

**Pro Loco “Civitas Citrarii”**

**Cetraro (CS)**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**GIOCO N° 4**

**ZIG-ZAG**

Art. 1) Al gioco parteciperanno sei **(6)**  concorrenti, di cui tre **(3)** di sesso femminile.

Art. 2) Il gioco consiste, dopo che i vari concorrenti si saranno posizionati nelle loro aree (vedi

disegno), nel lanciarsi una pallina da tennis, collocarla in un cesto e suonare una campana.

Art. 3) Al via dell’arbitro il primo concorrente, posizionato nell’area **1**, prenderà da un cesto posto ai

suoi piedi, una pallina da tennis e la lancerà verso il concorrente posizionato nell’ area **2**,

questi dopo aver afferrato la pallina, solo con le mani, la lancerà al concorrente posizionato

nell’area **3**, questi lancerà la pallina al concorrente posizionato nell’area **4**, lo stesso lancerà

la pallina al concorrente posizionato nell’area **5** ed infine il concorrente posizionato nell’area

**6** dopo aver afferrato la pallina la depositerà in una cesta posto ai suoi piedi. La gara avrà

termine quando le palline saranno spostate dalla prima cesta alla seconda cesta e l’ultimo

concorrente **suonerà la campana** di fine gioco.

Art. 4) Le aree dei vari giocatori, collocati a scacchiera, saranno distanti l’una dall’altra **15 metri**,

mentre le aree **1,3,5** saranno distanti fra loro di **2.50 metri**, come pure le aree n° **2,4,6**

saranno distanti tra loro **2,50 metri** ( vedi disegno)

Art. 5) Le palline a disposizione dei giocatori saranno **venti (20).** Se durante il gioco una pallina,

per qualsiasi motivo **cadrà per terra**, sarà considerata **persa**. Sarà ritenuta valida anche la

pallina che dopo essere stata posizionata nel cesto uscirà e sarà compito del Capitano non

Giocatore raccoglierla e posizionarla nel cesto

Art. 6) Il lancio delle palline potrà avvenire **in contemporanea**, senza attendere che il sesto

concorrente posizioni la pallina nel cesto. Si dovrà prendere dal cesto e lanciare **una**

**pallina alla volta**

Art. 7) Se durante la prova uno dei concorrenti , nel momento del lancio o del ricevimento della

pallina, **oltrepasserà la linea di demarcazione dell’area, la pallina sarà ritenuta nulla.**

Art. 8) L’ area in cui sarà posizionato il giocatore sarà **1,00 x 1,00 mt.**

Art. 9) Tempo massimo della prova **tre (3)** minuti

Art.10) La graduatoria sarà stilata in base al numero di palline presenti nel cesto ed in caso di

parità si terrà conto del tempo