



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

GIOCO N° 2

PERCORSO DI GUERRA

- Art. 1) Al gioco parteciperanno **tre (3)** concorrenti, di cui almeno **uno (1)** di sesso femminile, muniti ognuno di casco.
- Art. 2) Il gioco consiste nell'effettuare un percorso, lungo circa quaranta (40) metri ad ostacoli, al termine del quale l'ultimo concorrente suonerà una campana, posta alla fine del percorso.
- Art. 3) Il percorso dovrà essere effettuato secondo l'ordine di predisposizione degli ostacoli che dovranno essere tutti superati, pena la squalifica del Rione.
- Art. 4) Al via dell'arbitro i concorrenti partiranno insieme uno dopo l'altro e una volta partiti non potranno più superarsi, pena la squalifica del Rione. L'ordine di partenza dovrà essere comunicato ai Giudici di Gara
- Art. 5) I concorrenti, subito dopo la partenza, dovranno saltare un ostacolo alto 80 cm., attraversare un lago virtuale aggrappati ad una scala formata da **sei (6)** pioli posta ad un'altezza di circa **due (2)** metri, camminare su un asse di equilibrio lunga circa **6,40 metri** e larga circa **10 cm.**, passare sotto un ostacolo alto **45 cm.** e largo **1.50 metri**, superare un ponte virtuale a bilancia lungo circa **4,00 metri** e largo circa **20 cm**, tuffarsi in piscina, attraversarla facendo salire su un canotto la concorrente femminile uscirne dall'altra parte e suonare la campana, solo il terzo concorrente, di fine gara posta subito dopo la linea d'arrivo.
- Art. 6) Ogni ostacolo abbattuto comporterà la penalizzazione di **dieci (10)** secondi e dovrà essere reinnalzato dal Capitano non Giocatore o da un suo delegato e superato correttamente da parte del concorrente che ne ha causato l'abbattimento; gli altri concorrenti non potranno superarlo.
- Art. 7) Se un ostacolo verrà evitato il concorrente dovrà tornare indietro e superarlo correttamente, in caso contrario il Rione sarà squalificato, e gli altri concorrenti non potranno superarlo.
- Art. 8) I concorrenti potranno farsi aiutare dal Capitano non Giocatore o suo delegato, quando dovranno attraversare il lago virtuale, ad appendersi al primo piolo della scala.
- Art. 9) I concorrenti nell'attraversare il lago virtuale, aggrappati alla scala, non potranno mettere i piedi per terra, ogni qualvolta succederà il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi,

mentre il Capitano non Giocatore o suo delegato potrà aiutare il concorrente, dopo la



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

caduta, ad aggrapparsi al piolo della scala.

- Art. 10) Se uno dei concorrenti cadrà dall' asse di equilibrio o metterà piede per terra il Rione sarà penalizzato di **dieci (10)** secondi ogni qualvolta succederà ed il concorrente continuerà la prova dal punto in cui è caduto o messo piede per terra.
- Art. 11) Se uno dei concorrenti cadrà dal ponte virtuale o metterà piede per terra il Rione sarà penalizzato di **dieci (10)** secondi ogni qualvolta succederà ed il concorrente continuerà la prova dal punto in cui è caduto o messo piede per terra
- Art. 12) I concorrenti potranno aiutarsi fra loro per far salire la ragazza sul canotto e potranno spingere il canotto come vorranno, ma nell' uscita della piscina dovrà essere rispettato l'ordine di partenza
- Art. 13) Tempo massimo della prova tre (3) minuti.
- Art. 14) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato a compiere il percorso. In caso contrario si terrà conto degli ostacoli superati da ogni singolo concorrente