



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



ABILITA' OLFATTIVA LUDICO-SPORTIVA

REGOLAMENTO

Valido dal 01 gennaio 2020

----- ASPETTI ORGANIZZATIVI -----

PRESENTAZIONE DELLA DISCIPLINA

Abilità Olfattiva Ludico-sportiva (A.O.L-S) è una disciplina sportiva adatta a tutti i cani.

Il presupposto su cui si fonda è la naturale capacità del cane ad utilizzare l'olfatto.

Lo scopo della disciplina è di strutturare in un'attività ludico sportiva una delle abilità meglio espresse dal cane e di stimolare, sviluppare e rafforzare il rapporto di collaborazione con il conduttore, favorire il confronto con gli altri binomi, conoscere le naturali modalità di lavoro dei singoli individui cani (sia meticci che di razza), con l'obiettivo di agevolare il lavoro tra cane e conduttore, anche al di fuori della disciplina sportiva.

CANI

- Potranno partecipare alle prove cani meticci o di razza, con età non inferiore a 12 mesi.
- I cani con disabilità possono partecipare purché non mostrino chiari segni di dolore o disagio.
- Non possono 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 con microchip e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate.

1

CONDUTTORI

Per poter partecipare alla gara i conduttori devono essere tesserati FISC.

BINOMI

Ogni conduttore con un cane forma un binomio. Il binomio è l'entità fisica che partecipa alla gara, che riceve le qualifiche e che concorre alla classifica di giornata e alla classifica nazionale.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



TENUTA IN GARA

1. Durante la gara il cane deve indossare un collare fisso o una pettorina adeguatamente regolata.
2. Il guinzaglio ordinario deve essere di almeno 1,2 metri mentre il guinzaglio lunghina deve essere di almeno 5 metri (di seguito guinzaglio se entrambe le modalità sono ammesse).
3. Nei livelli S1-S2-S3 la prova di Affidabilità deve essere svolta sempre con il cane al guinzaglio mai in tensione.
4. Nei livelli S2 e S3 le prove di obbedienza e ricerca devono essere svolte con il cane libero.
5. Nel livello S1 la prova di obbedienza deve essere svolta con il cane al guinzaglio, mai in tensione, mentre le prove di ricerca sono previste con pettorina e guinzaglio lunghina.
6. *Eccezione:* Nel caso in cui ci siano le adeguate condizioni di sicurezza, il giudice può autorizzare lo svolgimento delle prove di ricerca con cane libero anche nel livello S1.
7. In ogni caso, nelle prove di ricerca, il cane deve arrivare nell'area di invio con il guinzaglio.
8. Il giudice può accettare l'uso del collare fisso in sostituzione della pettorina se questa crea disagio al cane o ci siano impedimenti fisici all'uso.

ORGANIZZAZIONE E ISCRIZIONE ALLA GARA

L'approvazione dei programmi delle gare è di competenza della FISC, alla quale devono essere inviati dall'organizzazione almeno 30 giorni prima della manifestazione. Verranno approvati e pubblicati, eventualmente, sul sito web almeno 5 giorni prima della manifestazione.

La segreteria di gara, a cura dell'ente organizzatore, ha altresì il compito di verificare la regolarità delle iscrizioni da parte dei concorrenti partecipanti e di garantire la regolarità dei risultati riportati nella classifica di gara.

L'organizzazione deve poter disporre di premi per almeno i primi tre posti di ogni livello.

L'iscrizione alla gara avviene tramite specifica modulistica disponibile sul sito FISC o con altri strumenti informatici disponibili al pubblico (social media, sito web).

La responsabilità del regolare svolgimento dell'iter di acquisizione delle iscrizioni spetta al centro organizzatore il quale deve acquisire le schede, verificarne la correttezza formale (compilati in ogni campo) e redigere di conseguenza gli ordini di partenza dei vari livelli.

Le schede di iscrizione, per garantire regolarità e accuratezza nello svolgimento degli adempimenti formali, devono pervenire entro la data stabilita dall'ente organizzatore la gara.

La data massima entro cui accettare le iscrizioni deve essere chiaramente indicata nella comunicazione della gara al pubblico (social media, sito web, mail e altri strumenti di comunicazione idonei) e deve essere fissata da tre a un giorno prima del giorno gara.

Per maggiori informazioni si veda l'allegato *Norme per l'organizzazione delle gare di Campionato*.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



PROVE DI GARA, LIVELLI E QUALIFICHE

Sono previste 6 prove di gara per ogni livello: 2 di gestione (affidabilità e obbedienza) e 4 di ricerca. Sono previsti 3 livelli a difficoltà crescente:

- Livello base: Livello S1
- Livello intermedio: Livello S2
- Livello avanzato: Livello S3

Il passaggio di livello avviene dopo aver ottenuto 5 qualifiche di ECCELLENTE assegnati da almeno 2 giudici differenti. Il binomio, ottenuto il passaggio di livello, deve partecipare alle gare del livello successivo. Se desidera continuare a svolgere gare nel livello precedente deve dichiararlo espressamente in sede di iscrizione e il punteggio acquisito verrà considerato valido ai fini della gara per la classifica di giornata ma non concorrerà a maturare punti per il campionato nazionale. Il passaggio di livello conferisce al binomio la relativa qualifica.

PUNTEGGI

Il punteggio massimo per ogni gara è 440.

la progressione delle qualifiche è la seguente:

		da	a
Eccellente	80%	352	440
Molto Buono	60%	264	351
Non Adeguato		0	263

3

Ogni prova ha il suo specifico punteggio iniziale e le sue proprie penalità.

La prova che al primo tentativo non va a buon fine si può ripetere con il punteggio iniziale ridotto. I punteggi di gara concorrono a determinare il vincitore della giornata e assegnano il secondo ed il terzo posto. I punteggi di gara concorrono altresì alla formazione dei punti per il campionato nazionale le cui regole sono oggetto di specifico regolamento a cui si rimanda.

Il tempo non concorre alla formazione del punteggio e non influenza l'ordine di classifica.

BONUS SEGNALAZIONE

Il giudice valuterà singolarmente ogni segnalazione del cane attribuendo un valore da sommare al punteggio della prova:

- 10 segnalazione pienamente conforme a quanto dichiarato
- 5 segnalazione conforme a quanto dichiarato
- 0 segnalazione non conforme

Nel caso di prova ripetuta verrà considerata la segnalazione con punteggio più alto.

La prova sarà superata al rilevamento da parte del cane della sostanza odorosa anche se la segnalazione sarà giudicata non conforme.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



PENALITA'

I punti di penalità per ogni singola prova vengono sottratti al punteggio iniziale della prova e vengono indicati nella scheda di giudizio, con una descrizione sintetica.

Il mancato superamento della prova di Affidabilità per PNS (Prova Non Superata) non consente lo svolgimento delle altre prove e la gara per il binomio termina all'istante.

Il mancato superamento della prova di obbedienza o di una prova di ricerca non pregiudica la continuazione della gara. In tutti i casi di NQ (Non Qualificabile) la gara termina all'istante.

Penalità comuni a tutte le prove:

il cane morde o tenta di farlo	NQ Non Qualificabile
il cane si avventa contro il personale in campo	NQ Non Qualificabile
il cane presenta segnali di aggressività	NQ Non Qualificabile
il conduttore non è educato verso tutti	NQ Non Qualificabile
il conduttore usa violenza verso chiunque	NQ Non Qualificabile
il conduttore usa in modo violento strumenti ammessi	NQ Non Qualificabile

il conduttore fa indossare al cane strumenti vietati	PNS prova non superata
il cane evacua le proprie deiezioni in campo	20 punti di penalità
il conduttore usa cibo come adescamento senza dichiararlo	PNS prova non superata
il conduttore dichiara l'uso del cibo	5 punti di penalità
il conduttore fa cadere il cibo e non lo raccoglie	5 punti di penalità
il cane non mantiene la posizione	5 punti di penalità
il cane non esegue la posizione richiesta	5 punti di penalità
il segnale ripetuto e/o non simultaneo (verbale e/o gestuale)	3 punti di penalità
il cane esegue la posizione richiesta ma in modo non adeguato	1 punto di penalità
distruttività del cane verso gli attrezzi di gara	5 punti di penalità

Penalità nella Prova di affidabilità:

il cane è intollerante alla presenza del giudice	PNS prova non superata
il cane è insofferente alla situazione ma la tollera	5 punti di penalità
il cane abbaia ma senza dare segnali aggressivi	3 punti di penalità

Penalità nella Prova di obbedienza:

il cane risulta fuori controllo reiterato	PNS prova non superata
il cane risulta fuori controllo	5 punti di penalità
(per fuori controllo si intende il cane che si allontana dall'area della prova, punta insistentemente qualcuno o qualcosa, annusa insistentemente, si distrae e non ritorna concentrato sulla prova)	
il cane largo in condotta o troppo avanti o indietro	1 punto di penalità
il conduttore che tende il guinzaglio per farsi ascoltare	1 punto di penalità
l'esercizio non svolto	10 punti di penalità

Penalità nelle Prove di ricerca:

il segnale di ricerca ripetuto	15 punti di penalità
il conduttore abbandona l'area di invio	10 punti di penalità



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



GIUDICE E APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO IN GARA

IL GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE.

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 dalla FISC. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ambienti, in collaborazione con l'ente organizzatore della gara.

Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova. Il giudice deve mantenere un comportamento giusto e irreprensibile, corretto ed equilibrato nei giudizi, assolutamente imparziale. Deve mantenersi aggiornato relativamente agli aggiornamenti del regolamento e dei suoi allegati.

Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, al momento in cui lo lasceranno.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



----- PROVE DI GARA -----

CONTROLLO DELL’AFFIDABILITA’ E DELL’OBEDIENZA

Affidabilità ed Obbedienza sono i presupposti per dimostrare di avere un cane sotto controllo e sostanzialmente sereno in presenza di persone e ambienti di gara, requisito necessario allo svolgimento delle prove più complesse.

Le prove di Affidabilità e Obbedienza sono a difficoltà crescente con l’avanzamento del binomio nei livelli di gara.

A-Affidabilità:

AS1-Livello S1 - [20 punti]

Il binomio entra nell’area di gara.

Il cane con collare o con pettorina è tenuto al guinzaglio.

Il conduttore posiziona il cane seduto, al suo fianco sinistro.

Il giudice, ad una distanza di 5 metri circa, passeggia avanti e indietro, in linea perpendicolare al binomio e il cane deve mantenere un atteggiamento rilassato (non deve dimostrare preoccupazione e/o aggressività). La prova termina su richiesta del giudice.

AS2-Livello S2- [20 punti]

Il binomio entra nell’area di gara.

Il cane con collare o con pettorina è tenuto al guinzaglio.

Il conduttore posiziona il cane a terra, anche passando dal seduto, al suo fianco sinistro.

Il giudice, ad una distanza di 5 metri, passeggia avanti e indietro e si avvicina al binomio fino a circa 2 metri e il cane deve mantenere un atteggiamento rilassato (non deve dimostrare preoccupazione e/o aggressività). La prova termina su richiesta del giudice.

AS3-Livello S3- [20 punti]

Il binomio entra nell’area di gara.

Il cane con collare o con pettorina è tenuto al guinzaglio.

Il conduttore si avvicina al giudice.

Posiziona il cane seduto al suo fianco e stringe la mano al giudice.

La prova termina su richiesta del giudice.

Il binomio affronta la prova con 20 punti iniziali a cui vengono sottratte, se commesse, le penalità di cui al paragrafo *Penalità* del presente regolamento. Non è possibile ripetere la prova.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



O-Obbedienza

I percorsi di Obbedienza sono fissi per livello e possono subire modifiche una volta all'anno, prima che inizi la stagione di gara. Gli esercizi da svolgere per ogni stagione saranno pubblicati nell'allegato *Percorsi di Obbedienza al presente regolamento*. Il conduttore deve memorizzare il percorso ed eseguire su ogni cono indicatore l'esercizio richiesto. I cambi di direzione (svolte e dietrofront) si svolgono davanti al cono mentre gli altri esercizi si svolgono avendo cura di lasciare il cono alla destra del conduttore e vicino ad esso. Non è prevista la ricognizione del percorso ma può essere concessa dal giudice se esistono particolari e significative difficoltà ambientali.

OS1-Livello S1 – [80 punti]

Il binomio, con il cane sempre al guinzaglio, inizia un percorso di condotta e posizioni.

Lo start, delimitato da un cono, indica l'inizio della prova.

Il binomio, procedendo in condotta con il cane a sinistra, affronta un percorso in cui dovrà eseguire, in posizioni determinate e segnalate, alcuni esercizi.

La distanza tra ogni esercizio è di 5 passi.

OS2-Livello S2 – [80 punti]

Il binomio, con il cane senza guinzaglio, inizia un percorso di condotta e posizioni.

Lo start, delimitato da un cono, indica l'inizio della prova.

Il binomio, procedendo in condotta con il cane a sinistra, affronta un percorso in cui dovrà eseguire, in posizioni determinate e segnalate, alcuni esercizi.

La distanza tra ogni esercizio è di 7 passi.

OS3-Livello S3 – [80 punti]

Il binomio, con il cane senza guinzaglio, inizia un percorso di condotta e posizioni.

Lo start, delimitato da un cono, indica l'inizio della prova.

Il binomio, procedendo in condotta con il cane a sinistra, affronta un percorso in cui dovrà eseguire, in posizioni determinate e segnalate, alcuni esercizi.

La distanza tra ogni esercizio è di 10 passi.

Punteggio e penalità

Il binomio affronta la prova con 80 punti iniziali a cui vengono sottratti, se commessi, i punti penalità di cui al paragrafo *Penalità* del presente regolamento. I singoli esercizi non si possono ripetere e nel caso in cui il conduttore ripeta l'esercizio verrà giudicato solo il primo tentativo. La somma dei punti penalità non può, complessivamente, eccedere gli 80 punti massimi previsti. La prova di obbedienza si può ripetere ma il punteggio massimo iniziale da 80 viene ridotto a 60.

Tempo della prova: 2 minuti

Punteggio iniziale: 80

Punteggio iniziale prova ripetuta: 60



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



ELEMENTI COMUNI A TUTTE LE PROVE DI RICERCA

Segnalazione

- 1) Il cane può adottare una segnalazione per indicare al conduttore il rilevamento della sostanza odorosa. La segnalazione deve essere scelta tra:
 - a. Abbaio
 - b. Seduto
 - c. Terra
 - d. Zampa che tocca l'area (in appoggio o in movimento)
 - e. Naso che tocca l'area (in appoggio o che punta)
 - f. Postura del cane tipica di razza (border che "ammalia", cane da ferma in ferma, etc...).Quest'ultima deve essere si dichiarata ma deve essere anche chiaramente riconoscibile come tipica di razza.
- 2) A segnalazione effettuata il conduttore alza il braccio per indicare al giudice il rilevamento della sostanza odorosa e terminare la prova.
- 3) La segnalazione può essere diversa per ogni prova e deve essere espressamente dichiarata dal conduttore nella scheda di iscrizione e riportata sulla scheda di giudizio.
- 4) Ogni altra tipologia di segnalazione non prevista nel presente regolamento o difforme da quanto segnalato non concorre all'assegnazione del punteggio bonus ma consente, se espressa dopo aver rilevato la sostanza odorosa, di acquisire il punteggio iniziale della prova al netto degli eventuali punti penalità assegnati.

8

Invio alla ricerca

L'invio alla ricerca è uguale per ogni prova e viene di seguito descritto. Nelle prove dove è previsto un comportamento differente (si veda il paragrafo *Discriminazione Olfattiva* in questo regolamento), l'invio alla ricerca è espressamente descritto.

1. Il conduttore arriva nell'area di invio con il cane al guinzaglio in ogni livello (S1-S2-S3) e si ferma con il cane parallelo al suo fianco sinistro, in qualsiasi posizione (in piedi, seduto o a terra).
2. Il conduttore può liberare il cane dal guinzaglio indifferentemente prima o dopo avergli fatto annusare il campione di sostanza odorosa da trovare.
3. Il conduttore, dopo aver fatto annusare al cane la sostanza odorosa da trovare, invia alla ricerca il cane dando un solo segnale (gestuale, verbale o simultaneo). Il segnale di invio alla ricerca non si può ripetere. Il conduttore non può abbandonare l'area di invio.
4. Se il conduttore abbandona l'area o ripete il segnale di ricerca si applicano le penalità di cui al paragrafo *Penalità* del presente regolamento.
5. Nel livello S1 se il cane è al guinzaglio lunghina e si allontana dall'area di ricerca il conduttore deve seguire il cane al massimo della lunghezza del guinzaglio lunghina ma



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



- senza che si tenda o che possa intralciare l'esecuzione dell'esercizio e, appena possibile, tornare nell'area di invio senza interagire con il cane. Qualsiasi interazione con il cane verrà giudicata come una ripetizione del segnale di ricerca.
6. Il conduttore, quando ritiene che il cane abbia rilevato la sostanza odorosa, alza il braccio e termina in questo modo la prova. Il giudice può chiedere al conduttore di indicargli in quale posizione si trova la sostanza odorosa.
 7. Al termine della prova il conduttore può raggiungere il cane e premiarlo come desidera.

Area di ricerca e area di invio

L'area di ricerca è di dimensioni 5 metri per 5 metri, salvo dove diversamente specificato (si veda la prova *Odore a terra*), ed è delimitata visivamente da coni, da paletti o da altro sistema idoneo. L'area di invio è adiacente all'area di ricerca, lungo un lato, ed è sempre posta frontalmente rispetto agli attrezzi in cui il cane deve rilevare la sostanza odorosa. Nell'area di invio il conduttore si può muovere liberamente.

Prova non superata

Nel caso in cui la prova non sia superata, per il decorso del tempo della prova o per il mancato rilevamento della sostanza odorosa da parte del cane o per una errata indicazione del conduttore sul rilevamento della sostanza odorosa, la prova si può ripetere ma al termine del passaggio di tutti gli altri concorrenti, mantenendo lo stesso ordine di partenza iniziale, ma con il punteggio iniziale ridotto della metà. Il conduttore, al termine della prova non superata, deve dichiarare che intende ripeterla.

9

SOSTANZE ODOROSE DA UTILIZZARE

I campioni di sostanze odorose possono essere costituiti da piante aromatiche o essenze alimentari, caffè, tartufo, tè, altre bustine per tisana, marijuana legale, tabacco, etc. Il fondamento su cui si basa la ricerca è che il cane deve essere allenato a cercare qualsiasi cosa gli venga proposta dal conduttore. Per praticità e uniformità, le sostanze odorose da utilizzare durante la gara, dovranno essere estratti di essenze aromatiche (oli essenziali e acque aromatiche) scelte tra: Abete bianco, Anice stellato, Arancio, Basilico, Bergamotto, Camomilla, Canapa, Cannella, Cedro, Chiodi di garofano, Cipresso, Citronella, Coriandolo, Curcuma, Eucalipto, Finocchio, Gelsomino, Genziana, Ginepro, Lavanda, Lemongrass, Limone, Maggiorana, Mandarino, Menta, Origano, Palmarosa, Pepe, Pino, Rosa, Rosmarino, Salvia, Tè, Timo, Vaniglia, Zenzero e altre sostanze che potranno essere aggiunte al presente elenco.

La sostanza odorosa da trovare utilizzata nelle prove di gara sarà dichiarata dal giudice, il giorno stesso della gara.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



RICERCA SOSTANZE CON DISCRIMINAZIONE - Prova Controllata

La prova controllata si può svolgere in qualsiasi ambiente (all'aperto, in luogo riparato o al chiuso). Per la tenuta in gara del cane si veda il paragrafo *Tenuta in gara* in questo regolamento.

Attrezzatura

Per il corretto svolgimento della prova è previsto l'utilizzo del muro olfattivo che consiste in una superficie piana, verticale e inclinata, in cui sono praticati 6 fori uguali ed equidistanti e sei supporti per le sostanze odorose. Per maggiori dettagli si veda l'allegato *Attrezzatura*.

Modalità di svolgimento

Nell'area di ricerca viene posizionato il muro olfattivo, sul lato parallelo e frontale all'area di invio. Il binomio raggiunge l'area di invio e invia il cane. L'invio del cane in ricerca avviene con le modalità descritte nel paragrafo *Invio alla ricerca* del presente regolamento.

La Prova Controllata da eseguire è una per gara e può essere svolta in diverse modalità (A-B-C-D-E) selezionabili per livello e con diversa difficoltà. Il conduttore, nella scheda di iscrizione, deve specificare quale modalità intende eseguire. Ogni modalità comporta un punteggio iniziale di 100 punti, decurtato di 20 punti per ogni grado di difficoltà inferiore scelto.

Se non superata la prova si può ripetere.

Prova controllata (A) S1-S2-S3

Modalità eseguibile in tutti i livelli: S1 [80 punti]-S2 [40 punti] -S3 [20 punti]

In un supporto è contenuto il campione della sostanza odorosa da cercare e gli altri sono vuoti.

Prova controllata (B) S1-S2-S3

Modalità eseguibile in tutti i livelli: S1 [100 punti]-S2 [60 punti] -S3 [40 punti]

Serie di 6 supporti / uno contenente il campione della sostanza odorosa da cercare / 1 contenente un campione di altra sostanza odorosa e gli altri 4 vuoti.

Prova controllata (C) S2-S3

Modalità eseguibile per i livelli: S2 [80 punti] -S3 [60 punti]

Serie di 6 supporti / uno contenente il campione della sostanza odorosa da cercare / 2 contenenti due campione di diversa sostanza odorosa (anche uguali tra loro).

Prova controllata (D) S2-S3

Modalità eseguibile per i livelli: S2 [100 punti] -S3 [80 punti]

Serie di 6 supporti / uno contenente il campione della sostanza odorosa da cercare / 3 contenenti tre campione di diversa sostanza odorosa (almeno due diversi tra loro).

Prova controllata (E) S3

Modalità eseguibile solo nel livello S3 [100 punti]

Serie di 6 supporti / uno contenente il campione della sostanza odorosa da cercare / 4 contenenti quattro campione di diversa sostanza odorosa (almeno due diversi tra loro).

Tempo della prova: 2 minuti

Punteggio iniziale: 100 o inferiore, secondo la modalità scelta

Punteggio iniziale prova ripetuta: la metà del punteggio iniziale della modalità scelta

Bonus segnalazione: 10



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



RICERCA SOSTANZE

Odore a terra

Per la tenuta in gara del cane si veda il paragrafo *Tenuta in gara* in questo regolamento.

OTS1-Odore a terra (S1)

In campo aperto, in un'area di 10 metri per 10 metri, delimitata visivamente da pali o conetti, vengono messi a terra e nascosti a livello suolo tre contenitori, di cui uno contenente l'odore da cercare, distanziati l'uno dall'altro di circa 25 cm, misurati al centro di ogni contenitore, e disposti in linea (diagonale, parallela o perpendicolare alla linea di invio).

Il binomio raggiunge l'area di invio e invia il cane. L'invio del cane in ricerca avviene con le modalità descritte nel paragrafo *Invio alla ricerca* del presente regolamento.

Se non superata la prova si può ripetere.

Tempo della prova: 2 minuti

Punteggio iniziale: 50

Punteggio iniziale prova ripetuta: 25

Bonus segnalazione: 10

Odore in ambiente

Per la tenuta in gara del cane si veda il paragrafo *Tenuta in gara* in questo regolamento.

OAC-Odore in locale chiuso (S1-S2-S3) - OAA-Odore in locale aperto (S1-S2-S3)

La ricerca in ambiente può essere eseguita in una stanza, o parte di edificio, all'aperto (simulando una stanza). L'ambiente deve prevedere almeno 2 sedie, un tavolo, un mobile o scaffale.

L'area di invio deve essere posizionata a 5 metri dall'arredo che deve essere inserito in un'area di ricerca di 5 metri per 5 metri. In caso di locale chiuso in cui non sia possibile rispettare le dimensioni dell'area di ricerca è sufficiente che si rispetti la distanza dell'area di invio.

OAV-Odore in Veicolo (S2-S3)

Nei livelli S2 e S3 la ricerca in ambiente include la ricerca in veicolo. Nel veicolo le aree valide per nascondere il campione di sostanza sono limitate a: il bagagliaio, i vani porta oggetti delle portiere, i sedili, le ruote e i paraurti.

L'area di invio deve essere posizionata a 5 metri dal veicolo che deve essere inserito in un'area di ricerca di 5 metri per 5 metri.

Sarà il giudice, viste le condizioni del luogo, a scegliere, il giorno gara, quale ambiente preparare (chiuso, aperto o veicolo) che dovrà essere il medesimo per tutti i concorrenti del livello.

Il binomio raggiunge l'area di invio e invia il cane. L'invio del cane in ricerca avviene con le modalità descritte nel paragrafo *Invio alla ricerca* del presente regolamento.

Se non superata la prova si può ripetere.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



Tempo della prova: 2 minuti
Punteggio iniziale: 50
Punteggio iniziale prova ripetuta: 25
Bonus segnalazione: 10

Odore su persona (S2-S3)

Per la tenuta in gara del cane si veda il paragrafo *Tenuta in gara* in questo regolamento.
Nell'area di ricerca sono presenti tre operatori di campo messi a disposizione dall'organizzatore della gara o, su base volontaria, scelti tra i concorrenti del livello S1 (per OPS2 e OPS3) o del livello S2 (per OPS3).

OPS2-Odore su persone statiche (S2)

All'interno dell'area di ricerca di 5 metri per 5 metri, sono presenti tre operatori seduti con uno zaino (o borsa o valigia) posizionato tra i loro piedi, in cui in uno è contenuto un campione di sostanza odorosa. La sostanza deve essere inserita in una tasca esterna o la borsa deve essere aperta e facilmente ispezionabile.

OPS3-Odore su persone in movimento con accessori (S3)

All'interno dell'area di ricerca di 10 metri per 10 metri, sono presenti tre operatori che camminano liberamente. Gli operatori hanno in mano uno zaino (o borsa o valigia) e solo uno di questi contiene un campione della sostanza odorosa. La sostanza deve essere inserita in una tasca esterna o la borsa deve essere aperta.

Il binomio raggiunge l'area di invio e invia il cane. L'invio del cane in ricerca avviene con le modalità descritte nel paragrafo *Invio alla ricerca* del presente regolamento.

Se non superata la prova si può ripetere.

Segnalazione particolare: in questa prova (OPS3) il cane può segnalare il ritrovamento della sostanza odorosa seguendo l'operatore che lo porta. In alternativa può utilizzare una delle segnalazioni previste nel paragrafo *Bonus Segnalazione* del presente regolamento.

Sarà cura del conduttore, quando alza il braccio, fermare l'azione del cane.

Gli operatori devono avere cura di non interagire in nessun modo con il cane o con il conduttore. Se gli operatori tentano di interagire con il cane o con il conduttore, il giudice può disporre la ripetizione della prova, senza decurtazione del punteggio iniziale, dopo aver sostituito l'operatore.

Tempo della prova: 3 minuti
Punteggio iniziale: 50
Punteggio iniziale prova ripetuta: 25
Bonus segnalazione: 10



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA

Per la tenuta in gara del cane si veda il paragrafo *Tenuta in gara* in questo regolamento.
L'area di ricerca, in ogni prova, è di 5 metri per 5 metri. L'area di invio è adiacente all'area di ricerca.

OCS1-Odore conduttore (S1)

Il binomio raggiunge l'area di invio, delimitata e segnalata, e il conduttore si ferma con il cane parallelo al suo fianco sinistro, in qualsiasi posizione (in piedi, seduto o a terra), fa annusare al cane un suo personale oggetto di abbigliamento (guanto, fazzoletto, cappello, calzino, etc...) e lo porge al giudice, il quale preleva l'oggetto senza toccarlo direttamente.

Il conduttore si volta, dando le spalle al giudice mentre il cane può rimanere nella posizione iniziale o può seguire il conduttore.

Il giudice posiziona l'oggetto prelevato in un contenitore che si trova tra altri 5 contenitori uguali e contenenti abbigliamento simile.

Il binomio riprende la posizione di invio girandosi verso il giudice e il conduttore invia il cane alla ricerca dell'oggetto con il suo odore. Quando il cane individua la posizione dell'odore, il conduttore alza il braccio per confermare al giudice il ritrovamento e la prova è terminata. Il giudice può chiedere al conduttore di indicargli in quale posizione si trova l'oggetto impregnato del suo odore. Al termine della prova il conduttore può raggiungere il cane, può fargli vedere l'oggetto ritrovato, e può premiarlo come desidera. Il conduttore deve recuperare l'oggetto prima di abbandonare l'area della prova.

13

OCS2-Odore conduttore e riporto (S2)

Il binomio raggiunge l'area di invio, delimitata e segnalata, e il conduttore si ferma con il cane parallelo al suo fianco sinistro, in qualsiasi posizione (in piedi, seduto o a terra), fa annusare al cane un suo personale oggetto di abbigliamento (guanto, fazzoletto, cappello, calzino, etc...) e lo porge al giudice, il quale preleva l'oggetto senza toccarlo direttamente.

Il conduttore si volta, dando le spalle al giudice mentre il cane può rimanere nella posizione iniziale o può seguire il conduttore.

Il giudice posiziona l'oggetto prelevato vicino ad altro abbigliamento simile e distanziato (5 oggetti più l'oggetto prelevato dal conduttore, distanti circa 10 cm l'uno dall'altro e lontani dal binomio circa 5 metri).

Il binomio riprende la posizione di invio girandosi verso il giudice e il conduttore invia il cane alla ricerca dell'oggetto con il suo odore. Quando il cane segnala il ritrovamento il conduttore impartisce il segnale al cane di prendere l'oggetto e riportarlo, fermandosi seduto di fronte o seduto al fianco sinistro del conduttore. Il conduttore prende in mano l'oggetto, lo mostra al giudice e la prova è terminata.

Se il cane, individuato l'oggetto, lo prende e lo riporta al conduttore direttamente, senza manifestare una segnalazione e senza aspettare il segnale di riporto, la prova è valida ma non viene assegnato il bonus segnalazione.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



OCS3-Odore conduttore e riporto (S3)

Discriminazione tipo Obedience

In un'area stabilita, il giudice fa toccare per massimo 15 secondi un legnetto al conduttore. Preleva con apposite pinze o indossando guanti di lattice il legnetto e lo posiziona in mezzo ad altri 5 legnetti uguali ma privi di odore trasferito.

Il cane individuato l'oggetto lo deve recuperare e riportare al conduttore, fermandosi seduto di fronte o seduto al fianco sinistro del conduttore. Il conduttore prende in mano l'oggetto, lo mostra al giudice e la prova è terminata. In questa prova la segnalazione dell'oggetto da parte del cane non è richiesta. La corretta esecuzione dell'esercizio con il riporto dell'oggetto corretto comporta automaticamente anche l'assegnazione del bonus segnalazione.

Se non superata la prova si può ripetere.

Tempo della prova: 2 minuti

Punteggio iniziale: 100

Punteggio iniziale prova ripetuta: 50

Bonus segnalazione: 10



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



----- PROVE DI GARA PER LIVELLI -----

S1 - ricerca di primo livello

Il cane esegue tutte le prove al guinzaglio. La prova di Affidabilità ed Obbedienza con guinzaglio di normale lunghezza (1,2 metri minimo), mai teso e le prove di ricerca con lunghina di almeno 5 metri, fatto salvo quanto previsto al paragrafo *Tenuta in gara* del presente regolamento.

La gara di livello 1 è composta da:

1. Affidabilità AS1
2. Obbedienza OS1
3. Odore a terra OTS1
4. Odore del conduttore OCS1
5. Odore in ambiente OACS1/OAAS1
6. Prova controllata (A) o (B)

- Le prove di Affidabilità, Obbedienza e Odore a terra si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le prime prove della giornata di gara. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto le prime tre prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.
- Le prove di Odore del conduttore e Odore in ambiente si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le seconde prove della giornata. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto le seconde due prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.
- L'ultima prova della giornata è la Prova controllata. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto l'ultima prova sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere la prova.

15

S2 - ricerca di livello intermedio

Il cane esegue tutte le prove senza guinzaglio.

La gara di livello 2 è composta da:

1. Affidabilità AS2
2. Obbedienza OS2
3. Odore su persone OPS2
4. Odore conduttore e riporto OCS2
5. Odore in ambiente OACS2/OAAS2/OAVS2
6. Prova controllata (A) o (B) o (C) o (D)

- Le prove di Affidabilità, Obbedienza e odore su persona si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le prime prove della giornata di gara. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto le prime tre prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.
- Le prove di Odore del conduttore e riporto e Odore in ambiente si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le seconde prove della giornata. Dopo che tutti i concorrenti hanno



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



sostenuto le seconde due prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.

- L'ultima prova della giornata è la Prova controllata. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto l'ultima prova sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere la prova.

S3 - ricerca di livello avanzato

Il cane esegue tutte le prove senza guinzaglio.

La gara di livello 3 è composta da:

1. Affidabilità AS3
2. Obbedienza OS3
3. Odore su persone OPS3
4. Odore conduttore e riporto OCS3
5. Odore in ambiente OACS3/OAAS3/OAVS3
6. Prova controllata (A) o (B) o (C) o (D) o (E)

- Le prove di Affidabilità, Obbedienza e odore su persona si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le prime prove della giornata di gara. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto le prime tre prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.
- Le prove di Discriminazione e Odore in ambiente si svolgono di seguito e in questo ordine e sono le seconde prove della giornata. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto le seconde due prove sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere le prove non andate a buon fine.
- L'ultima prova della giornata è la Prova controllata. Dopo che tutti i concorrenti hanno sostenuto l'ultima prova sarà possibile, per chi lo ha richiesto, ripetere la prova.

16

Il programma della giornata di gara è stabilito nell'allegato Organizzazione e gestione gara - Norme per l'organizzazione delle gare di Campionato a cui si rimanda per ulteriori dettagli.

Allegati:

- Percorsi di obbedienza per stagione e livelli
- Attrezzatura
- Organizzazione e gestione gara