aggressività e in tutte quelle situazioni in cui il cane ha difficoltà di concentrazione.

Lo sport consiste nel riconoscimento degli odori di diverse sostanze e nella ricerca delle stesse all'interno di sequenze di scatole, di ambienti e di autovetture. Possono essere altresì organizzate Prove Speciali basate su ricerche o su odori particolari (es. ricerche su di sostanze su persone fra la folla, ricerche su valigie, ricerche di sostanze diverse ecc...).

Tutti i cani hanno un buon naso! E' quindi un'attività nella quale possono essere impiegati cani di tutte le razze e non, di tutte le taglie e di tutti i tipi, compresi i cani anziani e quelli portatori di handicap fisici. Per tutti sarà un'attività completa che comporta esercizio fisico e mentale.

Marchio depositato alla C.C.I.A.A. di Ancona in data 7.12.2012

2. CANI

Possono partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 6 mesi.

- Le femmine in calore non possono partecipare alle gare. Eccezionalmente, là dove le condizioni logistiche lo permettessero, senza portare danno e disturbo agli altri concorrenti, il giudice in accordo con il club organizzatore può consentirne la partecipazione facendola concorrere al termine della gara; in ogni caso il concorrente con la cagna in calore dovrà avvisare l'organizzazione almeno il giorno precedente la competizione.

- I cani con disabilità possono partecipare alle prove purché non mostrino segni di dolore o disagio. Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni. Per Cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettati target stick e altri strumenti purché non lesivi nel confronto dell'animale previo accordo prima della gara con il giudice.
- Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, 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 che le ha effettuate, con l'antirabbica in corso di validità effettuata almeno 40 giorni prima della gara.

3. CONDUTTORI

I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati A.S.C. È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo a suo insindacabile giudizio il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.

I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del LIBRETTO del CANE A.S.C. o di altra federazione o ente e verranno accettati con il livello conseguito nella loro federazione fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C.

E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto.

Il conduttore non potrà parlare al cane durante le prove di obbedienza, se non per dare il comando consentito ("piede" alla partenza, "destra", "sinistra", e i comandi statici quando richiesti).

Il conduttore non potrà in nessun caso aiutare il cane nella ricerca olfattiva. Ogni collaborazione da parte del conduttore con l'indicazione al cane o l'individuazione del target da parte dello stesso con conseguente segnalazione comporterà una

penalizzazione pari al mancato ritrovamento del target prevista per ciascuna categoria.

Se il cane marcherà, in tutti i livelli, sarà penalizzato di 10 punti in ambiente esterno e di 20 punti in ambiente interno.

4. TENUTA IN GARA

Valutazione preliminare di accesso alle prove: il conduttore si presenta al giudice con il cane pronto per iniziare le prove. Il giudice testerà la socievolezza del cane; se il cane non supera il test, non potrà essere sottoposto al giudizio nella prova, e pertanto sarà escluso dalla manifestazione.

Attrezzatura: il lavoro di ricerca deve essere eseguito dal cane con un guinzaglio della lunghezza di non meno di 2 mt, fissato ad un pettorale o a un collare fisso.

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

5. CATEGORIE

Un cane può essere iscritto a una classe solo dopo aver superato quella inferiore (ad esclusione della classe Juuniores).

LIVELLO JUNIORES: possono essere iscritti a questa classe i cani di età superiore ai 6 mesi. Il livello non è competitivo e comporta soltanto una qualifica valida per la sola gara effettuata.

LIVELLO C: possono essere iscritti a questa classe competitiva i cani di età superiore ai 12 mesi e che non abbiano già conseguito tre qualifiche di "Eccellente" in questa classe.

LIVELLO B: possono iscriversi a questa classe i soggetti che hanno già conseguito tre qualifiche di "Eccellente" nel livello C, con due giudici diversi, e non abbiano conseguito i requisiti per il passaggio al livello A.

LIVELLO A: possono iscriversi a questa classe i soggetti che abbiano compiuto i 15 mesi di età ed abbiano conseguito tre qualifiche di "Eccellente" nel livello B da almeno due giudici differenti.

6. PUNTEGGI E QUALIFICHE

Punteggi:

Il totale dei punti per ogni livello è di 250 punti suddiviso in:



Sezione Obbedienza: 50 punti

Sezione Ricerca su Scatole (livello C): 100 punti

Sezione Ricerca Ambientale (livello C, B e A): 100 punti

Sezione Ricerca su Veicolo (livello B e A): 100 punti

Qualifiche:

Eccellente: 80% sul totale dei punti

Molto Buono: 60% sul totale dei punti

Buono: 50% sul totale dei punti

Insufficiente: meno del 50% sul totale dei punti

7. ORGANIZZAZIONE

L'approvazione dei programmi delle gare è di competenza dell'Ente, al quale devono essere inviati almeno 30 giorni prima della manifestazione. Saranno approvati e pubblicati, eventualmente, sul sito almeno 5 giorni prima della manifestazione;

Sul programma devono essere riportati: i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse; il tipo di categorie e la dotazione dei premi in denaro; il nome della Segreteria e del Giudice.

Gli organizzatori della gara devono indicare nel modulo d'iscrizione l'odore designato che verrà utilizzato nella prova.

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

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.

8. ISCRIZIONI

La domanda d'iscrizione del binomio deve pervenire attraverso l'apposita

modulistica messa a disposizione dall'Ente e consegnata secondo le tempistiche stabilite.

Si considera valida l'iscrizione quando il modulo è accompagnato dalla somma prevista per la partecipazione alla gara.

I moduli dovranno obbligatoriamente riportare i seguenti dati: nome del soggetto, sesso, data di nascita e codice identificativo (tatuaggio e/i microchip). Nome, cognome, data di nascita del conduttore e il nome dell'Istruttore che ha preparato il cane alla gara.

9. PERCORSI & PROVE

T.R.O. (TEST DI RICONOSCIMENTO ODORI)

Prima di poter concorrere in gara i cani devono superare il T.R.O (test di riconoscimento odori). Possono partecipare a questo test i cani di età superiore ai 5 mesi. In questa prova il cane dovrà dimostrare di conoscere i tre odori che saranno utilizzati nelle gare di Scent Game.

Nel T.R.O, pertanto, il cane è sottoposto a tre prove, anche in tempi diversi. Si può scegliere di partecipare alla ricerca di un odore per prova o a due o tre odori nella stessa.

Per organizzare una prova di T.R.O. e quindi le successive gare, oltre ad essere Istruttore di III livello di Scent Game, occorre fare richiesta di autorizzazione al responsabile di settore della dall'A.S.C. Cinofilia indicandone le esatte modalità.

La prova consiste nel portare il cane di fronte alle scatole, in una delle quali è inserito il tampone di cotone contenente l'odore considerato, e il cane deve riuscire a identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo massimo di tre minuti.

Gli odori usati per i tamponi di cotone consistono in oli essenziali naturali. Sono utilizzate tre profumazioni: finocchio, anice, garofano.

Ogni scatola deve essere ventilata nella parte superiore, da un unico foro del diametro di max 4 cm o da 6 prese d'aria del diametro di max 0,5 cm.

Le scatole non devono superare i cm 20 di altezza, ma possono avere dimensioni diverse (max 50 cm x 50 cm).

La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

All'interno della scatola target va posto un piccolo contenitore ventilato non visibile al conduttore contenente un tampone di cotone profumato.

Prima di eseguire la prova è necessario far conoscere al cane gli odori che saranno

usati nella stessa.

La prova consiste nel portare il cane di fronte a quindici (15) scatole uguali, in una delle quali è inserito il tampone di cotone imbevuto dell'odore considerato e il cane deve riuscire a identificare detto odore e richiamare il conduttore nel tempo massimo di tre minuti.

Il conduttore può sollecitare il cane alla ricerca.

Il tampone imbevuto dell'odore prescelto deve essere preparato personalmente dal giudice della gara.

Le scatole devono essere disposte in una o due file, secondo lo spazio a disposizione e poste a una distanza di almeno cm 100 l'una dall'altra. Il T.R.O deve essere eseguito col cane al guinzaglio e senza distrazioni. Una delle scatole sarà la 'scatola target', che conterrà l'odore prescelto. Tutte le scatole non devono essere contaminate da odori, cibo, o altro che possa disturbare il cane nella ricerca.

SVOLGIMENTO DELLA PROVA

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice. Il conduttore e il cane possono passare su e giù per le file tutte le volte che vogliono fino a quando il cane segnala il ritrovamento.

Il tempo limite per ogni T.R.O. è di tre minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane; in questo modo il cane supererà il T.R.O. Se il cane non segnala correttamente, ma ad una scatola di distanza sulla stessa fila, il giudice dirà 'Vicino' e il conduttore avrà più tempo per aiutare il cane a trovare la scatola giusta.

In questo caso, il cane non supererà il T.R.O., ma l'organizzatore potrà consentire la ripetizione del test al termine delle prove delle altre coppie cane/conduttore. Se il cane è a più di una scatola di distanza, il giudice dirà 'Avanti!' e dirigerà il conduttore alla scatola giusta affinché il cane la ritrovi. In questo caso il cane non supererà il T.R.O per quell'odore.

I cani che non superano il test possono ripeterlo alla prima gara successiva o in altra prova.

L'obiettivo di dirigere il cane alla scatola giusta rapidamente è quello di evitare qualsiasi stress possibile per il cane a causa di prolungata ricerca nel caso in cui non conosca l'odore, o in quel giorno incontri difficoltà particolari.

Ai conduttori è rilasciato un attestato che indica la capacità del cane di riconoscere l'odore richiesto e una documentazione della loro prova sarà tenuta in archivio dal settore Scent Game dall'A.S.C. Cinofilia.

REGOLAMENTO GARE

LIVELLO JUNIORES

SEZIONE OBBEDIENZA

La prova di obbedienza potrà essere svolta in contesti ambientali di diversa natura, che vedono anche la presenza di ostacoli naturali o artificiali, ma tali da non mettere in condizioni di pericolo il binomio.

L'area della prova dovrà essere delimitata con appositi nastri in maniera tale da creare una zona cuscinetto che non permetta l'avvicinarsi di altri cani o conduttori nelle vicinanze dell'area di prova.

Il conduttore si pone al punto di partenza con il cane seduto al piede, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice, dando il primo comando al cane.

Si definisce comando un qualsiasi segnale vocale, gestuale o vocale-gestuale che induca il cane nell'eseguire un determinato comportamento.

Sarà possibile toccare il cane e lodarlo solo dopo ciascun esercizio. È vietato somministrare cibo al cane in campo. Il gioco sarà ammesso solo al completamento della sequenza degli esercizi. Il cane dovrà tenere una corretta condotta al guinzaglio che sarà mantenuto lasso per tutta la durata della prova; il guinzaglio in tensione, anche senza "strattoni", sarà penalizzato dal giudice. Il binomio si muoverà su un percorso con una svolta a destra, una a sinistra e un'inversione di marcia.

La sequenza dei cambi di direzione è indicata da appositi indicatori posizionati lungo il tracciato (allegato 1), secondo lo schema deciso dal giudice.

A richiesta il cane dovrà prontamente rispondere ai seguenti comandi:

- "fermo" in piedi, "seduto", "terra", mantenendo una posizione corretta a fianco del conduttore.

A richiesta il cane dovrà rispondere al comando "resta" (seduto o terra) mentre il conduttore si allontanerà, voltando le spalle al cane, almeno cinque (5) passi.

Il conduttore si volterà poi verso il cane, lascerà trascorrere almeno cinque (5) secondi quindi chiamerà il cane (nome o fischio o gesto) che dovrà prontamente rispondere raggiungendo il conduttore con percorso lineare.

Punteggio totale: 50 punti

Condotta: 20 punti

Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti

Resta: 15 punti

Richiamo: 5 punti

Penalità:

Il cane lascia la zona di esercizio uscendo fuori controllo del conduttore benché richiamato: – 50 punti

Il cane lascia la zona di esercizio ma torna al richiamo del conduttore: -25 punti

Correzioni di guinzaglio: -5 punti ciascuna. Per correzione al guinzaglio s'intende quando il conduttore modifica la traiettoria del cane utilizzando il guinzaglio.

Guinzaglio teso/tirato da - 2 a - 20

Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio di un metro: - 2 punti

Comando ripetuto: -1 punti ciascuno.

Cambiamento di posizione del cane nel "resta": - 2 punti.

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti.

SEZIONE RICERCA SU SCATOLE

La prova consiste nel portare il cane di fronte a venti (20) scatole di misura uguale a quelle previste per il T.R.O. (max 50 cm x 50 cm – h 20 cm), in una delle quali è inserito il contenitore con tampone di cotone imbevuto dell' odore considerato e il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo stabilito dal giudice.

L'odore usato deve essere uno di quelli utilizzati per il T.R.O.: finocchio, anice e garofano.

Il tampone imbevuto dell'odore prescelto deve essere preparato personalmente dal giudice della gara.

Le scatole saranno poste a una distanza di almeno cm. 100 l'una dall'altra. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni.

Una delle scatole sarà la 'scatola target', che conterrà l'odore prescelto. Tutte le scatole non devono essere contaminate da odori, cibo, o altro che possa disturbare il cane nella ricerca. Ogni scatola deve essere ventilata nella parte superiore, da un unico foro del diametro di max 4 cm o da 6 prese d'aria del diametro di max 0,5 cm. All'interno della scatola target va posto un piccolo contenitore ventilato non visibile al conduttore contenente un tampone di cotone profumato. Le scatole non devono superare i cm 20 di altezza, ma possono avere dimensioni diverse (max 50 cm. x 50 cm). La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il conduttore e il cane possono passare su e giù per le file tutte le volte che vogliono

fino a quando il cane segnala il ritrovamento, che deve essere confermato dal conduttore al Giudice.

La segnalazione fa terminare la prova.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da tre (3) a cinque (5) minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti (sulla base del controllo dei tempi effettuato dal giudice di gara)

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalità:

Il cane non trova il target nel tempo stabilito o comunque è data dal conduttore una segnalazione sbagliata: -100 punti. E' tuttavia ammesso un (1) falso positivo che sarà penalizzato con 30 punti.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti ciascuna.

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA AMBIENTALE

La prova consiste nel ritrovare un target di odore posto all'interno di un fabbricato o di un ambiente esterno.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi del locale, lasciandoceli per tre minuti ciascuno, al fine di creare preventivamente delle tracce, e quindi rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da 5 a 10 minuti.

La prova si svolge con il cane a guinzaglio in un unico ambiente di max. 100 metri quadri.

L'ambiente interno può essere un magazzino, un ufficio o una stanza di una casa. Può altresì trattarsi di un locale all'aperto (terrazzo, cortile, giardino) appositamente attrezzato con mobili e oggetti vari. Se l'ambiente è piccolo, si possono utilizzare più ambienti comunicanti.

Il locale non deve essere vuoto, ma non ci devono essere distrazioni d'odore.
Altezza e profondità dei nascondigli: non più di circa 1,2 m. di altezza e 15 cm. di profondità.

I nascondigli devono essere accessibili ai cani, anche in relazione alla loro taglia.

Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento del target da parte del cane, ma a quest'ultimo non è richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto).

La segnalazione fa terminare la prova.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalità:

Il cane non trova il target nel tempo stabilito e comunque è data dal conduttore una segnalazione sbagliata: -100 punti. Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" una errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

LIVELLO C

SEZIONE OBEDIENZA

La prova di obbedienza potrà essere svolta in contesti ambientali di diversa natura, che vedono anche la presenza di ostacoli naturali o artificiali, ma tali da non mettere in condizioni di pericolo il binomio.

L'area della prova dovrà essere delimitata con appositi nastri in maniera tale da creare una zona cuscinetto che non permetta l'avvicinarsi di altri cani o conduttori nelle vicinanze dell'area di prova.

Il conduttore si pone al punto di partenza con il cane seduto al piede, e può iniziare

la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice, dando il primo comando al cane.

Si definisce comando un qualsiasi segnale vocale, gestuale o vocale-gestuale che induca il cane nell'eseguire un determinato comportamento.

Sarà possibile toccare il cane e lodarlo solo dopo ciascun esercizio. E' vietato somministrare cibo al cane in campo. Il gioco sarà ammesso solo al completamento della sequenza degli esercizi. Il cane dovrà tenere una corretta condotta al guinzaglio che sarà mantenuto lasso per tutta la durata della prova; il guinzaglio in tensione, anche senza "strattoni", sarà fortemente penalizzato dal giudice. Il binomio si muoverà su un percorso con due svolte a destra, due a sinistra e un'inversione di marcia.

La sequenza dei cambi di direzione è indicata da appositi indicatori posizionati lungo il tracciato (allegato 1), secondo lo schema deciso dal giudice.

A richiesta il cane dovrà prontamente rispondere ai seguenti comandi:

- "fermo" in piedi, "seduto", "terra", mantenendo una posizione corretta a fianco del conduttore.

A richiesta il cane dovrà rispondere al comando "resta" (seduto o terra) mentre il conduttore si allontanerà, voltando le spalle al cane, almeno dieci (10) passi.

Il conduttore si volterà poi verso il cane, lascerà trascorrere almeno dieci (10) secondi quindi chiamerà il cane (nome o fischio o gesto) che dovrà prontamente rispondere raggiungendo il conduttore con percorso lineare.

Punteggio totale: 50 punti

Condotta: 20 punti

Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti

Resta: 15 punti – Il cambiamento di posizione del cane nel

Richiamo: 5 punti

Penalità:

Il cane lascia la zona di esercizio uscendo fuori controllo del conduttore benché richiamato: – 50 punti

Il cane lascia la zona di esercizio ma torna al richiamo del conduttore: -25 punti

Correzioni di guinzaglio: -5 punti ciascuna. Per correzione al guinzaglio s'intende quando il conduttore modifica la traiettoria del cane utilizzando il guinzaglio.

Guinzaglio teso/tirato da - 2 a - 20

Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio di un metro: - 2 punti

Comando ripetuto: -2 punti ciascuno.

Cambiamento di posizione del cane nel "resta": - 2 punti.

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti.

SEZIONE RICERCA SU SCATOLE

La prova consiste nel portare il cane di fronte a venti (20) scatole di misura uguale a quelle previste per il T.R.O. (max 50 cm x 50 cm – h 20 cm), in una delle quali è inserito il contenitore con tampone di cotone imbevuto dell' odore considerato e il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalare il ritrovamento al conduttore nel tempo stabilito dal giudice.

L'odore usato deve essere uno di quelli utilizzati per il T.R.O.: finocchio, anice e garofano.

Il tampone imbevuto dell'odore prescelto deve essere preparato personalmente dal giudice della gara.

Le scatole saranno poste a una distanza di almeno cm. 100 l'una dall'altra. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni.

Una delle scatole sarà la 'scatola target', che conterrà l'odore prescelto. Tutte le scatole non devono essere contaminate da odori, cibo, o altro che possa disturbare il cane nella ricerca. Ogni scatola deve essere ventilata nella parte superiore, da un unico foro del diametro di max 4 cm o da 6 prese d'aria del diametro di max 0,5 cm. All'interno della scatola target va posto un piccolo contenitore ventilato non visibile al conduttore contenente un tampone di cotone profumato. Le scatole non devono superare i cm 20 di altezza, ma possono avere dimensioni diverse (max 50 cm. x 50 cm). La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il conduttore e il cane possono passare su e giù per le file tutte le volte che vogliono fino a quando il cane segnala il ritrovamento, che deve essere confermato dal conduttore al Giudice.

La segnalazione fa terminare la prova.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da tre (3) a cinque (5) minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti (sulla base del controllo dei tempi effettuato dal giudice di gara)

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalità:

Il cane non trova il target nel tempo stabilito o comunque è data dal conduttore una segnalazione sbagliata: -100 punti. E' tuttavia ammesso un (1) falso positivo che sarà penalizzato con 30 punti.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti ciascuna.

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA AMBIENTALE

La prova consiste nel ritrovare un target di odore posto all'interno di un fabbricato o di un ambiente esterno.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi del locale, lasciandoceli per tre minuti ciascuno, al fine di creare preventivamente delle tracce, e quindi rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da 5 a 10 minuti.

La prova si svolge con il cane a guinzaglio in un unico ambiente di max. 100 metri quadri.

L'ambiente interno può essere un magazzino, un ufficio o una stanza di una casa. Può altresì trattarsi di un locale all'aperto (terrazzo, cortile, giardino) appositamente attrezzato con mobili e oggetti vari. Se l'ambiente è piccolo, si possono utilizzare più ambienti comunicanti.

Il locale non deve essere vuoto, ma non ci devono essere distrazioni d'odore.

Altezza e profondità dei nascondigli: non più di circa 1,2 m. di altezza e 15 cm. di profondità.

I nascondigli devono essere accessibili ai cani, anche in relazione alla loro taglia.

Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento del target da parte del cane, ma a quest'ultimo non è richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto).

La segnalazione fa terminare la prova.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalità:

Il cane non trova il target nel tempo stabilito e comunque è data dal conduttore una segnalazione sbagliata: -100 punti. Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

LIVELLO B

SEZIONE OBBEDIENZA

Stessa prova del livello "C" con il cane senza guinzaglio.

Inoltre il cane dovrà, su invito del conduttore, superare un salto posto lungo il percorso.

Il cane dovrà poi rispondere al comando "resta" (seduto o terra) mentre il conduttore si allontanerà di almeno 30 passi e attenderà, prima di richiamarlo, almeno 30 secondi.

Al richiamo il cane dovrà prontamente raggiungere il conduttore muovendosi in linea retta e, raggiuntolo, si dovrà porre alla posizione seduto di fronte.

Punteggio totale: 50 punti

Condotta con superamento ostacolo: 20 punti

Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti

Resta: 15 punti

Richiamo – seduto al fronte: 5 punti

Penalizzazioni:

Il cane lascia la zona di esercizio uscendo fuori controllo del conduttore benché richiamato: - 50 punti

Il cane lascia la zona di esercizio ma torna al richiamo del conduttore: - 25 punti

Correzioni di guinzaglio: -5 punti ciascuna.
Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio di un metro: - 4 punti
Il cane evita l'ostacolo: - 10 punti
Incertezza nell'affrontare l'ostacolo: - 5 punti
Cambiamento di posizione del cane nel "resta": - 4 punti
Comando ripetuto: -3 punti ciascuno.
Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA AMBIENTALE

Stessa prova prevista per il livello "C".

La prova si svolge con il cane al guinzaglio in un ambiente interno o esterno, di max. 100 metri quadri. L'ambiente interno può essere un magazzino, un ufficio o una stanza di una casa. L'ambiente esterno (terrazzo, cortile, giardino) deve essere appositamente attrezzato con mobili e oggetti vari. Se l'ambiente è piccolo, si possono utilizzare più ambienti comunicanti.

I target sono due, da trovare nella stessa sessione di ricerca nell'unico ambiente.

Il locale non deve essere vuoto e non ci possono essere distrazioni d'odore.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi del locale, lasciandolo per tre minuti, al fine di creare preventivamente delle tracce e quindi rendere, più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento dei target da parte del cane, ma a quest'ultimo non è richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto).

Una segnalazione sbagliata da parte del conduttore comporta penalizzazione.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti.

Quando il giudice conferma che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane (dopo ogni segnalazione).

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 30 punti per ciascun target (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso). Non sono attribuiti punti anche in caso di segnalazione sbagliata da parte del conduttore.

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalizzazioni:

Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o

meno posizionato il target.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti

Comando ripetuto oltre la terza sollecitazione a cercare: -5 punti ciascuno.

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA SU VEICOLO

La prova consiste nel ritrovare un target odore posto all'esterno o all'interno di un veicolo (automobile, furgone, camion, pullman ecc.). La prova si svolge con il cane al guinzaglio.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi del veicolo, lasciandoceli per tre minuti ciascuno, al fine di creare preventivamente delle tracce e, quindi, rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da 5 a 10 minuti.

Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento del target da parte del cane, ma a quest'ultimo non è comunque richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto).

La segnalazione fa terminare la prova.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 20 punti

Tecnica di ricerca: 20 punti

Penalizzazioni:

Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Correzioni di guinzaglio: -10 punti

Comando ripetuto oltre la terza sollecitazione a cercare: -5 punti ciascuno

LIVELLO A

SEZIONE OBBEDIENZA

Stessa prova prevista per il livello "B", eseguita mentre nel campo di prova sono presenti due cani al guinzaglio (distrazione).

Il conduttore poi, procedendo con il cane al fianco, lo fermerà e lo porrà a terra in posizione del "resta". Quindi si allontanerà dal cane di almeno 30 passi, si volterà, attenderà 30 secondi, e lo richiamerà. Mentre il cane procede verso di lui, gli impartirà, a circa 2/3 del percorso, in sequenza, i seguenti comandi: "fermo... seduto...terra...vieni" che il cane dovrà eseguire prontamente portandosi nella posizione seduto di fronte al conduttore.

Punteggio totale: 50 punti

Condotta con superamento ostacolo e distrazioni: 20 punti

Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti

Resta: 5 punti

Sequenza di richiamo: 15 punti

Penalità:

Il cane lascia la zona di esercizio /va verso la distrazione uscendo fuori controllo del conduttore: - 50 punti

Il cane va verso le distrazioni ma viene riportato sotto controllo: - 25 punti

Correzioni di guinzaglio: -5 punti ciascuna.

Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio di un metro: - 6 punti

Il cane evita l'ostacolo: - 10 punti

Incertezza nell'affrontare l'ostacolo: - 5 punti

Cambiamento di posizione del cane nel "resta": - 6 punti

Comando ripetuto: -5 punti ciascuno

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA AMBIENTALE

Stessa prova prevista per il livello "B". La prova però si svolge con il cane senza guinzaglio in un ambiente interno o esterno, di max. 200 metri quadri. L'ambiente interno può essere un magazzino, un ufficio o una stanza di una casa. L'ambiente esterno (terrazzo, cortile, giardino) deve essere appositamente attrezzato con mobili e oggetti vari. Se l'ambiente è piccolo, si possono utilizzare più ambienti comunicanti.

Il locale non deve essere vuoto, ma non ci possono essere distrazioni d'odore.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi del locale, lasciandocelo per tre minuti, al fine di creare preventivamente delle tracce e quindi

rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

I target sono tre da trovare nella stessa sessione di ricerca in un unico ambiente.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il conduttore deve segnalare al giudice il ritrovamento dei target da parte del cane, al quale è richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto).

La segnalazione sbagliata da parte del conduttore comporta penalizzazione.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane e dare il comando di ricerca del successivo target.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 20 punti per ciascun target (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 15 punti

Tecnica di ricerca: 15 punti

Qualità della segnalazione: 10 punti

Penalizzazioni:

Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Comando ripetuto: -5 punti ciascuno (è consentito un comando per ogni target)

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

SEZIONE RICERCA SU VEICOLI

Stessa prova prevista per il livello "B". La prova però si svolge con il cane senza guinzaglio, e consiste nel ritrovare due target odore posto all'esterno o all'interno di tre veicoli.

I target sono due, tre i veicoli, che devono essere lasciati a disposizione del cane per l'ispezione e la segnalazione.

Prima della prova il giudice porrà il target in tre punti diversi dei tre veicoli, lasciandocelo per tre minuti ciascuno, al fine di creare preventivamente delle tracce e quindi rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente dall'ordine di partenza.

La segnalazione è obbligatoria laddove essa sia possibile per il posizionamento del target. Negli altri casi è sufficiente che il cane indichi inequivocabilmente, a giudizio

del giudice, di aver trovato il target d'odore.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane e dare il comando di ricerca del secondo target.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 30 punti per ciascun target (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 15 punti

Tecnica di ricerca: 15 punti

Qualità della segnalazione: 10 punti

Penalità:

Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con 20 punti. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Comando ripetuto: -5 punti ciascuno (è consentito un comando per ogni target)

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

PROVE SPECIALI

Possono essere organizzate Prove Speciali basate su ricerche particolari o su odori particolari (es. ricerche di sostanze su persone fra la folla, ricerche su valigie, ricerche di sostanze diverse ecc...).

Le prove speciali possono aggiungersi a una prova ordinaria o possono essere organizzate singolarmente.

Alle Prove Speciali possono partecipare soltanto i cani di livello B e A.

Le prove si svolgono con o senza guinzaglio, secondo la classe di appartenenza.

La prova di obbedienza è quella prevista per il livello conseguito dal cane al momento della prova.

Il conduttore si pone al punto di partenza, e può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può premiare il cane.

Prima della prova il giudice porrà il target in punti diversi, a sua discrezione, lasciandocelo per tre minuti ognuno, al fine di creare preventivamente delle tracce e quindi di rendere più equa la prova fra i vari concorrenti, indipendentemente

dall'ordine di partenza.

La segnalazione è obbligatoria laddove essa sia possibile per la posizione del target. Negli altri casi è sufficiente che il cane indichi inequivocabilmente, a giudizio del giudice, di aver trovato il target d'odore.

Punteggio totale: 100 punti

Velocità del ritrovamento: 60 punti divisi per ogni target proposto (è valutata la velocità di ritrovamento in relazione al tempo concesso)

Determinazione nella ricerca: 15 punti

Tecnica di ricerca: 15 punti

Qualità della segnalazione: 10 punti

Penalizzazioni:

Il cane non trova il target nel tempo stabilito: - numero di punti che perde per il mancato ritrovamento (già non attribuiti) + 10 per ciascun target .

Data la presenza di tracce molto recenti, sarà tuttavia ammesso un (1) falso positivo (nell'intera prova) che sarà penalizzato con i punti previsti per il ritrovamento di ciascun target. Costituisce "falso positivo" un'errata indicazione, indipendentemente dal fatto che in quel punto sia stato o meno posizionato il target.

Comando ripetuto: -5 punti ciascuno (è consentito un comando per ogni target)

Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti

10. ELIMINAZIONE

E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto. Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un conduttore, sarà severamente punito con la squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, manifestino ferite o, in generale, una condizione fisica che, a giudizio del giudice, sia incompatibile con la continuazione della gara.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, manifestino comportamenti aggressivi nei confronti dei giudici o dei concorrenti.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, risultino positivi al controllo antidoping, come da successivo punto 11).

11. NORME ANTIDOPING



Sia i conduttori sia i cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti, a cura del Comitato Organizzatore o dall'A.S.C. Cinofilia, a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.