



Regolamento Disciplina

SCENT GAME®

Prima stesura	01/01/2021	Versione 2.1
Ultima modifica	16/04/2021	
Nome file:	2021 - REGOLAMENTO DI DISCIPLINA_SCENT_GAME	
Stato:	Terminato	
Data entrata in vigore:	01/01/2021	



Indice generale

1. Presentazione.....	4
1.1 REVISIONI.....	4
1.2 REFERENTE DI DISCIPLINA.....	4
1.3 CANI.....	5
1.4 CONDUTTORI.....	5
1.5 TENUTA DI GARA.....	5
1.6 CATEGORIE.....	6
1.6.1 Livello Juniores.....	6
1.6.2 Livello C.....	6
1.6.3 Livello B.....	6
1.6.4 Livello A.....	6
1.7 PUNTEGGI E QUALIFICHE.....	6
1.7.1 Punteggi.....	6
1.7.2 Qualifiche.....	6
1.8 CAMPIONATO.....	7
1.8.1 Campionato Regionale.....	7
1.8.2 Finale Nazionale.....	7
2. Organizzazione e Responsabilità.....	8
2.1 ISCRIZIONI.....	8
3. Percorsi e Prove.....	9
3.1 T.R.O. (TEST RICONOSCIMENTO ODORI).....	9
3.1.1 Svolgimento della prova.....	10
3.2 LIVELLO JUNIORES.....	10
3.2.1 Sezione Obbedienza.....	10
3.2.2 Sezione Ricerca Su Scatole.....	11
3.2.3 Sezione Ricerca Ambientale.....	12
3.3 LIVELLO C.....	13
3.3.1 Sezione Obbedienza.....	13
3.3.2 Sezione Ricerca Su Scatole.....	14
3.3.3 Sezione Ricerca Ambientale.....	15
3.4 LIVELLO B.....	16



Regolamento Scent Game®

3.4.1 Sezione Obbedienza.....	16
3.4.2 Sezione Ricerca Ambientale.....	16
3.4.3 Sezione Ricerca su Veicolo.....	17
3.5 LIVELLO A.....	18
3.5.1 Sezione Obbedienza.....	18
3.5.2 Sezione Ricerca Ambientale.....	18
3.5.3 Sezione Ricerca Veicolo.....	19
4. Penalità.....	21
5. Prove Speciali.....	23
6. Eliminazione.....	25
7. Norme Antidoping.....	26



1. Presentazione

Lo 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, favorendo nell'animale il lavoro di naso, oltre ad incanalare 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! È 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.

1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	Interventi
1.0	Prima stesura
2.0	Modifica delle prove di obbedienza
2.1	Inserito Capitolo Penalità

Tabella Revisioni

1.2 Referente di Disciplina

CONTATTI	
Referente	Aldo Violet
Cellulare	335-8293343
e-mail	a.violet@alice.it



Tabella Contatti

1.3 Cani

- ✓ Potranno 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
- ✓ I cani con disabilità possono partecipare alle prove purché non mostrino segni 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.

1.4 Conduttori

- ✓ I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati A.C.S.I..
- ✓ 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.C.S.I.. 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.C.S.I..
- ✓ E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto

1.5 Tenuta di Gara

Il cane durante la prova deve indossare il collare fisso a fascia, adeguatamente regolato oppure pettorina anch'essa adeguatamente regolata.

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.



1.6 Categorie

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

Ai fini delle selezioni per la finale del Campionato Italiano, è consentito rimanere nella stessa categoria fino alla fine dell'anno. In caso contrario, saranno valide soltanto le prove sostenute nel livello superiore.

1.6.1 Livello Juniores

Possono essere iscritti a questa classe i cani di età superiore ai 6 mesi fino ai 12 mesi. Il livello non è competitivo e comporta soltanto una qualifica valida per la sola gara effettuata

1.6.2 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

1.6.3 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.

1.6.4 Livello A

Possono iscriversi a questa classe i soggetti che abbiano conseguito quattro qualifiche di "Eccellente" nel livello B da almeno due giudici differenti.

1.7 Punteggi e qualifiche

1.7.1 Punteggi

Sezione	<i>J</i>	<i>C</i>	<i>B</i>	<i>A</i>
Obbedienza	50	50	50	50
Ricerca su Scatole	100	100	<i>N.A.</i>	<i>N.A.</i>
Ricerca Ambientale	100	100	100	100
Ricerca su Veicolo	<i>N.A.</i>	<i>N.A.</i>	100	100
TOTALE	250	250	250	250



1.7.2 Qualifiche

QUALIFICHE		
Qualifica	%	Punteggio
Eccellente	80%	≥ 200
Molto Buono	60%	≥ 150
Buono	50%	≥ 125
Insufficiente	$< 50\%$	< 125

1.8 Campionato

1.8.1 Campionato Regionale

Ogni regione per partecipare al campionato Regionale deve organizzare almeno n. 3 gare che si svolgeranno **ENTRO E NON OLTRE il 30 Novembre**.

I primi tre binomi di ogni livello (escluso il livello Junior) si classificheranno per la finale Nazionale, il primo classificato di ogni livello riceverà il titolo di Campione Regionale.

Il punteggio totale sarà dato dalla somma del totale dei punti ottenuti dalla due migliori gare se il campionato regionale prevede un massimo di cinque gare, altrimenti il totale sarà dato dalla somma del totale dei punti ottenuti dalla quattro migliori gare (pertanto anche se un binomio partecipa soltanto a due gare il suo punteggio sarà dato dalla somma delle uniche due gare effettuate).

Un binomio che inizia il campionato ad un livello, può decidere di terminarlo nello stesso livello, indipendentemente dagli avanzamenti conseguiti nelle gare di campionato, se deciderà di avanzare di livello gli eventuali punteggi di campionato precedenti saranno azzerati e inizierà ad accumulare punti campionato per il nuovo livello. Il numero dei giudici per la gara sarà deciso in fase di organizzazione dal centro.

Nelle regioni ove sarà possibile, le gare si svolgeranno in centri diversi e, cercando di alternare i giudici disponibili.

1.8.2 Finale Nazionale

I primi 3 binomi classificati in ogni livello (esclusa la junior) per ogni campionato Regionale, saranno convocati per la finale nazionale che assegnerà il titolo di Campione Nazionale.

Sarà cura del responsabile regionale contattare i propri finalisti e confermare la loro presenza all'evento, in caso di impossibilità a partecipare di un binomio verrà convocato il binomio che segue in classifica Regionale.



2. Organizzazione e Responsabilità

L'approvazione dei calendari delle gare è di competenza del Responsabile Regionale dell'A.C.S.I., al quale devono essere inviati almeno 30 giorni prima della manifestazione.

Le A.S.D. che ospiteranno una gara dovranno **seguire la procedura di richiesta ufficiale A.C.S.I. Dog Sport** indicata sul sito di riferimento area "A.S.D./S.S.D"/ "richiesta Gare", solo alla conferma dell'avvenuta procedura di accreditamento la gara sarà ufficialmente riconosciuta e pubblicata sul portale CONI.

Sul programma devono essere riportati: i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse, il tipo di categorie, 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.C.S.I. Dog Sport. 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.

Il giudizio del Giudice è insindacabile.

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.

2.1 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.



3. Percorsi e Prove

In tutte le prove se il/i target diventano visibili al conduttore prima della sua segnalazione, **la ricerca dovrà essere ripetuta dall'inizio**. Dove sono previsti più target restano validi i risultati del/dei target già segnalati e si riprenderà la prova dal secondo/terzo target.

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. (Nota saranno valutate la determinazione e la tecnica di ricerca, dove sono previsti più target restano validi i risultati del/dei target già segnalati e si riprenderà la prova dal secondo/terzo target)

Se un binomio riceve un N.Q. in una prova, potrà sempre proseguire la gara accumulando munti nelle restanti prove.

3.1 T.R.O. (Test 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 Scent Game, occorre fare richiesta di autorizzazione al responsabile di settore della dall'A.C.S.I. Dog Sport indicandone le esatte modalità. La prova consiste nel portare il cane di fronte a delle scatole di cartone, in una delle quali è inserito, con biadesivo, 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 **stellato**, 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 (min 15 x 15 -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.**

3.1.1 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 lodare il cane, ma non premiarlo con cibo e gioco; 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.C.S.I. Dog Sport.

3.2 Livello Juniores

3.2.1 Sezione Obbedienza

La prova di obbedienza potrà essere svolta in contesti ambientali di diversa natura, 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. **Il conduttore potrà parlare con il cane durante la marcia. 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; sarà penalizzato dal giudice.



Regolamento Scent Game®

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 cartelli 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” e “terra”, in sequenza, mantenendo una posizione corretta a fianco del conduttore.

Successivamente il conduttore dovrà riposizionare il cane nella posizione di “resta”(in piedi, 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

3.2.2 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. (min. 15 x 15 – max. 50 cm x 50 cm), in una delle quali è inserito, **fissato con biadesivo**, 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 stellato e garofano.

Il tampone imbevuto dell'odore prescelto deve essere preparato personalmente dal giudice della gara. Le scatole devono essere disposte in una o più file, secondo lo spazio a disposizione, a una distanza di almeno cm 80 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.

La scatola target deve cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova. Il conduttore, postosi al punto di partenza, opportunamente indicato, con il cane al guinzaglio, può iniziare la prova in qualsiasi momento entro 30 secondi dal segnale del giudice.



Regolamento Scent Game®

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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del target.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, **il conduttore può lodare il cane, ma non premiarlo con cibo o gioco.**

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

3.2.3 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 con precisione 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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del target.



Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, **il conduttore può lodare il cane, ma non premiarlo con cibo o gioco.**

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

3.3 Livello C

3.3.1 Sezione Obbedienza

La prova di obbedienza potrà essere svolta in contesti ambientali di diversa natura, 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 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 sarà penalizzato dal giudice. **Il conduttore potrà parlare con il cane durante la marcia. Sarà possibile toccare il cane e lodarlo solo dopo ciascun esercizio**

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 cartelli 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" e "terra", in sequenza, mantenendo una posizione corretta a fianco del conduttore. Successivamente il conduttore dovrà riposizionare il cane nella posizione di "resta" (in piedi, 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
- ✓ Richiamo 5 punti

3.3.2 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. (min. 15 cm x 15 cm /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, **fissato nella scatola con biadesivo** 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 stellato 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. 80 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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del target.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il **conduttore può lodare il cane, ma non premiarlo con cibo o gioco.**

Punteggio totale: 100 punti

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



Regolamento Scent Game®

- ✓ Determinazione nella ricerca: 20 punti
- ✓ Tecnica di ricerca: 20 punti

3.3.3 Sezione Ricerca Ambientale

La prova si svolge con il cane al guinzaglio, e consiste nel ritrovare un target di odore posto in un ambiente interno o esterno. di max. 100 metri quadri. 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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del target.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, **il conduttore può lodare il cane, ma non premiarlo con cibo o gioco.**

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



3.4 Livello B

3.4.1 Sezione Obbedienza

Stessa prova del livello “C” sempre **con il cane a guinzaglio**.

Il cane dovrà rispondere al comando “resta” (in piedi, seduto o terra) mentre il conduttore si allontanerà di almeno 20 passi e attenderà, prima di richiamarlo, almeno 20 secondi. Al richiamo il cane dovrà prontamente raggiungere il conduttore muovendosi in linea retta e, raggiuntolo, si dovrà porre alla posizione seduto di fronte.

Il conduttore potrà parlare con il cane durante la marcia. Sarà possibile toccare il cane e lodarlo solo dopo ciascun esercizio

Punteggio Totale: 50 punti

- ✓ Condotta : 20 punti Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti
- ✓ Resta: 15 punti
- ✓ Richiamo – seduto al fronte: 5 punti

3.4.2 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 con precisione 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.

Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del primo target.



Regolamento Scent Game®

Quando il giudice conferma che la segnalazione è corretta, il conduttore può lodare il cane (dopo ogni segnalazione), ma non può premiarlo con cibo e gioco. Può, a sua discrezione chiedere al giudice di far annusare nuovamente la sostanza.

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.
- ✓ Collaborazione da parte del conduttore con l'indicazione al cane o l'individuazione del target: -30 punti
- ✓ Determinazione nella ricerca: 20 punti
- ✓ Tecnica di ricerca: 20 punti

3.4.3 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 con precisione 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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del target.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, Quando il giudice conferma che la segnalazione è corretta, il conduttore può lodare il cane (dopo ogni segnalazione), ma non può premiarlo con cibo e gioco.

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



3.5 Livello A

3.5.1 Sezione Obbedienza

Stessa prova prevista per il livello “B”, eseguita con il cane senza guinzaglio.

Successivamente ai comandi di “fermo” e ai “comandi statici”, il conduttore, 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 (il giudice avrà l'accortezza di porre degli indicatori di fermata a bordo campo), in sequenza, i seguenti comandi: “fermo... seduto...terra...vieni” che il cane dovrà eseguire prontamente portandosi nella posizione seduto di fronte al conduttore. **Il conduttore potrà parlare con il cane durante la marcia. Sarà possibile toccare il cane e lodarlo solo dopo ciascun esercizio**

Punteggio totale: 50 punti

- ✓ Condotta : 20 punti
- ✓ Sequenza al fianco (Fermo in piedi - Seduto – Terra): 10 punti
- ✓ Resta: 10 punti
- ✓ Sequenza di richiamo: 10 punti

3.5.2 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 dovrà segnalare con precisione al giudice il ritrovamento dei target da parte del cane, al quale è richiesta comunque una segnalazione precisa (ad es. il seduto) che sarà comunicata dal conduttore al Giudice prima dell'inizio della prova. La segnalazione sbagliata o la **collaborazione nella segnalazione del cane da parte del conduttore** comporta penalizzazione (**qualità della segnalazione**).



Regolamento Scent Game®

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del primo target.

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

3.5.3 Sezione Ricerca Veicolo

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.

Il conduttore dovrà segnalare con precisione al giudice il ritrovamento dei target da parte del cane, al quale è richiesta comunque una segnalazione precisa (ad es. il seduto) che sarà comunicata dal conduttore al Giudice prima dell'inizio della prova. La segnalazione sbagliata o la collaborazione nella segnalazione del cane da parte del conduttore comporta penalizzazione (**qualità della segnalazione**).

Tuttavia, laddove essa non sia possibile per il posizionamento del target, è sufficiente che il cane indichi inequivocabilmente, a giudizio del giudice, di aver trovato il target d'odore. Il conduttore, tuttavia, dovrà comunque segnalare con precisione, al giudice, il luogo ove è nascosto il target trovato dal cane. 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. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul tempo di ritrovamento del primo target.



Regolamento Scent Game®

Quando il giudice conferma che la segnalazione è corretta, il conduttore può lodare il cane (dopo ogni segnalazione), ma non può premiarlo con cibo e gioco. Può, a sua discrezione chiedere al giudice di far annusare nuovamente la sostanza.

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



4. Penalità

PENALITÀ SEZIONE SCATOLE				
Descrizione	<i>J</i>	<i>C</i>	<i>B</i>	<i>A</i>
Il cane non trova il target nel tempo stabilito o comunque è data dal conduttore una segnalazione sbagliata	100	100	N.A.	N.A.
Falso positivo	30	30	N.A.	N.A.
Correzioni di guinzaglio:	10 ciascuna		N.A.	N.A.
Marcatura in ambiente esterno	0	10	N.A.	N.A.
Marcatura in ambiente interno	0	20	N.A.	N.A.
Altri errori a discrezione del giudice	Da 1 a 5		N.A.	N.A.

PENALITÀ SEZIONE OBBEDIENZA				
Descrizione	<i>J</i>	<i>C</i>	<i>B</i>	<i>A</i>
Il cane lascia la zona di esercizio uscendo fuori controllo conduttore benché richiamato	50	50	50	50
Il cane lascia la zona di esercizio ma torna al richiamo del conduttore:	25	25	25	25
Correzioni di guinzaglio. Per correzione al guinzaglio s'intende quando il conduttore modifica la traiettoria del cane utilizzando il guinzaglio.	5 ciascuna	5 ciascuna	5 ciascuna	N.A.
Guinzaglio teso/tirato da	Da 2 a 20	Da 2 a 20	Da 2 a 20	N.A.
Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio di un metro	1	1	2	4
Se il cane cambia posizione durante il "resta", nel raggio maggiore di un metro	3	3	5	7
Comando ripetuto:	1 ciascuna	1 ciascuna	2 ciascuna	4 ciascuna
Marcatura in ambiente esterno	0	10	10	20
Marcatura in ambiente interno	0	20	20	40
Altri errori a discrezione del giudice:	Da 1 a 5			

PENALITÀ SEZIONE AMBIENTALE				
Descrizione	<i>J</i>	<i>C</i>	<i>B</i>	<i>A</i>
Il cane non trova il/i target nel tempo stabilito. (restano validi i punti di eventuali target trovati)	100	100	30	20
Falso positivo	20	20	20	20
Correzioni di guinzaglio	10 ciascuna			N.A.



Regolamento Scent Game®

Comando ripetuto oltre la terza sollecitazione (per ciascun target) a cercare	N.A.	N.A.	5 ciascuno	N.A.
Comando ripetuto oltre la prima sollecitazione	N.A.	N.A.	N.A.	5
Marcatura in ambiente esterno	0	10	10	20
Marcatura in ambiente interno	0	20	20	40
Collaborazione da parte del conduttore con l'indicazione al cane o l'individuazione del target	60	60	30	20
Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti	Da 1 a 5			

PENALITÀ SEZIONE VEICOLO				
Descrizione	J	C	B	A
Il cane non trova il target nel tempo stabilito (restano validi i punti di eventuali target trovati)	N.A.	N.A.	60	30
Falso positivo	N.A.	N.A.	20	20
Correzioni di guinzaglio	N.A.	N.A.	10 ciascuna	N.A.
Comando ripetuto oltre la terza sollecitazione a cercare:	N.A.	N.A.	5 ciascuna	N.A.
Comando ripetuto (è consentito un comando per ogni target)	N.A.	N.A.	N.A.	5 ciascuna
Marcatura in ambiente esterno	N.A.	N.A.	10	20
Marcatura in ambiente interno	N.A.	N.A.	20	40
Collaborazione da parte del conduttore con l'indicazione al cane o l'individuazione del target	N.A.	N.A.	60	30
Altri errori a discrezione del giudice: -1/5 punti	N.A.	N.A.	Da 1 a 5	



5. 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 cani di tutti i livelli. Le prove si svolgono con o senza guinzaglio, secondo la classe di appartenenza ed eventuali regolamenti speciali.

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. Per i cani di Livello J, C e B, Il conduttore dovrà segnalare con precisione, al giudice, il luogo ove è nascosto il 1 target trovato dal cane. A quest'ultimo non è richiesta una segnalazione precisa (ad es. il seduto). Per i cani di Livello A, il cane dovrà dare una segnalazione precisa (es. seduto), tuttavia Il conduttore dovrà comunque segnalare con precisione, al giudice, il ritrovamento dei target da parte del cane.

Il tempo limite per ogni prova è stabilito dal giudice in un periodo che va da cinque (5) a dieci (10) minuti. Al fine di rendere la prova omogenea per tutti i binomi, ci sarà un bonus iniziale di 5 secondi sul primo /unico target.

Quando il giudice ha confermato che la segnalazione è corretta, il conduttore può lodare il cane, senza usare premi in cibo o giochi. Prima della prova il giudice porrà il target in punti diversi, a sua discrezione, lasciandolo 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.

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).
- ✓ Marcatura: in ambiente esterno - 20 p. / in ambiente interno – 40 p.



Regolamento Scent Game®

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

REGOLAMENTI SPECIALI: per alcune prove speciali (es. ricerca tartufi e ricerca funghi), sono previsti regolamenti specifici (vedi allegati prove speciali).



6. Eliminazione

È 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 (Norme Antidoping).



7. Norme Antidoping

Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.

**Le richieste devono essere effettuate utilizzando il MODULO DI RICHIESTA PER
L'ORGANIZZAZIONE DEI CORSI FORMATIVI**

<<Fine Documento>>