



NOSE GAME

NOSE GAME

Disciplina sportiva cinofila nata per affinare l'affiatamento del binomio cane-conduttore tramite le potenzialità olfattive canine con effetti positivi in casi di rieducazione. Le attività di fiuto favoriscono la concentrazione, aiutano ad acquisire sicurezza ed a gestire lo stress, insegnano al cane a riflettere e valutare con calma il lavoro che sta svolgendo, aiutandolo ad essere più riflessivo nelle situazioni di vita quotidiana migliorando altresì la comunicazione tra cane e conduttore.

Questo sport che riprende in chiave ludica le attività di ordine pubblico e protezione civile, che con l'aiuto di cani da rilevamento, addestrati alla ricerca di sostanze stupefacenti o esplosive prevengono i relativi crimini.

In queste prove utilizzando essenze naturali, assolutamente innocue per lui, il cane dovrà cercarle assieme al conduttore siano esse nascoste in contenitori, coni, valige, in ambiente interno domestico o pubblico e in ambiente esterno naturale, urbano, rurale o attrezzato per la ricerca. Le prove saranno di difficoltà crescente a seconda dell'esperienza del binomio.

CANI

Possono partecipare alle attività cani di qualsiasi razza o meticci a partire dagli 8 mesi, in regola con vaccinazioni ed iscrizione all'anagrafe canina, in buona salute e con regolare copertura assicurativa. Alle competizioni possono prendere parte cani a partire da un anno di età. Possono partecipare Non possono partecipare femmine in estro, in avanzato stato di gravidanza in allattamento o che manifestino segnali di sofferenza.

CONDUTTORI

Possono partecipare conduttori di qualsiasi età, purché in possesso di regolare tessera AICS in corso di validità.

ATTREZZATURA

Collare fisso o pettorina, lunghina dai 2 ai 3 metri. Sono proibiti collari a scorrimento, semi strozzo, capezzine e pettorine di controllo.

ESSENZE

Le essenze previste sono Ginepro, Finocchio, Chiodi di Garofano. È prevista una prova con odore a sorpresa.

LIVELLI

I livelli sono quattro: esordienti, livello 1 2 e 3. E' prevista una classe giovani non competitiva per i cani dagli 8 mesi all'anno di età. Prima di iniziare le competizioni si deve sostenere un P.R.E. cioè, prova riconoscimento essenze.

Sono previste due categorie, una per gli allievi e una per istruttori e giudici che gareggiano.

P.R.E.

Questa prova è necessaria prima di iniziare a gareggiare e serve per testare la capacità del cane di riconoscere una determinata essenza. Questa prova può essere valutata da un istruttore Nose Game.

GIOVANI

Classe aperta ai cuccioloni che iniziano questa disciplina, dagli 8 mesi ai 12 mesi classe non competitiva.

ESORDIENTI

Cani di almeno un anno che debuttano col conduttore in questa disciplina. Per passare di grado dovranno aver fatto una prova e aver ottenuto un eccellente.

LIVELLO 1

Possono accedervi i binomi che in categoria esordienti abbiano ottenuto un eccellente, per passare al livello 2 dovranno ottenere 3 eccellenti nelle prove.

LIVELLO 2

Possono accedervi i binomi che in livello 1 abbiano ottenuto 3 eccellenti. Per passare al livello 3 dovranno ottenere 3 eccellenti.

I passaggi di livello non sono consentiti a campionato iniziato, tranne che per l'esordiente che abbia ottenuto 1 eccellente.

SEGNALAZIONE

Il conduttore segnerà il ritrovamento dell'essenza con alzata di mano. Non è necessario dichiarare la segnalazione del cane. Il cane può mettersi seduto, a terra, in Freeze o utilizzare qualsiasi modo per comunicare al conduttore la posizione dell'odor target, purché non arrechi danno all'ambiente o a cose.

SVOLGIMENTO PROVE

P.R.E.

Prova che attesta il corretto imprinting di un odore, può essere certificata da un istruttore qualificato.

Da svolgere su 10 scatole uguali di cartone con un buco sopra, di dimensioni adeguate alla statura dei cani, posizionate in un'unica fila o 2 file, la prova viene svolta alla lunghina ed è aperta ai cani dagli 8 mesi in su con 2 minuti di tempo a disposizione. Nel momento in cui il conduttore ritenga che il cane abbia trovato l'odore nascosto segnerà con alzata di mano avendo comunque un'unica possibilità.

P.R.E. GINEPRO

P.R.E. FINOCCHIO

P.R.E. CHIODI DI GAROFANO

ESORDIENTI

1° Prova: Coni o cinesini o contenitori (in plastica, in metallo, in legno in cartone o vetro) con un buco sopra. Prova svolta alla lunghina con 2 minuti di tempo.

18 coni o contenitori, disposti in un'unica fila, 2 file o 3 file, il binomio dovrà esaminarli e trovare la posizione dell'odor target. Il conduttore segnalerà con alzata di mano quando ritiene individuato il target.

2° Prova: Ambiente esterno attrezzato (parte delimitata di un giardino, parco o campo cinofilo) di dimensione max 40mq, 3 minuti di tempo da svolgersi alla lunghina.

Il binomio ispeziona l'area scelta per la prova e segnalerà il ritrovamento del target.

I giovani potranno cimentarsi nelle stesse prove degli esordienti, con le stesse regole e tempi.

LIVELLO 1(Ginepro)

1°PROVA: 2 minuti, 18 coni o contenitori, disposti in un'unica fila, 2 file o 3 file, il binomio dovrà esaminarli e indovinare la posizione dell'odor target. Il conduttore segnalerà con alzata di mano quando ritiene individuato il target.

2°PROVA: 3 minuti. Ambiente esterno attrezzato (parte delimitata di un giardino, parco o campo cinofilo) di dimensione max 40mq, 3 minuti di tempo da svolgersi alla lunghina.

Il binomio ispeziona l'area scelta per la prova e segnalerà il ritrovamento del target.

3°PROVA: 3 minuti. Ambiente interno, possibilità di scelta se farlo in libertà (senza lunghina). Il binomio ispeziona l'area della prova e segnalerà per alzata di mano il ritrovamento del target, se il cane esce dall'area di ricerca e non rientra al richiamo sarà eliminato.

LIVELLO 2 (Finocchio)

1°PROVA : VEICOLI (ESTERNO) 3MINUTI.

Il binomio ispeziona i 3 veicoli disposti in fila e una volta individuato il target, il conduttore segnalerà con alzata di mano. Eventuali danni cagionati durante la ricerca saranno a carico del proprietario.

2 PROVA: AREA ESTERNA ATTREZZATA ARRICCHITA. MAX 50 MQ, 3 minuti, prova svolta a lunghina.

Il binomio ispeziona l'area arricchita da 10 oggetti di varia tipologia (sporte, vasi, ceste sacchetti pupazzi, scatole pentole bottiglie ecc.) una volta individuato il target il conduttore segnala per alzata di mano.

LIVELLO 3 (Chiodi di garofano)

1°PROVA: Persone, prova eseguita a longhina, 3 minuti

5 persone in fila, in piedi o sedute, una delle quali nasconderà il target addosso, ad un'altezza massima di un metro, facendo attenzione a non aver manipolato cibo o ad essere contaminata.

2° PROVA: Area esterna libera delimitata, in erba o altra superficie, min. 30mq max. 50 mq 2 target nascosti.

3°PROVA : 30 coni o contenitori uguali, disposti in fila da uno, in 2 file o 3 file, con odore fornito al momento. Data l'esperienza del binomio, l'odore sarà scelto dal giudice, non sarà più un'essenza ma odore da solido (stecca di cannella, bustina del thè, stecca di vaniglia, noce moscata, saponetta ecc.). Il binomio avrà 2 minuti per l'imprinting del nuovo odore e poi procedere alla ricerca con tre 3 minuti di tempo. Una volta individuato il conduttore segnalerà con alzata di mano. Tempo totale 5 minuti, 2 per l'imprinting e 3 per la ricerca.

Preparazione Target

Per preparare il target è necessario indossare dei guanti in lattice al fine di non contaminare involontariamente alcune aree. Si utilizza mezzo Cotton fioc (biodegradabile) imbevuto di 2 gocce di essenza; quindi, con l'aiuto di una pinzetta posizionerò il target o in una provetta o in un piccolo contenitore forato, per non contaminare altre zone, procederò poi a nascondere il target. Nella ricerca su contenitore consiglio di utilizzare il medesimo per nascondere il target e per spostarlo.

Il target può essere nascosto ad un'altezza massima di un metro.

Un cane può partecipare alla gara con un solo conduttore, un conduttore può partecipare alla gara con max 2 cani nello stesso livello, il conduttore con 2 cani, farà prima la prova con un cane, col secondo cane farà la prova per ultimo, al target sarà cambiato posto e fatto una pausa di 10 minuti prima della ripresa della prova.

Una gara può essere disputata al di fuori del centro cinofilo, per rendere più vario lo scenario e divertente e stimolante la ricerca. Ragion per cui parchi, campi sportivi, bar, piazze ogni luogo possono essere adatti purché rispettino le condizioni di sicurezza per i binomi partecipanti ed abbiano le zone adatte allo svolgimento delle prove.

CAMPIONATO

PROVINCIALE: 3 Gare stessa provincia nell'arco dell'anno in 2 posti diversi.

REGIONALE : 3 gare in regione nell'arco dell'anno in 2 province diverse.

NAZIONALE: 3 Gare in 3 regioni diverse nelle quali sia stato attivato il campionato Regionale.

I partecipanti provenienti da altre EPS possono partecipare mantenendo il loro livello purché in regola col tesseramento AICS.

PENALITA' E PUNTEGGIO

Ogni prova inizierà con 150 punti.

ESORDIENTI

300 PUNTI Eccellente con lode.

250/299 Eccellente

200/249 Molto buono

150/199 Buono

Inferiore 150 N.Q.

PER LIVELLO 1,2,3

450 Eccellente con lode

400/449 Eccellente

350/399 Molto buono

250/349 buono

Inferiore 250 N.Q.

PENALITA'

- 10 ogni contenitore che il cane ribalta.
- 10 ingresso nella zona gara da zona sbagliata.
- 10 correzioni evidenti con lunghina.
- 15 conduttore che ostacola il cane con la lunghina durante la ricerca.
- 15 il conduttore contamina la zona di ricerca con cibo.
- 15 segnalazione non precisa della posizione del target.
- 15 cibo caduto nell'area dei con i prima dell'entrata.
- 30 cane che modifica l'area di ricerca, spostando oggetti.
- 30 Errata segnalazione del target nascosto.
- 30 interazione con cibo o giochi durante la prova.
- 50 Nella prova con più target per il target non trovato.

ELIMINAZIONE

Cane che tenta di aggredire un figurante nella prova delle persone.

Cane che urina o defeca durante una prova.

Cane che distrugge lo scenario della prova.

Cane che abbandona l'area della prova e non rientra al richiamo.

Cibo caduto a terra durante la ricerca.

ORGANIZZAZIONE GARA

Per organizzare una gara si deve inviare una mail con la richiesta alla segreteria AICS almeno 30 giorni prima della stessa.

Qualora vi siano più di 30 partecipanti si può convocare un secondo giudice al fine di svolgere le gare in maniera fluida e terminare in tempo ragionevole.

L'area scelta per la prova l'entrata sarà delineata da 2 con i, il tempo partirà quando il cane oltrepassa i con i.

Nell'area prima dei con i posso posizionare un barattolo con il target da mettere a disposizione del binomio come presa di odore prima di incominciare la ricerca.

Una volta trovato il target uscirò dall'area di ricerca per premiare il cane, con cibo o gioco. Posso premiare il cane nell'area precon i, facendo attenzione a non far cadere il cibo.



NOSE GAME