

CercaTrova[®] Game

Lo sport cinofilo per la ricerca olfattiva delle persone



Regolamento

(Novembre 2021 - Livio Guerra, Maria Gianfilippi de Parenti)

Il CercaTrova®: le origini

CercaTrova® è un'attività nata da un'idea dell'istruttore cinofilo Livio Guerra che, applicando l'orientamento cognitivo zooantropologico alla ricerca olfattiva delle persone, la presenta sotto l'aspetto di stage ludico-formativo.

I benefici riscontrati nel cane dal punto di vista comportamentale sono molteplici: gli si propone infatti una piacevolissima attività giocosa attivando un mix di motivazioni (collaborativa, perlustrativa, sociale...) e producendo in esso stati emozionali fortemente positivi e gratificanti. Il CercaTrova® contribuisce così, in larga misura, ad incrementare la sua "prosocialità", la sua autonomia, l'autostima, l'autoefficacia, la sicurezza di sé.

Con questo gioco di ricerca olfattiva il cane viene progressivamente condotto a scoprire che relazionarsi correttamente con l'estraneo è bello e piacevole.

Lo stage di CercaTrova® si attua proponendo prove di ricerca via via più difficoltose, che il cane svolge sempre in coppia con il suo partner umano, definito conduttore, del quale segue le indicazioni.

È un'attività che si inserisce intimamente nelle fasi di formazione e consolidamento della relazione fra il cane e la sua base sicura umana, incrementando l'expertise socio-relazionale del cane, con priorità assoluta verso il suo benessere psicofisico e verso il potenziamento del legame con il conduttore attraverso la comunicazione non verbale.

Durante la ricerca il cane si allontana dal conduttore verso una meta con lui concertata. Il CercaTrova® lavora, infatti, sulla sua capacità di perlustrare il territorio, mantenendo con il conduttore una sorta di legame invisibile e collaborativo per svolgere assieme il gioco.

Già dopo le prime esperienze è entusiasmante vedere l'affiatamento che si crea fra i due, impegnati nella ricerca di persone: l'umano che dà il via, il cane che alza il naso e fiuta l'aria per intercettare le particelle del "cono d'odore"; se è in difficoltà si gira con lo sguardo verso il conduttore per chiedere il suo aiuto, lo riceve con una nuova incoraggiante indicazione, e così via finché non si raggiunge l'obiettivo di trovare la persona nascosta che, si badi bene, non è mai una preda, bensì un nuovo compagno di giochi dal quale ricevere la gratificazione per l'obiettivo raggiunto!

Poi arrivano subito le congratulazioni e la conferma del partner umano: nel cane aumenta ulteriormente l'autostima e quindi la fiducia nei propri mezzi e capacità.

Ma non è finita! Al gioco hanno assistito anche tutti gli altri conduttori che ora, disposti in un cerchio definito "il cerchio magico", chiamano il cane perché concluda il gioco con loro. È bellissimo vedere il cane che, letteralmente, si "tuffa" nel cerchio, accolto da complimenti, gridolini d'incitamento, carezze e bocconcini e poi, spesso trafelato, arriva anche il conduttore che si unisce al coro di lodi. Quindi tutti insieme, con il cane al centro, accompagnano la coppia per alcuni metri.

Per il cane c'è la consapevolezza di aver compiuto una piccola impresa e di averne avuto il gratificante riconoscimento dal proprio compagno umano, ma anche l'apprezzamento, socialmente rilevantissimo, da tutti gli altri che hanno assistito alla ricerca.

Un'attività, dunque, che esalta e consolida le motivazioni che più contribuiscono a rendere ben inserito il cane nel nostro contesto sociale: et-epimeletica, collaborativa, cinestesica, comunicativa, perlustrativa, sociale. Ma anche un gioco in cui si esprime la bellezza della relazione e della fiducia reciproca, con un corretto bilanciamento dei diversi comportamenti del cane fra la centripetazione sul referente umano e la centrifugazione nell'allontanarsi da lui, pur mantenendo un target condiviso.

Vien da sé, quindi, che il CercaTrova® non solo è particolarmente piacevole e utile per sviluppare la corretta interazione con il cane, ma può essere anche propedeutico nelle attività di aiuto per i cani che manifestino problemi relazionali con le persone.

CercaTrova® Game: premessa

La naturale evoluzione dello stage del CercaTrova® è il **CercaTrova® Game**, uno sport che si può inquadrare fra le diverse specializzazioni cinotecniche sportive di ricerca olfattiva. In questa disciplina il cane viene preparato per utilizzare la tecnica di ricerca detta “dello scovo a cono d’odore”.

Obiettivo del gioco è consentire al cane di rinvenire e segnalare, nel più breve tempo possibile, dei figuranti nascosti in particolari nascondigli o scovi, detti “prismi”, realizzati appositamente per il CercaTrova® Game, e posizionati nel campo di gioco. Il cane si indirizzerà verso i figuranti annusando nell’aria le particelle d’odore da loro emesse e portate dal vento (cono d’odore). Per questa tipologia di ricerca olfattiva, al cane non verrà fatto annusare in via preventiva alcun oggetto appartenente ai figuranti.

È la medesima tecnica ampiamente impiegata dalle Unità Cinofile di Protezione Civile per la ricerca dei dispersi in superficie o su macerie. Possono partecipare ai giochi, in forma privata, anche le UC di Protezione Civile, tuttavia i risultati eventualmente ottenuti non possono essere considerati abilitanti per le attività di ricerca dispersi in Protezione Civile.

Il campo di gioco è predisposto per simulare, in maniera molto semplificata, parte delle difficoltà che incontra un cane da ricerca impiegato su macerie.

Il CercaTrova® Game è indicato:

- Come appagante attività ludica di ricerca olfattiva, quindi solitamente in sintonia con le principali motivazioni del cane. Ne risultano migliorate le capacità di concentrazione, autocontrollo ed arousal.
- Per agevolare l’integrazione sociale di cani che possono manifestare difficoltà di socializzazione con le persone; lo scopo del gioco, infatti, è far loro raggiungere degli estranei (figuranti) nascosti, ed essere gratificati per questo.
- Per migliorare la relazione del proprietario (qui detto conduttore) con il proprio cane, attraverso un’attività ludica, altamente gratificante per il cane e molto coinvolgente per il proprietario. Il divertimento di cane e conduttore sono alla base del CercaTrova® Game.
- Per mantenere in attività psicofisica cani anziani o disabili.

CercaTrova® Game: Regolamento

Art. 1) Benessere del cane

Il benessere del cane deve essere costantemente salvaguardato, prima, durante e dopo le fasi del gioco. Il comportamento del conduttore nei confronti del proprio cane dovrà essere sempre eticamente corretto. Sono previsti momenti extra tempo (ovvero al di fuori della misurazione da cronometro - v. Art. 13.1), per la gratificazione del cane e per permettergli di abbeverarsi.

Ove è previsto l'uso del guinzaglio, il cane dovrà essere condotto preferibilmente con la pettorina o in alternativa con il collare fisso. È vietato l'uso di collari e guinzagli a scorrimento o similari. Ogni comportamento ritenuto dal giudice lesivo del benessere e della dignità del cane, comporterà l'immediata squalifica e l'allontanamento del conduttore dal campo di gioco.

Art. 2) Giudizi

Le decisioni del giudice - sull'ammissibilità dei cani, sulle varie fasi del gioco e sui giudizi finali emessi - sono inappellabili.

Art. 3) Cani ammessi

Sono ammessi al **CercaTrova® Game**, nelle **categorie CT Esordienti, CT 1, CT UC e CT Premium**, tutti i cani in buona salute e fisicamente in forma, di qualsiasi razza o meticci, purché abbiano compiuto almeno un anno di età.

Nella **categoria CT Senior&Più** sono compresi cani dagli 11 anni di età in su (Senior), o anche più giovani, ma con disabilità fisiche, che comunque non provochino dolore alla deambulazione (Più). I cani di questa categoria dovranno essere accompagnati da un certificato veterinario, non antecedente i sei mesi, attestante l'idoneità al gioco.

Per tutti i cani dovrà essere esibito al giudice il libretto sanitario attestante il numero del microchip, l'età, il percorso vaccinale. Il conduttore dovrà dimostrare, anche con un'autocertificazione, di essere coperto da un'adeguata polizza assicurativa RC per i danni che potrebbero essere provocati dal proprio cane.

Non sono ammesse le femmine in estro, o che devono partorire entro quattro settimane, o che hanno partorito da meno di ottanta giorni. Non sono previste prove di condotta o obbedienza, tuttavia non verranno ammessi al gioco cani che manifestino aggressività nei confronti di altri cani o delle persone.

Art. 4) Conduttori

I cani dovranno essere condotti sul campo di gioco da conduttori che abbiano compiuto la maggiore età. I conduttori minorenni dovranno produrre una liberatoria firmata da chi ne esercita la patria potestà.

Art. 5) Categorie

I giochi saranno suddivisi in cinque categorie:

- 5.1 CT Esordienti.** È la prima categoria dalla quale tutti binomi, ad eccezione delle UC di Protezione Civile (**CT UC**) e di quelli relativi alla **CT Senior&Più**, iniziano la pratica del CercaTrova® Game. Per il passaggio nella categoria superiore (**CT 1**), il binomio dovrà ottenere nel corso di un anno almeno due risultati "molto buono" più uno "eccellente", oppure due "eccellente".
- 5.2 CT 1.** È la categoria superiore alla **CT Esordienti**. Questa categoria permette anche di partecipare a giochi a livello di "**Campionato Nazionale CercaTrova® Game**".
- 5.3 CT UC.** È riservata alle Unità Cinofile iscritte ad organizzazioni di Protezione Civile. Devono obbligatoriamente rientrare in questa categoria le UC di Protezione Civile: operative (su superficie e/o su maceria), oppure in fase di formazione, o che hanno seguito precedenti attività di formazione nei ranghi di associazioni cinofile di Protezione Civile (fino agli 11 anni compiuti del cane).
- 5.4 CT Premium.** È la categoria nella quale verranno iscritti, a fine anno sportivo, 10 binomi: 5 della categoria **CT 1** e 5 della **CT UC** che nell'anno abbiano ottenuto i migliori risultati in almeno tre giornate di gioco nelle rispettive categorie. Disputeranno fra loro una sessione per assegnare il titolo annuale nazionale di "**Binomio Premium**" nel CercaTrova® Game.
- 5.5 CT Senior&Più.** È la specialissima categoria nella quale giocano cani che abbiano compiuto gli 11 anni di età, anche se hanno già fatto parte delle categorie precedenti, e cani con disabilità motorie, di almeno un anno di età. L'obiettivo di questa categoria è di permettere anche a questi cani di praticare un'attività altamente gratificante e particolarmente indicata per il mantenimento di un buono stato psicofisico.

Se il numero dei binomi iscritti lo consente, nella stessa giornata si possono organizzare più sessioni di gioco riservate alle diverse categorie. Si terranno nell'ordine: prima la **CT Senior&Più**, poi **CT Esordienti**, **CT 1** ed infine la **CT UC**. Chi si iscriverà nella **CT Esordienti** non potrà nella stessa giornata passare alla **CT 1**. Per la **CT Premium** è riservata una giornata nazionale dedicata, eventualmente preceduta dalle esibizioni di binomi di altre categorie.

Art. 6) Campo di gioco

- 6.1 Requisiti.** Il campo di gioco dovrà essere predisposto su una superficie preferibilmente erbosa, o anche di materiale sintetico, piana e libera da qualsiasi altro ostacolo, anche naturale, non predisposto per i giochi. Il perimetro dovrà essere delimitato con corde, nastri o adeguate barriere. Gli spettatori potranno stare intorno all'area di gioco a una distanza minima di 3 metri dai bordi; fra il pubblico non è ammessa la presenza di cani. Il campo di gioco dovrà essere posto in un'area più ampia, opportunamente recintata per

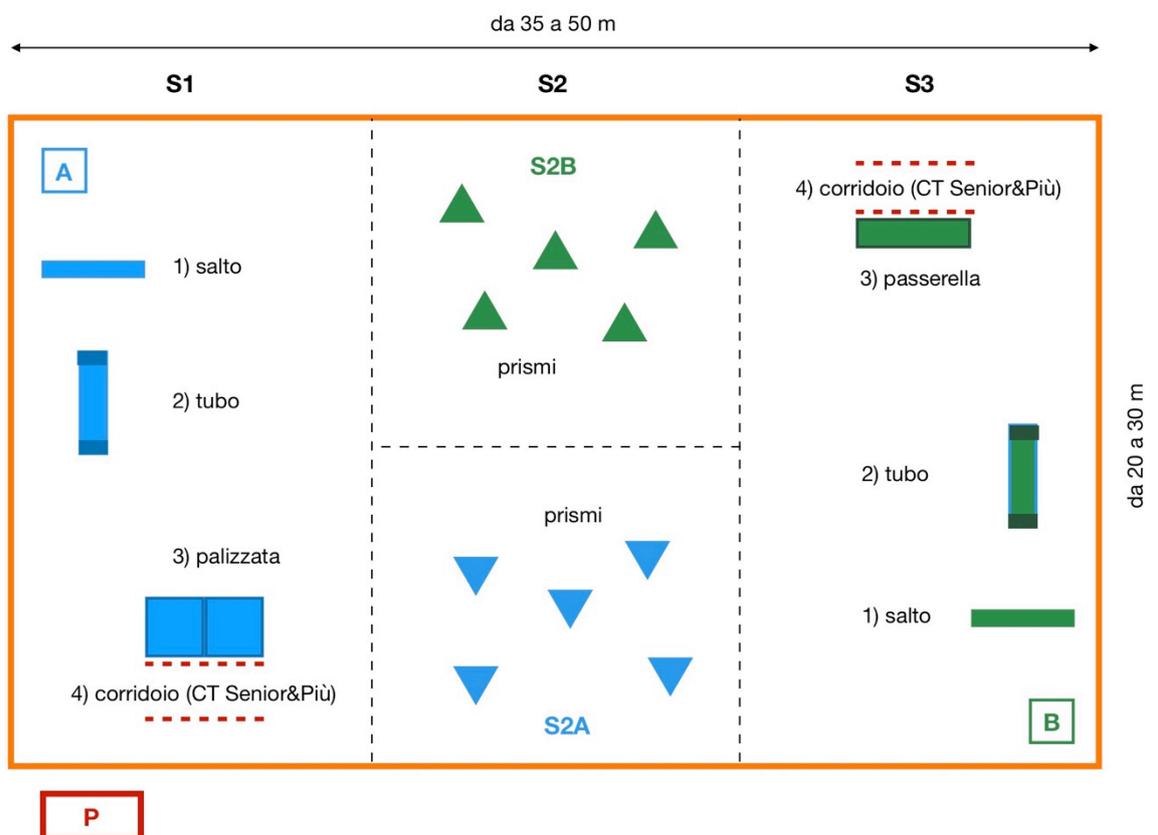
salvaguardare la sicurezza dei cani. Non si potranno utilizzare aree con superfici dal fondo troppo duro come, ad esempio, cemento o asfalto. Spetta comunque al giudice la verifica dell'idoneità dell'area, come pure spetta al giudice decidere l'eventuale sospensione o rinvio dei giochi in caso di condizioni metereologiche ritenute non favorevoli.

6.2 Dimensioni. L'area di gioco non dovrà avere dimensioni inferiori a 20 x 35 m o superiori a 30 x 50 m.

6.3 Settori di gioco. L'area, lungo i lati più lunghi, è suddivisa verticalmente in tre settori rettangolari, S1 - S2 - S3, di uguali dimensioni. Ad esempio, nel caso di campo da gioco di dimensioni minime 20 x 35 m, il lato di 35 m sarà diviso in tre segmenti e i tre settori saranno rettangoli di dimensioni 11,65 x 20 m circa; nel caso di campo da gioco di dimensioni massime 30 x 50 m, il lato di 50 m sarà diviso in tre segmenti e i tre settori saranno rettangoli di dimensioni 16,65 x 30 m circa.

Fig. 1. Schema del campo di gioco

La manche A si svolgerà, partendo dalla piazzola A, nel settore S1 e nell'area S2A (in blu); la manche B si svolgerà, partendo dalla piazzola B, nel settore S3 e nell'area S2B (in verde).



- **S1** contiene la piazzola di inizio della *manche "A"* e, ove previsto, gli ostacoli che devono essere superati dal cane prima di entrare nel settore di ricerca S2A; gli ostacoli dovranno essere posizionati, a partire da 3 m dal punto A, nella seguente sequenza: salto - tubo morbido - palizzata.
- **S2** contiene 10 prismi singoli, atti a nascondere i figuranti. È a sua volta idealmente suddiviso in due aree:
 - **S2A** prospiciente la palizzata del settore S1, con 5 prismi;
 - **S2B** prospiciente la passerella del settore S3, con 5 prismi.
- **S3** contiene la piazzola di inizio della *manche "B"* e, ove previsto, gli ostacoli che devono essere superati dal cane prima di entrare nel settore di ricerca S2B; gli ostacoli dovranno essere posizionati, a partire da 3 m dal punto B, nella seguente sequenza: salto - tubo morbido - passerella.

La piazzola di presentazione "**P**" è posta esternamente al vertice inferiore del settore S1, dalla parte opposta alla piazzola A.

Due quadrati di circa 150 x 150 cm, segnati sul terreno, identificano le piazzole **A** e **B**, sulle quali si posizioneranno cane e conduttore prima dell'inizio delle singole *manches*.

Art. 7) Ostacoli

Salti, tubi morbidi, palizzata e passerella sono attrezzi aventi dimensioni e materiali costruttivi simili a quelli analoghi previsti per la pratica dell'*Agility dog*, senza considerare i "punti di contatto" previsti per L'*Agility*.

Solo per la **CT Senior&Più** è previsto, come ostacolo da far superare al cane, prima di arrivare ai prismi, un "corridoio" lungo 3 m e largo 1 m circa, delimitato da paletti infissi nel terreno, distanziati di circa 50 cm l'uno dall'altro. In questo caso palizzata e passerella, pur rimanendo posizionate, dovranno essere opportunamente interdette ai cani, permettendo loro di aggirarle e di percorrere il corridoio. Dovranno essere tolti salti, muretti e tubi.

Le altezze dei salti sono in relazione alle dimensioni dei cani partecipanti, secondo la seguente tabella:

altezza del cane al garrese	altezza ostacolo/muretto
fino a 35 cm	25 cm
da 35 a 43 cm	35 cm
oltre 43 cm	45 cm

Art. 8) Prismi

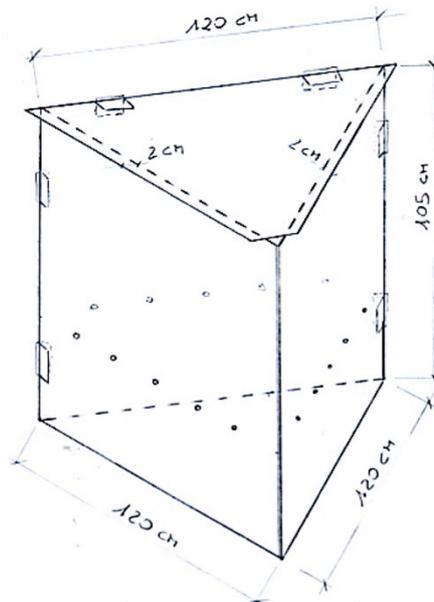
I "prismi" sono dei box a base triangolare appositamente progettati e realizzati per il CercaTrova® Game, atti a nascondere i figuranti. Sono strutture ripiegabili composte da tre pareti rettangolari

con la base di circa 120/140 cm e l'altezza di circa 105 cm, incernierate in modo da formare un prisma, apribile in un vertice per permettere l'ingresso del figurante. Il vertice apribile ha un sistema di chiusura apribile anche dall'interno ed è tenuto chiuso da serrature magnetiche o elastici.

Su uno dei lati superiori è incernierato anche il coperchio triangolare. Tutti i lati hanno 7 - 8 fori di 8 mm di diametro a circa 35 cm dalla base, per agevolare la circolazione dell'aria. Il prisma è privo di fondo e viene appoggiato direttamente sul terreno.

Il materiale impiegato dovrà essere sufficientemente leggero e robusto (ad esempio lastre in pvc alveolare da 10 mm di spessore), per garantire una buona resistenza della struttura e la sua trasportabilità sul campo di gioco, e per comporre le diverse figure previste, affiancando più prismi fra di loro.

Fig. 2. Schema del prisma – scovo



Con i prismi è possibile comporre le figure schematizzate in Fig. 3.

Fig. 3. Possibili composizioni con i prismi



Nella **categoria Esordienti**, a titolo di esempio, avendo a disposizione dieci prismi, potranno essere disposti una farfalla e tre singoli nell'area S2A, due farfalle e un singolo nell'area S2B (vedi Figg. 4 e 5).

Nelle **categorie CT 1, CT UC, CT Premium**, a titolo di esempio, avendo a disposizione dieci prismi, potranno essere disposti un rombo e un trapezio nell'area S2A, un quadrato e un singolo nell'area S2B (vedi Figg. 6 e 7).

Nella **categoria CT Senior&Più** sarà a discrezione del giudice, in base all'esperienza dei cani partecipanti, decidere la distribuzione dei prismi (vedi Figg. 8 e 9).

Art. 9) Addetti al gioco

Di seguito è elencato il personale necessario per lo svolgimento delle sessioni di CercaTrova® Game.

- 9.1 Giudice.** È un educatore o istruttore cinofilo di comprovata esperienza. Deve aver completato il percorso di formazione per "**Giudice di CercaTrova® Game**". È il responsabile della verifica dell'idoneità dell'area, delle strutture e dell'ammissibilità delle coppie cane-conduttore. Dirige tutte le fasi del gioco: preparazione, sorteggi, svolgimento, con rilevazione dei tempi ed eventuale assegnazione delle penalità, redazione dei verbali e punteggi finali. Verbalizza e certifica la presenza di eventuali aspiranti giudici. Decide, in base alla propria esperienza e ai riferimenti etici riportati in Premessa e nell'Art. 1, su eventuali casistiche non previste dal presente Regolamento.
- 9.2 Segretaria/o.** Collabora con il giudice nell'accettazione delle coppie cane-conduttore. Cura i diversi adempimenti burocratici. Verbalizza: sorteggi, andamento del gioco e le classifiche finali.
- 9.3 Figuranti.** Devono essere almeno due, di sesso diverso; meglio se sono in numero maggiore di due per potersi turnare durante le diverse sessioni. Non devono essere conosciuti dai cani partecipanti. Deroche particolari possono essere decise dal giudice (ad esempio è ammissibile che i figuranti siano conosciuti da tutti i cani partecipanti, in modo da non creare discriminazioni).
- 9.4 Tutor di campo.** Almeno due persone che, seguendo le indicazioni del giudice, predispongono il percorso ad ostacoli e la dislocazione dei prismi.
- 9.5 Aspirante giudice.** Una o più persone che frequentano il percorso di formazione per diventare giudici. Seguono le attività del giudice, senza interferire in alcun modo nel suo operato e decisioni. Se richiesti possono collaborare con il giudice e con gli altri addetti.

Art. 10) Preparazione del campo di gioco da parte del giudice

- 10.1 Ostacoli.** Il giudice darà disposizione ai tutor di campo di posizionare e numerare gli ostacoli in base alle categorie e alle dimensioni dei cani che

giocheranno. Gli ostacoli rimarranno nella medesima posizione per tutte le sessioni di una medesima categoria.

10.2 Prismi. Il giudice farà posizionare i prismi nelle relative aree, formando le diverse figure, a sua discrezione, in base all'Art. 8 del presente Regolamento. La posizione e le figure dei prismi saranno modificate dal giudice prima dell'inizio della seconda sessione del gioco.

10.3 Figuranti. Il giudice disporrà un figurante in un prisma nell'area S2A. Completata la prima manche disporrà un secondo figurante nell'area S2B. Quindi, durante le ricerche, il cane avrà sempre la presenza di un unico figurante nel campo di gioco, nascosto all'interno di uno dei prismi.

I due figuranti saranno di sesso diverso. I figuranti non dovranno avere con sé cibo di alcun genere. Nelle fasi di ricerca dovranno rimanere fermi senza fare alcun rumore. Nella **CT Esordienti**, potranno contribuire a gratificare il cane una volta raggiunti dal conduttore. Verranno posizionati dal giudice nel medesimo prisma per la 1ª Sessione del gioco per tutti i binomi. Potranno essere turnati, e comunque la loro posizione verrà cambiata dal giudice, prima dell'inizio della 2ª Sessione.

Dopo la disposizione del figurante, tutti i collaboratori cammineranno in senso orizzontale e verticale nell'area di gioco per confondere le tracce che portano ai prismi con i figuranti (inquinamento dell'area di gioco).

I conduttori potranno assistere, senza il loro cane presente, a tutte queste fasi preparatorie.

Art. 11) Sessioni e manches di gioco

Indipendentemente dalla categoria, il CercaTrova® Game è suddiviso, per ogni binomio, in **due Sessioni: 1ª e 2ª**; ognuna delle due sessioni è composta da due *manches*: A e B, da effettuare nell'area predestinata, con partenza dalla corrispondente piazzola A o B. A turno, in base al sorteggio effettuato dal giudice ad inizio dei giochi, ogni binomio si presenterà sul campo per la **Sessione 1ª**, effettuando la ricerca prima per la **manche A** e poi per la **manche B**.

Terminato il giro dei binomi, il primo sorteggiato - e di seguito gli altri nel medesimo ordine - si ripresenterà sul campo di gioco per la **Sessione 2ª**, ripetendo le ricerche nuovamente nelle due aree S2A e S2B, con le due *manches* A e B nell'ordine inverso rispetto alla Sessione 1ª (questo indipendentemente dai risultati ottenuti nella Sessione 1ª).

Quindi, salvo eventuali ritiri o squalifiche, per un gioco completo ogni cane dovrà completare quattro diverse ricerche.

Per la classifica finale del gioco, verrà ritenuto valido, per ogni binomio, il punteggio migliore conseguito in una singola *manche* delle quattro effettuate. Il risultato ritenuto valido verrà segnato dal giudice sul libretto del conduttore.

Art. 12) Svolgimento del gioco e punteggio finale

Sessione 1^a

12.1 Quando il giudice avrà concluso le fasi preliminari inviterà il primo binomio sorteggiato a portarsi direttamente sulla piazzola "P" (presentazione) con il proprio cane al guinzaglio, senza costeggiare il terreno di gioco. Il conduttore dichiarerà al giudice il metodo di segnalazione adottato per il proprio cane (v. Art. 13).

12.1.a Prima manche CT Esordienti. Al permesso del giudice il conduttore, sempre conducendo il cane al guinzaglio e camminando a bordo campo, per il tratto più breve si porterà dalla piazzola P alla A. Raggiunta la piazzola di partenza A, il conduttore metterà il cane in "seduto - resta" o "fermo - resta" a sua discrezione, togliendo il guinzaglio e, a propria discrezione, anche la pettorina o il collare. Il conduttore entrerà nel settore S1, posizionandosi nel punto che riterrà migliore per accompagnare il cane nel percorso ad ostacoli.

Al segnale del giudice, che farà partire il cronometro, il conduttore darà il via al proprio cane che dovrà percorrere gli ostacoli nell'ordine in cui sono stati posizionati e numerati.

Quando il cane scenderà dal terzo ostacolo, il conduttore gli indicherà la direzione verso l'area di ricerca immediatamente prospiciente S2A; il gesto sarà accompagnato dall'invito verbale: "Cerca" oppure "Trova". Il conduttore non potrà seguire il cane ed entrare nel Settore S2. Nel caso in cui il cane dovesse prendere altre direzioni, il conduttore lo dovrà richiamare ed inviarlo nella giusta direzione.

Quando il cane si posizionerà, segnalando correttamente, davanti al prisma con il figurante nel settore in cui è stato inviato, il giudice (v. Art. 13.1) fermerà il cronometro autorizzando il conduttore a raggiungere, gratificare e mettere a guinzaglio il proprio cane.

Solo in questa categoria il conduttore aprirà il prisma con il figurante che, a sua volta, potrà gratificare il cane. Nel caso in cui la gratificazione sia effettuata con il cibo, il conduttore deve avere con sé una ciotolina per evitare assolutamente che del cibo possa cadere nell'area di gioco. Dopo la gratificazione il figurante esce dal prisma e dal campo. Il conduttore si allontana dal campo per dare modo al giudice di posizionare il secondo figurante in un prisma del settore S2B. Al richiamo del giudice, tornerà con il cane nella piazzola P.

12.1.b Prima manche CT Senior&Più, CT 1, CT UC e CT Premium. Le modalità di svolgimento delle *manches* sono analoghe alla CT Esordienti, con la differenza che il conduttore non potrà aprire il prisma con il figurante e, quindi, il figurante non potrà gratificare il cane.

12.1.c Seconda manche. Quando il conduttore si dirà pronto, sarà autorizzato dal giudice a raggiungere con il proprio cane la piazzola B. La seconda *manche* si svolgerà con le medesime modalità della prima, solo a campi invertiti.

Sessione 2^a

Verranno ripetute le ricerche con le medesime modalità della Sessione 1^a.

12.2 Punteggi. Per ognuna delle quattro *manches* verrà registrato il punteggio (giudizio e tempo in secondi più penalità). Per la classifica finale verrà considerato il miglior giudizio in una delle quattro *manches* e il miglior tempo ottenuto dal binomio in una delle due sessioni (la 1^a o la 2^a, vedi Art.16).

Fig. 4. Schema di *prima manche CT Esordienti*: il conduttore deve rimanere in S1.

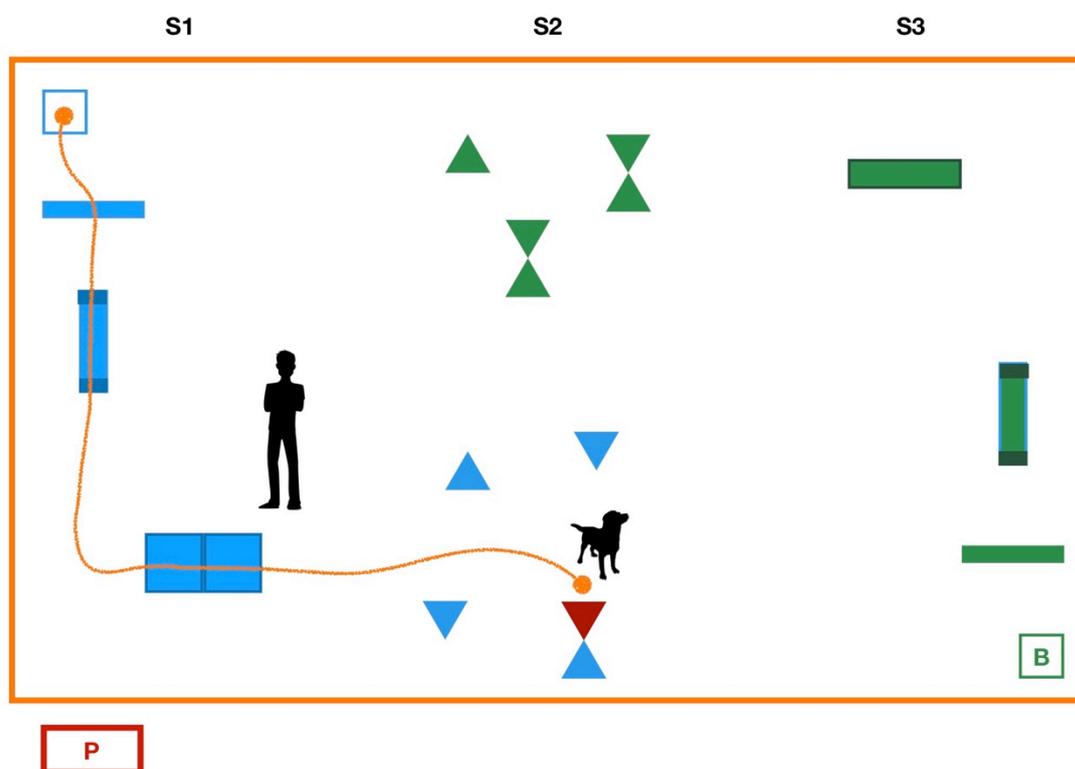


Fig. 5. Schema di **seconda manche CT Esordienti**: il conduttore deve rimanere in S3.

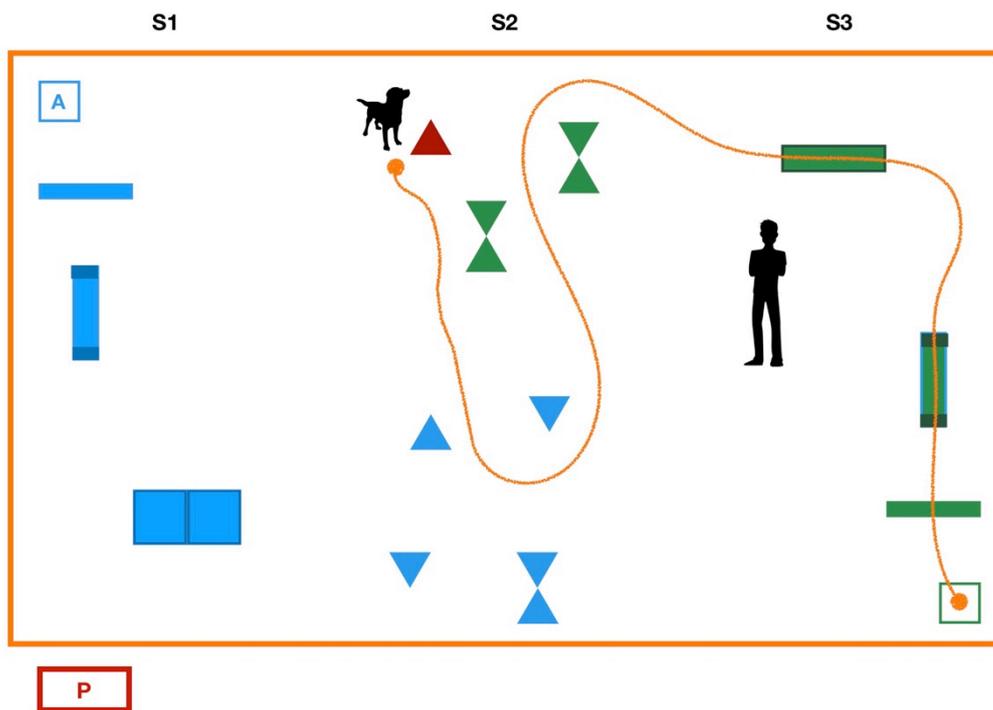


Fig. 6. Schema di **prima manche CT 1, UC e Premium**: il conduttore deve rimanere in S1.

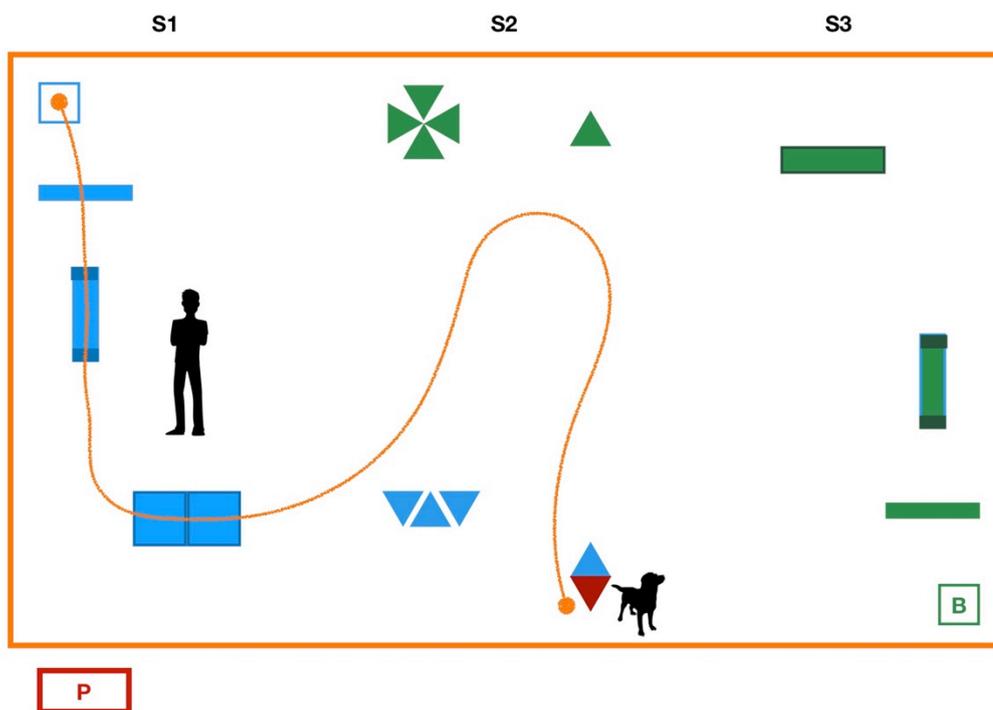


Fig. 7. Schema di **seconda manche CT 1, UC e Premium**: il conduttore deve rimanere in S3.

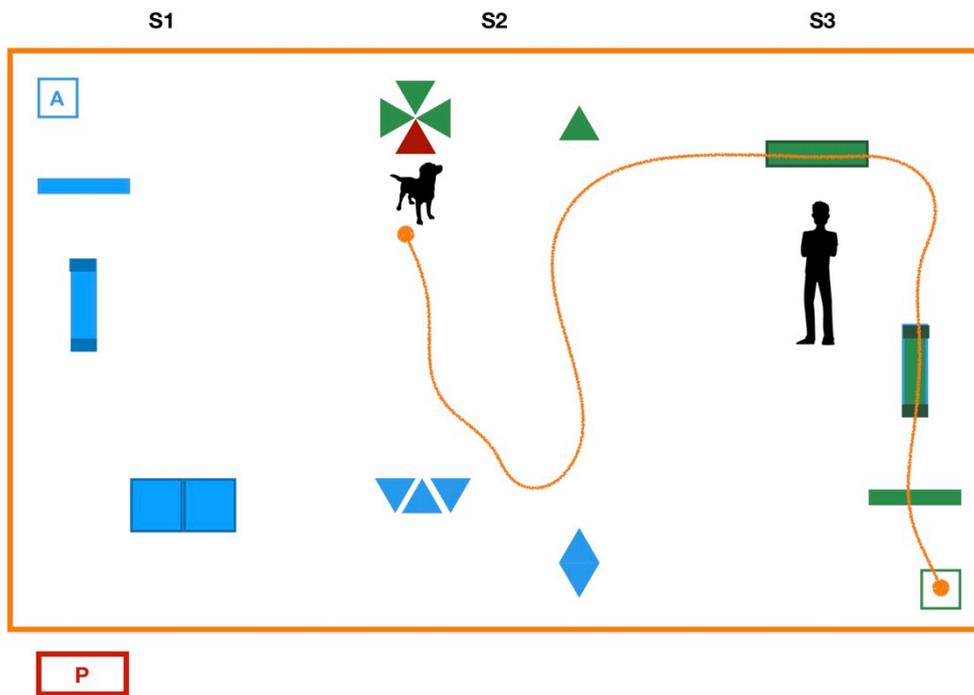
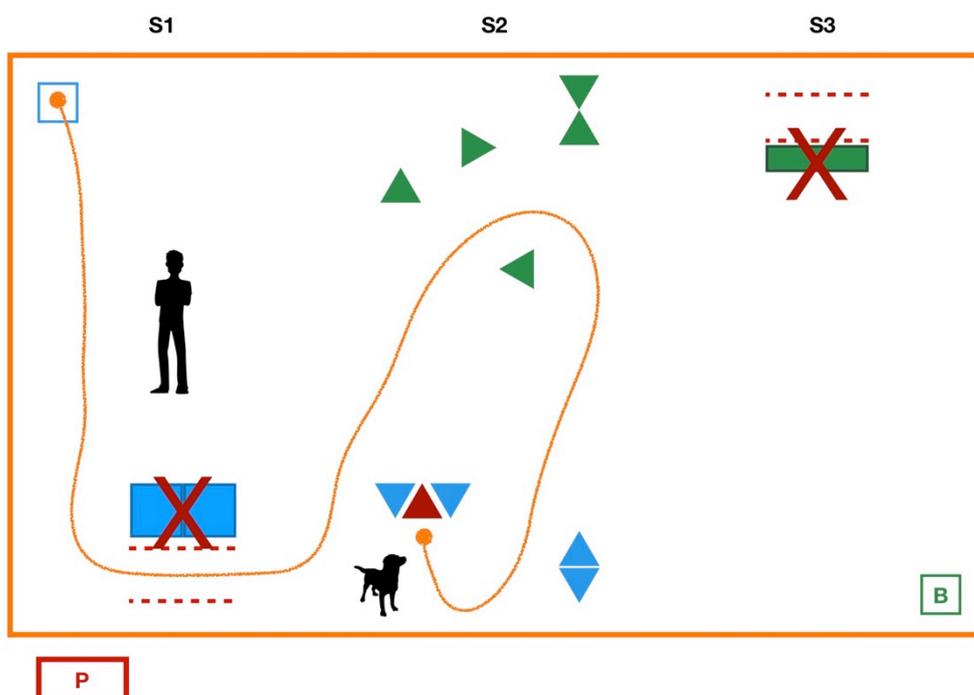


Fig. 8. Schema di **prima manche CT Senior&Più**. Unico ostacolo è il corridoio; i prismi possono essere disposti a discrezione del giudice. Il conduttore deve rimanere in S1.



Art. 14) Tempi e Penalità

Il giudice rileva il tempo impiegato dal cane per ogni *manche*. Il tempo viene rilevato dal momento in cui il conduttore dà il segnale di partenza al proprio cane, fino al momento esatto della corretta segnalazione sul prisma contenente il figurante, se confermata dal conduttore. I tempi per la gratificazione del cane non vengono conteggiati.

Nella seguente tabella sono indicati i comportamenti che prevedono attribuzioni di penalità in secondi, che si sommano al tempo registrato dal giudice nella *manche*.

comportamento	sigla	penalità in secondi	note
il cane non rimane sul seduto o fermo - resta sulle piazzole A o B, oppure parte da solo	NF	5	
il cane aggira gli ostacoli, o non segue la sequenza numerata	NO	5	per ogni ostacolo aggirato o non superato nella giusta sequenza
il conduttore segue il cane nel settore centrale S2	NS	5	
il cane raspa sul prisma contenente il figurante	NP	5	

Fig. 10. Possibili penalità (Esordienti)

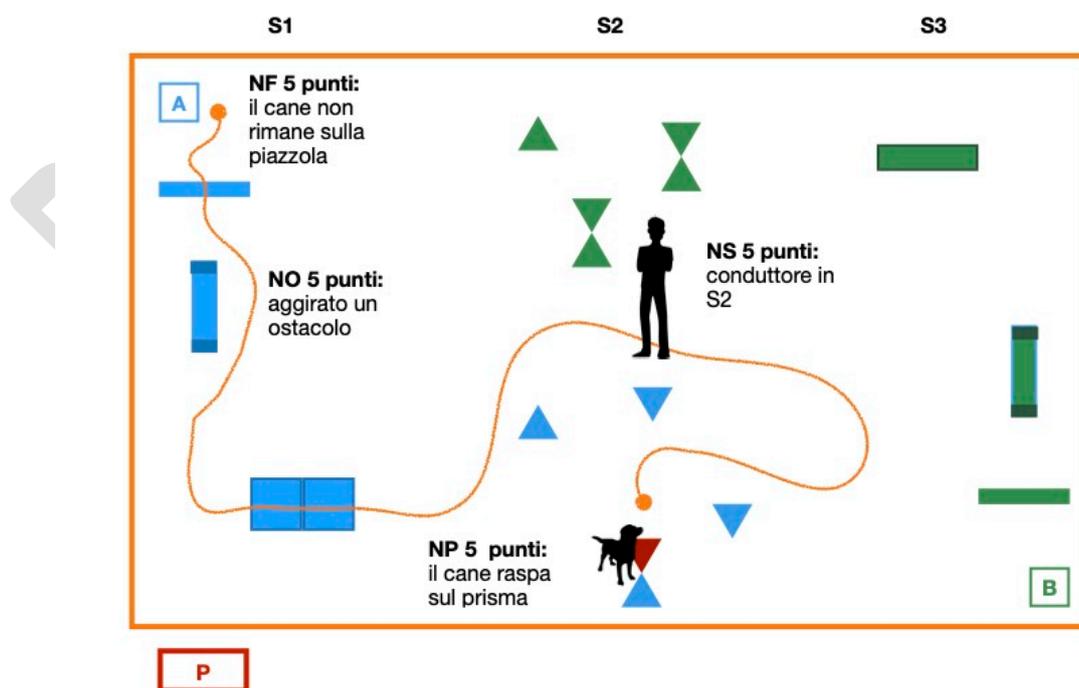
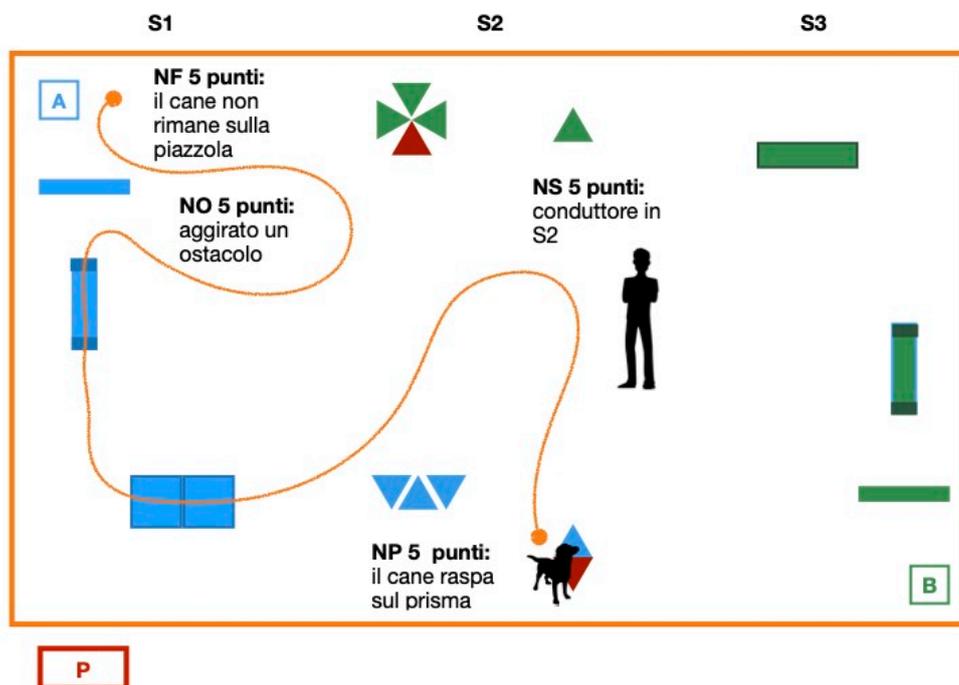


Fig. 11. Possibili penalità nelle altre categorie



Art. 15) Giudizi

Al termine di ogni *manche* il giudice stabilisce il giudizio per ogni binomio in base alla seguente tabella.

Eccellente	E	Il cane supera correttamente gli ostacoli e perlustra segnalando in modo sicuro il figurante.
Molto Buono	MB	Il cane supera correttamente gli ostacoli, ma ha alcune indecisioni nella segnalazione.
Buono	B	Il cane non supera correttamente gli ostacoli, indipendentemente dalla conclusione corretta sui figuranti.
Sufficiente	S	In caso di segnalazione corretta se prima, però, si è verificata una segnalazione a vuoto.
Non qualificato NQ	NQ	<ul style="list-style-type: none"> • Il cane non perlustra correttamente le aree. • Esce ripetutamente dall'area di gioco. • Non dimostra interesse per il gioco. • Non risponde in maniera pronta al richiamo e agli inviti del conduttore.

Art. 16) Classifica finale

Per ogni binomio, al termine di ogni *manche*, viene stilato un verbale indicando:

- tempo impiegato;
- eventuali penalità in secondi;
- tempo totale = somma del tempo più penalità;
- giudizio espresso dal giudice;
- eventuale squalifica e motivazione del giudice.

Nel caso in cui in una o più *manches* il giudizio del binomio risulti "non qualificato", potranno essere comunque completate le quattro *manches* nelle due sessioni.

Al termine delle due sessioni di gioco, per la classifica finale ogni binomio verrà registrato con il miglior giudizio ottenuto in una delle *manches* e con il miglior tempo ottenuto in una delle due sessioni (sommando i tempi delle due *manches* relative).

La classifica finale verrà dunque stilata in base ai giudizi: **Eccellente, Molto Buono, Buono, Sufficiente**, riportando il miglior tempo di una delle due sessioni.

In caso di ex aequo nel giudizio, ai fini della classifica finale, prevale il tempo inferiore. Il giudizio rimane assegnato al binomio, e viene considerato anche ai fini del passaggio di categoria.

Allegato A) Schema di verbale - Luogo e Data:

BINOMIO	nome del cane		nome del conduttore	
CATEGORIA	<input type="checkbox"/> CT Senior&Più <input type="checkbox"/> CT Esordienti <input type="checkbox"/> CT 1		<input type="checkbox"/> CT UC <input type="checkbox"/> CT Premium	
TIPO DI SEGNALAZIONE	<input type="checkbox"/> abbaio <input type="checkbox"/> seduto o terra <input type="checkbox"/> altro _____			
	1ª SESSIONE		2ª SESSIONE	
	<i>manche I</i>	<i>manche II</i>	<i>manche I</i>	<i>manche II</i>
giudizio <input type="checkbox"/> E = Eccellente <input type="checkbox"/> MB = Molto Buono <input type="checkbox"/> B = Buono <input type="checkbox"/> S = Sufficiente <input type="checkbox"/> NQ = Non Qualificato	<input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> MB <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> NQ Commento:	<input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> MB <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> NQ Commento:	<input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> MB <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> NQ Commento:	<input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> MB <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> NQ Commento:
tempo impiegato (minuti : secondi , centesimi) (es. 02 : 20 , 20)				
numero di penalità	sigla	sigla	sigla	sigla
<input type="checkbox"/> NF (5) - non resta fermo <input type="checkbox"/> NO (5) - salta ostacoli <input type="checkbox"/> NS (10) - conduttore in S2 <input type="checkbox"/> NP (10) - raspa il prisma	<input type="checkbox"/> NF (5) <input type="checkbox"/> NO (5) <input type="checkbox"/> NS (10) <input type="checkbox"/> NP (10)	<input type="checkbox"/> NF (5) <input type="checkbox"/> NO (5) <input type="checkbox"/> NS (10) <input type="checkbox"/> NP (10)	<input type="checkbox"/> NF (5) <input type="checkbox"/> NO (5) <input type="checkbox"/> NS (10) <input type="checkbox"/> NP (10)	<input type="checkbox"/> NF (5) <input type="checkbox"/> NO (5) <input type="checkbox"/> NS (10) <input type="checkbox"/> NP (10)
tempo totale (minuti : secondi , centesimi)				
COMMENTI				

comportamento	sigla	penalità in secondi	note
il cane non rimane sul seduto o fermo - resta sulle piazzole A o B, oppure parte da solo	NF	5	
il cane aggira gli ostacoli, o non segue la sequenza numerata	NO	5	per ogni ostacolo aggirato o non superato nella giusta sequenza
il conduttore segue il cane nel settore centrale S2	NS	10	
il cane raspa sul prisma	NP	10	

Allegato B) Scheda del binomio - Luogo e Data:

CATEGORIA: _____

Ordine di gioco sorteggiato: _____

Nome e cognome del conduttore: _____

Nome del cane: _____

Razza: _____ N. Microchip: _____

Sesso: F M Nata/o il: _____Documentazione allegata: Libretto sanitario in regola Assicurazione RC o autocertificazione Organizzazione cinofila di Protezione Civile (CT UC) Eventuale certificato medico (CT Senior&Più)

SESSIONE 1 ^a	giudizio	tempo totale
<i>manche 1</i>		
<i>manche 2</i>		
SESSIONE 2 ^a	giudizio	tempo totale
<i>manche 3</i>		
<i>manche 4</i>		

Miglior giudizio: _____

Tempo totale relativo: _____

Commenti:

Allegato C) Schema di classifica

CLASSIFICA BINOMI	nome del cane	nome del conduttore	miglior giudizio	miglior tempo
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
COMMENTI				