



## Pro Loco “Civitas Citrarii” Cetraro (CS)

---

# COPPA NATHAN MARITATO

### I NUMERI

- Art. 1) Al gioco parteciperanno **cinque (5)** concorrenti, di cui **uno (1)** almeno di sesso femminile.
- Art. 2) Al via dell' arbitro i concorrenti, uno alla volta, dovranno prendere da un cesto, posto per terra vicino la linea di partenza, un numero di gomma e dovranno effettuare un percorso lungo circa **venti (20)** metri. Lungo il percorso dovranno saltare **tre (3)** ostacoli alti trenta (30) cm.(posti a circa 3, 6 e 17 metri dalla partenza), e superare a slalom **tre (3)** paletti, alti un (1) metro (posti a circa 9, 10 e 11 metri dalla partenza). Il secondo, il terzo, il quarto e il quinto concorrente partiranno dopo che il concorrente che lo precederà avrà posizionato correttamente il numero su un pannello e l' arbitro avrà fischiato la partenza. Il quinto concorrente dopo che avrà posizionato il suo numero suonerà la campana di fine gara, posta nelle vicinanze del pannello.
- Art. 3) I concorrenti dovranno prendere correttamente dal cesto il loro numero di partenza, ovvero il primo concorrente dovrà prendere il numero uno, il secondo il numero due e così via. Ogni concorrente, inoltre, dovrà collocare correttamente il suo numero sul pannello.
- Art. 4) Se durante il gioco verrà abbattuto un ostacolo o sarà fatto cadere un paletto il Rione sarà penalizzato di **dieci (10)** secondi per ogni ostacolo o paletto fatto cadere. Gli ostacoli e i paletti saranno reinnalzati da parte dell'organizzazione.
- Art. 5) Se durante il gioco il numero cadrà dalle mani del giocatore lo stesso potrà essere raccolto dal giocatore o Capitano non Giocatore che lo consegnerà al giocatore, che nel frattempo si sarà fermato, ed il gioco continuerà. Solo il concorrente potrà prendere il numero dal cestino di partenza.
- Art. 6) Se dopo essere stato collocato correttamente il numero cadrà lo stesso sarà ritenuto valido.
- Art. 7) Tempo massimo della prova tre (3) minuti
- Art. 8) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato a compiere il gioco. In caso contrario si terrà conto dei numeri collocati correttamente e del tempo impiegato.