



Pro Loco “Civitas Citrarii”

Cetraro (CS)

GIOCO N° 1

L'ACCHIAPPABOTTIGLIE

- Art. 1) Al gioco parteciperanno tre **(3)** concorrenti, di cui uno (1) di sesso femminile.
- Art. 2) Uno dei tre concorrenti prenderà posto al centro (contrassegnata con una X) di un asse bagnata, larga circa 16 cm, poggiata sulla piscina, salendo dalla scaletta. Sull'asse ad una distanza di **2,00 mt.** dal centro saranno disegnate due linee che dovranno essere superate dal concorrente prima di prendere la bottiglietta, come altre due linee saranno disegnate alle estremità dell'asse che il concorrente non dovrà superare. Gli altri due concorrenti si posizioneranno in due aree distinte poste a circa **tre (3)** metri dal bordo corto della piscina ed ognuno avrà a disposizione n° 5 bottigliette di plastica di 0,5 lt. piene d'acqua e chiuse.
- Art. 3) Al via dell'arbitro il concorrente posto sull'asse farà la spola da un'estremità all'altra, e dopo aver superato la prima linea cercherà di prendere al volo le bottigliette che i compagni di squadra gli lanceranno (sempre una alla volta). Il concorrente dopo aver preso le bottigliette le lancerà verso il Capitano non Giocatore (o suo delegato) che stazionerà subito fuori la piscina (lato lungo), il quale metterà le stesse in un cesto, anche se cadute per terra.
- Art. 4) Se il concorrente posto sull'asse prenderà la bottiglietta **prima di aver oltrepassato** la prima linea la stessa sarà ritenuta **non valida**
- Art. 5) Se il lancio, da parte del concorrente che stazionerà nell'area, “**non riesce**” potrà essere ripetuto con una nuova bottiglietta: in ogni caso il giocatore non potrà andare verso l'altro capo dell'asse finché non sarà riuscito a “**completare**” il passaggio della bottiglietta.
- Art. 6) Il concorrente posto sull'asse, **munito di casco**, potrà toccare la stessa **solo con i piedi**, in caso contrario, al fischio dell'arbitro, dovrà buttarsi in piscina e risalire sull'asse e se avrà “**raccolto**” la bottiglietta la stessa sarà ritenuta **non valida**.
- Art. 7) Se il concorrente cadrà in piscina, per qualsiasi motivo, potrà continuare il gioco risalendo sull'asse (utilizzando sempre la scaletta), **senza penalità**.
- Art. 8) I due (2) concorrenti posti nelle loro rispettive aree avranno ai loro piedi una cesta contenente le bottigliette e durante il lancio non potranno oltrepassare la linea di demarcazione del “**lancio**”, **pena la perdita della bottiglietta**
- Art. 9) Il giocatore sull'asse potrà gareggiare o **a piedi nudi o con scarpette da mare**



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

Art.10) Tempo massimo della prova **tre (3) minuti**,

Art.11) La graduatoria sarà stilata in base alle “**bottigliette**” **raccolte** dal Capitano non Giocatore, in caso di parità si terrà conto del tempo impiegato a raccogliere le “bottigliette”.