



# Mundialito



1

## Senza Frontiere Nosework

**gara a squadre III Edizione, anno 2024**

### Regolamento

Il presente regolamento conferma gli obiettivi legati alla crescita della disciplina e l'incremento della partecipazione attraverso prove che soddisfano le attese e incontrano le esigenze dei praticanti: esso si riferisce ad un evento singolo denominato MUNDIALITO CSEN senza frontiere (gara a squadre).

Tale evento ha frequenza annuale ed è stato pensato all'insegna del divertimento e della collaborazione tra i partecipanti.

L'iscrizione dovrà essere effettuata sul sito del Mundialito <https://www.mundialitocsen.it/> entro il 29-09-2024 il contributo organizzativo per ogni squadra è di € 75,00.

#### **1. Obiettivi**

L'obiettivo di questo evento è di avere 3 (tre) cani e 3 (tre) conduttori che collaborino insieme riuscendo ad affrontare un gara a squadre a staffetta.

Il percorso sarà uguale per tutti i partecipanti.

Non è ammesso che lo stesso conduttore conduca più cani, nella stessa squadra.

Lo stesso cane può essere iscritto in due squadre diverse purché cambi il conduttore.

#### **2. Classifica**

la classifica viene stilata tenendo conto dei punti ottenuti (per la valutazione dei binomi della gara verrà applicato il regolamento Nosework Sportivo Csen).

La prova prevede un punteggio massimo di punti 700 per l'intera squadra (200 a binomio più 100 sul tempo totale), detratti i punti delle penalità previste dal Regolamento in vigore.

#### **3. Composizione delle squadre**

Le squadre saranno composte da 3 binomi e non c'è nessuna restrizione, fatto salvo l'obbligo di avere partecipato ad almeno una gara di Nosework Sportivo CSEN, durante lo svolgimento delle gare nazionali nell'anno di riferimento.



# Mundialito



2

#### 4. Sostituzioni

Se per qualsiasi motivo fossero necessarie delle sostituzioni all'interno di una squadra (sia nel caso del cane sia del concorrente) ciò è ammesso fino a 24 ore prima dell'inizio della prima gara dell'evento, rispettando la regola della composizione delle squadre come al precedente punto 3.

Durante la gara, in caso di infortunio dimostrato, si può sostituire o il cane o il conduttore (non entrambi), ma il cane non deve essere già iscritto alla gara in qualche altra squadra.

#### 5. Prova

**Ricerca su 60 coppette -----600 punti**

**Essenza: Finocchio – Tempo massimo dell'intera prova 8 minuti e 0 secondi.**

La prova consiste nel portare il cane di fronte al punto di inizio della ricerca contrassegnato da due coni, la ricerca si effettua su 60 coppette disposte a terra effettuando un disegno che ricalca i caratteri della lettera M), le coppette devono essere distanti circa 1 metro l'una dall'altra, in tre delle quali è inserito il contenitore con input olfattivo essenza "finocchio". Il cane deve riuscire ad identificare detto odore e segnalarne il ritrovamento al conduttore nel tempo massimo di 8 minuti e 0 secondi. La gara deve essere eseguita col cane al guinzaglio e senza distrazioni. Solo tre coppette contengono l'odore target. Tutte le coppette devono essere neutre, quindi non contenere altri odori motivo di distrazione o confusione per il cane. Le coppette target devono cambiare posizione per ogni singola squadra che partecipa alla prova. La coppetta target una volta individuata sarà sostituita con una neutra. Il primo binomio della squadra si posizionerà al punto di partenza indicato dal giudice contrassegnato dalla presenza di due coni, il giudice pronuncerà "INIZIO DELLA PROVA OLFATTIVA", da quel momento il conduttore avrà 10" per dare inizio alla prova. Il giudice farà partire il cronometro nel momento in cui il cane avrà oltrepassato i coni. Ogni binomio è libero di scegliere la sequenza di ricerca che preferisce passando anche diverse volte sulle coppette. Una volta individuata la coppetta target il cane deve velocemente segnalarla al conduttore, il giudice terrà conto della precisione, della sicurezza e dell'atteggiamento generale del cane. Il conduttore per comunicare al giudice il ritrovamento dell'odore target alzerà un braccio. Il giudice a questo punto immediatamente fermerà il cronometro. In caso di segnalazioni dubbie (ad esempio se il cane annusa una coppetta e si siede davanti ad un'altra) il giudice ha facoltà di chiedere al conduttore quale ritiene sia la coppetta target. E' preferibile che



# Mundialito



3

durante la ricerca il guinzaglio non sia in tensione e non risulti d'intralcio ai movimenti del cane. 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. La ricerca 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.

Il giudice valuterà i binomi sui seguenti punti:

<b>GESTIONE DEL GUINZAGLIO</b>				
ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	10	5	0

<b>GESTIONE DEL CANE IN RICERCA</b>				
ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
25	20	10	5	0

<b>RICERCA</b>				
ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	ERRATA
50	40	25	10	0

<b>SEGNALAZIONE</b>						
ECCELLENTE	BUONA	SUFFICIENTE	MEDIOCRE	DIFFERENTE	ERRATA	
100	80	60	40	20	0	
Falso positivo – non confermato		-10	-10	-10	-10	N.C.
Falso positivo – confermato		-50% sulla prova		N.C.		



# Mundialito



4

<b>TEMPO</b>					
Da	00:00	a	00:60	Punti	100
Dall'61° secondo si decurtano 0,2083 punti per ogni secondo, compresi i primi quindici. Es. Tempo 61 secondi per effettuare la prova, $61 \times 0,2083 = 12,7$ punti di penalità, considerato che il punteggio massimo ottenibile è di 100 punti, meno 12,7 punti di penalità, il punteggio attribuito sarà di 87,3 punti. Tempo massimo concesso per questa prova 8 minuti e 0 secondi. I decimi di secondi al fine dell'attribuzione del punteggio non verranno presi in considerazione, tuttavia saranno decisivi solo in caso di ex aequo.					

## **6. Accedono alla finale:**

1. La vincitrice della gara delle magliette;
2. Le prime quattro squadre classificate.

## **7. Partenza dei concorrenti**

Il giudice designerà il punto dove il concorrente, una volta trovato una delle coppette contenente l'input olfattivo, dovrà recarsi per attivare il segnalatore acustico, che sarà il segnale che farà partire il compagno di squadra.

Il conduttore e il cane della squadra attenderanno in un punto prestabilito dal giudice, in attesa della segnalazione acustica del compagno di squadra. Solo dopo l'attivazione del segnalatore acustico potrà partire e dovrà passare obbligatoriamente attraverso i coni anche senza fermarsi, per iniziare la ricerca.

Laddove il compagno di squadra dovesse partire prima della attivazione del segnalatore acustico, gli verranno attribuiti 50 punti di penalità.

Per tutte le regole generali non presenti nel presente regolamento valgono comunque quelle del REGOLAMENTO NOSEWORK SPORTIVO CSEN in vigore.



# Mundialito



5

## 8. Premi

Verranno premiati con medaglie e/o coppe i componenti delle prime tre squadre di ogni manche e della prova finale.

Vince il MUNDIALITO CSEN la squadra prima classificata nella FINALE.

I premi della finale saranno comunicati al termine delle iscrizioni.

**Il Comitato Tecnico per il Mundialito Csen, sentito il Responsabile di Disciplina, si riserva la possibilità di apportare piccole modifiche anche all'ultimo momento, se necessarie alla buona riuscita dell'Evento.**

