



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

GIOCO N° 4

LA PROBOSCIDE

- Art. 1) Al gioco parteciperà **un (1)** concorrente per ogni Rione.
- Art. 2) Il concorrente, con un collant infilato intorno alla testa alla cui estremità vi sarà una pallina da tennis, dovrà percorrere un tragitto lungo quattordici **(14) metri** e largo **due (2) metri** alla fine del quale dovrà suonare una campana, che segnerà la fine del gioco, posta nelle vicinanze della linea d' arrivo.
- Art. 3) Al via dell' arbitro il concorrente, che non dovrà mai oltrepassare le linee di demarcazione del percorso, dondolando con la propria proboscide, il collant con la pallina, dovrà spingere, per **quattro (4) metri** una scatola a forma di cubo, in seguito per i successivi **quattro (4) metri** dovrà far cadere **otto (8) bottiglie** di plastica da **due (2)** litri (Fontenoce) ed infine per gli ultimi **quattro (4) metri** dovrà far cadere **quattro (4) birilli** di plastica posti uno dietro l'altro alla distanza di **un(1) metro** l'uno dall'altro
- Art.4) La scatola avrà le seguenti misure **22,5x22,5x22,5**, e si troverà già posizionata **ad un (1) metro** dalla linea di partenza. Se la stessa sarà spinta oltre le linee di demarcazione il concorrente si fermerà ed il Capitano non Giocatore riposiziona la scatola dal punto di uscita. L'uscita della scatola non comporta penalità
- Art.5) Le otto bottiglie saranno diposte sia a destra che a sinistra all'interno del percorso ad una distanza di **un (1) metro** l'una dall'altra e saranno riempite d'acqua per **dieci (10) cm**.
- Art.6) Il concorrente durante la prova non potrà mai toccare la “**proboscide**” con le mani . In caso contrario le bottiglie ed i birilli caduti non saranno ritenuti validi ed il Rione verrà penalizzato di **venti (20) secondi**.
- Art.7) Se il concorrente con la scatola farà cadere una delle bottiglie le stesse non saranno ritenute valide ma il gioco potrà continuare.
- Art.8) Se un concorrente durante il gioco oltrepasserà una delle linee di demarcazione il Rione sarà penalizzato di **dieci (10) secondi** ogni volta che questo succederà
- Art.9) Saranno considerate valide solo le bottiglie ed i birilli fatti cadere solo se colpite dalla proboscide.

Art.10) Il concorrente dovrà far oltrepassare completamente alla scatola la linea di demarcazione dei **quattro (4) metri**, altrimenti non potrà proseguire la gara.

Art.11) Tempo massimo della prova **tre (3) minuti**.

Art. 12) La graduatoria sarà stilata in base alle bottiglie e ai birilli fatte cadere correttamente e al tempo impiegato a compiere il percorso .