



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

GIOCO N° 2

CORRI PIU' CHE PUOI

- Art.1) Al gioco parteciperà **un (1)** concorrente per ogni Rione.
- Art.2) Al via dell' arbitro il concorrente, posto a **dieci (10) metri** al bordo corto della piscina, dovrà partire e dovrà tuffarsi nella piscina dal bordo corto, dovrà nuotare fino all' altro bordo corto della piscina, dovrà uscire dalla piscina e dovrà percorrere un tragitto lungo **trenta (30) metri** prima di ritornare sulla linea di partenza.
- Art.3) Il concorrente uscito dalla piscina dovrà girare intorno ad un paletto che si troverà a **tre (3) metri** di distanza dal bordo corto della piscina, subito dopo dovrà saltare un ostacolo **alto 60 cm.** posto a **quattro (4) metri** di distanza dal paletto, quindi dovrà passare, a slalom, attraverso **cinque (5)** paletti, alti **1.50 metri** e posti ad una distanza di **un (1) metro** l' uno dall'altro. Il primo paletto, che il concorrente dovrà superare si troverà ad una distanza di **dieci (10) metri** dall'ostacolo, dopo di che il concorrente dovrà passare sotto un asta **alta un (1) metro** e posta a **due (2) metri** dall' ultimo paletto, dopo il passaggio sotto l' asta il concorrente dovrà arrivare sulla linea di partenza per rifare il percorso precedente.
- Art.4) Nel terzo ed ultimo passaggio nella piscina il concorrente dovrà raccogliere in fondo alla piscina una bandierina, dovrà uscire dalla stessa, dovrà girare intorno al paletto, dovrà compiere un percorso di **quindici(15) metri**, dovrà salire su una scala, formata da **sei (6)** gradini, dovrà posizionare la bandierina sulla scala ed infine dovrà suonare la campana, che segnerà la fine del gioco, posta al lato della scala.
- Art.5) I gradini della scala potranno essere saliti anche saltando.
- Art.6) La bandierina, grande 0,70x0,40 con un bastone lungo 60 cm. sarà buttata nella piscina da uno degli arbitri.
- Art.7) Ogni paletto e ostacolo abbattuto comporterà la penalizzazione di **dieci (10) secondi**, i paletti e gli ostacoli saranno reinnalzati dall'organizzazione
- Art.8) Se un ostacolo verrà evitato il concorrente dovrà tornare indietro e superarlo correttamente, in caso contrario il Rione sarà squalificato,
- Art.9) Se durante la prova il concorrente cadrà riprenderà la gara dal punto di caduta.
- Art.10) Addossato al bordo corto della piscina il concorrente troverà una palla di paglia che potrà usare come trampolino per tuffarsi nella piscina

Art.11) Al concorrente nell' ultimo giro potrà essere consegnata, ad opera del Capitano non Giocatore, una maschera subacquea.

Art.12) Tempo massimo della prova **tre (3) minuti**.

Art.13) La classifica sarà stilata in base al tempo impiegato a compiere la prova.