



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

GIOCO N° 1

IL FORZIERE BAGNATO

- Art.1) Al gioco parteciperanno **due (2)** concorrenti, di cui **uno (1)** di sesso femminile.
- Art. 2) Il gioco consiste nell' aprire con una chiave un forziere posto sul fondo ed al centro della piscina. Dopo aver aperto il forziere il concorrente prenderà dallo stesso una bandiera con il colore del proprio Rione e la consegnerà all'altro concorrente che si troverà in un' area ben delimitata ai bordi della piscina. Il secondo concorrente prenderà la bandierina e dopo aver fatto un percorso ad ostacoli, collocherà la stessa in un apposito innesto e suonerà la campana di fine gara.
- Art. 3) Prima della partenza uno dei Giudici di Gara butterà nella piscina sei (6) chiavi, una delle quali aprirà il forziere.
- Art. 4) Al via dell' arbitro il primo concorrente, che si troverà già sulla linea di partenza posta a cinque (5) metri dal lato corto della piscina, partirà e si immergerà nella piscina alla ricerca della chiave che aprirà il forziere. Dopo aver aperto il forziere e presa la bandierina passerà la stessa al secondo concorrente, che si troverà in un area ben delimitata posta sul lato corto opposto al primo della piscina, che dovrà compiere un percorso ad ostacoli lungo circa venti (20) metri. Alla fine del percorso salirà su una scala posizionerà la bandierina e suonerà la campana di fine gara.
- Art. 5) Il primo concorrente dovrà gareggiare solo in costume da bagno e potrà usare a sua scelta o maschera od occhialini subacquei e scarpette subacquee, ma non potrà usare né respiratore né pinne subacquee o quanto altro che possa essere d'aiuto nella prova. Le **sei (6)** chiavi saranno posizionate nella piscina dai Giudici di Gara. Il concorrente potrà prendere le sei chiavi tutte in una volta e recarsi poi ad aprire il forziere.
- Art. 6) Il secondo concorrente, posizionato sul lato corto della piscina dalla parte opposta di entrata nella piscina del primo concorrente, una volta che il primo concorrente gli avrà passato la bandierina partirà e dovrà compiere un percorso di **venti (20) metri**. Durante il percorso dovrà superare un ostacolo alto sessanta (60) cm, superare a slalom cinque (5) paletti posti alla distanza di un (1) metro l'uno dall'altro e salire una scala con sei (6) gradini alla fine della quale posizionerà la bandierina e suonerà la campana di fine gara posta al lato della scala



Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

- Art. 7) Se durante lo scambio tra il primo concorrente e il secondo la bandierina cadrà nella piscina potrà essere raccolta dal primo concorrente, parimenti se la bandierina cadrà durante il percorso il concorrente potrà raccoglierla ed in ambedue i casi la gara continuerà senza penalità
- Art. 8) Se durante il gioco verrà abbattuto l'ostacolo il Rione sarà penalizzato di **dieci** (10) secondi, parimenti il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi per ogni paletto fatto cadere.
- Art. 9) Tempo massimo della prova tre (3) minuti.
- Art. 10) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato a compiere il percorso