

Descrizione prove pratiche

Durante la caccia al tesoro si svolgeranno 5 prove pratiche.

Le prove saranno le seguenti:

- 1) **FORZA BAGGIO:** Ogni equipaggio dovrà effettuare 10 tiri con 1 pallone super tela, cercando di realizzare il maggior numero di goal. Un goal consiste nel far entrare e rimanere il pallone all'interno del baule della propria automobile da una distanza di 4 metri. Essendo disponibile per la prova solamente un pallone, ogni componente dell'equipaggio, appena effettuato il tiro dovrà raccogliere il pallone e passarlo (portarlo o lanciarlo) al componente dell'equipaggio che deve effettuare il tiro successivo. Ogni componente dell'equipaggio dovrà effettuare un egual numero di tiri, nel caso di equipaggi costituiti da un numero di componenti non divisore di 10, alcuni componenti (a scelta dell'equipaggio) potranno effettuare ulteriori tiri fino al raggiungimento del numero massimo di tiri consentiti. La classifica di questa prova, verrà stilata in base al numero di goal segnati ed a parità di goal in base al tempo impiegato. La prova si considererà terminata nel momento in cui il pallone verrà riposto in posizione di partenza.
- 2) **LO SPAVENTAPASSERI:** 3 membri dell'equipaggio (a scelta dell'equipaggio) dovranno fare da manichini, mentre un quarto componente dovrà far passare uno spago attraverso i vestiti di tali componenti nel seguente modo: entrare da una manica, uscire da un gamba, rientrare dall'altra gamba ed uscire nuovamente dalla manica opposta a quella dov'è entrato lo spago. Nel caso in cui si abbia un equipaggio composto solamente da 3 componenti, uno dei giudici svolgerà il compito del manichino. La seguente prova verrà valutata in base al tempo impiegato.
- 3) **LO CHEF:** 2 componenti dell'equipaggio, (a scelta dell'equipaggio), si devono lanciare un uovo crudo a distanze stabilite, senza che esso si rompa. Per ogni distanza, ognuno dei componenti, deve sia lanciare l'uovo che riceverlo. Le distanze stabilite in metri risultano essere: 3 – 5 – 8 – 10 – 14 – 18 – 20. La seguente prova verrà valutata considerando prima la distanza raggiunta ed a parità di distanza in base al tempo impiegato per raggiungerla.
- 4) **IL CALCOLATORE:** tutto l'equipaggio o un elemento di esso (a scelta dell'equipaggio), dovranno/à conteggiare un tempo di 2 minuti, senza l'ausilio di cronometri, orologi, meridiane ecc..., dando sia il tempo d'inizio sia il tempo di stop. La prova verrà valutata in base alla differenza tra il tempo stabilito e quello contato.
- 5) **L'UBRIACO:** 2 componenti dell'equipaggio (a scelta dell'equipaggio) devono fare per 2 volte, 20 giri di corsa attorno ad una bottiglia tenendoci un dito sopra. Al termine di ogni ciclo di giri, il componente dell'equipaggio che lo ha effettuato, si siede e dà il cambio all'altro componente. La seguente prova verrà valutata in base al tempo impiegato.