



## Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

---

### GIOCO N° 4

#### ZIG-ZAG

- Art. 1) Al gioco parteciperanno sei **(6)** concorrenti, di cui tre **(3)** di sesso femminile.
- Art. 2) Il gioco consiste, dopo che i vari concorrenti si saranno posizionati nelle loro aree (vedi disegno), nel lanciarsi una pallina da tennis, collocarla in un cesto e suonare una campana.
- Art. 3) Al via dell'arbitro il primo concorrente, posizionato nell'area **1**, prenderà da un cesto posto ai suoi piedi, una pallina da tennis e la lancerà verso il concorrente posizionato nell'area **2**, questi dopo aver afferrato la pallina, solo con le mani, la lancerà al concorrente posizionato nell'area **3**, questi lancerà la pallina al concorrente posizionato nell'area **4**, lo stesso lancerà la pallina al concorrente posizionato nell'area **5** ed infine il concorrente posizionato nell'area **6** dopo aver afferrato la pallina la depositerà in una cesta posta ai suoi piedi. La gara avrà termine quando le palline saranno spostate dalla prima cesta alla seconda cesta e l'ultimo concorrente **suonerà la campana** di fine gioco.
- Art. 4) Le aree dei vari giocatori, collocati a scacchiera, saranno distanti l'una dall'altra **15 metri**, mentre le aree **1,3,5** saranno distanti fra loro di **2.50 metri**, come pure le aree n° **2,4,6** saranno distanti tra loro **2,50 metri** (vedi disegno)
- Art. 5) Le palline a disposizione dei giocatori saranno **venti (20)**. Se durante il gioco una pallina, per qualsiasi motivo **cadrà per terra**, sarà considerata **persa**. Sarà ritenuta valida anche la pallina che dopo essere stata posizionata nel cesto uscirà e sarà compito del Capitano non Giocatore raccoglierla e posizionarla nel cesto
- Art. 6) Il lancio delle palline potrà avvenire **in contemporanea**, senza attendere che il sesto concorrente posizioni la pallina nel cesto. Si dovrà prendere dal cesto e lanciare **una pallina alla volta**
- Art. 7) Se durante la prova uno dei concorrenti, nel momento del lancio o del ricevimento della pallina, **oltrepasserà la linea di demarcazione dell'area**, la pallina sarà ritenuta nulla.
- Art. 8) L'area in cui sarà posizionato il giocatore sarà **1,00 x 1,00 mt.**
- Art. 9) Tempo massimo della prova **tre (3)** minuti
- Art.10) La graduatoria sarà stilata in base al numero di palline presenti nel cesto ed in caso di parità si terrà conto del tempo