

**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 atri

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