

# 1° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2014

## REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI



### A) GIOCHI SPORTIVI:

#### 1- TIRO ALLA FUNE MASCHILE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** al centro della fune c'è un fiocco ben riconoscibile. Sul terreno dove si svolge la gara sono segnate due strisce, una corrispondente ad una squadra e una corrispondente all'altra. Vince la squadra che, tirando la fune con le mani, per prima riesce a far arrivare il fiocco entro la propria striscia. Il gioco non è a tempo. Se un giocatore scivola, può rialzarsi e continuare a giocare. La gara è maschile. Il numero di giocatori in campo è di 5, le 2 eventuali riserve potranno entrare in gioco a discrezione del proprio responsabile del Gioco della Contrada di appartenenza; non è consentito però cambiare durante la partita avviata, anche in caso di infortunio.
  - è obbligatoria qualsiasi tipo di calzatura, tranne quelle fornite di tacchetti;
  - è ammesso anche l'uso di guanti;
  - è consentito il passaggio della corda alla vita solo all'ultimo della cordata, ma non è consentito il nodo;
  - è vietato restare per terra;
  - è vietato scavare delle buche.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°), al meglio delle 3 prove con un tempo limite di 4 minuti a prova. Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto in gara singola.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** La Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 7 (5 più 2 eventuali riserve)

#### 2- TIRO ALLA FUNE FEMMINILE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** al centro della fune c'è un fiocco ben riconoscibile. Sul terreno dove si svolge la gara sono segnate due strisce, una corrispondente ad una squadra e una corrispondente all'altra. Vince la squadra che, tirando la fune, per prima riesce a far arrivare il fiocco entro la propria striscia. Il gioco non è a tempo. Se un giocatore scivola, può rialzarsi e continuare a giocare. La gara è femminile. Il numero di giocatori in campo è di 4, le 2 eventuali riserve potranno entrare in gioco a discrezione del proprio responsabile del Gioco della Contrada di appartenenza; non è consentito però cambiare durante la partita avviata, anche in caso di infortunio.
  - è obbligatoria qualsiasi tipo di calzatura, tranne quelle fornite di tacchetti;
  - è ammesso anche l'uso di guanti;
  - è consentito il passaggio della corda alla vita solo all'ultimo della cordata, ma non è consentito il nodo;
  - è vietato restare per terra;
  - è vietato scavare delle buche.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°), al meglio delle 3 prove con un tempo limite di 4 minuti a prova. Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto in gara singola.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** La Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (4 più 2 eventuali riserve)

### 3- TORNEO DI BOCCE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** i giocatori lanciano a turno la propria boccia, alternandosi con il giocatore della squadra avversaria. L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce ad una boccia di dimensioni più piccole, detta pallino. L'assegnazione dei punti a fine manche, detto anche scarto, avviene ad ogni manche che si dice completata, ossia quando ogni lanciatore ha finito le 2 bocce a sua disposizione. Si valuta quale sia la boccia più vicina al boccino e si assegna il primo punto al giocatore che ha giocato quella boccia, quindi si valuta qual è la seconda boccia più vicina al boccino; se è della stesso giocatore si aggiunge un altro punto, altrimenti la conta dei punti si interrompe. Se la boccia tocca una sponda non sarà più valida ai fini del punteggio. Non è consentito bocciare altre bocce presenti sul campo.  
Le bocce le fornirà l'organizzazione, il fondo del campo sarà una moquette e non sarà di dimensioni regolamentari.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dagli ottavi di finale, i vincenti passano ai quarti di finale; i perdenti degli ottavi e dei quarti termineranno il torneo, i vincenti si sfideranno in semifinali e finali (1°-2° / 3°-4°). Partite di un set all' 11.
- **PUNTEGGIO:** dal **16°** al **9°** n. 12 punti; dal **8°** al **5°** n. 15 p.ti; **4°** n. 17 p.ti; **3°** n. 18 p.ti; **2°** n. 19 p.ti; **1°** n. 20 p.ti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei due partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti di gara per la classifica e per il punteggio generale si guarderà il miglior piazzamento del singolo partecipante; in caso di ulteriore pareggio si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** Via Vanoni
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 2

#### 4- TORNEI DI CARTE (A, B, C)

- DESCRIZIONE TORNEI: si svolgeranno 3 tornei di 3 differenti discipline: scopa, briscola e scala 40. Ogni torneo da un punteggio singolo alla classifica generale.

##### A- SCOPA D'ASSI

- SVOLGIMENTO GIOCO: si gioca con un mazzo di 40 carte milanesi, che comprendono Asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante, Donna e Re. Ad esse sono attribuiti valori da 1 a 10, nell'ordine elencato. I giocatori al tavolo sono quattro e si gioca disposti a coppie: ogni giocatore è in coppia con quello in posizione opposta alla sua, cioè il primo con il terzo e il secondo con il quarto. Vengono distribuite 10 carte a testa e si gioca in senso antiorario e non ne rimangono in tavola. Inizia il gioco il giocatore a destra del mazziere ed ogni volta che un giocatore gioca un asso raccoglie con esso tutte le carte sul tavolo, ma la presa non conta come scopa e non vale nulla.

Al termine di ogni mano viene calcolato il punteggio ottenuto da ciascuna coppia di giocatori:

- Scopa: ogni scopa effettuata vale un punto;
- Carte: la coppia che ha raccolto più carte (almeno 21) nel mazzo delle prese ottiene un punto. Se vi è un pari merito (20 carte ognuno) questo punto non viene assegnato;
- Denari: la coppia che ha preso almeno 6 carte di denari/quadri ottiene un punto. Se vi è un pari merito (5 denari ognuno) questo punto non viene assegnato;
- Settebello: la coppia che ha preso il sette di denari/quadri ottiene un punto;
- Primera: la coppia di giocatori che ha la Primera ottiene un punto. La Primera è il maggior punteggio ottenuto con quattro carte, una per seme, con i seguenti valori:

Valore carta	7	6	Asso	5	4	3	2	Re	Cavallo	Fante
Valore Primera	21	18	16	15	14	13	12	10	10	10

- Napola: realizza la "napola" la coppia di giocatori che prende l'asso, il due e il tre di denari (o quadri). La napola vale come minimo tre punti; se però la coppia ha preso anche il quattro di denari, ne vale quattro. Se ha preso anche il quattro e il cinque, ne vale cinque; se ha preso anche il quattro, il cinque e il sei, ne vale sei e così via. La napola da 10 punti, che si realizza se la coppia prende tutte le carte di denari, si chiama anche "napoleone" o "maratona". Vale la regola per cui la coppia che fa un napoleone vince immediatamente e automaticamente la partita.

E' vietato parlare e scambiarsi gesti.

Partite al meglio delle 3 prove al punteggio di 21 (da superare) (nel caso di parità a 22 si andrà ad oltranza con mani singole fino a decretare un vincitore).

- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti dagli ottavi di finale, i vincenti passano ai quarti di finale; i perdenti degli ottavi e dei quarti termineranno il torneo, i vincenti si sfideranno in semifinali e finali (1°-2° / 3°-4°).
- PUNTEGGIO: dal 16° al 9° n. 12 punti; dal 8° al 5° n. 15 p.ti; 4° n. 17 p.ti; 3° n. 18 p.ti; 2° n. 19 p.ti; 1° n. 20 p.ti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei due partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti di gara per la classifica e per il punteggio generale si guarderà il miglior piazzamento del singolo partecipante; in caso di ulteriore pareggio si accorderà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: per ottavi e quarti: Bar Pick Up, Bar Quinto; per semifinali e finali: Bar Ricircolo
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (due coppie)

## B- BRISCOLA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** si gioca con un mazzo di 40 carte con i valori A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, di semi francesi. I punti disponibili per ogni gioco sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 per entrambi i giocatori o coppie la partita è pareggiata. I valori di presa sono nell'ordine decrescente: Asso, 3, Re, Cavallo o Donna, Fante, 7, 6, 5, 4 e 2. Disposti i giocatori, il mazziere distribuisce 3 carte ciascuno e lascia una carta sul tavolo coprendola per metà con il mazzo posto trasversalmente ad essa, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di briscola e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

Partendo dal giocatore a destra del mazziere e continuando in senso antiorario, ogni giocatore calerà la carta che riterrà più opportuna, con lo scopo di aggiudicarsi la mano o di totalizzare il maggior numero di punti da solo o nel gioco di coppia o di gruppo. Da parte dei giocatori non esiste alcun obbligo di giocare un particolare tipo di seme, come invece avviene in altri giochi basati sull'atout. L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici:

- il primo giocatore di mano determina il seme di mano calando la sua carta, detta dominante, e virtualmente è il vincitore temporaneo della mano;
- la mano può essere temporaneamente aggiudicata ad un altro giocatore se questi posa una carta del seme di mano con valore di presa maggiore (si dice che il giocatore ha "strozzato" la dominante), oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore di presa inferiore rispetto alla carta dominante. Bisogna sottolineare che non vi è obbligo di risposta al seme della dominante.

Alla fine la mano è vinta dal giocatore che ha calato la carta di briscola col valore di presa maggiore o, in mancanza di questa, dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano con il valore di presa maggiore. Se nessuno ha strozzato la dominante e se nessuno ha giocato una briscola, la mano è vinta dal primo giocatore di mano. Si tenga presente che il seme di mano, essendo determinato di volta in volta dalla prima carta giocata nella mano, può anche incidentalmente coincidere col seme di briscola; in questo caso la mano se la aggiudica colui che strozza giocando la briscola maggiore.

Il giocatore che vince la mano prende tutte le carte poste sul tavolo e le ripone coperte davanti a sé; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta dal tallone, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Durante lo svolgimento della partita è permesso parlare e scambiarsi dei rapidi segni (senza capitano), all'ultima mano inoltre si potrà visionare le carte del proprio compagno e concordare le prossime mosse, oltre che a poter visionare il "pozzo" delle carte.

Il vincitore della partita è la coppia che ha totalizzato il maggior punteggio sommando i punti delle singole carte prese durante il gioco, che può comunque essere costituito da una singola partita o da più partite.

Il punteggio delle carte è il seguente:

	Carichi		Figure			Lisci				
<b>Carte</b>	Asso (A)	3	Re (K, Re, 10)	Cavallo (Q, 9, Ciuccio)	Fante (J, 8, Femmina)	7	6	5	4	2
<b>Punti</b>	11	10	4	3	2	0	0	0	0	0

In questo modo i punti in totale sono:

$$4 \text{ Assi} + 4 \text{ Tre} + 4 \text{ Re} + 4 \text{ Cavalli} + 4 \text{ Femmine} = 4 \cdot 11 + 4 \cdot 10 + 4 \cdot 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 2 = 120$$

Una partita è vinta se la coppia ottiene almeno 61 punti: se si ottiene 60 da entrambe le parti la partita è pareggiata.

Partite al meglio delle 3 prove con 2 partite di 3 raggi ed eventuale bella.

- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dagli ottavi di finale, i vincenti passano ai quarti di finale; i perdenti degli ottavi e dei quarti termineranno il torneo, i vincenti si sfideranno in semifinali e finali (1°-2° / 3°-4°).
- **PUNTEGGIO:** dal 16° al 9° n. 12 punti; dal 8° al 5° n. 15 p.ti; 4° n. 17 p.ti; 3° n. 18 p.ti; 2° n. 19 p.ti; 1° n. 20 p.ti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei due partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti di gara per la classifica e per il punteggio generale si guarderà il miglior piazzamento del singolo partecipante; in caso di ulteriore pareggio si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** per ottavi e quarti: Bar Bersaglio, Bar Pizzo Badile; per semifinali e finali: Bar Ricircolo
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

## C- SCALA 40

- SVOLGIMENTO GIOCO: si gioca con due mazzi da 54 di carte francesi. Il numero dei giocatori è di 4 per tavolo. Ognuno gioca per conto proprio. Il mazziere, che viene scelto a sorte, distribuisce in senso orario, una alla volta, 13 carte coperte a ciascun giocatore. Viene poi scoperta una carta, la quale rappresenta l'inizio del pozzo. Le rimanenti carte, che devono essere coperte, vengono appoggiate a fianco del pozzo e rappresentano il così detto tallone.

Le carte hanno i seguenti valori:

- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: il valore nominale;
- figure (fante, regina, re): 10 punti;
- asso: 1 punto se usato in combinazioni A-2-3 o altrimenti 11 punti;
- jolly: 25 punti in mano oppure il numero che sostituisce.

Inizia il gioco il giocatore a sinistra del mazziere, e poi si procede in senso orario. Il giocatore di turno compie le seguenti operazioni:

- pesca una carta dal tallone e la mette tra le carte che ha già in mano;
- cala, se può e vuole, le carte combinate che ha in mano, formando dei giochi con un valore totale di almeno 40 punti (apre, vedi apertura);
- scarta una carta, mettendola nel pozzo.

Le prime due operazioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine; lo scarto indica che il giocatore ha deciso di terminare il proprio turno.

Il giocatore che cala giochi per un valore di almeno 40 punti, si dice che ha aperto. Il giocatore, una volta eseguita l'apertura, può:

- pescare l'ultima carta del pozzo invece di prendere dal tallone, ma tale carta deve essere usata immediatamente per calare giochi;
- attaccare carte tra quelle che ha in mano ai giochi presenti sul tavolo, anche di altri giocatori;
- sostituire un jolly di un gioco sul tavolo con la corrispondente carta mancante, prendendo il jolly nella sua mano e, se vuole, usandolo per formare e calare un gioco.

Inoltre è possibile pescare dal pozzo anche senza avere aperto, ma la carta presa deve essere utilizzata per aprire in quello stesso turno.

Un giocatore può chiudere calando contemporaneamente tutte le carte (ossia senza avere mai aperto): in questo caso si dice che ha chiuso in mano. Per chiudere in mano non è necessario raggiungere i 40 punti.

Come effetto di una chiusura, gli altri giocatori che non hanno chiuso contano i punti di valore delle carte che hanno ancora in mano e li pagano, sommandoli al loro punteggio precedente; se la partita non è finita, si procede a una nuova mano, in cui è mazziere il giocatore a sinistra del mazziere precedente. Nel caso di chiusura in mano i punti valgono doppio.

Lo scopo del gioco è di eliminare gli avversari, attraverso una serie di mani. Stabilito il punteggio di uscita di 151, ogni giocatore che supera tale soglia è eliminato. Vince il giocatore che rimane da solo in gioco.

- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti di 8 tavoli composti da 4 giocatori, tutti con Contrade differenti, i vincenti dei tavoli formeranno ad estrazione 2 tavoli da 4 giocatori; i migliori 2 per tavolo andranno al tavolo finale per definire la classifica dal 1° al 4° classificato.
- PUNTEGGIO: dal 32° al 9° n. 10 punti; dal 8° al 5° n. 15 p.ti; 4° n. 17 p.ti; 3° n. 18 p.ti; 2° n. 19 p.ti; 1° n. 20 p.ti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei quattro partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti di gara per la classifica e per il punteggio generale si guarderà il miglior piazzamento del singolo partecipante; in caso di ulteriore pareggio si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Bar Stop Over
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 donne, 2 uomini)

## 5- FRECCETTE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** il gioco delle freccette consiste nel lanciare verso un bersaglio dei dardi, stabilizzati nel volo da alette, in modo che la punta degli stessi vada a colpire una delle porzioni in cui il bersaglio è partizionato. La linea di tiro viene posta a terra ad una distanza di 237 centimetri dalla facciata esterna del bersaglio. Il giocatore lancia una serie consecutiva di tre freccette verso il bersaglio e sottrae da un punteggio iniziale di 701 punti, il totale dei punti determinati dalla zona di bersaglio colpita dalle freccette, fino ad arrivare a zero.  
Il torneo non prevede settori predeterminati né per l'inizio della partita e nemmeno per la fine. Il numero massimo di turni per partita è di 20.  
Le freccette saranno fornite dall'organizzazione in caso di necessità.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione dei gironi (8 da 4 persone) e successivi ottavi, quarti, semi e finale (1°-2° / 3°-4°).  
I 3° e 4° dei gironi verranno eliminati, i 1° affronteranno i 2° agli ottavi come da tabellone, i vincenti si affronteranno ai quarti, i perdenti vengono eliminati; i vincenti dei quarti faranno le semifinali, i perdenti vengono eliminati.  
Un set è giocato al meglio delle 3 prove; nei gironi vince la partita chi arriva prima a 1 set, dagli ottavi alla finale al meglio dei 2 set, esclusa la finale 3° - 4° posto al meglio di un set.. Le partite saranno 1 contro 1.
- **PUNTEGGIO:** Classifica e punti: dal **32°** al **17°** n. 10 punti; dal **16°** al **9°** n. 13 p.ti; dal **8°** al **5°** n. 15 p.ti; **4°** n. 17 p.ti; **3°** n. 18 p.ti; **2°** n. 19 p.ti; **1°** n. 20 p.ti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei quattro partecipanti per Contrada.  
In caso di Contrade a pari punti di gara per la classifica e per il punteggio generale si guarderà il miglior piazzamento del singolo partecipante; in caso di ulteriore pareggio si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.  
Nei gironi chi vince il set si aggiudicherà 3 punti, chi perde zero; in caso di pareggio nelle prime 2 posizioni di classifica, si classificherà meglio chi avrà la miglior differenza delle singole partite di ogni set; in caso di ulteriore pareggio si svolgerà uno scontro diretto secco da 701 punti.
- **LUOGO:** per gironi, ottavi e quarti: Ghetùn Pub, Puerto Escondido, Tito Doc Pub, Caffè della Posta; per semifinali e finali: Bar Ricircolo
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

## 6- TORNEO BUBBLE FUTSAL

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** si giocherà sul campo di gioco regolare per calcio a 5 (futsal) con 5 giocatori per squadra. Saranno fischiati i falli per entrate pericolose che sono severamente vietate punibili perfino con i cartellini gialli e rossi; i cartellini gialli non saranno sommati per eventuali squalifiche, il cartellino rosso costringerà a saltare la partita successiva. Quando la palla uscirà dal perimetro di gioco si riprenderà con una rimessa con i piedi. Ci sarà un arbitro che assegnerà le rimesse laterali e dal fondo, terrà il tempo e la gestione dei cambi; il calcio d'inizio del primo e del secondo tempo sarà effettuato con la palla ferma in mezzo al campo, un giocatore per squadra al fischio dell'arbitro si sfideranno per raggiungerla per prima ed iniziare il gioco, con i compagni schierati prima del fischio sulla linea di fondo campo.  
Vince chi fa più gol dell'avversario, non c'è l'obbligo del portiere. I giocatori saranno avvolti da una palla (bubble) gonfiabile ad aria che li proteggerà dagli scontri e che li renderà in equilibrio precario. La partita dura 10 minuti per tempo, i cambi sono "volanti" e chi entra dovrà essere già munito della palla gonfiabile intorno al corpo. Ogni squadra può avere un massimo di 3 giocatori in panchina. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari nelle finali, sarà il "Golden Goal" a decretare la squadra vincitrice.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°), in partita singola. Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto in gara singola.
- **PUNTEGGIO:** dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Palestra Comunale di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 8 (Minimo 5, Massimo 8)

## **B) GIOCHI COLLETTIVI:**

### **7- CORSA DEI MATT**

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** corsa non competitiva con l'obbligo di essere travestiti o mascherati (soglia base per assegnare punteggio: esempio mascherina sul volto). Il percorso è di circa 5 km e presenterà degli ostacoli divertenti da dover affrontare. Verranno premiate anche, dal Comitato Organizzatore, le 3 maschere o travestimenti più esilaranti (premio che non vale per il punteggio generale). Bisogna dichiarare alla partenza il proprio nominativo e la Contrada di appartenenza, (così come all'arrivo), mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia). Per dare il punteggio alla propria squadra bisognerà portare a termine il percorso. Chi si presenterà non travestito o mascherato, potrà gareggiare ma non darà il punteggio alla propria Contrada. I ragazzini sotto i 10 anni dovranno essere accompagnati da un adulto e saranno validi ai fini del punteggio come 2 partecipanti.
- **PUNTEGGIO:** sarà dato dalla somma dei partecipanti per contrada, classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** percorso cittadino con partenza dal Polo Fieristico ed arrivo in Piazza S. Antonio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Illimitato (senza quota iscrizione Tessera Giocatore) ma con l'obbligo di presentare un documento di riconoscimento (o la fotocopia) per il conteggio dei partecipanti per Contrada

#### **PER CHI NON FA PARTE DELLE CONTRADE:**

Per chi parteciperà alla corsa e non è residente in Morbegno, ci sono diverse opportunità:

- Chi è in possesso della Tessera Simpatizzante, dopo averla regolarmente mostrata, non pagherà niente; avrà la possibilità di acquistare la maglietta della gara ed un buono a scelta di € 2,00 spendibile all'arrivo della corsa ad un prezzo di € 5,00.
  - Chi non è in possesso della Tessera Simpatizzante, pagherà € 10,00 e avrà il kit che comprende alcuni prodotti, la maglietta della gara ed un buono a scelta di € 2,00 spendibile all'arrivo della corsa.
  - I ragazzini sotto i 10 anni non pagano ma dovranno essere accompagnati da un adulto.
- Verranno premiate dal Comitato Organizzatore le 3 maschere o travestimenti più esilaranti

### **8- BICICLETTATA NON COMPETITIVA**

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni. Bisognerà percorrere a bordo di una bicicletta un percorso stabilito di circa 10 km, dichiarando alla partenza il proprio nominativo e la Contrada di appartenenza, così come all'arrivo, mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia). Per dare il punteggio alla propria squadra bisognerà portare a termine il percorso. I ragazzini sotto i 10 anni dovranno essere accompagnati da un adulto e saranno validi ai fini del punteggio come 2 partecipanti.
- **PUNTEGGIO:** sarà dato dalla somma dei partecipanti per contrada, classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** percorso cittadino
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Illimitato (senza quota iscrizione Tessera Giocatore) ma con l'obbligo di presentare un documento di riconoscimento (o la fotocopia) per il conteggio dei partecipanti per Contrada

## 9- TRIANGOLO PER TUTTI

- SVOLGIMENTO GIOCO: gara di corsa a staffetta nel percorso cittadino: Piazza S. Antonio, Piazza Marconi, Piazza Mattei; il percorso si divide in 3 frazioni, che dovranno essere effettuate da: Piazza S. Antonio – Piazza Marconi: Donna; Piazza Marconi – Piazza Mattei: Bambino; Piazza Mattei – Piazza S. Antonio: Uomo. Il luogo del passaggio della staffetta sarà delimitato da un apposito spazio e si dovrà portare il testimone al termine del percorso.

Il trio che parteciperà alle finali sarà differente da quello delle batterie.

- MODALITA' PROVE: accoppiamenti ad estrazione di batterie di 4 Contrade, le prime 2 classificate delle batterie si qualificano per la finale, le terze e le quarte svolgeranno la finale dal 5° all' 8° posto.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: centro di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (2 trio: 2 Bambini dal 2000 in su, 2 donne e 2 uomini)

## 10- KARAOKE

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente dovrà "pescare" la canzone da cantare da un elenco già stabilito e sarà valutato da una giuria composta da un rappresentante per Contrada anticipatamente segnalato. La lista delle canzoni è la seguente:

### UOMINI:

- 1- NORD/SUD/OVEST/EST (883)
- 2- CI VORREBBE UN AMICO (ANTONELLO VENDITTI)
- 3- AZZURRO (ADRIANO CELENTANO)
- 4- ATTENTI AL LUPO (LUCIO DALLA)
- 5- CERTE NOTTI (LIGABUE)
- 6- L' OMBELICO DEL MONDO (JOVANOTTI)
- 7- PER COLPA DI CHI (ZUCCHERO)
- 8- NON L'HAI MICA CAPITO (VASCO ROSSI)

### DONNE:

- 1- NON VOGLIO MICA LA LUNA (FIORDALISO)
- 2- GIRASOLE (GIORGIA)
- 3- IO CANTO (PAUSINI)
- 4- MALEDETTA PRIMAVERA (LORETTA GOGGI)
- 5- IL BALLO DEL MATTONE (RITA PAVONE)
- 6- IN VACANZA DA UNA VITA (IRENE GRANDI)
- 7- MERAVIGLIOSA CREATURA (GIANNA NANNINI)
- 8- TRE PAROLE (VALERIA ROSSI)

### BAMBINI:

- 1- 50 SPECIAL (LUNA POP)
- 2- WWW MI PIACI TU (GAZOSA)
- 3- HANNO UCCISO L' UOMO RAGNO (883)
- 4- LA CANZONE DEL CAPITANO (DJ FRANCESCO)
- 5- LA PAPPÀ AL POMODORO (RITA PAVONE)
- 6- IL GATTO E LA VOLPE (BENNATO)
- 7- CIAO MAMMA (JOVANOTTI)
- 8- FATTI MANDARE DALLA MAMMA (GIANNI MORANDI)

- PUNTEGGIO: sarà da 1 a 10 ed i 2 punteggi più alti e bassi verranno scartati. Il punteggio finale per stabilire la classifica sarà composto dalla somma dei punti dei 3 partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Arengario di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (Bambini, 1 donna e 1 uomo) (bambini anche più di uno insieme dal 2002 in poi).



## **11- ACCHIAPPA LO SPAGHETTO**

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** si deve mangiare un piatto di spaghetti da 100 g al sugo di pomodoro con le mani legate dietro la schiena nel minor tempo possibile. Il gioco si svolgerà in batterie di 8 concorrenti (1 per contrada). Durante la prova non è consentito bere alcun liquido.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dalla somma dei tempi dei due uomini e delle due donne partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (2 donne, 2 uomini)

## **12- PORTA L'UOVO**

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale la squadra della Contrada deve trasportare con un cucchiaino in bocca per persona il maggior numero di uova in equilibrio sul cucchiaino stesso lungo un percorso da una postazione all' altra prestabilite nel tempo limite di 3 minuti, avendo le mani legate. Se l' uovo cade partirà il compagno di squadra successivo; lungo il percorso ci sarà solo un concorrente. Ci sarà uno dei concorrenti che alla partenza posizionerà l'uovo sul cucchiaino dei suoi compagni di squadra.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dalla somma del maggior numero di uova portate alla base dalla squadra della Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Campo sportivo Paniga
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Minimo 5 e Massimo 15 persone

## **13- LA CARRIOLA UMANA**

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale bisognerà affrontare un percorso ad ostacoli nel minor tempo possibile con la carriola umana, nel quale uomo e donna si alterneranno i ruoli nello spazio segnalato.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dai migliori tempi di percorrenza sommando le due coppie partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Campo sportivo Paniga
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (2 donne, 2 uomini)

#### **14- CORSA A TRE GAMBE**

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale una donna ed un uomo saranno legati insieme per una gamba all'altezza dello stinco e dovranno affrontare un percorso nel minor tempo possibile.
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dai migliori tempi di percorrenza sommando le due coppie partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: Campo sportivo Paniga
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 donne, 2 uomini)

#### **15- TORO MECCANICO**

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale bisognerà cavalcare un toro meccanico il maggior numero di secondi; il tempo si bloccherà quando una qualsiasi parte del corpo tocca per terra / il gonfiabile sottostante al toro.
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dalla somma dei tempi di cavalcata sommando i 5 partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: Piazza S. Antonio Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 5 (3 Uomini, 2 Donne)

#### **PER CHI NON FA PARTE DELLE CONTRADE:**

Per chi parteciperà al gioco e non è residente in Morbegno, il costo sarà quello della salita comune al toro, pagato direttamente al proprietario.

#### **16- HOT-DOG CONTEST**

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale il concorrente dovrà mangiare il maggior numero di hot-dog possibile in batterie da 8 persone (ossia tutte le Contrade con uomini e donne separati) in un tempo limite stabilito di 15 minuti. Durante la prova il concorrente avrà a disposizione di 1 litro di acqua naturale da poter bere.  
L'hot-dog è composto da un panino di dimensione standard per tutti e da un wurstel di dimensione standard per tutti; è consentito l'uso di salse (Maionese, Ketchup, Senape).
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dal maggiore numero di hot-dog mangiati sommando le due persone partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: La Colonia Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 uomo, 1 donna)

#### **PER CHI NON FA PARTE DELLE CONTRADE:**

Per chi parteciperà al gioco e non è residente in Morbegno, il costo sarà di € 5, con un limite massimo di iscritti a 10 persone.

## C) GIOCHI ANTICHI:

### 17- LA CERBOTTANA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** ci saranno 5 palloncini gonfiati ad aria ed appesi a un filo uno a fianco all'altro, bisognerà colpirli da una distanza di 8 metri con una cerbottana fabbricata artigianalmente dalla lunghezza massima di 80 cm contenente frecce in carta fabbricate anch'esse artigianalmente, con alla loro estremità qualcosa che permetta di bucare il palloncino. Bisognerà usare il fiato della bocca per sparare le proprie frecce. Ogni concorrente avrà a disposizione 5 tiri per colpire il maggior numero di palloncini possibile. Parteciperanno 4 concorrenti per contrada e si sommerà il numero di palloncini colpiti e scoppiati per squadra. Si formeranno batterie di 4 persone (tutta la Contrada) fino al completamento del turno.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dal maggiore numero di palloncini scoppiati sommando le quattro persone partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Piazza San Giovanni
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

### 18- LIBERA IL CONTRADAIOLO

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** un contradaiolo sarà legato ad una sedia con 2 catene e 4 lucchetti (con 10 chiavi suddivise per metà in due secchi, uno di acqua ghiacciata ed uno di acqua e fango); per arrivare a liberarlo, i 3 compagni dovranno liberare una serie composta da 3 blocchi di 3 lucchetti (con 9 chiavi) ciascuno pescando le chiavi poste in 3 secchi a blocco riempito di acqua e fango. Non si possono avere in mano per persona più di una chiave, le altre devono sempre stare nei secchi. Vince la gara chi libererà il contradaiolo nel minor tempo possibile. Tempo limite: 8 minuti. Giocheranno in contemporanea 2 contrade. In caso di tempo scaduto si conteranno i lucchetti aperti, in caso di pareggi si divideranno la posizione nella classifica Standard. I lucchetti e le catene saranno posizionati nello stesso modo per tutti i partecipanti.
- **PUNTEGGIO:** In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Piazza San Giovanni
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

### 19- TAGLIA IL TRONCO

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** ogni contrada dovrà portare la propria sega di misura 80 cm (come da foto sottostante) e consegnarla al Comitato Organizzatore. La gara consiste nel tagliare, nel minor tempo possibile, un tronco due volte in parti differenti con un taglio per manche; il tronco è di circa 20 cm di diametro e sarà appoggiato per terra o su un minimo rialzo. Il gioco si svolgerà in due manche da 5 minuti massimo, per ogni contrada ci saranno quattro concorrenti di cui due tagliano e due reggono il tronco avendo la possibilità di alternarsi tra loro. La sega potrà essere riparata in caso di rottura, ma senza fermare il tempo e non potrà essere sostituita. Non è consentito apportare alcuna modifica alla sega ed il taglio dovrà essere "pulito", senza alcun trucco o aiuto. Gareggiano due contrade alla volta e si somma il tempo di taglio delle due manche. Le Contrade che abbandonano il gioco o che saranno fuori tempo massimo, arriveranno a pari punteggio in classifica dopo l'ultimo tempo di chi ha completato la prova (se per esempio 3 non completano, ci sarà dal 1° al 5° e le altre 3 sono seste a pari merito nel punteggio Standard), indipendentemente che sia la prima o seconda manche di taglio, il conteggio dei secondi quindi si annulla.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dal miglior tempo di taglio sommando le due manche per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Giardini di Via Arcolasco
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4



## 20- PESTA IL CHIODO

- SVOLGIMENTO GIOCO: il gioco consiste nel colpire 5 chiodi posti perpendicolari su un legno uno a fianco all'altro con il minor numero di colpi possibile. Ci saranno due componenti per Contrada ed il loro numero di colpi per terminare le rispettive prove si sommerà. Il chiodo ha la lunghezza di circa 7 cm ed il martello sarà fornito dall'organizzazione (con anche i chiodi ed il legno). Per terminare la prova bisognerà pestare completamente un chiodo alla volta; ogni volta che con il martello si tocca il chiodo o il legno della base sarà conteggiato un colpo. Se il chiodo si metterà in posizione di non essere più colpito, la penalità sarà uguale a 10 colpi che si sommeranno a quelli già conteggiati fino a quel momento.
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dal minor numero di colpi per squadra per pestare i 10 chiodi. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: Giardini di Via Arcolasco
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2



REGOLAMENTO RITIRATO DA \_\_\_\_\_

CONTRADA: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_\_

FIRMA: \_\_\_\_\_