



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

---

# COPPA GIUSEPPE RICUCCI

## PASSASPUGNA

- Art. 1) Al gioco parteciperanno **cinque (5)** concorrenti, di cui **uno (1)** almeno di sesso femminile.
- Art. 2) Il gioco consisterà nel trasportare più acqua possibile con una spugna.
- Art. 3) I concorrenti saranno disposti in fila indiana; al fischio dell'arbitro, l'ultimo concorrente della fila partirà con la spugna, non bagnata, in mano e correrà verso un secchio che sarà posta a circa **15 metri** di distanza; quindi inzupperà la spugna e tornerà indietro; quando arriverà davanti alla fila dei suoi compagni, si posizionerà davanti alla fila, consegnerà la spugna al concorrente dietro di lui facendola passare **sotto le gambe** e così via la spugna passerà di mano in mano fino ad arrivare nelle mani dell'ultimo concorrente che dovrà strizzarla in un recipiente graduato, posto alle spalle della fila dei concorrenti. A questo punto, l'ultimo giocatore della fila dopo aver strizzato la spugna, partirà per raggiungere il secchio pieno d'acqua e farà la stessa cosa fatta dal primo concorrente, così faranno tutti gli altri concorrenti.
- Art. 4) Il gioco terminerà quando tutti i concorrenti avranno effettuato la prova.
- Art. 5) Se la spugna cadrà durante il gioco potrà essere raccolta senza **nessuna penalità**.
- Art. 6) Durante il percorso la spugna dovrà essere toccata **solo con le mani**, in caso contrario sarà ritenuta non valida ed l'ultimo concorrente non potrà strizzarla ma partirà con la spugna in mano per compiere il suo percorso .
- Art. 7) Tempo massimo della prova **tre (3)** minuti.
- Art. 8) La graduatoria sarà stilata tenendo conto della quantità d'acqua trasportata, a parità di quantità d'acqua si terrà conto del tempo impiegato.

N.B. La spugna è quella usata per lavare le macchine