

REGOLAMENTO NAZIONALE NOSEWORK SPORTIVO CSEN



Il presente Regolamento è stato approvato dal Comitato Tecnico Nazionale del Nosework Sportivo ed è in vigore dal 1° gennaio 2026



Sommario

Scopo e campo di applicazione	6
A. Nosework Sportivo	6
B. Grand Prix Olfattivi	6
SEZIONE I: NORME GENERALI	7
Capitolo 1: Principi Generali delle Competizioni	7
A. Salute ed ammissione del cane.....	7
B. Gestione delle competizioni	7
B.1 Calendario gare e quote di iscrizione.....	7
B.2 Direttori di gara	8
B.3 Club Organizzatori delle competizioni.....	9
B.4 Specifiche tecniche dei campi di gara.....	9
B.4.1 Nosework.....	9
B.4.2 Games	10
TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE SPECIFICHE TECNICHE DEI CAMPI DI GARA - NOSEWORK.....	10
TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE SPECIFICHE TECNICHE DEI CAMPI DI GARA - GAMES.....	11
B.5 Regole di comportamento ed ammissione in gara dei binomi	11
B.6 Disposizioni generali di gara	12
Capitolo 2: Organizzazione dei Campionati Regionali e Nazionale.....	13
A. Campionati Regionali di Nosework Sportivo.....	13
B. Campionati Nazionali di Nosework Sportivo	14
SEZIONE II: DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI.....	15
Capitolo 1: Input, esche, materiale prove olfattive	15
A. Input per le prove olfattive	15
B. Coppette.....	15
Capitolo 2: La segnalazione	16
A. Descrizione.....	16
B. Penalità	16
Capitolo 3: La ricerca.....	18
A. Ricerca su coppette.....	18
B. Ricerca in ambiente.....	18
C. Tempo di ricerca.....	18
D. Penalità comuni alle due specialità.....	18
E. Penalità specifiche nei Games.....	19
Capitolo 4: Le prove di obbedienza. Disposizioni generali.....	20
A. Penalità	21



SEZIONE III: DISCIPLINARE SPECIALITÀ NOSEWORK.....	23
Introduzione	23
A. Tabella riepilogativa di accesso alle classi Nosework da cambiare.....	23
B. Tabella riepilogativa delle prove di Nosework	23
C. Tabella riepilogativa delle qualifiche finali delle prove Nosework	24
D. Disposizioni generali.....	24
E. Classe Special.....	25
Capitolo 1: Classe Pre-Debuttanti.....	26
A. 1° Prova. Ricerca su coppette in linea.	26
B. 2° Prova. Ricerca su coppette in cerchio.	27
C. Griglie di valutazione della line-up e del cerchio.	27
Capitolo 2: Classe Debuttanti	28
A. 1° Prova. Ricerca su coppette in linea.	28
B. 2° Prova. Ricerca su coppette in ordine sparso.	28
C. Griglie di valutazione della line-up e dell'ordine sparso.....	29
Capitolo 3: Classe 1	30
A. Condotta con il guinzaglio.....	30
B. Seduto-Resta. Con andata/ritorno del conduttore.	30
C. Impressione Generale.	30
D. Griglie di valutazione prova di obbedienza.....	31
E. Ricerca in ambiente.....	31
F. Griglie di valutazione della ricerca in ambiente.	32
Capitolo 4: Classe 2	34
A. Condotta senza il guinzaglio.....	34
B. Seduto durante la marcia. Con andata/ritorno del conduttore (senza guinzaglio).....	34
C. Impressione Generale.	35
D. Griglie di valutazione prova di obbedienza.....	35
E. Ricerca in ambiente.....	35
F. Griglie di valutazione della ricerca in ambiente.	36
Capitolo 5: Classe 3	38
A. Condotta senza il guinzaglio con cambio di velocità di andature.....	38
B. Terra con richiamo.....	38
C. Invio al target.....	39
D. Impressione Generale.	39
E. Griglie di valutazione prova di obbedienza.....	39
F. Ricerca in ambiente.....	40
G. Griglie di valutazione della ricerca in ambiente.	41
Capitolo 6: Classe Special.....	42
A. Condotta (a scelta se con o senza guinzaglio).....	42



B. Resta con a/r del conduttore – con o senza guinzaglio.	42
C. Impressione Generale.	42
D. Griglie di valutazione della prova di obbedienza.	43
E. Ricerca su 25 coppette disposte ad “U”.	43
F. Griglie di valutazione della ricerca.	44
SEZIONE IV: DISCIPLINARE SPECIALITÀ GAMES	45
INTRODUZIONE	45
A. Tabella riepilogativa di accesso alle classi Games	45
B. Tabella riepilogativa qualifiche finali delle prove Games	45
C. Tabella riepilogativa delle prove di Games	45
D. Disposizioni generali.....	46
Capitolo 1: Classe 1	48
1. Ricerca.	48
7. Griglie di valutazione della ricerca.	49
Capitolo 2: Classe 2	51
1. Ricerca.	51
2. Griglie di valutazione della ricerca.	52
Capitolo 3: Classe 3	54
1. Ricerca.	54
1. Griglie di valutazione della ricerca.	55
APPENDICE I: PROVA OLFATTIVA	58
A. Coppette.....	58
1. Esempio coppetta e posizionamento dell’input.	58
2. Disposizione delle coppette per le prove olfattive.	58
2.1 Coppette in linea (line-up).....	58
2.2 Coppette in cerchio.....	58
2.3 Coppette in ordine sparso.....	59
2.4 Coppette ad “U” (classe Special)	59
B. Ambiente Nosework	60
1) Esempio di muro.....	60
2) Esempio ambiente classe 1	60
3) Esempio ambiente classe 2	61
4) Esempio ambiente classe 3	61
C. Games.....	62
1. Configurazione standard	62
2. Configurazione 1	62
3. Configurazione 2	63
4. Configurazione 3	63
5. Configurazione 4	64



Regolamento Nazionale NOSEWORK SPORTIVO



Regolamento 2026 – Rev. 3 del 04/01/2026

6. Configurazione 5	64
1) Esempio area classe 1	65
2) Esempio area classe 2	65
3) Esempio area classe 3	65
APPENDICE II: SCHEMI OBEDIENZA	66
APPENDICE III: SCHEMA RIEPILOGATIVO DELLE PENALITÀ e DIVIETI	71



Scopo e campo di applicazione

Il presente documento ha lo scopo di illustrare il Regolamento di Gara della disciplina sportiva “Nosework Sportivo”, riconosciuto e promosso dallo CSEN.

A. Nosework Sportivo

La prova di Nosework sportivo è un’attività che ha come scopo 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 di 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 alle prove di Nosework Sportivo devono mostrare buona motivazione, determinazione, attitudine al lavoro e collaboratività. Il conduttore, invece, deve dimostrare competenza e naturalezza nel condurre il cane.

La presente disciplina è composta di n. 2 specialità:

- 1) **Nosework**: Nel Nosework ci sono 6 classi di qualifica, delineate e descritte nel presente Regolamento.
- 2) **Games**: Nei Games ci sono 3 classi di qualifica, delineate e descritte nel presente Regolamento.

Le classi descritte in questo standard non possono in alcun modo essere considerate una qualifica per il lavoro di pubblica utilità.

Nel presente Regolamento, laddove non diversamente specificato, quando si indica “Nosework sportivo”, si deve intendere la “disciplina del Nosework sportivo”, comprendente entrambe le specialità. Ne consegue, quindi, che quanto riportato in ambito di Nosework sportivo, deve intendersi applicato ad entrambe le specialità.

B. Grand Prix Olfattivi

I Grand Prix Olfattivi sono competizioni speciali che possono prevedere anche solo prove olfattive. Gli atleti dovranno affrontare delle prove confrontandosi con altri binomi di pari livello. I punti attribuiti in queste competizioni non possono essere utilizzati né nelle gare di Nosework, né di Games, in quanto trattasi di prove speciali volte a esaltare ed enfatizzare principalmente le abilità olfattive dei cani. Per attivare i Grand Prix Olfattivi è necessario un regolamento, approvato dal comitato tecnico nazionale, che potrà essere rilasciato in qualunque momento.



SEZIONE I: NORME GENERALI

Capitolo 1: Principi Generali delle Competizioni

Il Comitato Tecnico Nazionale (CTN) è il solo organo deputato a rilasciare l'omologazione delle gare. Pertanto, qualora preventivamente non autorizzata dal CTN, qualsiasi difformità riscontrata nelle manifestazioni (con particolare riguardo ad eventuali gare espletate senza nulla osta, difformità alle specifiche tecniche qui regolamentate o al numero massimo di binomi giudicabili in una singola gara), ricadrà sotto la responsabilità del Club organizzatore e, per la relativa parte, del giudice che ha acconsentito allo svolgimento della gara. Le difformità di che trattasi, in ultima istanza, possono eventualmente comportare la non omologazione della gara stessa e dei relativi risultati.

A. Salute ed ammissione del cane

1. **Divieto di partecipazione cani in stato di sofferenza.** 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 è di competenza esclusiva del Direttore di gara. Il concorrente che volesse avvalersi del parere di un medico veterinario ha facoltà di interpellarne uno, a proprie cure e spese. Ottenuta la certificazione del veterinario, il Direttore di gara potrà consentire al cane di partecipare alla competizione. 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.
2. **Vaccinazioni e antidoping.** I cani in gara devono rispettare le regole nazionali di vaccinazione e antidoping. I cani devono essere dotati di libretto sanitario, da cui si evince anche il numero di microchip, che va esibito all'atto dell'accettazione.
3. **Femmine in calore, in gravidanza e post-parto.** Le femmine in calore possono partecipare alle prove di Nosework Sportivo, ma devono gareggiare per ultime e devono, inoltre, essere tenute fuori dal luogo della competizione, e dalle zone circostanti, fino a quando tutti gli altri cani abbiano completato i propri esercizi. Sono escluse dalle gare le femmine che devono partorire entro quattro settimane dalla data della gara e quelle che abbiano partorito da meno di otto settimane da essa.
4. **Cani con più conduttori.** Lo stesso cane non può partecipare alla stessa gara con conduttori differenti, potrà tuttavia partecipare a gare diverse con conduttori diversi, ma nella stessa classe di merito in cui il cane è qualificato (Es.: un cane che ha raggiunto la Classe 3 non potrà più gareggiare in classi inferiori, così come un cane che gareggia nella Classe Pre-Debuttanti, anche se accompagnato da un conduttore esperto, non potrà gareggiare in classi superiori).

B. Gestione delle competizioni

B.1 Calendario gare e quote di iscrizione

1. **Autorizzazione all'espletamento di una competizione.** Le gare di Nosework sportivo CSEN sono autorizzate dal C.T.N., che provvede altresì a stilare e mantenere aggiornato il calendario nazionale. La richiesta di espletamento delle gare dovrà essere inoltrata dal Referente regionale, con apposto il proprio nulla osta, alla mail segreteria@nosework.it secondo le modalità, i tempi e la modulistica indicata nei vademecum di gestione delle gare. Le gare di Games possono essere svolte solo in concomitanza di gare di Nosework, pur non essendo obbligatoria, per gli atleti, la partecipazione ad entrambe le specialità nel medesimo evento. È possibile suddividere le gare in due giorni (es. il sabato la gara di Games e la domenica la gara di Nosework, o viceversa).
2. **Quote di iscrizione.** Le quote di partecipazione alle competizioni sono stabilite nel Vademecum per la gestione delle gare.



3. **Cane bianco.** Nell'ottica di promozione dell'attività sportiva che contraddistingue lo CSEN, è consentita l'iscrizione in gara del cd. Cane bianco, a fini di formazione e crescita esperienziale del binomio stesso. I binomi, iscritti in qualità di "cane bianco", svolgeranno gli stessi esercizi degli altri binomi in gara, eventualmente con il supporto del Giudice, il quale annoterà comunque un giudizio, con indicazioni e suggerimenti utili ai binomi. Tuttavia, i cani bianchi non concorreranno alla formazione di alcuna classifica e per tale ragione, al momento della stesura del presente Regolamento, la propria iscrizione non va effettuata tramite il portale gare, ma in accordo con la segreteria organizzatrice. E' esclusiva facoltà di quest'ultima decidere se e quanti cani bianchi accettare in gara (eventualmente anche nessuno, in funzione delle specificità dell'evento). E' facoltà del Giudice decidere l'ordine di partenza dei binomi con cane bianco, cioè se prima o dopo tutti i binomi in gara. Per ulteriori dettagli sulla gestione in gara del cane bianco, fare riferimento al documento "Vademecum per la gestione delle gare".
4. **Annullamento iscrizione e corresponsione delle quote di iscrizione.** Escluso casi eccezionali, non prevedibili e comunque sempre a discrezione insindacabile del Club organizzatore, l'atleta che non annulla la propria iscrizione entro i termini di scadenza delle iscrizioni, è tenuto comunque al versamento delle quote per tutte le competizioni (ed i cani) per cui risulta iscritto. Non è, invece, prevista la mora nel caso di iscrizione dopo la chiusura delle iscrizioni.

B.2 Direttori di gara

Le competizioni di Nosework Sportivo sono sotto la gestione del Direttore di gara.

1. **Numero di binomi giudicabili.** I giudici, in un giorno di gara, possono giudicare massimo 40 binomi nella specialità Nosework, 60 nella specialità Games e 50 combinati tra le due specialità, ma in ogni caso non si può superare il numero di 40 binomi nel Nosework. Eventuali deroghe potranno essere autorizzate dal CTN, su richiesta del club organizzatore e del giudice designato, per singoli casi specifici. Oltre tale numero, si dovrà prevedere la presenza di un altro Giudice e, in tal caso, sarebbe preferibile avere un secondo campo di gara. Se c'è più di un Giudice in una competizione, uno dei giudici è designato come Giudice capo e sarà il coordinatore del team dei giudici. Se si verificano casi non disciplinati dal presente Regolamento, o interpretazioni difformi dello stesso da parte di uno dei giudici, il coordinatore dei giudici, sentito il proprio team, decide come procedere o come valutare l'accaduto, relazionando successivamente al Comitato Tecnico Nazionale.
2. **Rimborso giudici.** I rimborsi spese dei Giudici sono indicati nel Vademecum per la gestione delle gare.
3. **Indicazioni tecnico-organizzative.**
 - a) I Giudici sono autorizzati a giudicare i propri congiunti, qualora regolarmente iscritti alle competizioni da loro giudicate.
 - b) 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 ed essere comunque visibili e controfirmate dal Giudice.
 - c) 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 partecipanti.
 - d) L'ordine in cui si susseguono le classi durante la competizione è a discrezione del Giudice, partendo, solitamente, dalla classe Pre-debuttanti. Sarà discrezione del Giudice determinare i tempi di pausa fra una prova e l'altra.

Il Giudice valuterà gli esercizi secondo il proprio indiscutibile giudizio. Tutti giudizi sono inappellabili.



B.3 Club Organizzatori delle competizioni

- Doveri dei club Organizzatori.** I club che intendono ospitare una gara di Nosework sportivo devono:
 - Mettere a disposizione spazi adeguati allo svolgimento delle prove (si veda il successivo paragrafo B.4);
 - Fornire il materiale necessario al confezionamento degli input olfattivi (spezie ed esche);
 - Provvedere al materiale necessario allo svolgimento delle prove olfattive e di obbedienza (es. i coni/segnaposto, nastro per delimitare il campo gara, sufficiente numero di coppette, numeri, ecc.), compreso il nascondiglio dietro cui far stazionare i binomi in procinto di gareggiare. Gli organizzatori, inoltre, devono mettere a disposizione 6 coppette in più di quelle previste per la prova, per permettere al Giudice di poter sostituire le coppette “inquinata” o danneggiate.
 - Mettere a disposizione del Giudice almeno due persone che lo assistano nelle operazioni di gara, le quali preferibilmente non partecipano alla competizione.
 - Avere cura di gestire la segreteria, con il supporto del gestionale di gara anche per gli ordini di partenza e, al termine della gara, archiviare e conservare le schede di giudizio fino al termine del campionato in corso.
- Gare suddivise in due giornate.** In caso di gare organizzate su più giorni, i concorrenti saranno accorpati per Classi. Il giorno di gara sarà stabilito partendo dalla classe Pre-Debuttanti in poi, salvo diverse indicazioni del Giudice.

B.4 Specifiche tecniche dei campi di gara

B.4.1 Nosework

I club che intendano ospitare una gara di Nosework devono avere idonei spazi, recintati o transennati, da destinare alle varie prove di obbedienza e olfattive.

L'accesso a tutte le aree di ricerca deve essere interdetto a chiunque almeno 12 ore prima della gara.

- Area delle prove.** L'area dove si svolgono le prove deve essere sgombera da oggetti non pertinenti e /o utilizzati nella gara in corso. In casi eccezionali, per comprovati motivi, il giudice potrà autorizzare l'espletamento della gara in campi non del tutto sgomberi, purché gli oggetti presenti non interferiscano e/o intralcino il normale e corretto svolgimento delle gare in corso.
- Nascondiglio.** Al fine di impedire che il conduttore possa vedere il punto dell'occultamento dell'input olfattivo, o percepire suggerimenti involontari dall'eventuale pubblico (che sono vietati), all'interno del campo di gara dovrà essere presente un nascondiglio (tipo cabina, revier, ecc.), dove il concorrente dovrà sostare immediatamente prima del proprio turno.
- Prove di obbedienza.** Le prove di obbedienza devono essere svolte su di un'area di circa 40x20 metri;
- Prove olfattive.** Per indicazioni ed esempi di predisposizione delle prove olfattive, fare riferimento all'[Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58.
 - Prove su coppette.** L'area di ricerca, nel suo complesso, deve essere circa 25 x 25 metri, con coppette disposte come da Appendice I.
 - Prove in ambiente.** Le prove di ricerca in ambiente del Nosework, devono essere eseguite in ambienti chiusi, siano essi strutture fisse (es. stanze, magazzini, ecc.), prefabbricati o strutture mobili (gazebo o serre chiusi almeno su 2/3 lati). L'area di ricerca può non avere una copertura superiore, deve tuttavia essere chiusa in questo caso su 3 lati.

Tutti gli ambienti devono essere mediamente arredati per garantire una varietà di posti per occultare gli input olfattivi, anche in funzione della difficoltà delle classi, e in particolare:

 - Classe 1: l'area di ricerca deve essere non più piccola di 18-20 metri quadri, appositamente arredata con mobili, suppellettili e oggetti vari, che devono essere disposti solo sul perimetro dell'area, lasciando libera l'area centrale. Gli oggetti devono essere posizionati, di norma, in modo



da consentire al cane di ispezionarne almeno 3 lati. È escluso l'uso del muro.

- **Classe 2:** l'area di ricerca deve essere grande almeno 25-30 metri quadri, appositamente arredata con mobili, suppellettili e oggetti vari, posizionati lungo l'area perimetrale (non necessariamente esposti sui 3 lati all'ispezione del cane), l'area centrale può essere inserita nella ricerca (opportunamente arredata), laddove gli oggetti posti sulle pareti perimetrali non siano sufficientemente complessi dal punto di vista della ricerca. L'ambiente di ricerca può comprendere, preferibilmente, un muro della lunghezza di circa 5 metri e alto 1 metro, creato per esempio con dei blocchetti di cemento o di terracotta (vedi [Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58). Ci devono essere anche 2/3 figuranti neutri (senza cibo o giochi addosso), su cui possono essere occultati sia l'input che l'esca.
- **Classe 3:** l'area di ricerca deve essere grande 40-50 metri quadri, appositamente arredata con mobili, suppellettili e oggetti vari, posizionati sia lungo il perimetro che nell'area centrale. Laddove sia garantita la sicurezza del cane, è consentito a quest'ultimo anche eventualmente salire su uno o più oggetti da ispezionare (es. tavoli, divani, ecc.). L'ambiente di ricerca può comprendere, preferibilmente, un muro della lunghezza di circa 5 metri e alto 1 metro, creato per esempio con dei blocchetti di cemento o di terracotta (vedi [Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58). Ci devono essere anche 3/6 figuranti neutri (senza cibo o giochi addosso), su cui possono essere occultati sia l'input che l'esca.

B.4.2 Games

1. **Aree di ricerca.** I club che intendono ospitare una gara di Games devono avere idonei spazi, recintati o transennati, di circa 35 x 20 metri, da destinare alle varie prove olfattive. Di seguito si indicano le dimensioni delle aree da predisporre al termine delle line-up, suddivise per classi:

- **Classe 1:** line-up di 20 coppette, a distanza di circa 3 metri, area di circa 16 m², contenente circa 15 oggetti di uso comune;
- **Classe 2:** A partire dall'area della classe 1, lasciando circa 3 metri di distanza dalla prima coppetta, line-up di 8 coppette, a distanza di circa 3 metri, area di circa 25 m², contenente circa 20 oggetti di uso comune;
- **Classe 3:** A partire dall'area della classe 2, lasciando circa 3 metri di distanza dalla prima coppetta, line-up di 10 coppette, a distanza di circa 3 metri, area di circa 36 m², contenente circa 25 oggetti di uso comune, eventualmente anche di una certa altezza (esempio sedie, piccole cassettiere, ecc.).

2. **Disposizione delle line-up e delle aree di ricerca.** La distanza tra l'area di ricerca e la coppetta ad essa più vicina deve essere 2,5-3 metri.

TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE SPECIFICHE TECNICHE DEI CAMPI DI GARA - NOSEWORK

Classe	Dimensioni area obbedienza	Dimensioni area di ricerca	Numero di Coppette	Disposizione degli oggetti	Muro	Figuranti
Predebuttanti	NO	25x25 m ²	14+14	no oggetti	NO	NO
Debuttanti	NO	25x25 m ²	21+21	no oggetti	NO	NO
Classe 1	40x20	18-20 m ²	NO	→ Solo perimetro → Oggetti ispezionabili su 3 lati	NO	NO

Classe	Dimensioni area obbedienza	Dimensioni area di ricerca	Numero di Coppette	Disposizione degli oggetti	Muro	Figuranti
Classe 2	40x20	25-30 m ²	NO	→ Perimetro → Area centrale laddove gli oggetti posti sulle pareti perimetrali non siano sufficientemente complessi dal punto di vista della ricerca. → Gli oggetti non devono essere necessariamente ispezionabili su 3 lati.	Preferibile L. 5 mt, H 1 mt	2/ 3 NEUTRI, su cui possono essere occultati sia l'input che l'esca
Classe 3	40x20	40-50 m ²	NO	→ Perimetro → Area centrale → Il cane può salire sugli oggetti purchè in sicurezza	Preferibile L. 5 mt, H 1 mt	3/ 6 NEUTRI, su cui possono essere occultati sia l'input che l'esca

TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE SPECIFICHE TECNICHE DEI CAMPI DI GARA – GAMES

Classe	Dimensioni totali minime del campo di gara	N di coppette	Dimensioni area di ricerca con oggetti	N. di oggetti	Figuranti
Classe 1	35m x 20m	20	16 m ²	15	NO
Classe 2	35m x 20m	20 + 8	25 m ²	20	NO
Classe 3	35m x 20m	20 + 8 + 10	36 m ²	25	NO

B.5 Regole di comportamento ed ammissione in gara dei binomi

Per partecipare alle gare di Nosework sportivo, i binomi devono essere tesserati CSEN e avere il certificato medico in corso di validità, in conformità alla normativa vigente.

1. **Conduttore.** 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 indicate dal Giudice e dall'organizzazione: 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 e/o antisportivo. La decisione del Giudice è definitiva e non è impugnabile.

I conduttori devono presentarsi sul luogo della competizione 30 minuti prima dell'inizio della competizione di Nosework Sportivo. È proibito punire il cane, pena la squalifica.

2) **Cane.**

a) **Attrezzatura consentita.** Sono ammessi in gara pettorine (no easy walk) e collari fissi (compresi quelli in metallo), non utilizzati insieme.

b) **Attrezzatura non consentita.** Non sono ammessi collari utilizzati a strangolo, semistrangolo, 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. Le pettorine modello easy walk, e in generale strumenti di correzione della condotta, non sono ammessi. Coperte, mantelline, impermeabili, scarpe, ecc., sul cane sono proibiti durante la prova, fatta eccezione per i cani nudi (i cani a pelo raso non rientrano nella fattispecie) e per il solo periodo invernale, in cui possono indossare una vestizione in pile o altro tessuto morbido, purché fasciante e in linea col corpo del cane e che copra il tronco



ma non gli arti.

- c) **Manifestazioni di aggressività del cane.** 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, può essere 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 dunque il cane non potrà competervi. L'incidente va comunicato al Comitato Tecnico Nazionale.
- d) **Deiezioni.** Se il cane "sporca" nel campo di gara, gli verranno attribuiti zero punti nella prova che sta espletando (es. line-up o cerchio) e passerà a disputare la seconda prova. Se sporca durante uno degli esercizi di obbedienza, verranno attribuiti 0 punti a tutta la prova di obbedienza.

B.6 Disposizioni generali di gara

1. **Divieto introduzione ed uso di premi nel campo di gara.** Durante le prove, all'interno del campo di gara, sia in Nosework che Games, **non possono essere introdotti dal conduttore giochi o cibo** per premiare il cane, pena la squalifica. Ne deriva che quest'ultimo potrà solo essere lodato (rinforzo sociale), al termine di ciascun esercizio.
2. **Resultati ex aequo.** 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. 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.
3. **Valutazione generale dei binomi.** 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 schede di giudizio, prodotte dal gestionale gare dopo la chiusura delle iscrizioni.
Il Giudice ha facoltà di allontanare dal campo di gara i concorrenti che ne contestino il giudizio in maniera antisportiva, l'accaduto verrà comunicato al Comitato Tecnico Nazionale.
4. **Divieto utilizzo spezie durante la manifestazione.** Per salvaguardare la buona riuscita della manifestazione, **è assolutamente vietato, pena la squalifica dalla gara, utilizzare tutti gli input olfattivi prima e durante la stessa, all'interno degli spazi della manifestazione, comprese le pertinenze (es. parcheggio).**
5. **Cani in braccio.** Il conduttore non può né entrare né uscire dal campo di gara con il cane in braccio. In caso lo facesse, il Direttore di gara può ammonire una volta sola l'atleta che, se ripete o non interrompe il comportamento, sarà squalificato.



Capitolo 2: Organizzazione dei Campionati Regionali e Nazionale

A. Campionati Regionali di Nosework Sportivo

A livello regionale sono istituiti il Campionato Regionale di Nosework, il Campionato Regionale di Games e il Campionato Regionale Assoluto/Combinata di Nosework Sportivo, con i seguenti titoli in palio:

Nosework	Games	Assoluto/Combinata
Classe 3: Campione Regionale	Classe 3: Campione Regionale	Classe 3: Campione Regionale
Classe 2: Campione Regionale	Classe 2: Campione Regionale	Classe 2: Campione Regionale
Classe 1: Campione Regionale	Classe 1: Campione Regionale	Classe 1: Campione Regionale
Debuttanti: Miglior debuttante		-
Predebuttanti: Miglior predebuttante		-
Special: Campione Regionale		-

- Regione.** Ciascun Atleta concorrerà per i titoli regionali della regione in cui ha sede il Club presso cui è tesserato, fatta eccezione per quanto specificato nel successivo punto 6.
- Punteggi valevoli per il titolo di Campione Regionale.** Ai fini dei titoli Regionali, rilevano le 3 migliori gare disputate nell'anno sportivo di riferimento, i cui punteggi, sommati, consentiranno al termine del campionato, di assegnare i titoli di campione.
- Campionato Regionale e gare disputate fuori Regione.** Ai fini dell'acquisizione dei migliori punteggi valevoli per il Campionato Regionale, valgono anche i punti ottenuti in gare disputate al di fuori della propria Regione.
- Campione Regionale Assoluto/Combinata:** Per l'elezione del campione regionale assoluto di Nosework Sportivo, si sommeranno i 3 migliori punteggi di ciascuna specialità, ottenuti dal binomio durante il campionato di riferimento, purchè si partecipi nella stessa classe in entrambe le specialità (es. se si gareggia in classe 3 di Nosework ed in classe 2 di Games, non si potrà concorrere per il Campione Assoluto). Nelle classi Pre-Debuttanti e Debuttanti, non è previsto il titolo di campione assoluto di Nosework Sportivo.
- Passaggio di classe durante il Campionato.** Il binomio che durante il Campionato Regionale dovesse passare di classe, ai fini della graduatoria per il conseguimento del titolo Regionale, conserverà il miglior punteggio ottenuto dalla somma dei punti delle migliori tre gare effettuate nell'anno di riferimento. Nel caso in cui, nello stesso anno di riferimento, dovesse disputare anche solo una gara nella classe superiore, si considera definitivo il passaggio e si concorrerà nel Campionato Regionale nella nuova classe di merito.
- Cambio di Regione durante il Campionato.** Nel caso in cui durante il campionato l'atleta si trasferisca in un nuovo Club avente sede in una nuova Regione, potrà partecipare solo al campionato regionale della nuova regione, perdendo ogni qualifica regionale e tutti i punti fino a quel momento conseguiti nel vecchio campionato. Es. Mario rossi partecipa a 4 gare con un club avente sede in Lombardia per un totale di 1500 punti. Si trasferisce ad agosto in un club avente sede in Veneto, totalizzando in esso per esempio 700 punti, ai soli fini del nuovo campionato regionale, che disputerà in Veneto e non più in Lombardia, non varranno i 1500 punti già acquisiti, ma solo i nuovi 700.



B. Campionati Nazionali di Nosework Sportivo

La finale del Campionato Nazionale di Nosework Sportivo Csen si svolgerà durante l'evento generale dello CSEN, di solito nel mese di dicembre.

1. **Qualificazione alle finali.** Ai fini della qualificazione alle finali Nazionali, per ciascuna classe di partecipazione, verranno sommati i punteggi più alti ottenuti in 3 gare durante l'anno di riferimento, per ciascuna delle due specialità. La graduatoria verrà stilata a cura del C.T.N., che comunicherà il numero massimo di binomi qualificati per la finale, suddivisi nelle singole classi e per ciascuna specialità. Resta ferma la possibilità, in casi eccezionali, di una variazione nel numero utile di binomi ammessi alle finali nazionali, in considerazione dell'espansione della disciplina e tenuto conto dell'opportunità della congruità numerica per l'effettuazione del Campionato Nazionale. Tali possibili variazioni, saranno prontamente comunicate dal C.T.N.
7. **Titolo di Campione Nazionale.** Il titolo di Campione Nazionale, ottenuto durante le Finali Nazionali, potrà essere conseguito solo in presenza di un punteggio valido nella fase di ricerca (per le classi dove sia presente l'obbedienza). Lo stesso vale anche per il secondo e terzo posto. Pertanto, terminata la gara, laddove non sia possibile attribuire uno dei primi tre posti, si procederà allo spareggio, per la medaglia in palio, con la ripetizione della prova di ricerca. Saranno ammessi a tale spareggio solo i binomi che abbiano ottenuto i 5 punteggi più alti nella fase di obbedienza, nelle rispettive classi. Nel computo dei migliori punteggi devono essere ricompresi anche tutti gli ex aequo.
8. Se durante l'anno il binomio ottiene il punteggio necessario per il passaggio di classe e disputa anche solo una gara nella classe superiore, si considera definitivo il passaggio e, non solo non si potrà tornare nella classe inferiore di provenienza, ma si concorrerà nel Campionato Nazionale nella nuova classe di merito.

9. Titoli in palio.

Nosework	Games	Assoluto/Combinata
Classe 3: Campione Nazionale	Classe 3: Campione Nazionale	Classe 3: Campione Nazionale
Classe 2: Campione Nazionale	Classe 2: Campione Nazionale	Classe 2: Campione Nazionale
Classe 1: Campione Nazionale	Classe 1: Campione Nazionale	Classe 1: Campione Nazionale
Debuttanti: Miglior debuttante Nazionale		-
Predebuttanti: Miglior predebuttante Nazionale		-
Special: Campione Nazionale		-

N.B. Per l'elezione del campione nazionale assoluto di Nosework Sportivo, si sommeranno i punteggi ottenuti nelle finali delle due specialità, purchè si partecipi nella stessa classe in entrambe le specialità (es. se si gareggia in classe 3 di Nosework ed in classe 2 di Games, non si potrà concorrere per il Campione Assoluto). N.B. Il titolo di campione assoluto della combinata potrà essere conseguito **solo in presenza di un punteggio valido nella prova di ricerca in entrambe le specialità.**

Nelle classi Pre-Debuttanti e Debuttanti, non è previsto il titolo di campione assoluto/combinata di Nosework Sportivo.



SEZIONE II: DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI

Capitolo 1: Input, esche, materiale prove olfattive

A. Input per le prove olfattive

1. **Input.** Le prove olfattive saranno svolte utilizzando le seguenti spezie naturali, a seconda delle classi:
 - 1) Semi di finocchio (no finocchietto selvatico).
 - 2) Anice stellato (no semi di anice).
 - 3) Chiodi di garofano.
2. **Confezionamento.** Gli input olfattivi (sia esche che odore target), saranno confezionati solo ed esclusivamente dal Giudice di gara. Tali spezie dovranno essere contenute all'interno di apposite provette di plastica da 2 ml, nel pieno della loro capacità. Le provette dovranno essere forate con 1 solo foro centrale, che abbia tuttavia dimensioni tali da non permettere la fuoriuscita del materiale in esse contenuto.
3. **Posizionamento nelle coppette.** Le provette devono essere posizionate con l'apertura poggiata sul bordo interno del foro della coppetta e fissate con del nastro adesivo trasparente, come illustrato nell'[Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58.
4. **Esca.** L'esca deve essere posizionata almeno ad 1 metro dall'input.
5. **Input in ambiente.** In ambiente, nell'occultamento dell'input bisognerà accertarsi che ci sia una, seppur minima, emanazione dell'odore (es. non occultare in bussolotti chiusi). Inoltre, nella predisposizione del nascondiglio, bisognerà tenere conto della classe di merito in cui gareggia il binomio (Es. in Classe 1 se l'input è occultato in un cassetto, quest'ultimo può essere leggermente aperto). Al fine di evitare occultamenti troppo alti per il cane in gara, bisognerà tenere conto della sua altezza massima, intesa come altezza massima raggiunta dal cane in piedi su due zampe, fino ad arrivare col naso al punto di occultamento. La distanza tra i due input non deve essere inferiore a 2 metri.
6. **Input Classe 1, 2, 3 Nosework.** I due input di queste classi devono essere dello stesso odore.

B. Coppette

1. **Dimensioni e materiale.** Durante la prova "ricerca su coppette", queste ultime devono essere tutte dello stesso colore sulla stessa line-up, dello stesso materiale e avere un diametro minimo di 20 cm (Esempio riportato nell'[Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58).
2. **Inquinamento coppetta.** Se durante la prova un cane sporca o marca una coppetta, il Giudice provvederà a sostituirla con una neutra.
3. **Disposizione delle coppette.** Per meglio uniformare la disposizione delle coppette, dei numeri e del modo di fissare l'input olfattivo durante la gara, fare riferimento all'[Appendice I. Prove olfattive](#), pag. 58.



Capitolo 2: La segnalazione

Le segnalazioni ammesse sono il SEDUTO, TERRA, ABBAIO, FREEZING e RASPATA.

Al momento della presentazione al Giudice, il conduttore comunicherà allo stesso la segnalazione che esibirà il cane al ritrovamento dell'odore target.

La segnalazione del cane deve essere confermata dal conduttore alzando il braccio. È considerata conferma della segnalazione anche una leggera e non completa alzata del braccio.

In classe special, il conduttore dichiara prima di iniziare la prova quale sarà il segnale di conferma della segnalazione.

A. Descrizione

La segnalazione, dichiarata in fase di presentazione, dovrà essere proposta dal cane, in maniera inequivocabile, decisa, duratura (cioè mantenuta finché il conduttore non alza il braccio per confermare il ritrovamento) e precisa (cioè il più vicino possibile al target).

- a) **SEDUTO**: il cane, appena percepisce l'odore target, si siede il più vicino possibile alla fonte, rivolto in direzione della stessa.
- b) **TERRA**: il cane, appena percepisce l'odore target, assume la posizione di terra, il più vicino possibile alla fonte, rivolto in direzione della stessa.
- c) **ABBAIO**: il cane, appena percepisce l'odore target, si ferma il più vicino possibile all'odore target, rivolto in direzione dello stesso e inizia ad abbaiare.
- d) **FREEZING**: il cane, appena percepisce l'odore target, si ferma il più vicino possibile all'odore target, rivolto in direzione del target stesso, bloccandosi nella posizione in cui si trova quando percepisce l'odore.
- e) **RASPATA**: il cane, appena percepisce l'odore target, inizia a raspare sul target, in maniera decisa e intensa.

N.B. Nel caso di dubbi relativi a segnalazioni su figuranti e/o oggetti compositi e/o grandi (es. tavoli, banchi, sedie, ecc), ove il conduttore dichiara effettivamente la posizione di occultamento nel suo complesso indicata nella scheda (es. figurante, sedia, tavolo, ecc.), ma il cane segnali in modo approssimativo e moderatamente distante dal punto di occultamento dell'input o, comunque, dal punto di massima emanazione di odore, il giudice è tenuto a valutare e tenere conto della effettiva volontà del cane di segnalare il ritrovamento del target, e considerarlo nella valutazione del giudizio relativo alla segnalazione.

B. Penalità

1. **Falsa segnalazione.** Quando viene utilizzata, nel seguente Regolamento, la descrizione "FALSA SEGNALAZIONE," si intende quando il cane segnala, con una qualsiasi delle 5 segnalazioni previste durante gli esercizi di ricerca olfattiva, una zona dove non c'è il target e quindi sarà considerata come penalità, come di seguito indicato:

- a) Falsa segnalazione non confermata dal conduttore: -10 punti. Il cane può effettuare un massimo di 4 false segnalazioni in Nosework e 6 in Games (suddivise in 4 in Classe 1, 5 in tutta la Classe 2 e 6 in tutta la Classe 3), per ciascuna delle quali sarà attribuita una penalità di -10 punti (fino quindi ad un massimo di -40 punti in Nosework e -60 in Games). Dalla quinta falsa segnalazione nel Nosework e dalla settima nei Games, la prova sarà considerata conclusa, con giudizio "Non Qualificato" (N.Q.) e quindi punteggio 0.
- b) Falsa segnalazione confermata dal conduttore: Si applica una penalizzazione in percentuale sull'intera prova (cioè punteggio della ricerca + punteggio del tempo), come di seguito indicato:
 - b.1) NOSEWORK: - 50% sul totale della prova. Se il conduttore conferma per n. 2 volte una falsa



segnalazione, la prova sarà considerata conclusa, con giudizio “Non Qualificato” (N.Q.) e quindi punteggio 0.

b.2) GAMES:

b.2.1) CLASSE 1: - 50% sul totale della prova. Se il conduttore conferma per n. 2 volte una falsa segnalazione, la prova sarà considerata conclusa, con giudizio “Non Qualificato” (N.Q.) e quindi punteggio 0.

b.2.2) CLASSE 2: -33% prima falsa segnalazione, -66% seconda falsa segnalazione (entrambe confermate). Se il conduttore conferma per n. 3 volte una falsa segnalazione, la prova sarà considerata conclusa, con giudizio “Non Qualificato” (N.Q.) e quindi punteggio 0.

N.B. le percentuali non si sommano: alla prima falsa segnalazione si applica una penalità di -33%, alla seconda la penalità è di -66% sull'intera prova (da applicarsi cioè dopo aver sommato i punteggi di valutazione della ricerca con il punteggio del tempo);

b.2.3) CLASSE 3: -25% prima falsa segnalazione, -50% seconda falsa segnalazione, -75% terza falsa segnalazione (tutte confermate). Se il conduttore conferma per n. 4 volte una falsa segnalazione, la prova sarà considerata conclusa, con giudizio “Non Qualificato” (N.Q.) e quindi punteggio 0. **N.B. le percentuali non si sommano:** alla prima falsa segnalazione si applica una penalità di -25%, alla seconda la penalità è di -50%, alla terza la penalità è di -75% sull'intera prova (da applicarsi, cioè, dopo aver sommato i punteggi di valutazione della ricerca con il punteggio del tempo).

Il Giudice, in caso di “falsa segnalazione” confermata, non ferma il cronometro ma dichiara “falsa segnalazione”, permettendo al conduttore di continuare la ricerca fino al raggiungimento del numero massimo di false segnalazioni consentite, così come precedentemente descritto, quando la prova verrà dichiarata fallita.

Laddove dovesse capitare che il Giudice, per alterne vicende, dovesse dichiarare una falsa segnalazione, e poi invece, ci si accorga che era la coppetta giusta, o il luogo di occultamento corretto, al conduttore bisogna far ripetere la prova. È sua facoltà ripeterla nell'immediato o al termine della gara, prima di eventuali femmine in calore.

2. **Segnalazione diversa da quella dichiarata.** Se il cane al ritrovamento dell'odore target non esibisce la segnalazione dichiarata, ma un'altra, la prova sarà soggetta a penalità pari a 80 punti sulla segnalazione.
3. **Segnalazione diversa, seguita da segnalazione dichiarata, confermata dal conduttore.** Se il cane segnala la coppetta, o il punto dove è occultata la fonte, con una segnalazione diversa da quella dichiarata dal conduttore, anche se non confermata dallo stesso, e solo successivamente il cane esegue la segnalazione dichiarata e il conduttore la convalida con alzata di mano, alla segnalazione verrà attribuito il voto di mediocre.
4. **Segnalazione su richiesta o indotta.** Se la segnalazione viene richiesta o indotta dal conduttore, anche solo con il linguaggio del corpo, verranno attribuiti 0 punti solo nel giudizio relativo alla segnalazione.
5. **Segnalazione dell'esca.** Se il cane segnala l'esca, ed il conduttore non conferma la segnalazione, si applicano le penalità della falsa segnalazione non confermata. Se il conduttore la conferma, invece, si applicano le penalità della falsa segnalazione confermata.



Capitolo 3: La ricerca

1. **Rinforzo sociale.** Durante le prove di ricerca è possibile utilizzare il rinforzo sociale con il cane, purché in maniera opportuna e non esagerata.
2. **Ritrovamento del primo input e ripresa della ricerca.** Nelle classi in cui sono presenti n. 2 input di ricerca (classi da 1 a 3 di Nosework e classe 1 Games), effettuato il primo ritrovamento, il conduttore può usare il rinforzo sociale e ripartire per la seconda ricerca. Il cronometro non viene fermato sul primo ritrovamento, la ricerca è unica. Al primo ritrovamento, il conduttore deve comunque aspettare che il giudice dichiari corretto il ritrovamento (o se si tratti di falsa segnalazione) prima di poter ripartire; tuttavia, il giudice non deve dare l'assenso alla partenza della nuova ricerca essendo il conduttore libero di riprendere quando ritiene opportuno.
3. **Rivelazione del nascondiglio dell'input in ambiente (Nosework) ed area (Games).** Nel caso in cui il cane non trovi nessuno degli input, al fine di evitare un maggior inquinamento degli ambienti di ricerca e tutelare tutti i partecipanti, il giudice potrà decidere se rivelare o meno il punto di occultamento.

A. Ricerca su coppette.

1. **Divieto di toccare le coppette.** Durante la conduzione del cane sulle coppette, per non contaminarle, è fatto divieto al conduttore di toccarle, tuttavia, può dare le opportune indicazioni al cane.

B. Ricerca in ambiente.

1. **Indifferenza all'esca.** Nelle prove che prevedono un'esca alimentare, nascosta in un contenitore uguale a quello dei target, il cane deve rimanere indifferente all'esca: non deve fermarsi, segnalarla, cercare di prenderla o manifestare eccessivo interesse. Per le penalità in caso di segnalazione dell'esca, vedi cap. 2. La segnalazione, [punto B.5](#), pag. 17.
2. **Oggetti compositi.** Nelle aree di ricerca (sia di Nosework che di Games), gli oggetti formati con la sovrapposizione di due o più elementi, verranno conteggiati come unico oggetto di ricerca. Es. una sedia con 1 o più scarpe sopra, è da considerarsi come un solo oggetto di ricerca. Stesso dicasi, ancora per esempio, di scatole contenenti più oggetti, cassettiere con oggetti nei cassetti o appoggiati sopra, ecc.

C. Tempo di ricerca.

1. **Conteggio del tempo e conversione in punti.** A ritrovamento avvenuto, cioè quando il conduttore conferma la segnalazione del cane e a sua volta il Giudice conferma essere il luogo di occultamento dell'input, 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, per i quali si rimanda ai relativi capitoli della Sezione III e della Sezione IV.

D. Penalità comuni alle due specialità.

1. **Toccare le coppette.** Se il conduttore tocca le coppette, viene penalizzato della metà dei punti attribuiti all'intera prova e verrà richiamato dal Giudice. Se la cosa si ripete, alla prova verranno attribuiti 0 punti.
2. **Toccare le coppette dopo falsa segnalazione confermata.** Nell'ipotesi in cui il conduttore abbia già effettuato una falsa segnalazione confermata, se dovesse anche toccare una coppetta per la



prima volta, alla prova verranno attribuiti 0 punti.

3. **Cane fermo sull'esca che non riprende la ricerca.** La prova sarà considerata fallita se il cane si sofferma sull'esca senza riprendere la ricerca nonostante le sollecitazioni del conduttore
4. **Passaggio tra i coni in partenza.** Il cronometro parte se o il cane o il conduttore o entrambi oltrepassano la linea immaginaria che congiunge i due coni. Ai fini della validità della prova, però, sia il cane che il conduttore devono oltrepassare la linea immaginaria tra i coni. In caso di difformità (per es. se passa solo o il cane o il conduttore tra i coni e l'altro al loro esterno), il Giudice farà ripetere la prova per una sola volta, se l'episodio si dovesse ripetere verranno attribuiti 0 punti.
5. **Partenza senza assenso del Giudice.** Il binomio che inizia la prova prima dell'assenso del Giudice prende 0 punti.
6. **Passaggio multiplo su odore target nella ricerca su coppette.** Durante l'effettuazione della ricerca su coppette, se il cane passa più di due volte sulla coppetta target, il giudizio della "ricerca" non potrà essere superiore a buono.

E. Penalità specifiche nei Games.

1. **Saltare le coppette.** Durante la ricerca sulle coppette, segnalato il secondo input in classe uno o il primo nelle altre classi, non è consentito al conduttore di "scappare" verso gli oggetti, ma il cane deve proseguire la ricerca anche sulle successive coppette pena la perdita di 20 punti. Se si ripete il comportamento, la prova è fallita (N.Q.).
2. **Passi indietro del conduttore nella line-up.** Se il conduttore fa passi indietro, la prima volta è penalizzato da un minimo di 10 a un massimo di 30 punti, per un massimo di passi da 1 a 3. Superati i 3 passi, la prova sarà considerata fallita (N.Q.), con punteggio 0 e non sarà possibile proseguire in ambiente.
3. **Nessun ritrovamento.** Se il cane non segnala nessuno degli input olfattivi nascosti, previsti per le singole classi, alla prova verranno attribuiti 0 punti (N.Q.).
4. **Mancata ricerca nelle Aree con oggetti.** Qualora il binomio non dovesse effettuare la ricerca nelle aree con oggetti (sia nel caso in cui il conduttore richieda immediatamente il time-out senza effettuare ricerca sugli oggetti, sia nel caso in cui decida di proseguire direttamente con la line-up delle classi superiori alla Classe 1, sempre senza effettuare la ricerca nell'area), alla gestione del cane in ricerca non potrà essere attribuito un giudizio maggiore di Buono.
5. **Fuoriuscita del cane dall'area di ricerca.** Per le classi 2 e 3 se, durante la ricerca nell'area, il cane mette il tartufo sulla prima coppetta della line-up seguente, il binomio deve necessariamente lasciare l'area di ricerca ed iniziare la line-up, anche se non ha trovato l'input nell'area.



Capitolo 4: Le prove di obbedienza. Disposizioni generali

Per la descrizione dettagliata delle singole prove ed esercizi di obbedienza, si rimanda ai rispettivi capitoli, di cui alla Sezione III. Disciplinare specialità Nosework, e all'[Appendice II. Schemi degli esercizi di obbedienza](#) del Nosework, pag. 66. per gli schemi degli esercizi.

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.

Ogni prova di obbedienza è composta da 2 o 3 esercizi distinti, ognuno dei quali ha un giudizio dedicato.

- 1. Giudizio di un esercizio.** Il giudizio di un esercizio inizia quando conduttore e cane hanno preso posizione (cane al piede) al punto di partenza ed il Giudice dà l'assenso all'inizio dell'esercizio. Il conduttore è tenuto ad iniziare immediatamente l'esercizio dopo tale assenso. Se, per qualsivoglia motivo, il binomio non inizia l'esercizio o il cane non assume la posizione base (seduto al fianco del conduttore), il giudice sollecita il binomio concedendo al massimo 3 comandi per mettere il cane seduto ed iniziare. Utilizzati i 3 comandi, all'esercizio verrà dato punteggio 0 e si passa all'esercizio di obbedienza successivo.
- 2. Condotta ideale.** Quanto segue è da applicarsi anche ad una eventuale condotta a destra, effettuata per ragioni particolari e preventivamente dichiarata. L'ideale della condotta prevede:
Il cane dovrà seguire il conduttore, con atteggiamento collaborativo e motivato, camminando alla sua sinistra, in linea parallela con lo stesso, mantenendosi all'altezza del suo ginocchio sinistro.
La distanza tra cane e conduttore, che dovrà essere costante per tutto l'esercizio, deve essere tale da non riuscire, per entrambi, ad intralciarsi o spingersi tanto da disturbare la naturale condotta, oppure essere ad una distanza tale da apparire disgiunti. Il binomio dovrà mantenere un movimento naturale, soprattutto con riguardo alle braccia e gambe del conduttore, evitando di utilizzare come target qualsiasi parte del corpo.
Il cane deve guardare in atteggiamento naturale il conduttore, mantenendo con lo stesso un continuo contatto visivo, e tenendo il medesimo atteggiamento per tutto l'esercizio. Nella scelta della posizione della testa del cane, che dovrà mantenere per tutta la durata dell'esercizio, non si dovrà snaturarne la naturale posizione, tenendo altresì conto delle specificità fisiche del cane stesso.
La condotta prevede, svolte a destra, sinistra, dietrofront e fermate. A seconda della classe in cui si gareggia, la condotta potrà essere a passo normale, veloce o lento.
Tutte le deviazioni dall'ideale ridurranno i punti, per esempio doppi comandi, linguaggio corporeo eccessivo, deviazioni dalla posizione al piede, deviazioni dal movimento parallelo, ecc.
Nella **classe special** si dovrà tenere conto di eventuali disabilità del cane e/o del conduttore e sono, pertanto, da considerare tollerabili eventuali deviazioni alla condotta ideale precedentemente descritta (per esempio, in presenza di ausilio alla mobilità per il cane o il conduttore, una maggiore distanza tra i due può essere comunque considerata corretta).
- 3. Cause di squalifica.** Tutte le punizioni al cane portano alla squalifica.
- 4. Attribuzione della qualifica di eccellente nelle Classi 1-2-3.** Ai fini dei requisiti per il passaggio di classe, non potrà essere attribuita la qualifica di “**eccellente**” al binomio che non abbia conseguito **almeno 120 punti in classe 2 e 170 punti in classe 3 nella prova di obbedienza**. In classe 1 non è previsto il punteggio minimo. Il punteggio finale conseguito resta comunque valido ai fini della classifica della gara disputata.
- 5. Posizione base.** 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”, ovvero conduttore fermo,



cane seduto vicino e parallelo al conduttore, con la spalla sulla linea del ginocchio. In ogni caso, durante l'esecuzione degli esercizi, quando il conduttore si ferma, il cane deve assumere, immediatamente ed autonomamente (cioè senza comando) la posizione al piede. Nella **classe special**, si dovranno tenere conto di eventuali disabilità del cane e laddove per quest'ultimo risulti impossibile assumere la posizione di seduto, saranno accettabili altre posizioni, purché tenute quanto più vicino possibile al conduttore e con atteggiamento calmo e concentrato.

6. **Eventuale posizione del cane a destra durante l'obbedienza.** Se c'è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso tenere il cane sul lato destro durante gli esercizi. Questo dovrà essere dichiarato dal conduttore in segreteria al momento dell'accettazione oppure al Giudice, prima di effettuare la prova. Se sono coinvolti diversi giudici, tutti i giudici interessati devono essere informati e deve essere concordato l'eventuale incidenza sulla valutazione degli esercizi. Qualunque accomodamento eccezionale dovrà essere giustificato e non dovrà essere tale da causare disturbo agli altri cani e concorrenti.
7. **Svolte.** Le svolte a sinistra e a destra durante la condotta devono essere angoli retti (90°).
8. **Dietrofront.** Il dietrofront, che può essere affrontato sia verso destra che verso sinistra, deve essere di 180°. In classe Special e classe 1 è consentito di girare intorno al cono.
9. **Coni.** In classe 1, durante la condotta, i coni rappresentano una indicazione di traiettoria, non fanno parte dell'esercizio in quanto gli angoli devono essere a 90°. I coni, in classe 2 e classe 3, non saranno più utilizzati per indicare il percorso, ma saranno utilizzati solo ed esclusivamente per indicare il punto di partenza e fine dell'esercizio. Inoltre, a discrezione del Giudice in classe 2 e 3, per indicare il percorso, potranno essere utilizzati dei marcatori colorati a terra (es. vernice, polvere di gesso).
10. **Comandi.** Il comando "piede" può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia direzione, nelle svolte, dietrofront da fermi e durante i cambi di velocità di andatura. Il comando "Resta" è ammesso negli esercizi in cui il conduttore lascia il cane. I comandi sono comandi verbali. Solo 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. Solo in **classe Special** è consentito fare incoraggiamenti al cane durante lo svolgimento dell'esercizio. I comandi vocali possono essere accompagnati dall'utilizzo di comandi gestuali o di gesti di incoraggiamento.
11. **Esecuzione degli esercizi.** Nel giudicare la velocità di esecuzione degli esercizi si terrà in considerazione la tipologia di cane, nonché eventuali disabilità di quest'ultimo nella **classe special**. Quando un cane reagisce al comando istantaneamente e impegnandosi, 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.
12. **Nome del cane.** Il nome del cane può essere combinato al comando in tutti gli esercizi di richiamo oppure tutte le situazioni di richiamo per allontanamento / perdita di controllo del cane. Il nome e il comando devono essere legati insieme strettamente in modo che nome e comando non diano l'impressione di due comandi separati. È ammesso anche usare solo il nome del cane.
13. **Contatto del cane col conduttore nell'esecuzione del richiamo.** È 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 o si sposta a fianco del conduttore. Verrà, però, penalizzato se urta / sbatte contro il conduttore.

A. Penalità

1. **Utilizzo del linguaggio del corpo.** 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 o utilizzare come target qualsiasi parte del corpo. Questo comporta una penalità



proporzionata all'importanza dell'aiuto corporeo dato.

2. **Partenza senza assenso del Giudice.** Il binomio che inizia la prova prima dell'assenso del Giudice prende 0 punti.
3. **Mancata assunzione della posizione base.** Se il cane non assume la posizione al piede o la posizione di partenza di un esercizio (es. seduto), l'esercizio è fallito, e verranno attribuiti 0 punti. Se, invece, il cane mostra irrequietezza o si siede in maniera scomposta, nella posizione base quando inizia l'esercizio, verrà penalizzato massimo di 10 punti se tutto il resto dell'esercizio è eccellente.
4. **Tenuta per il collare.** Controllare il cane tenendolo per il collare tra un esercizio e l'altro porta ad una riduzione di massimo 5 punti nell'impressione generale del conduttore.
5. **Anticipazione dei comandi da parte del cane.** Anticipare il comando o iniziare l'esercizio troppo presto comporta la penalità di massimo 5 punti, nella valutazione dell'esercizio, se tutto il resto è eccellente.
6. **Distacco del cane dal conduttore negli esercizi senza guinzaglio.** In tutti gli esercizi che prevedono il cane senza guinzaglio o il cane lasciato in una posizione (es seduto-resta), se il cane lascia il conduttore o abbandona la posizione ed il conduttore (l'ipotesi in cui abbandona la sola posizione ma segue il conduttore è disciplinata al successivo punto 8), dopo che l'esercizio è iniziato, prende 0 punti. Se cambia la posizione (es. da seduto a terra) ma non abbandona l'esercizio o il conduttore non potrà essergli attribuito più di sufficiente.
7. **Distacco del cane dal conduttore prima dell'inizio dell'esercizio.** Nel caso in cui il cane abbandoni il conduttore prima dell'inizio dell'esercizio, il conduttore ha n. 3 richiami per riprendere il controllo del cane. Usati tutti e 3 i richiami, se persiste il fuori controllo, l'intera prova di obbedienza è fallita con giudizio N.Q.
8. **Fermata.** In Classe 2 e Classe 3, se durante l'esercizio della condotta, il conduttore non esegue la fermata o il cane non si siede quando il conduttore arresta la marcia, all'esercizio non potrà essere attribuito il giudizio maggiore di buono, se tutto il resto è eccellente.
9. **Esercizi in cui il cane deve mantenere una posizione.** Negli esercizi dove al cane viene ordinato di mantenere una posizione in attesa del ritorno del conduttore, ogni variazione della sequenza ordine-esecuzione-attesa ordine, sarà penalizzata. Se il cane segue il conduttore nonostante l'ordine "resta" potrà essere riposizionato una sola volta, ma il giudizio non potrà essere superiore a sufficiente. Se il cane dovesse seguire ancora il conduttore dopo il riposizionamento, l'esercizio è fallito con punteggio 0.
10. **Posizione diversa dal seduto o dal terra. Esercizio Classe 2 seduto in marcia e Classe 3 terra in marcia.** Se il cane assume un'altra posizione, non potrà prendere più della sufficienza, se tutto il resto è eccellente.
10. **Cane che urta il conduttore negli esercizi di richiamo.** Durante gli esercizi di richiamo, sia che assuma la posizione frontale sia quella direttamente al piede al suo ritorno e nel riposizionarsi in posizione base (nel caso assuma prima la posizione frontale), il cane non deve "sbattere" contro il conduttore. Al massimo può leggermente sfiorarlo, purché si mantenga la fluidità dell'esercizio. Qualora il cane dovesse urtare il conduttore, l'esercizio sarà penalizzato proporzionalmente a quanto il cane abbia disturbato il conduttore.