

SWIATOWE ZAWODY W ZAKLINANIU DŹDŹOWNIC

Regulamin

- 1/ Każdy uczestnik może działać w obrębie poletka 3 x 3 metry .
- 2/ Poletka będą przydzielane w drodze losowania .
- 3/ Zawody zaczynają się około 14.00 godziny i czas trwania zawodów jest 30 min.
- 4/ Dżdżownic nie wolno wykopywać z ziemi. Można używać wibracji.
- 5/ Nie wolno używać żadnych środków chemicznych. Woda jest uznana także za taki środek powodujący podniecenie.
- 6/ Każdy rodzaj muzyki może być stosowany, by wywabić dżdżownice z ziemi.
- 7/ Zwykle widły ogrodnicze mogą być wbite w ziemię i używane do ręcznej wibracji, aby wywołać robaki z ziemi.
- 8/ Widły ogrodnicze powinny być odpowiednio zapakowane w czasie ich transportu na zawody i w drodze powrotnej, w celu uniknięcia wypadków i zranienie.
- 9/ Każdy uczestnik umieszcza swoje widły na przydzielonym poletku w momencie przybycia na zawody.
- 10/ Kawałek drewna, gładki lub penacinany może być użyty do przesuwania jak smyczkiem, lub uderzania w widły w celu uzyskania wibracji.
- 11/ Zawodnicy, którzy nie chcą dotykać dżdżownic mogą przyprrowadzić asystenta do tego celu. Ta osoba według regulaminu będzie się nazywała "Gillie".
- 12/ Zawodnicy mogą zbierać robaki tylko ze swojego poletka.
- 13/ Należy zbierać dżdżownice ostrożnie i wkładać je do specjalnego pojemnika z wilgotnym torfem. Pojemnik ten będzie opatrzony w odpowiednią nazwę. Pojemniki te będą przydzielane uczestnikom przez Komitet Organizacyjny.
- 14/ Dzwonek ręczny zadzwoni na 5 minut przed rozpoczęciem zawodów.
- 15/ Zawodnicy nie mogą wchodzić na swoje poletka przed sygnałem startu, czyli instrukcją "Get to your plots" /"Zajmij swoje poletko"/.
- 16/ Zwycięzcą jest ten, który wywabi największą liczbę dżdżownic.
- 17/ W wypadku wyniku remisowego, uczestnicy otrzymają dodatkowe pięć minut na wywabianie robaków.
- 18/ Wywabione robaki mogą być wypuszczone na wolność dopiero wieczorem, kiedy już wszystkie ptaki pójną spać.