

SEZIONE IV: DISCIPLINARE SPECIALITÀ GAMES

INTRODUZIONE

La specialità dei Games consiste in una prova di ricerca olfattiva, mista tra coppette e ambiente. Non è prevista nessuna prova di obbedienza. I Games prevedono 3 classi, corrispondenti ad altrettante classi di qualificazione, che combinano 1 o più moduli di ricerca, come da Appendice I, punto c) e come di seguito indicato:

- 1) **PRIMO MODULO – SPEZIA “FINOCCHIO”**: n. 1 line-up composta da n. 20 coppette, posizionate a circa 1 metro le une dalle altre, contenenti n. 2 odori target. Al termine della line-up si entra in un'area (circa 16 m²), contenente circa 15 oggetti, con n. 1 odore target e n. 1 esca alimentare (würstel). Questo modulo corrisponde alla prova di CLASSE 1.
- 2) **SECONDO MODULO – SPEZIA “ANICE STELLATO”**. n. 1 line-up composta da n. 8 coppette, posizionate a circa 1 metro le une dalle altre, contenenti n. 1 odori target. Al termine della line-up si entra in un'area (circa 25 m²), contenente circa 20 oggetti, con n. 1 odore target e n. 2 esche alimentare (würstel). L'unione dei moduli 1 e 2, corrisponde alla prova di CLASSE 2.
- 3) **TERZO MODULO – SPEZIA “CHIODI DI GAROFANO”**. n. 1 line-up composta da n. 10 coppette, posizionate a circa 1 metro le une dalle altre, contenenti n. 1 odori target. Al termine della line-up si entra in un'area (circa 36 m²), contenente circa 25 oggetti, con n. 1 odore target e n. 3 esche alimentare (würstel). L'unione dei tre moduli corrisponde alla prova di CLASSE 3.

A. Tabella riepilogativa di accesso alle classi Games

Classe	Punti in palio	Età minima del cane	Punteggi e qualifiche di accesso
Classe 1	280 + tempo risparmiato	8 mesi	-
Classe 2	380 + tempo risparmiato	12 mesi	1800 punti ed 1 eccellente in Classe 1
Classe 3	480 + tempo risparmiato	12 mesi	1800 punti e 2 eccellente, da 2 Giudici diversi, in Classe 2

N.B. In classe 3, ogni anno i punti, dopo la finale di campionato, verranno azzerati.

B. Tabella riepilogativa qualifiche finali delle prove Games

Qualifica finale ottenuta	% dei punti per ottenere qualifica		Punti necessari alla qualifica		
	Punteggio	Tempo	CI1	CI2	CI3
Eccellente (Ecc)	80% del massimo punteggio ottenibile nella prova	▪ 80% del tempo in Classe 1 ▪ 50% del tempo in Classe 2 e Classe 3	>324	>399	>509
Molto Buono (MB)	70% del massimo punteggio ottenibile nella prova		311.5/323	361/398	461/508
Buono (B)	60% del massimo punteggio ottenibile nella prova		299/311	323/360	413/460
Sufficiente (Suff)	50% del massimo punteggio ottenibile nella prova		286.5/298	285/322	365/413
Altro (Al)	< 50% del massimo punteggio ottenibile nella prova		1/286	1/284	1/264

C. Tabella riepilogativa delle prove di Games



Regolamento Nazionale NOSEWORK SPORTIVO



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

Classe	I Modulo	II Modulo	III Modulo	Tipo Input	N. Input	Esca
Classe 1	① Line-up 20 coppette ② Area 16 m ² (circa 15 oggetti) ⌘ TEMPO: 2 min, 05 sec	-	-	Finocchio	3: ☒ 2 (line-up I modulo) ☒ 1 (Area I modulo)	1: ☒ 1 (Area I modulo)
Classe 2	① Line-up 20 coppette ② Area 16 m ² (circa 15 oggetti)	③ Line-up 8 coppette ④ Area 25 m ² (circa 20 oggetti) ⌘ TEMPO <u>(TOTALE di tutta la prova):</u> 3 min, 20 sec	-	Finocchio (I modulo) + Anice stellato (II modulo)	5: ☒ 2 (line-up I modulo) ☒ 1 (Area I modulo) ☒ 1 (line-up II modulo) ☒ 1 (Area II modulo)	3: ☒ 1 (Area I modulo) ☒ 2 (Area II modulo)
Classe 3	① Line-up 20 coppette ② Area 16 m ² (circa 15 oggetti)	③ Line-up 8 coppette ④ Area 25 m ² (circa 20 oggetti)	⑤ Line-up 10 coppette ⑥ Area 36 m ² (circa 25 oggetti) ⌘ TEMPO <u>(TOTALE di tutta la prova):</u> 4 min, 10 sec	Finocchio (I modulo) + Anice stellato (II modulo) + Chiodi di garofano (III modulo)	7: ☒ 2 (line-up I modulo) ☒ 1 (Area I modulo) ☒ 1 (line-up II modulo) ☒ 1 (Area II modulo) ☒ 1 (line-up III modulo) ☒ 1 (Area III modulo)	6: ☒ 1 (Area I modulo) ☒ 2 (Area II modulo) ☒ 3 (Area III modulo)

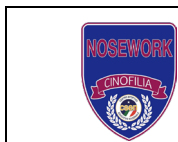
D. Disposizioni generali

- Validità della prova e time-out.** La prova è validata dal momento del ritrovamento del primo input. Prima della scadenza del tempo concesso per la prova, a patto che sia stato trovato almeno un input olfattivo, il conduttore ha la facoltà di chiedere di fermare il tempo (time-out), conservando in questo modo il punteggio ottenuto fino a quel momento (sia in termini di valutazione che in termini di tempo risparmiato), rinunciando ai potenziali punteggi della segnalazione degli altri input residui. Il time-out può essere richiesto solo al raggiungimento dell'area di ricerca, posta alla fine della line-up della classe in cui si sta gareggiando, e implica la fine dell'intera gara.
- Tempo.** Le prove di ricerca sono a tempo, che concorre a formare il punteggio finale della prova nella misura di 1 punto per ciascun secondo risparmiato rispetto a quelli a disposizione per il ritrovamento. Solo nel caso in cui sia stato ritrovato almeno 1 input, in caso di ricerca con Fuori Tempo Massimo, varranno i giudizi della ricerca ed i relativi punteggi (in questo caso il punteggio attribuito per il tempo, sarà 0). Nel caso in cui non ci sia stato nessun ritrovamento, il punteggio dell'intera prova sarà 0 in caso di Fuori Tempo Massimo.
- Segnalazioni.** Sono ammesse tutte le segnalazioni del Nosework Sportivo (seduto, terra, abbaio, freezing, raspata), per la cui descrizione nel dettaglio si rimanda alla Sezione II. Capitolo 2 [Segnalazione](#)", pag. 16. È ammessa una sola segnalazione, che il cane dovrà proporre in tutte le classi, sia nella prova su coppette che nella prova in ambiente.
- Trascorrere del tempo.** Il Giudice o un suo delegato, quando il binomio è giunto nell'area di ricerca degli oggetti, dichiarerà il tempo trascorso.
- Passaggio di classe.** Raggiunto il punteggio minimo richiesto, per il solo anno di riferimento e fino al 31 dicembre dello stesso anno, il binomio potrà decidere se rimanere nella stessa classe o passare a quella seguente. Il primo gennaio dell'anno successivo, dovrà obbligatoriamente passare alla classe superiore. Se il binomio 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 Regionale ed in quello Nazionale nella nuova classe di merito.

6. **Valutazione sociabilità.** In tutte le classi, prima dell'inizio della prima prova, il Giudice valuterà la sociabilità del binomio. Per la descrizione della valutazione, fare riferimento alla [sociabilità del binomio](#), di cui a pag. 24.
7. **Valutazione degli esercizi olfattivi.** Il Giudice valuterà gli esercizi olfattivi secondo il proprio insindacabile giudizio sui seguenti elementi:
- a) **Gestione del guinzaglio:** come strumento di aiuto e mai di intralcio o condizionamento, il guinzaglio deve essere tenuto "morbido", di lunghezza adeguata (di massimo di 2 metri).
 - b) **Gestione del cane in ricerca:** Verrà valutata la capacità del conduttore di interpretare il proprio cane o di aiutarlo nei momenti di difficoltà, di leggere le correnti d'aria, la gestione degli aiuti vocali e gestuali, **se il conduttore tocca le coppette verrà penalizzato.**
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.
 - c) **Ricerca:** Verrà valutata l'intensità profusa dal cane nella ricerca, la voglia di cercare, la precisione, la capacità di rimanere concentrato sull'esercizio.
 - d) **Segnalazione:** Valuterà la chiarezza, la decisione, la durata e la precisione.



Capitolo 1: Classe 1

Prima dell'inizio della prima prova, il Giudice valuterà la [sociabilità del binomio](#), di cui a pag. 24.

Riepilogo punteggi:

1^ Coppetta	50 punti
2^ Coppetta	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 16 m ²	50 punti
Gestione del guinzaglio, gestione del cane in ricerca e ricerca	100 punti
Impressione generale del conduttore	15 punti
Impressione generale del cane	15 punti
Totale punteggio ottenibile	280 punti
Va aggiunto il punteggio dei secondi risparmiati dei 125 a disposizione, ogni secondo vale 1 punto	+ tempo

1. Ricerca.

1. Riepilogo specifiche tecniche della ricerca:

- Numero di target: 3, di cui 1 in ambiente
- Tempo massimo per la prova: 2 minuti e 05 secondi
- Numero esche: 1 (würstel), in ambiente
- Spezia naturale: Finocchio

2. Area di ricerca. La prova consiste nel cercare e segnalare n. 3 odori target, tutti spezia "finocchio", così suddivisi:

- N. 2 target occultati in n. 20 coppette in linea (line-up)
- N. 1 target nell'area di ricerca
- N. 1 esca occultata nell'area di ricerca

Tutte le coppette devono essere neutre, quindi non contenere altri odori. Le coppette target devono cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

3. Descrizione della prova. La prova consiste nel portare il cane di fronte a 20 coppette disposte su un'unica fila, a circa un metro l'una dall'altra, in 2 delle quali è inserito il contenitore con l'input olfattivo spezia "finocchio". Dopo l'ultima coppetta si entra in un'area di circa 16 m² con al suo interno circa 15 oggetti, in cui sono occultati n. 1 input olfattivo (finocchio) e n. 1 distrazione alimentare "esca" (würstel). Il numero di oggetti scelto dal Giudice deve rimanere uguale per tutti i concorrenti. Il cane deve riuscire ad identificare tutti gli odori, segnalandone il ritrovamento al conduttore. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio

4. Esecuzione. Il binomio si posizionerà nel punto indicato dal Giudice, contrassegnato dalla presenza di due coni, oltrepassati i quali partirà il cronometro. Il cane non deve necessariamente posizionarsi alla partenza in posizione base, ma deve comunque avere un atteggiamento composto ed attento. Dal momento in cui il Giudice dichiarerà l'inizio della prova olfattiva, il conduttore ha 10 secondi per iniziare la prova, oltrepassando i coni. La ricerca sarà effettuata con il guinzaglio.

5. Ricerca. Il binomio può scegliere la strategia di ricerca che preferisce. La ricerca, svolta al guinzaglio, deve risultare intensa e minuziosa, il cane non deve apparire svogliato o demotivato, ma deve trasparire la voglia di intraprendere tale attività unitamente al proprio conduttore. Per le caratteristiche e penalità della ricerca, si rimanda al capitolo 3 "[Ricerca](#)", pag. 18.



3.a) **Ricerca su coppette.** Il conduttore deve effettuare la ricerca in linea, solo ed esclusivamente nella stessa direzione, e non può in nessun caso fare passi indietro. Se il cane, tuttavia, durante la ricerca, “sfonda il cono di odore” e immediatamente torna indietro rispetto alla direzione di ricerca, non sarà penalizzato, a patto che il conduttore non effettui passi indietro.

Ogni coppetta positiva segnalata vale nel massimo 50 punti.

Durante la ricerca sulle coppette, segnalato il secondo input in classe 1 o il primo nelle altre classi, non è consentito al conduttore di “scappare” verso gli oggetti, qualora corresse verranno applicati 20 punti di penalità. Se si ripete il comportamento, la prova è fallita (N.Q.).

3.b) **Ricerca nell’area.** Giunti alla fine della fila di coppette, si entra in un’area di circa 16 m², con all’interno circa 15 oggetti posti in ordine sparso. Al suo interno sono occultati n. 1 input olfattivo, contenente la spezia naturale “finocchio”, e n. 1 distrazione alimentare “esca” (würstel).

Il ritrovamento vale al massimo 50 punti

6. **Segnalazione.** Una volta individuato l’odore o la coppetta target, il cane deve velocemente segnalarlo al conduttore, il quale, a sua volta, segnerà l’avvenuto ritrovamento al Giudice alzando il braccio (per le specifiche e le penalità della segnalazione, si rimanda al capitolo 2 “[Segnalazione](#)”, pag. 16). Il Giudice dichiarerà la segnalazione “corretta” o “falsa”, eventualmente fermando il cronometro o consentendo il prosieguo della ricerca (nel caso si tratti di prima falsa segnalazione). In caso di segnalazioni dubbie, il Giudice ha facoltà di chiedere al conduttore dove ritiene il cane stia segnalando il punto di occultamento dell’input.

Se il cane non segnala nessuno dei tre input olfattivi nascosti, l’intera prova è considerata fallita con assegnazione N.Q.

Il conduttore in nessun modo deve influenzare il cane; i richiami vocali devono essere utilizzati con moderazione e solo per aiutare il cane in evidenti momenti di difficoltà o distrazione.

7. Griglie di valutazione della ricerca.

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0
SEGNALAZIONE 2^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0
SEGNALAZIONE 1^ 15 OGGETTI SPARSI MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
70	65	55	50	40	5	0
RICERCA						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA	
50	45	35	25	10	0	
GESTIONE DEL GUINZAGLIO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA	



Regolamento Nazionale NOSEWORK SPORTIVO



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

25	20	15	10	5	0
----	----	----	----	---	---

GESTIONE DEL CANE IN RICERCA

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	15	10	5	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CONDUTTORE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CANE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

Passi indietro	-10	-10	-10	Corsa sulle coppette dopo segnalazione				-20	N.Q.
Falsa segnalazione - NON confermata			-10	-10	-10	-10			N.Q.
Falsa segnalazione - confermata			-50% sulla prova				N.Q.		

TEMPO MASSIMO PER LA PROVA 2 MINUTI E 05 SECONDI

Secondi a disposizione della prova: 125. Al punteggio di valutazione delle prove olfattive, va aggiunto il punteggio del tempo risparmiato per concludere la gara. Ogni secondo risparmiato, vale 1 punto. Esempio: Tempo impiegato a concludere la prova: 1 minuto e 20 secondi: $125 - 80 = 45$ secondi risparmiati. Si dovranno, pertanto, aggiungere 45 punti al punteggio delle prove olfattive. I decimi di secondo, al fine dell'attribuzione del punteggio, non verranno presi in considerazione, tuttavia saranno decisivi solo in caso di ex aequo.



Capitolo 2: Classe 2

Prima dell'inizio della prima prova, il Giudice valuterà la [sociabilità del binomio](#), di cui a pag. 24.

Riepilogo punteggi:

1^ Coppetta primo tratto	50 punti
2^ Coppetta primo tratto	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 16 m ²	50 punti
1^ Coppetta seconda tratto	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 25 m ²	50 punti
Gestione del guinzaglio, gestione del cane in ricerca e ricerca	100 punti
Impressione generale del conduttore	15 punti
Impressione generale del cane	15 punti
Totale punteggio ottenibile	380 punti
Va aggiunto il punteggio dei secondi risparmiati dei 200 a disposizione ogni secondo vale un 1	+ tempo

1. Ricerca.

1. Riepilogo specifiche tecniche della ricerca:

- Numero di target: 5, di cui 2 in ambiente
- Tempo massimo per la prova: 3 minuti e 20 secondi
- Numero esche: 3 (würstel), in ambiente
- Spezia naturale: Finocchio e Anice Stellato

2. Area di ricerca. La prova consiste nel cercare e segnalare 5 odori target, così suddivisi:

- a) Primo Modulo - spezia Finocchio:
 - N. 2 target occultati in n. 20 coppette in linea
 - N. 1 target nell'area di ricerca
 - N. 1 esca occultata nell'area di ricerca
- b) Secondo Modulo - spezia Anice Stellato:
 - N. 1 target occultato in n. 8 coppette in linea.
 - N. 1 target occultato nell'area di ricerca.
 - N. 2 esche occultate nell'area di ricerca.

Tutte le coppette devono essere neutre, quindi non contenere altri odori. Le coppette target devono cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

3. **Descrizione della prova.** La prova consiste, terminato il primo modulo per la descrizione del quale si rimanda al Cap. 1 "[Classe 1](#)", pag. 48 della presente Sezione, nel portare il cane di fronte a 8 coppette, distanti circa 1 metro l'una dall'altra, disposte su un'unica fila, in una delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo spezia "anice stellato". Dopo l'ultima coppetta, si entra in un'area di circa 25 m², con all'interno circa 20 oggetti, in cui sono occultati n. 1 input olfattivo (anice stellato) e n. 2 distrazioni alimentari "esca" (würstel). Il numero di oggetti scelto dal Giudice deve rimanere uguale per tutti i concorrenti. Il cane deve riuscire ad identificare tutti gli odori, segnalandone il ritrovamento al conduttore. N.B. giunti nell'area di ricerca del primo modulo, se il cane effettua il ritrovamento, il cronometro viene messo in pausa ed il cane può essere premiato esclusivamente con rinforzo sociale. Senza uscire dall'area di ricerca, il binomio deve attendere l'assenso del giudice



per poter cominciare la ricerca del secondo modulo. Se, invece, il cane non effettua il ritrovamento, il conduttore può decidere in qualsiasi momento, anche non comunicandolo al giudice, di iniziare la ricerca sulla line-up del secondo modulo. In questo caso, il cronometro non va fermato.

4. **Esecuzione.** Fare riferimento all'esecuzione di cui al Cap. 1 "[Classe 1](#)", della presente Sezione.

5. **Ricerca.** Fare riferimento alla ricerca di cui al Cap. 1 "[Classe 1](#)", della presente Sezione.

3.a) **Ricerca su coppette.** Fare riferimento alla ricerca su coppette di cui al Cap. 1 "[Classe 1](#)", della presente Sezione.

3.b) **Ricerca nell'area.** Giunti alla fine della fila di coppette, si entra in un'area di circa 25 m². Con all'interno circa 20 oggetti, posti in ordine sparso, in cui è occultato un input olfattivo (anice stellato). Sono inseriti nell'ambiente due distrazioni alimentari "esca" (würstel). Il ritrovamento vale nel massimo 50 punti.

6. **Segnalazione.** Fare riferimento alla segnalazione di cui al Cap. 1 "[Classe 1](#)", della presente Sezione.

2. Griglie di valutazione della ricerca.

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0

SEGNALAZIONE 2^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0

SEGNALAZIONE 1^ 15 OGGETTI SPARSI MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
70	65	55	50	40	5	0

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO DUE						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

SEGNALAZIONE 1^ 20 OGGETTI SPARSI MODULO DUE						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

RICERCA						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA	
50	45	35	25	10	0	

GESTIONE DEL GUINZAGLIO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA	
25	20	15	10	5	0	

GESTIONE DEL CANE IN RICERCA						
------------------------------	--	--	--	--	--	--



**Regolamento Nazionale
NOSEWORK SPORTIVO**



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

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	15	10	5	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CONDUTTORE					
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CANE					
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

Passi indietro	-10	-10	-10	Corsa sulle coppette dopo segnalazione			-20	N.Q.
Falsa segnalazione - NON confermata	-10			-10	-10	-10	-10	N.Q.
Falsa segnalazione – CONFERMATA	-33% sulla prova			-66% sulla prova			N.Q.	

TEMPO MASSIMO PER LA PROVA 3 MINUTI e 20 SECONDI	
Secondi a disposizione della prova: 200. Al punteggio di valutazione delle prove olfattive, va aggiunto il punteggio del tempo risparmiato per concludere la gara. Ogni secondo risparmiato, vale 1 punto. Esempio: Tempo impiegato a concludere la prova: 2 minuti e 20 secondi: 200-140 = 60 secondi risparmiati. Si dovranno pertanto aggiungere 60 punti al punteggio delle prove olfattive. I decimi di secondo, al fine dell'attribuzione del punteggio, non verranno presi in considerazione, tuttavia, saranno decisivi solo in caso di ex aequo.	



Capitolo 3: Classe 3

Prima dell'inizio della prima prova, il Giudice valuterà la [sociabilità del binomio](#), di cui a pag. 24.

Riepilogo punteggi:

1^ Coppetta primo lato	50 punti
2^ Coppetta primo lato	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 16 m ²	50 punti
1^ Coppetta secondo lato	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 20 m ²	50 punti
1^ Coppetta terzo lato	50 punti
Ricerca oggetti ordine sparso 36 m ²	50 punti
Gestione del guinzaglio, gestione del cane in ricerca e ricerca	100 punti
Impressione generale del conduttore	15 punti
Impressione generale del cane	15 punti
Totale classe tre	480 punti
Va aggiunto il punteggio dei secondi risparmiati dei 250 a disposizione ogni secondo vale 1 punto	+ tempo

1. Ricerca.

1. Riepilogo specifiche tecniche della ricerca:

- Numero di target: 7, di cui 3 in ambiente
- Tempo massimo per la prova: 4 minuti e 10 secondi
- Numero esche: 6 (würstel), in ambiente
- Spezia naturale: Finocchio, Anice Stellato e Chiodi di Garofano, ognuno nelle rispettive classi di prova

2. Area di ricerca. La prova consiste nel cercare e segnalare 7 odori target, così suddivisi:

- a) Primo Modulo - spezia Finocchio:
 - N. 2 target occultati in n. 20 coppette in linea
 - N. 1 target nell'area di ricerca
 - N. 1 esca occultata nell'area di ricerca
- b) Secondo Modulo - spezia Anice Stellato:
 - N. 1 target occultato in n. 8 coppette in linea.
 - N. 1 target occultato nell'area di ricerca.
 - N. 2 esche occultate nell'area di ricerca.
- c) Terzo Modulo – spezia Chiodi di Garofano
 - N. 1 target occultato in n. 10 coppette in linea.
 - N. 1 target occultato nell'area di ricerca.
 - N. 3 esche occultate nell'area di ricerca.



Tutte le coppette devono essere neutre, quindi non contenere altri odori. Le coppette target devono cambiare posizione per ogni cane che partecipa alla prova.

3. **Descrizione della prova.** La prova consiste, terminato il primo modulo (per la descrizione del quale si rimanda al Cap. 1 “[Classe 1](#)”, della presente Sezione) ed il secondo modulo (per la descrizione del quale si rimanda al Cap. 2 “[Classe 2](#)”, della presente Sezione), nel portare il cane di fronte a 10 coppette, distanti circa 1 metro l'una dall'altra, disposte su un'unica fila, in 1 delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo spezia “chiodi di garofano”. Dopo l'ultima coppetta, si entra in un'area di circa 36 m², con all'interno circa 25 oggetti, in cui sono occulti n. 1 input olfattivo (chiodi di garofano) e n. 3 distrazioni alimentari “esca” (würstel). N.B. giunti nell'area di ricerca del primo e secondo modulo, se il cane effettua il ritrovamento, il cronometro viene messo in pausa ed il cane può essere premiato esclusivamente con rinforzo sociale. Senza uscire dall'area di ricerca, il binomio deve attendere l'assenso del giudice per poter cominciare la ricerca del modulo successivo. Se, invece, il cane non effettua il ritrovamento, il conduttore può decidere in qualsiasi momento, anche non comunicandolo al giudice, di iniziare la ricerca sulla line-up del modulo successivo. In questo caso, il cronometro non va fermato. Il numero di oggetti scelto dal Giudice deve rimanere uguale per tutti i concorrenti. Il cane deve riuscire ad identificare tutti gli odori, segnalandone il ritrovamento al conduttore. Solo in classe 3, potranno essere utilizzati, a discrezione del Giudice, anche oggetti di varie altezze (per esempio sedie, cassettiere, ecc.), ottenuti anche sovrapponendo tra loro più oggetti (per es. un oggetto piccolo sulla sedia), purché siano stabili e non creino pericolo per il cane, se li dovesse toccare o sfiorare.
4. **Esecuzione.** Fare riferimento all'esecuzione di cui al Cap. 1 “[Classe 1](#)”, della presente Sezione.
5. **Ricerca.** Fare riferimento alla ricerca di cui al Cap. 1 “[Classe 1](#)”, della presente Sezione.
- 3.a) **Ricerca su coppette.** Fare riferimento alla ricerca su coppette di cui al Cap. 1 “[Classe 1](#)”, della presente Sezione.
- 3.b) **Ricerca nell'area.** Giunti alla fine della fila di coppette, si entra in un'area di circa 36 m². Con all'interno circa 25 oggetti, posti in ordine sparso, in cui è occultato un input olfattivo (chiodi di garofano). Sono inseriti nell'ambiente tre distrazioni alimentari “esca” (würstel). Il ritrovamento vale nel massimo 50 punti.
6. **Segnalazione.** Fare riferimento alla segnalazione di cui al Cap. 1 “[Classe 1](#)”, della presente Sezione.

1. Griglie di valutazione della ricerca.

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0

SEGNALAZIONE 2^ COPPETTA MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
40	35	25	20	10	5	0

SEGNALAZIONE 1^ 15 OGGETTI SPARSI MODULO UNO						
ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
70	65	55	50	40	5	0



Regolamento Nazionale NOSEWORK SPORTIVO



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

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO DUE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

SEGNALAZIONE 1^ 20 OGGETTI SPARSI MODULO DUE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

SEGNALAZIONE 1^ COPPETTA MODULO TRE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

SEGNALAZIONE 1^ 25 OGGETTI SPARSI MODULO TRE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA
50	45	35	30	20	10	0

RICERCA

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
50	45	35	25	10	0

GESTIONE DEL GUINZAGLIO

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	15	10	5	0

GESTIONE DEL CANE IN RICERCA

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	15	10	5	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CONDUTTORE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

IMPRESSIONE GENERALE DEL CANE

ECCELLENTE	MOLTO BUONO	BUONO	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
15	12	9	5	2	0

Passi indietro	-10	-10	-10	Corsa sulle coppette dopo segnalazione			-20	N.Q.
Falsa segnalazione - NON confermata		-10	-10	-10	-10	-10	-10	N.Q.
Falsa segnalazione - CONFERMATA	-25% sulla prova		-50% sulla prova		-75% sulla prova		N.Q.	

TEMPO MASSIMO PER LA PROVA 4 MINUTI e 10 SECONDI



Regolamento Nazionale NOSEWORK SPORTIVO



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

Secondi a disposizione della prova: 250. Al punteggio di valutazione delle prove olfattive, va aggiunto il punteggio del tempo risparmiato per concludere la gara. Ogni secondo risparmiato, vale 1 punto. Esempio: Tempo impiegato a concludere la prova: 3 minuti e 20 secondi: $250 - 200 = 50$ secondi risparmiati. Si dovranno pertanto aggiungere 50 punti al punteggio delle prove olfattive. I decimi di secondo, al fine dell'attribuzione del punteggio, non verranno presi in considerazione; tuttavia, saranno decisivi solo in caso di ex aequo.

Eventuali deroghe possono essere autorizzate, in via eccezionale, dal C.T.N.



noseworksportivocsen@gmail.com



@NoseworkSportivoCsen



t.me/noseworksportivocsen



Noseworksportivocsen