



RAI

radiotelevisione

italiana

* ITALIA 17-6-1975 *

IL TEMA DELLA TRASMISSIONE: "FESTA SUL MARE"

IL TEMA DELLA TRASMISSIONE SARA': "FESTA SUL MARE"

Nel primo disegno vogliamo solamente dare un'idea di quale sarà l'impianto dei giochi che si svolgeranno in parte su una classica "ROTONDA SUL MARE", poi su due diverse "PISCINE". Un podio speciale, capace di contenere una finta orchestra sarà la postazione fissa per il "FIL ROUGE". Il disegno mostra solo uno schema molto generico che dovrà naturalmente essere reso attraente dalla scenografia.

Nell'intera trasmissione non vedremo alcuna tuta sportiva ma solo i costumi da noi preparati ed ogni gioco si ispirerà a quegli elementi che caratterizzano le serate danzanti dell'estate (naturalmente visti in chiave sportivo-umoristica). Avremo quindi un FIL ROUGE che sarà una gara di resistenza sul podio. (gli strumenti saranno confezionati con poliestere da 2 cm.). Avremo quindi il tradizionale BALLO DELLE SEGGIOLE reso però nuovo da uno speciale pupazzo. Ci sarà una GARA DI CANTO con una speciale votazione, IL CONCORSO DELLE MISS, LA GARA DEI CAMERIERI, I COTILLONS, IL BUFFET FREDDO al quale servirsi stando seduti su uno speciale "tavoli no a pedali". Infine, alternati a questi, avremo dei giochi in piscina.

Un ultimo elemento che caratterizzerà la trasmissione sarà l'uso di musiche ad effetti sonori speciali.

LE THEME DE LA TRANSMISSION SERA: "FETE AU BORD DE LA MER"

Avec le premier dessin, nous voulons seulement donner une idée de l'aménagement des jeux qui auront pour scénario une "TERRASSE AU BORD DE LA MER" de type classique et deux "PISCINES" séparées. Un podium spécial capable d'accueillir un faux orchestre constituera l'emplacement fixe du "FIL ROUGE". Le dessin représente uniquement un schéma très général qui devra naturellement être enrichi par les décors.

Durant toute la transmission, on ne verra aucun survêtement, mais seulement les costumes que nous aurons préparés; chaque jeu s'inspirera des éléments qui caractérisent les soirées dansantes de l'été (naturellement dans un esprit intentionnellement sportif et humoristique). Nous aurons ensuite le FIL ROUGE qui sera un concours de résistance sur le podium. (Les instruments seront construits avec du polyester de 2 cm). Nous aurons en outre la DANSE DES CHAISES traditionnelle, modernisée cependant par un pantin spécial. Il y aura également un CONCOURS DE CHANT avec un système de vote spécial, le CONCOURS DES MISS, le CONCOURS DES SERVEURS, les COTILLONS, le BUFFET FROID auquel les concurrents devront se servir en restant assis sur une "table à pédales" spéciale. Enfin, alternés à ces jeux, nous en aurons d'autres dans la piscine.

Un dernier élément, qui caractérisera la transmission, sera l'utilisation de musiques et d'effets sonores spéciaux.

THE SUBJECT OF THE PROGRAMME: "SEASIDE PARTY"

In the first drawing we only mean to provide an outline of the background to the games. The setting will be partly a seaside terrace and partly two distinct swimming pools. A special platform, large enough to accommodate a sham orchestra, will be the setting for FIL ROUGE. The drawing shows but a framework that will be filled and made attractive by stage design.

Throughout the programme we shall see no sports overalls but only the costumes that will be prepared by us and every game will draw inspiration from those elements which usually recur in the dancing parties of the summer nights (viewed, of course, in a humorous, sporting spirit). So we shall have the traditional DANCE OF CHAIRS where we shall introduce a special puppet as a new feature. There will be a SINGER'S CONTEST, A COMPETITION FOR BEAUTY QUEEN, A CONTEST OF WAITERS, COTILION GAMES, A COLD BUFFET where people will help themselves to food from a small table using foot levers. Finally, alternating with all this, there will be swimming pool games.

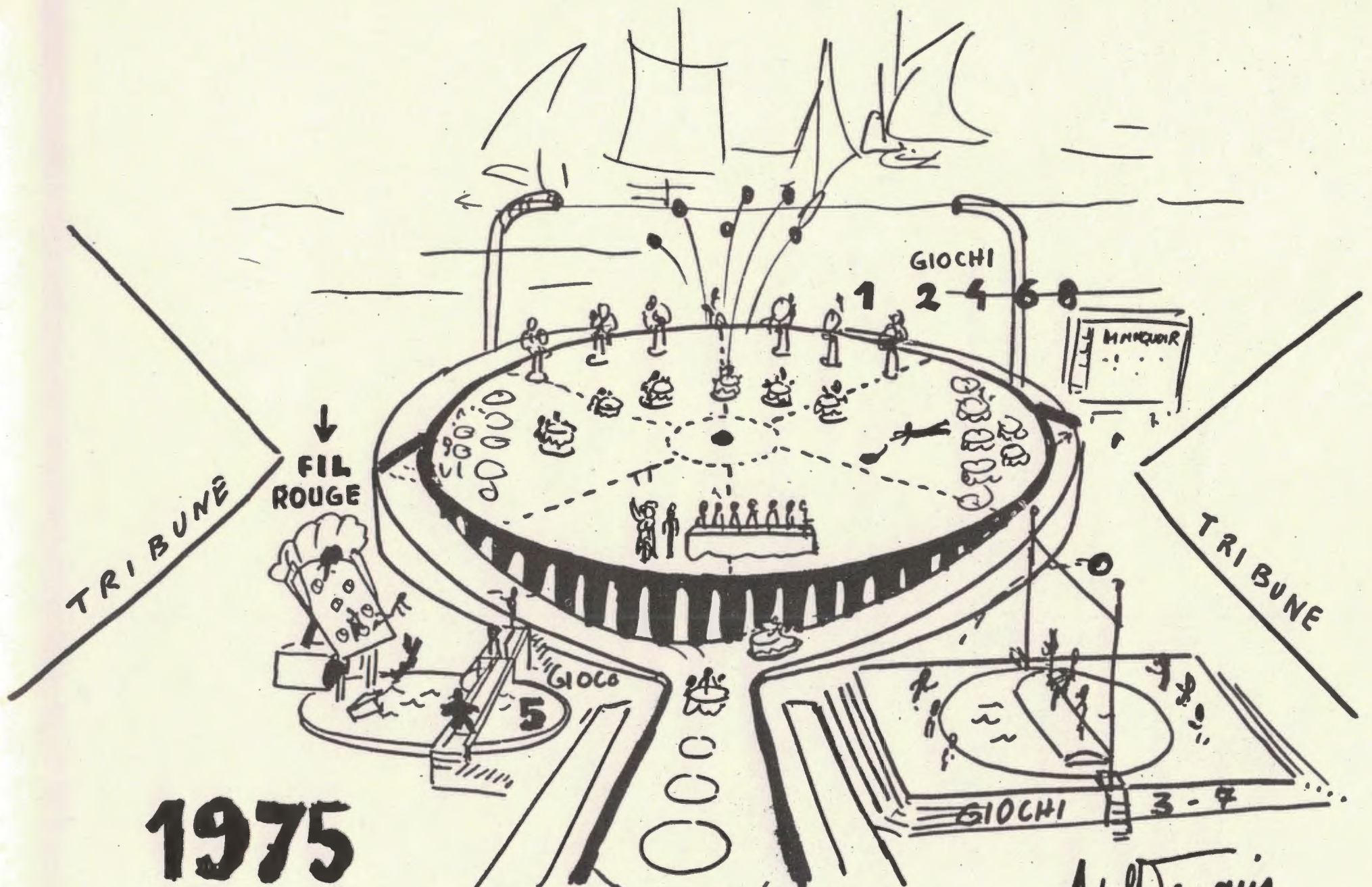
A final feature of the programme will be the use of special sound effects and music.

LEITMOTIV DER SENDUNG IST: "FEST AM MEER"

In der ersten Zeichnung wollten wir nur eine Vorstellung der Anlagen für die Spiele anbieten, die zum Teil auf einer typischen TERRASSE AM MEER und zum Teil noch in zwei verschiedenen SCHWIMMBECKEN stattfinden werden. Eine Sonderbühne, die in der Lage sein muss, eine falsche Kapelle aufzunehmen, wird der Sitz für das FIL ROUGE sein. Die Zeichnung stellt nur einen ganz allgemeinen Grundriss dar, der dann natürlich durch die Bühnenbilderei anreizender werden soll.

Während der ganzen Sendung werden keine Sportanzüge erscheinen, sondern lediglich die von uns vorbereiteten Kostüme. Jedes Spiel wird sich an jene Elemente anknüpfen, welche die Tanzabende des Sommers kennzeichnen - wobei das selbstverständlich unter einem sportlichen humoristischen Gesichtspunkt anzusehen ist. Wir werden dann das FIL ROUGE haben, das heisst ein Ausdauerwettkampf auf der Bühne - und die Instrumente werden mit 2 cm. starkem Polyester ausgeführt sein. Es folgen dann der traditionelle STUEHLENTANZ, der diesmal durch eine Sonderpuppe etwas abgeändert worden ist; weiter, ein WETTGESANG, mit einer Sonderabstimmung, ein WETTBEWERB FUER SCHOENHEITSKOENIGINNEN, ein KELLNERWETTKAMPF, und zuletzt COTILLONS und DAS KALTE BUFFET, bei dem man sich selbst bedient, wobei man auf einem speziellen "Tisch mit Fusshelben" sitzen muss. Auswechselnd mit diesen wird es Schwimmbeckenspiele geben.

Das letzte kennzeichnende Element der Sendung wird die Anwendung von besonderen Musiken und Toneffekten sein.



IMPIANTO GENERALE

Adolf Traut

GIOCO n° 1 - IL BALLO DELLE SEGGIOLE

JEU n° 1 - LA DANSE DES CHAISES

GAME n° 1 - THE DANCE OF CHAIRS

SPIEL n° 1 - DER STUEHLE-TANZ

GIOCO n° 1 - IL BALLO DELLE SEGGIOLE

I concorrenti sono attaccati mani e piedi a dei pupazzi di pezza raffiguranti delle ballerine alte e grasse.

Il gioco si svolge all'australiana.

Dopo una parentesi di danza, al segnale dell'arbitro, i concorrenti debbono arrampicarsi ognuno su un alto seggiolone in modo che la ballerina non dia le spalle alle telecamere.

CONCORRENTI: 1 uomo

JEU n° 1 - LA DANSE DES CHAISES

Les concurrents ont les mains et les pieds liés à des pantins en tissu qui représentent des danseuses grandes et corpulentes.

Le jeu se déroule à l'australienne.

Après une parenthèse de danse, au signal de l'arbitre, chaque concurrent doit se hisser sur une haute chaise de façon que la danseuse ne tourne jamais le dos aux caméras de prise de vue.

Concurrents: 1 garçon

GAME n° 1 - THE DANCE OF CHAIRS

Contestants are tied hands and feet to a stuffed doll featuring a tall fat partner.

The game is played applying the Australian system.

After a while of dancing, upon a signal from the judge, contestants will climb up onto a tall stool taking care never to turn the partner's back against the TV cameras.

COMPETITORS: 1 man

SPIEL nr. 1 - DER STUEHLE-TANZ

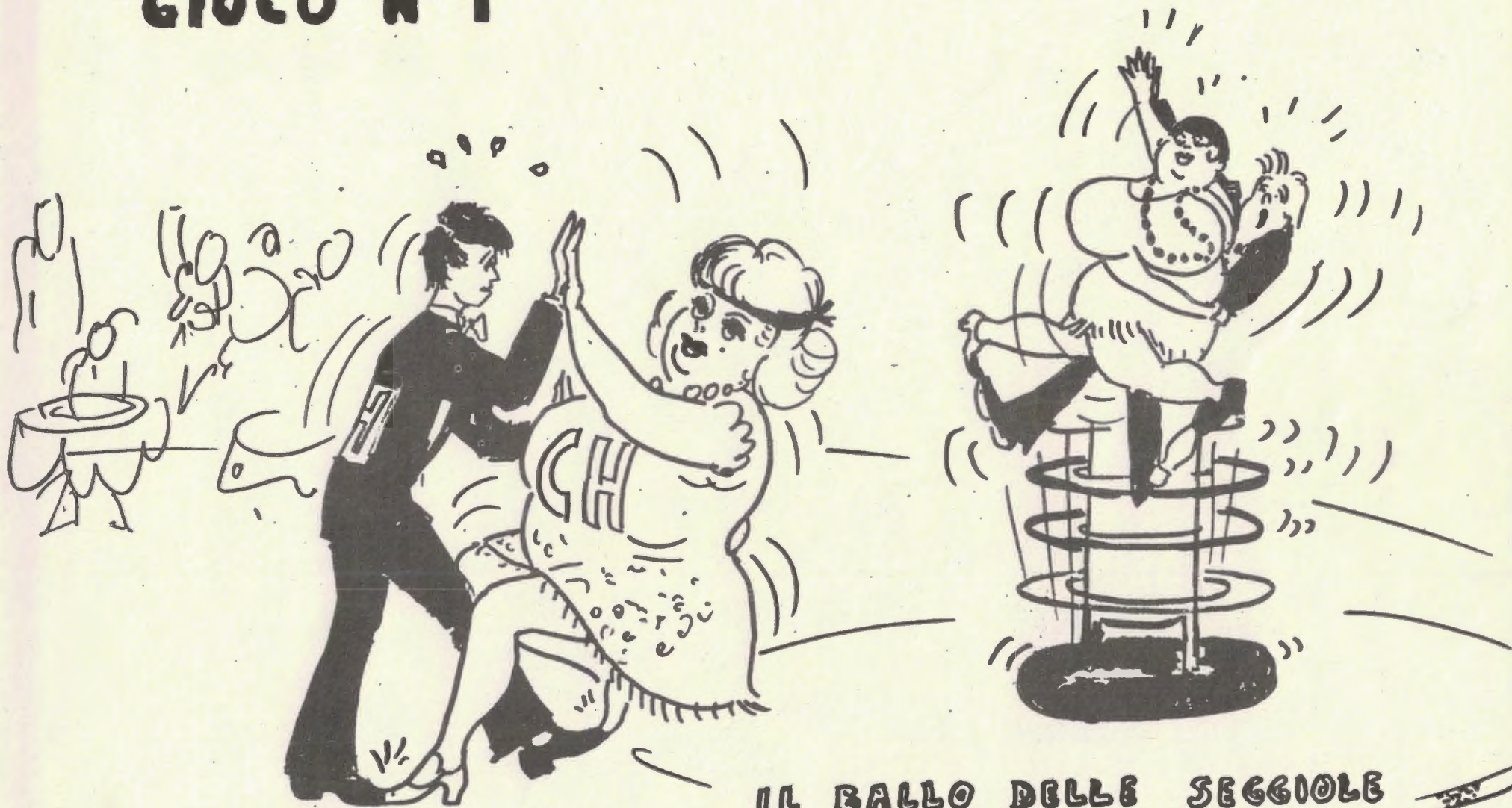
Die Teilnehmer sind an Maenden und Fuessen mit Stoffpuppen verbunden, welche grosse, dicke Taenzerinnen darstellen.

Das Spiel ist nach australianischer Art.

Es beginnt mit einem kurzen Tanz. Bei Signal des Schiedsrichters muss sich jeder Teilnehmer auf einen hohen Stuhl hochziehen, aber so, dass die Taenzerin ihren Ruecken nicht dem Teleobjektiv.

KONKURRENTEN: 1 Mann

GIOCO N° 1



IL BALLO DELLE SEGGIOLE

"AUSTRALIANA"

GIOCO X 6 EQUIPES

GIOCO n° 2 - GARA DI CANTO CON VOTAZIONE

JEU n° 2 - CONCOURS DE CHANT AVEC VOTE

GAME n° 2 - VOTING AT SINGERS CONTEST

SPIEL n° 2 - SINGO-WETTBEWERS MIT BEWERTUNG

GIOCO n° 2 - GARA DI CANTO CON VOTAZIONE

Scopo del gioco è quello di consegnare alla propria cantante il maggior numero di voti validi.

I VOTI VALIDI consistono in fogli timbrati da "UNO" a "SEI".

Il gioco non sarà mai provato con tutta l'attrezzatura (carta - timbri - tampone).

Il gioco si svolge in sei manches successive su un tapis-roulant che ha la velocità in funzione dell'intensità di voce della "finta-cantante".

CONCORRENTI: 4 uomini - 3 donne

JEU n° 2 - CONCOURS DE CHANT AVEC VOTE

Le jeu consiste à remettre à sa propre chanteuse le plus grand nombre de votes valables.

Les VOTES VALABLES sont des feuilles de "UN" à "SIX".

Les essais de ce jeu ne seront pas effectués avec tout l'équipement (papier, timbres, tampons).

Le jeu se déroule en 6 manches successives sur un tapis roulant dont la vitesse augmente en fonction de l'intensité de la voix de la "fausse-chanteuse".

CONCURRENTS: 4 garçons - 3 filles

GAME n° 2 - VOTING AT A SINGERS CONTEST

The purpose of the game is to secure the singer of the contestant's own team the largest possible number of valid votes.

The VALID VOTES consist of sheets bearing stamped-on numbers from "ONE" to "SIX".

No trials of the game will be performed with all the items available to the players (paper, stamps, ink-pad).

The game is played in six successive heats using a moving belt whose travelling speed will be related to the intensity of the "sham singer's" voice.

COMPETITORS: 4 men - 3 women

SPIEL nr. 2 - SING-WETTBEWERB MIT BEWERTUNG

Der zweck des Spiels ist, der eigenen Sängerin so viel gueltige Stimmen wie moeglich zukommen zu lassen.

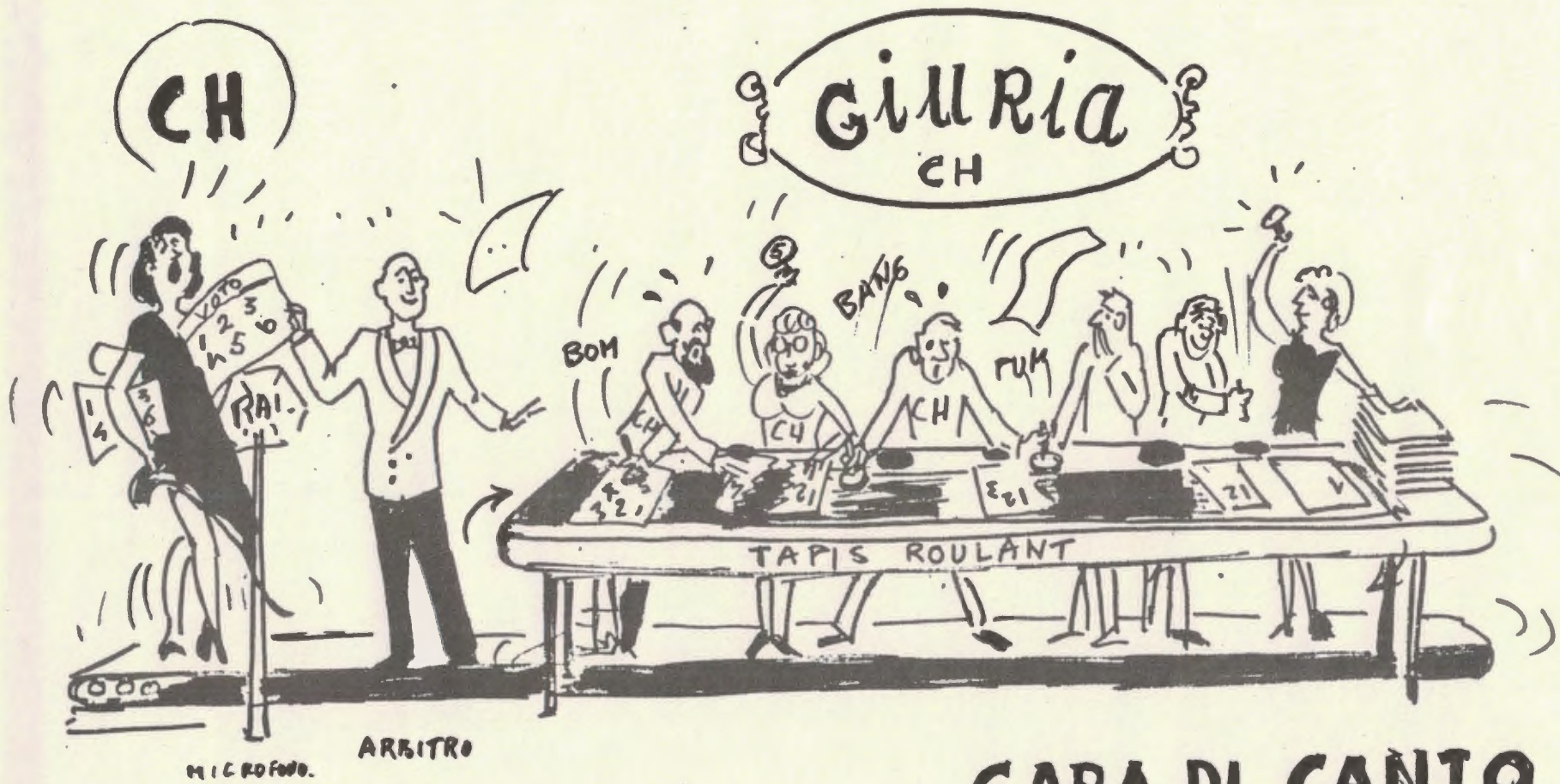
Die GUELTIGEN STIMMEN bestehen aus gestempelten Blättern von "EINS" bis "SECHS".

Das Spiel wird nie mit der vollständigen Ausrüstung geprobt (Papier, Stempel, Tampene).

Das Spiel findet in 6 aufeinanderfolgenden Runden auf einem drehbaren Teppich statt, dessen Geschwindigkeit sich nach der Stimm-Lautstärke der "falschen Saegerin" richtet.

KONKURRENTEN: 3 Männer - 3 Frauen

GIOCO N° 2



**GARA DI CANTO
CON VOTAZIONE**

GIOCO n° 3 - LE CAMPANE

JEU n° 3 - LES CLOCHES

GAME n° 3 - THE BELLS

SPIEL n° 3 - DIE GLOCKEN

GIOCO n° 3 - LE CAMPANE

Su un lungo palo flessibile un giocatore dovrà suonare la canzone "O sole mio".

Sarà aiutato da numeri in corrispondenza alle campane, per cui anche chi non conosce la musica può eseguire il gioco.

Vince chi esegue il pezzo voluto nel tempo minore.

CONCORRENTI: 1 uomo

JEU n° 3 - LES CLOCHES

Sur un grand poteau flexible un joueur devra jouer la chanson "O sole mio".

Il sera aidé par des nombres correspondant aux cloches, ce qui fait que même si le joueur ne connaît pas la musique il pourra participer au jeu.

Le gagnant est celui qui a joué le morceau voulu dans un temps minimum.

COCURRENTS: 1 garçon

GAME n° 3 - THE BELLS

A player will have to play the song "O sole mio" on the top of a flexible pole.

He will be assisted by numbers which correspond to the bells, so that even if he does not know music, he can still play the game.

The winner will be the one who plays the piece in the shortest time.

COMPETITORS: one man

SPIEL nr. 3: DIE GLOCKEN

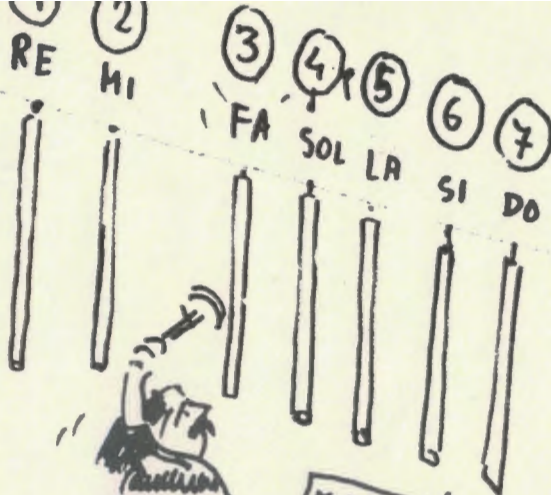
Auf einem langen flexibeln Pfahl soll ein Spieler den Schlager "O sole mio" läuten.

Er wird von den Nummern auf den Glocken geholfen werden, weshalb auch diejenigen, die Musik nicht können, sind im Stande das Spiel zu vorzutragen.

Es siegt denjenigen der den Schlager in der kürzesten Zeit spielt.

KONKURRENTEN: 1 Mann

"O SOLE MIO"



TONALITÀ DI DO



SPARTITO.



SEQUENZA

7-7-6-4-4

6-6-5-3

6-6 5-3-3

1-2-3-4

GIOCO 3



CAMPANE

GIOCO n° 4 - SELF - SERVICE

JEU n° 4 - SELF - SERVICE

GAME n° 4 - SELF - SERVICE

SPIEL n° 4 - SELBST - BEDIENUNG

GIOCO n° 4 - SELF - SERVICE

Manovrando uno speciale tavolo a pedali ogni squadra deve accumulare "10" dolci che pioveranno dall'alto in un punto fisso della pedana.

Poiché è impossibile l'accumulo dei 10 pezzi sul tavolino, ai bordi della pista ogni squadra dispone di un deposito ed un contenitore.

Quando nel contenitore i pezzi accumulati sono in numero di dieci, la squadra può uscire di pista per correre all'arrivo posto in fondo ad una spettacolare discesa.

CONCORRENTI: 2 uomini - 1 donna

JEU n° 4 - SELF - SERVICE

En manoeuvrant une sorte de table à pédales, chaque équipe doit accumuler "10" gâteaux qui tombent du haut en un point fixe de l'estrade.

Puisqu'il est impossible de disposer les 10 gâteaux sur la table, chaque équipe dispose sur les bords de la piste d'un dépôt et d'une caisse.

Lorsque les pièces accumulées dans la caisse sont au nombre de 10, l'équipe peut sortir de la piste et courir à l'arrivée située à l'extrémité d'une pente spectaculaire.

CONCURRENTS: 2 garçons - 1 fille

GAME n° 4 - SELF - SERVICE

By operating a special table through foot controls every team is to collect 10 cakes that will drop from above onto a fixed point of the platform.

Since it is impossible to store the 10 pieces on the table so every team will have an appropriate storing space and a container of its own, at the border of the game floor. When the pieces collected in the container reach the number of ten the team will run from the game floor down to the finish which will be located at the bottom of a fairly impressive descent.

COMPETITORS: 2 men - 1 woman

SPIEL nr. 4 - SELBST - BEDIENUNG

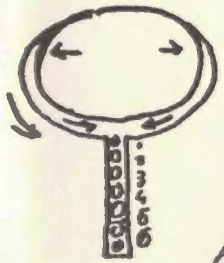
Jede Gruppe muss einen Spezialtisch mit Pedalen so lenken, dass 10 Kuchen, die von oben regnen, auf den angegebenen Platz fallen.

Da auf dem Tischchen nicht genügend Platz für 10 Stücke ist, befindet sich für jede Gruppe am Rande der Piste ein Behälter.

Sobald eine Gruppe ihren Behälter mit 10 Kuchen gefüllt hat, darf sie die Piste verlassen und muss über eine sehenswerte Abfahrt zum Ziel laufen.

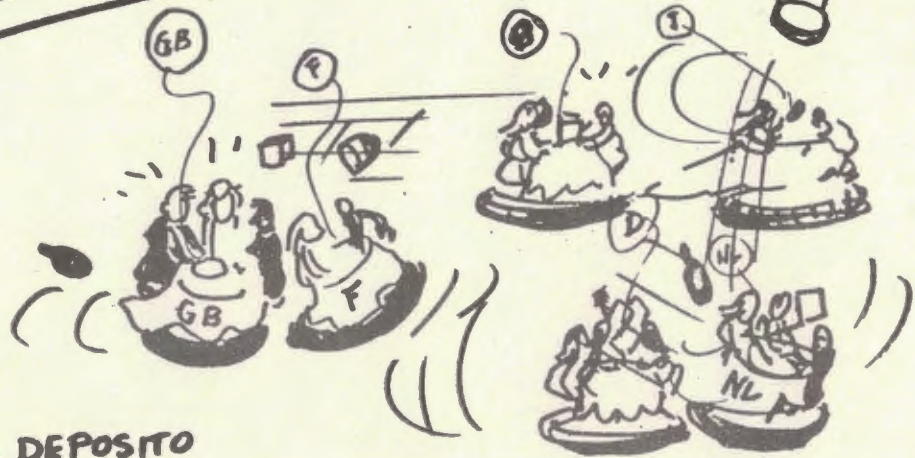
KONKURRENTEN: 2 Männer - 1 Frau

GIOCO N° 4

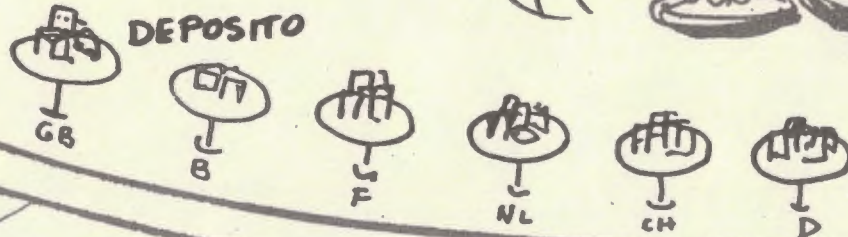


USCITA 1

USCITA 2



DEPOSITO



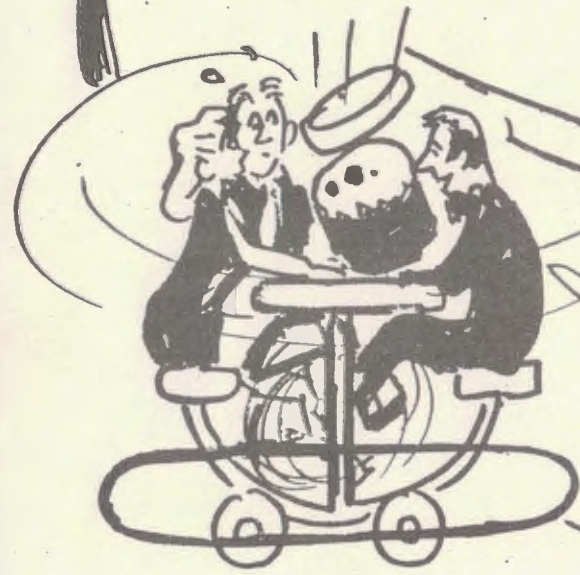
DISCESA 1

DISCESA 2

BUFFET FREDDO

SELF SERVICE

- TAVOLINI "SCONTRÒ" -



GIOCO n° 5 - "LIMBO" PER I CAMERIERI

JEU n° 5 - "LIMBO" POUR LES SERVEURS

GAME n° 5 - "LIMBO" OF WAITERS

SPIEL n° 5 - VORHOELLE

GIOCO n° 5 - "LIMBO" PER I CAMERIERI

Ogni concorrente deve passare sotto ad una asticella che verrà abbassata ad ogni turno.

Il concorrente che fa cadere l'asticella, o cade in piscina è eliminato.

CONCORRENTI: 1 uomo.

JEU n° 5 - "LIMBO" POUR LES SERVEURS

Chaque concurrent doit passer sous une barre qui est abaissée à chaque tour.

Le concurrent qui fait tomber la barre ou qui tombe dans la piscine est éliminé.

CONCURRENTS: 1 garçon

GAME n° 5 - "LIMBO" OF WAITERS

Every contestant is to pass below a bar which will be set ever lower at every turn.
If the contestant causes the bar to drop or if he falls into the swimming pool he is eliminated from the game.

COMPETITORS: 1 man

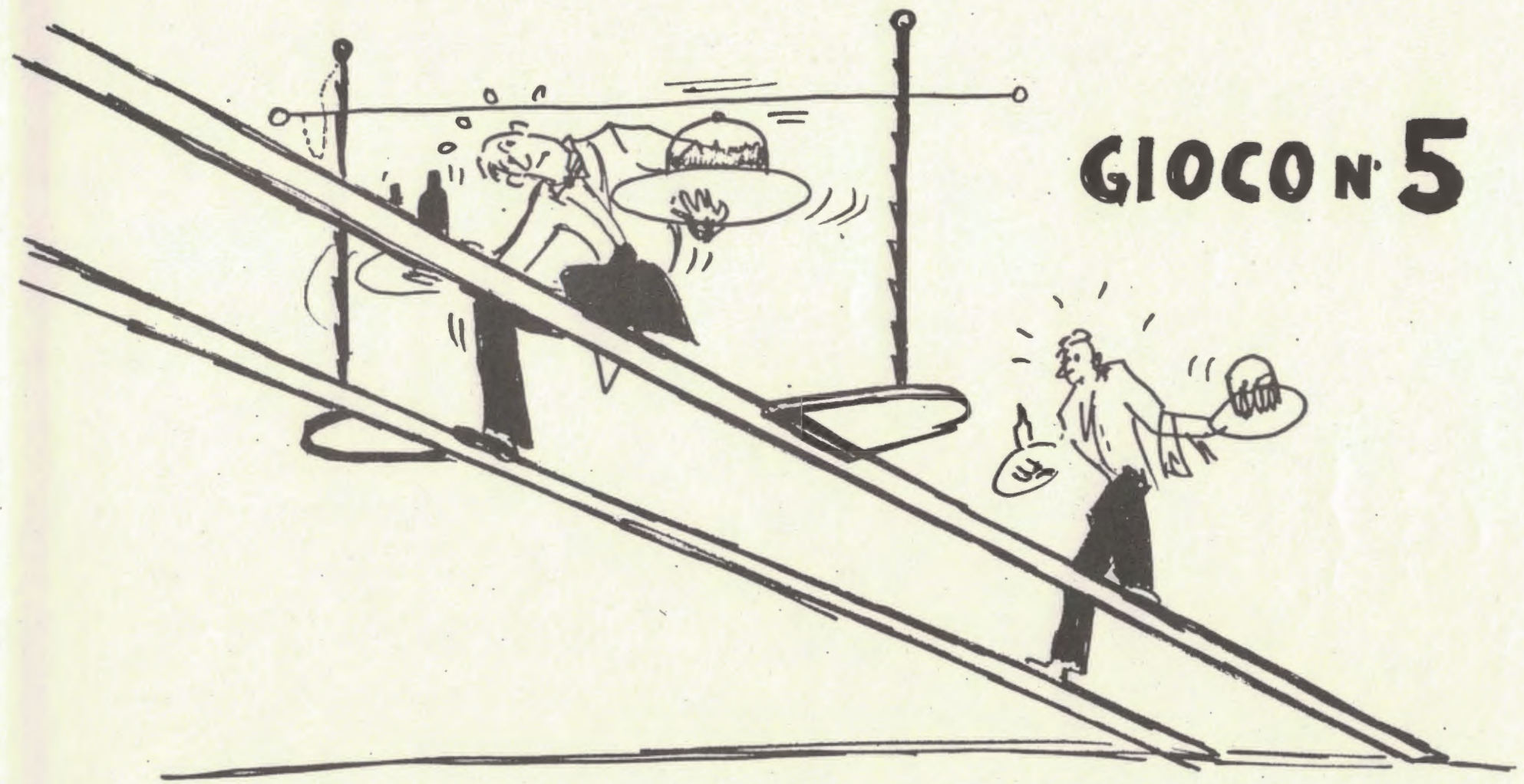
SPIEL nr. 5 - VORHOELLE

Jeder Teilnehmer muss unterhalb eines Brettchens durchkommen, das jedesmal erniedrigt wird.

Der Konkurrent, der das Brettchen zum Fall bringt, oder ins Schwimmbad fällt, scheidet aus.

KONKURRENTEN: 1 Mann

GIOCO N° 5



LIMBO PER I CAMERIERI



GIOCO n° 6 - IL TOPO NON INVITATO

JEU n° 6 - LE RAT QUI N'EST PAS INVITE'

GAME n° 6 - THE UNWELCOME MOUSE

SPIEL n° 6 - DIE NICHT EINCELADENE MAUS

GIOCO n° 6 - IL TOPO NON INVITATO

La pedana è divisa in sei settori.

Ogni squadra cercherà di allontanare dal proprio settore un topo mosso da un fuoco artificiale.

La durata del fuoco varia dai 10" ai 20", a sorpresa. Il topo mosso dal fuoco artificiale si ferma ogni volta scoppiando.

Il settore sul quale avviene lo scoppio è penalizzato di un punto.

CONCORRENTI: 4 uomini - 2 donne

JEU n° 6 - LE RAT QUI N'EST PAS INVITE'

L'estrade est divisée en 6 secteurs.

Chaque équipe doit essayer d'éloigner de son propre secteur un rat déplacé par un feu d'artifice.

La durée du feu d'artifice varie de 10" à 20" au hasard. Le rat déplacé par le feu de artifice s'arrete et éclate chaque fois.

Le secteur sur lequel il éclate est penalisé d'un point.

CONCURRENTS: 4 garçons - 2 filles

GAME n° 6 - THE UNWELCOME MOUSE

The platform is divided into 6 sectors.

Every team will endeavour to drive out of its own sector a mouse which will be actioned by a firework.

The firework will last any length of time between 10 and 20 seconds at surprise.

The mouse actioned by the firework will suddenly stop in a burst.

The sector in which the burst occurs is to get one point of penalty.

COMPETITORS: ⁴/₂ men - ²/₁ women

SPIEL nr. 6 - DIE NICHT EINCELADENE MAUS

Die Spielflasche ist in 6 Sektoren eingeteilt.

Jede Gruppe versucht, von seinem Feld eine Maus zu verdrängen, die von einem künstlichen Feuerwerk bewegt wird.

Die Dauer des Feuers wechselt vom 10" auf 20" nach Ueberraschung. Die vom künstlichen Feuer in Bewegung gebrachte Maus bleibt stehen und platzt jedes Mal.

Der Sektor, auf welchen sich der Knall abspielt, erhaelt einem Strafpunkt.

KONKURRENTEN: 4 Männer - 2 Frauen

GIOCO N 6



B

F

D

B

PAM

FU!!!

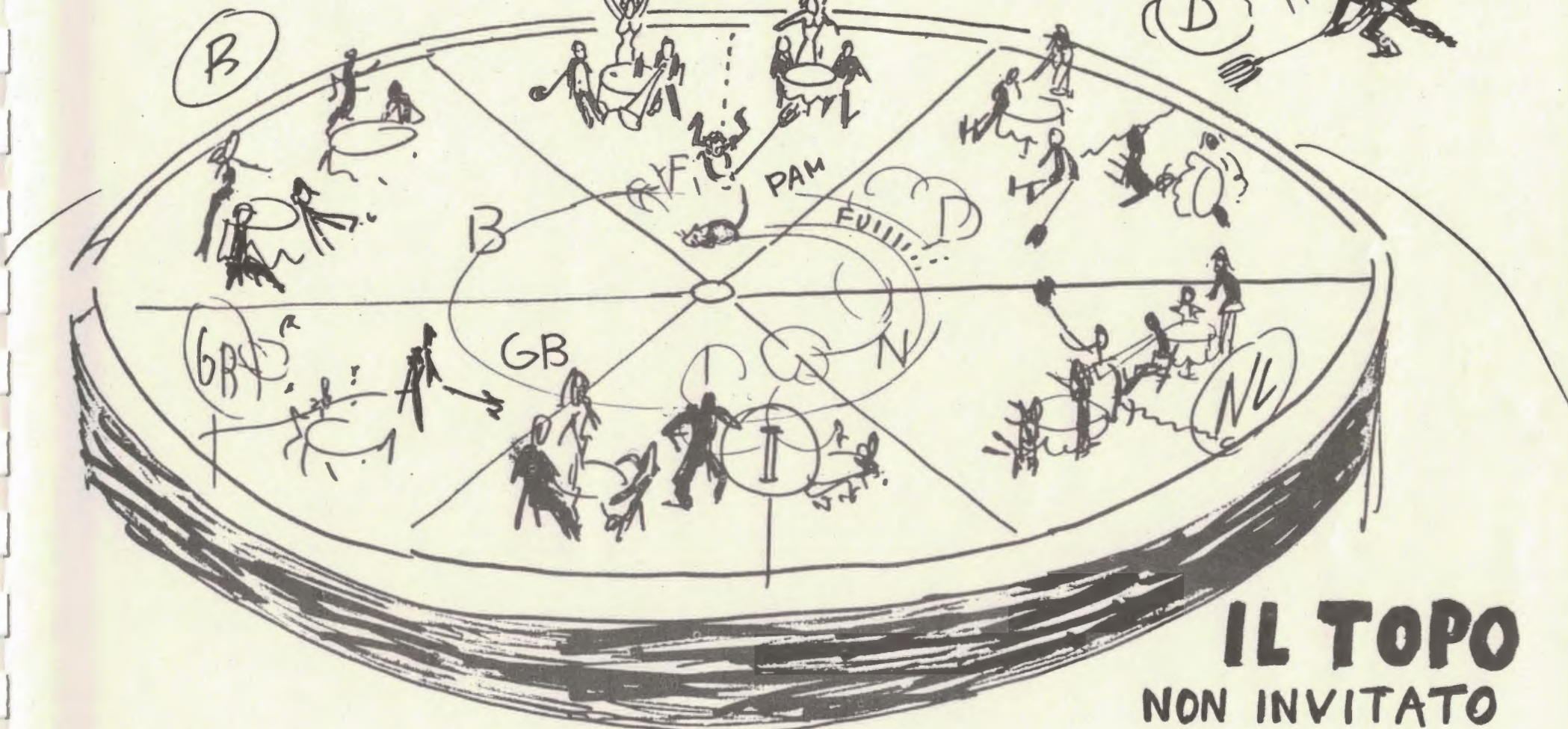
GB

GB

I

N

NL



**IL TOPO
NON INVITATO**

GIOCO n° 7 - LE REGINETTE IN DIFFICOLTA'

JEU n° 7 - LES REINES DE BEAUTE EN DIFFICULTE

GAME n° 7 - BEAUTY QUEENS IN TROUBLE

SPIEL n° 7 - DIE KOENIGINNEN IN SCHWIERICKEIT

GIOCO n° 7 - LE REGINETTE IN DIFFICOLTA'

Le reginette devono mantenersi in piedi su un rullo che è inizialmente fermo e quindi comincia a ruotare sempre più velocemente.

Due partners della reginetta possono cercare di aiutarla con una "stella filante gigante" che dovrà essere lanciata e poi tesa sulla concorrente stessa.

Classifica in base al tempo in cui le concorrente resisteranno sul rullo.

CONCORRENTI: 2 uomini - 1 donna

JEU n° 7 - LES REINES DE BEAUTE EN DIFFICULTE

Les reines de beauté doivent rester debout sur un rouleau qui est immobile au début, mais qui par la suite se met à tourner de plus en plus vite.

Les 2 partenaires de la reine peuvent essayer de l'aider avec une "étoile filante géante" qui doit être lancée puis enroulée et tendue sur la concurrente.

Le classement est établi en fonction du temps de résistance des concurrentes sur le rouleau.

CONCURRENTS: 2 garçons - 1 fille

GAME n° 7 - BEAUTY QUEENS IN TROUBLE

Beauty queens must stay erect on a roller which at first is motionless and later starts rotating ever faster.

Two partners will try and help her using a giant streamer which they launch and wind tight around the girl.

The score is based on the length of time the contestants resist on the roller.

COMPETITORS: 2 men - 1 woman

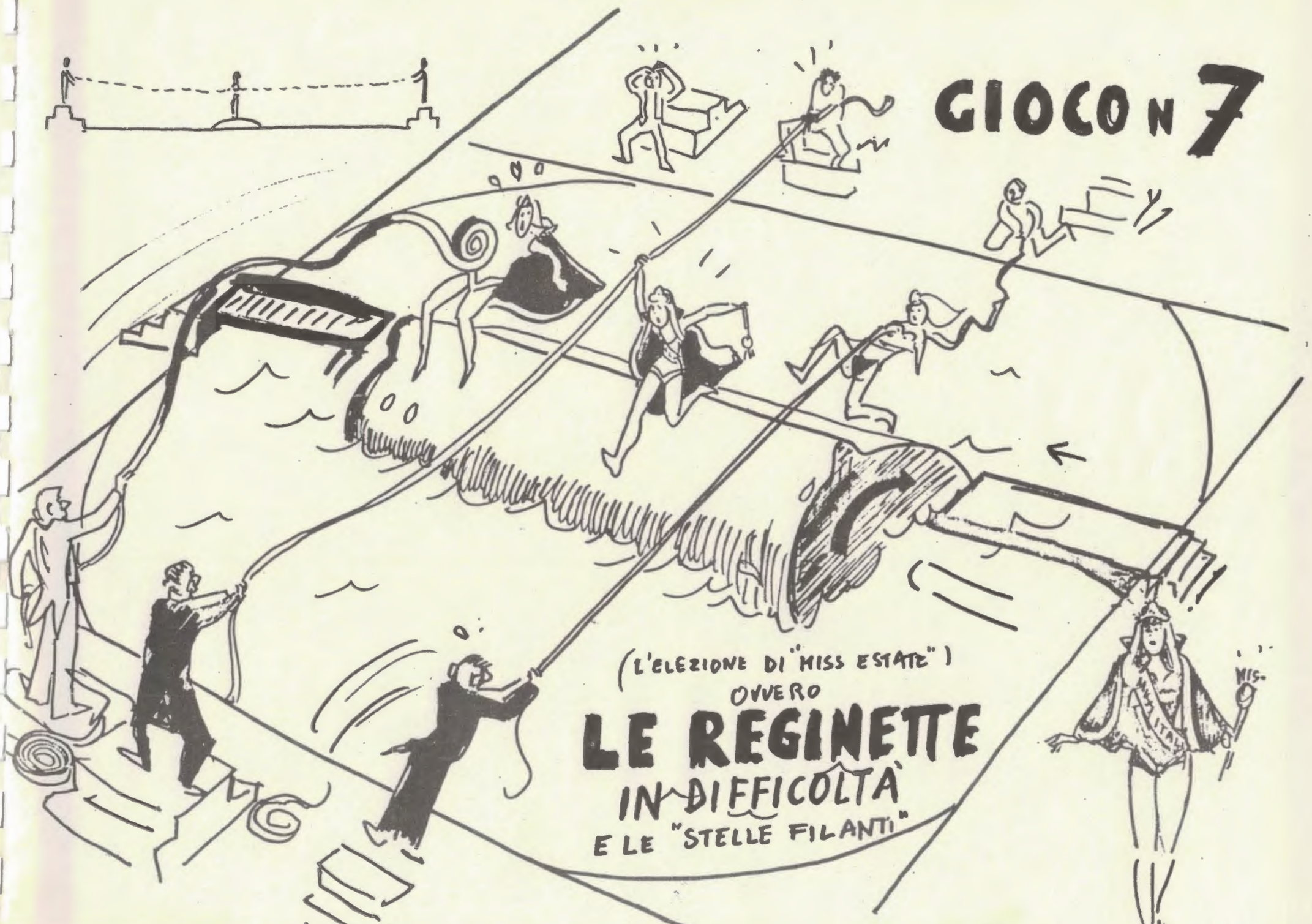
SPIEL nr. 7 - DIE KOENIGINNEN IN SCHWIERICKEIT

Die Königinnen müssen sich auf einer Rolle aufrecht erhalten, die zwar anfangs still steht, aber dann immer schneller zu rollen beginnt.

2 Partner können der Königin mit einer "riesengrossen Papierschlange" behilflich sein, die ihr zugeworfen und umgehungen wird.

KONKURRENTEN: 2 Männer - 1 Frau

GIOCO N 7



(L'ELEZIONE DI "MISS ESTATE")
OVERO
**LE REGINETTE
IN DIFFICOLTÀ
E LE "STELLE FILANTI"**

GIOCO n° 8 - FINALE

JEU n° 8 - FINAL

GAME n° 8 - FINAL

SPIEL n° 8 - ENDE

GIOCO n° 8 - FINALE

La coppia è legata dorso a dorso da un salvagente.

L'intera pista è sommersa da palloncini di vario colore.

La coppia deve scegliere quelli rossi e, lavorando solo con i piedi, gettarne cinque entro la coppa da champagne.

CONCORRENTI: 1 uomo - 1 donna

JEU n° 8 - FINAL

Le couple est lié, dos contre dos, par une ceinture de sauvetage.

La piste est entièrement submergée par des petits ballons de couleurs différentes.

Le couple doit choisir les ballons rouges et en jeter 5 dans la coupe de champagne, en se servant uniquement des pieds.

CONCURRENTS: 1 homme - 1 femme

GAME n° 8 - FINAL

The couple is tied back to back by a safety belt.

The area is entirely covered by balloons of different colours.

The couple must chose the red ones, and throw 5 of them in the champagne cup, only using their feet.

COMPETITORS: 1 man - 1 woman

SPIEL nr. 8 - ENDE

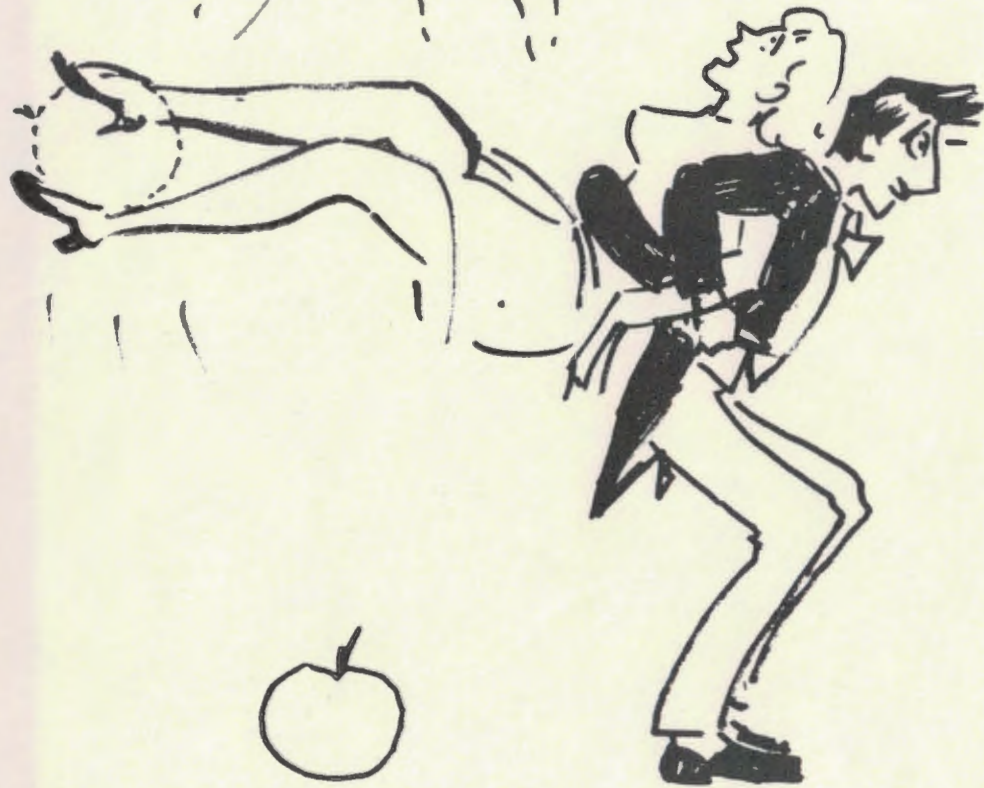
Das Paar ist Ruecken an Ruecken durch einen Rettungsring verbunden.

Die ganze Piste ist mit Ballons verschiedener Farben übersät.

Das Paar muss die roten auswählen, darf nur mit den Füßen arbeiten und muss fünf da von in die Champagnerschale werfen.

KONKURRENTEN: 1 Mann - 1 Frau

GIOCO 8.



GIOCO PER
7 EQUIPES
"FINALE"

FIL ROUGE - NON SPARATE SULL'ORCHESTRA

FIL ROUGE - NE TIREZ PAS SUR L'ORCHESTRE

FIL ROUGE - DON'T SHOOT AT THE ORCHESTRA

FIL ROUGE - SCHIESST NICHT AUF DAS ORCHESTER

FIL ROUGE - NON SPARATE SULL'ORCHESTRA

Scopo del gioco è quello di resistere il più a lungo possibile sulla speciale pedana che in 90" raggiungerà la posizione verticale.

Una équipe formata dagli avversari disturberà l'orchestra lanciando dei grossi palloni a forma di pomodoro contenenti acqua.

Ogni concorrente (6) sarà singolarmente controllato da un arbitro diverso.

Il tempo per ogni concorrente sarà preso nell'istante in cui egli tocca l'acqua.

Il TEMPO TOTALE per la squadra sarà la somma dei tempi parziali.

CONCORRENTI: 4 uomini - 2 donne

FIL ROUGE - NE TIREZ PAS SUR L'ORCHESTRE

Le jeu consiste à résister le plus longtemps possible sur l'estrade spéciale qui, en 90", parviendra en position verticale.

Une équipe formée des adversaires gênera l'orchestre en lui lançant des gros ballons en forme de tomate et pleins d'eau.

Chaque concurrent (6) sera contrôlé par un arbitre différent.

Le temps pour chaque concurrent sera mesuré dès l'instant où celui-ci touchera l'eau.

Le TEMPS TOTAL pour l'équipe sera la somme des temps partiels.

CONCURRENTS: 4 garçons - 2 filles

FIL ROUGE - DON'T SHOOT AT THE ORCHESTRA

The purpose of the game is to resist the longest possible time on a special platform which in 90" gets into a vertical position.

A team of opponents will seek to disturb the orchestra by throwing at them big potato-shaped balloons containing water.

A Time-keeper will check individually every contestant.

Time-keepers will take the exact time at which every single contestant touches the water.

The TOTAL TIME of the team will be the sum total of the partial times taken.

COMPETITORS: 4 men - 2 women

FIL ROUGE - SCHIESST NICHT AUF DAS ORCHESTER

Der Zweck dieses Spieles besteht darin, so lange wie möglich auf des Spezial-Trittbrett zu verweilen, das in 90" die vertikale Position erreicht.

Eine Gruppe, bestehen aus Gegenspielern, versucht das Orchester zu stören, indem es dieses mit grossen Ballonen in Form von Tomaten bewirft, die mit Wasser gefüllt sind.

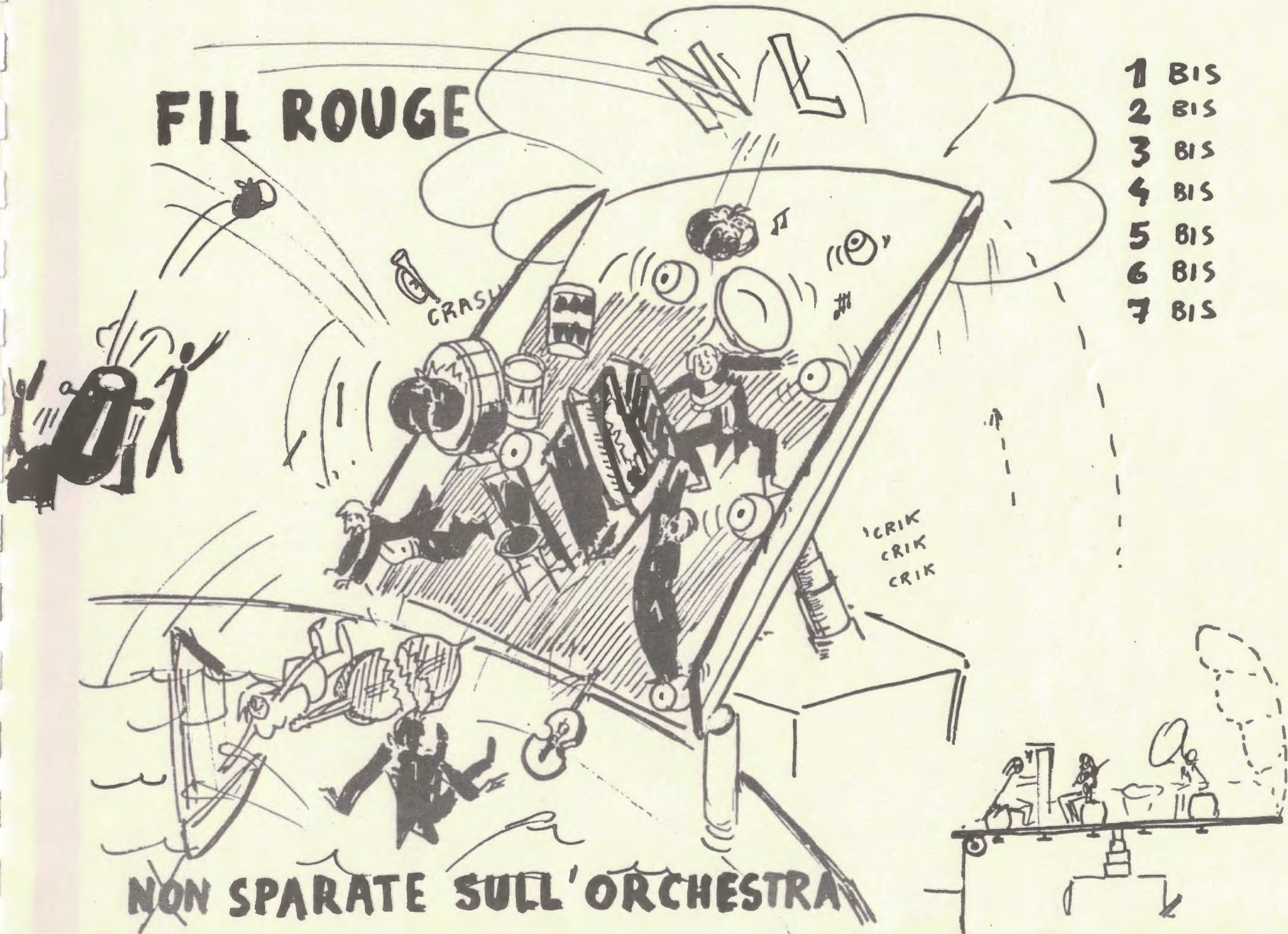
Jede Teilnehmergruppe (6) wird einzeln von einem Schiedsrichter kontrolliert.

Die Zeit für jeden Teilnehmer wird von dem Augenblick an gemessen, in welchem er das Wasser berührt.

Die GESAMTZEIT für die Gruppe setzt sich aus den einzelnen Zeitmessungen zusammen.

KONKURRENTEN: 4 Männer - 2 Frauen

FIL ROUGE



- 1 BIS
- 2 BIS
- 3 BIS
- 4 BIS
- 5 BIS
- 6 BIS
- 7 BIS

NON SPARATE SULL' ORCHESTRA