

## 2° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2015

### 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:** girone unico all' "italiana" nel quale tutte le Contrade si sfideranno tutte una volta con gara da tirata unica nel tempo limite di 3 minuti; ogni vittoria assegna 1 punto. Al termine verrà stilata una classifica che deciderà gli accoppiamenti delle finali (1°-2° / 3°-4° / 5°-6° / 7°-8°) che si svolgeranno al meglio delle 3 prove con un tempo limite di 4 minuti a prova dal 1° al 4° posto, in tirata unica dal 5° all' 8° posto.  
In caso di Contrade a pari punti saranno davanti in classifica quelle con il tempo minore nelle tirate vinte; in caso di ulteriore parità verrà estratto a sorte chi sarà più avanti in classifica.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** La Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 8 (5 più 3 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:** girone unico all' "italiana" nel quale tutte le Contrade si sfideranno tutte una volta con gara da tirata unica nel tempo limite di 3 minuti; ogni vittoria assegna 1 punto. Al termine verrà stilata una classifica che deciderà gli accoppiamenti delle finali (1°-2° / 3°-4° / 5°-6° / 7°-8°) che si svolgeranno al meglio delle 3 prove con un tempo limite di 4 minuti a prova dal 1° al 4° posto, in tirata unica dal 5° all' 8° posto.  
In caso di Contrade a pari punti saranno davanti in classifica quelle con il tempo minore nelle tirate vinte; in caso di ulteriore parità verrà estratto a sorte chi sarà più avanti in classifica
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** La Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 7 (4 più 3 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 degli ottavi di finale che saranno giocati singolarmente; dai quarti di finale si giocherà a coppie. La classifica sarà data dalla somma dei punti fatti dei due giocatori singoli agli ottavi di finale, in caso di parità si guarderà la differenza tra punti fatti e punti subiti; in caso di ulteriore parità verrà estratto a sorte chi sarà più avanti in classifica. I vincenti dei quarti di finale si sfideranno in semifinali e finali (1°-2° / 3°-4°); le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto in gara singola. Partite di un set all' 11.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Via Vanoni
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 2

## TORNEI DI CARTE (4, 5, 6)

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

### 4- 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). La carta più alta fa il mazzo iniziale.

- 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. 18 p.ti; 3° n. 19 p.ti; 2° n. 23 p.ti; 1° n. 25 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 Paniga; per semifinali e finali: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (due coppie)

## 5- 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 ai 4 raggi. La carta più alta fa il mazzo iniziale.

- **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. 18 p.ti; 3° n. 19 p.ti; 2° n. 23 p.ti; 1° n. 25 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: Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

## 6- 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. La carta più alta fa il mazzo iniziale.

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.

Eventuali ulteriori precisazioni saranno fornite il giorno della gara stessa.

- **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. 18 p.ti; 3° n. 19 p.ti; 2° n. 23 p.ti; 1° n. 25 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)

## 7- 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 501 punti nei gironi e di 701 punti nella fase eliminatoria, 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 e sarà obbligatorio usare quelle date.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione dei gironi (8 da 4 persone) in gara SINGOLA e successivi quarti, semi e finale (1°-2° / 3°-4° / 5°-8°) in gara DI GRUPPO. Verranno assegnati dei punteggi in base al piazzamento dei singoli giocatori nei gironi (1°-2°-3°-4°) e dal punteggio più alto al più basso si stilerà la classifica per i quarti di finale dove si affronteranno: 1°-8° / 2°-7° / 3°-6° / 4°-5°. I perdenti svolgeranno una partita secca con i 4 giocatori per Contrada insieme in un match composto dalle 4 Contrade che decreterà la classifica dal 5° all' 8° posto, mentre i vincenti si sfideranno in semifinali e finali. Un set è giocato al meglio delle 3 prove; nei gironi vince la partita chi arriva prima a 1 set, dai quarti alla finale al meglio dei 2 set, esclusa la finale 3° - 4° posto al meglio di un set. Le partite saranno 1 contro 1 nei gironi e 4 contro 4 nella fase eliminatoria.
- **PUNTEGGIO:** 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 501 punti. Nella classifica finale dei gironi si assegnano i seguenti punteggi che sommati (4 per contrada) definiranno gli accoppiamenti dei quarti di finale: 4° n. 45 p.ti; 3° n. 60 p.ti; 2° n. 80 p.ti; 1° n. 100 p.ti. In caso di parità si sommano i punteggi di ogni singola partita moltiplicati per i 4 partecipanti della Contrada.
- **LUOGO:** per gironi, ottavi e quarti: Ghetùn Pub, Bar Quinto, Doc Pub, Caffè della Posta; per semifinali e finali: Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

## 8- 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:** 10 (Minimo 5, Massimo 10)

## 9- STAFFETTA 3 X 373

- SVOLGIMENTO GIOCO: gara di corsa a staffetta sulla pista di atletica del campo sportivo A. Tocalli – Merizzi. Il percorso si divide in 3 frazioni, che dovranno essere effettuate da: Donna; Ragazzo/a; 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: campo sportivo A. Tocalli – Merizzi
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (2 trio: 2 Ragazzi dal 2000 in su, 2 donne e 2 uomini)

## 10- BASKET SLAM

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale bisognerà fare canestro da 6 postazioni differenti del campo di basket regolare; per gli uomini ed i ragazzi 5 postazioni saranno collocate a ridosso dell' area dei 3 punti, una dalla metà campo, per le donne invece la distanza dal canestro sarà accorciata in tutti e 6 i posti. Ogni concorrente ha a disposizione 3 palloni per punto di tiro e dovrà seguire un ordine indicato dall'organizzazione uguale per tutti, un pallone invece per il tiro dalla lunga distanza. Ogni canestro vale un punto, l'ultimo di ogni posto vale 2 punti e quello da lontano vale 5 punti. Si sommeranno i punti che ogni contrada ha a disposizione ( $0/25 \times 3 = 0/75$ ).
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dalla somma dei punti sommando i 3 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: Giardinetti Biblioteca Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (1 Uomo, 1 Donna, 1 Ragazzo/a dal 2000 in su)

## B) GIOCHI COLLETTIVI:

### 11- ADDOBBA LA CONTRADA

Ogni Contradaio è tenuto ad allestire ed addobbare nel migliore dei modi il proprio territorio; la Pro Loco fornirà gran parte del materiale di allestimento e il giorno 9 maggio in orario da definire, una giuria valuterà il lavoro svolto assegnando così un punteggio valido per la classifica Standard (Art. 3 R.G.G.). I singoli punteggi vanno dall' 1 al 10 e verranno scartati il punteggio più alto e quello più basso dei 9 giudici (un rappresentante per Contrada ed il Presidente dei Giochi). Si voterà al termine del giro di visione ed il voto è segreto e verrà svelato la sera della cerimonia finale.

I giudici seguiranno i seguenti parametri di voto (punteggio separato che verrà sommato):

- Copertura del territorio addobbato
- Varietà di addobbi
- Inventiva nel creare addobbi particolari
- Votazione tramite la pagina Facebook della Pro Loco alle 8 foto delle Contrade scattate nei giorni precedenti a Sabato 9 maggio con tema la contrada stessa addobbata; per votare bisognerà mettere il "Like" alla pagina Pro Loco e la classifica di questo parametro sarà data dal maggior numero di "Mi Piace" alla singola foto, con inizio SABATO 9 MAGGIO alle ore 12.00 e con termine di chiusura dei voti SABATO 23 MAGGIO alle ore 12.00. I punteggi di questo parametro sono: 1° n. 10 p.ti; 2° n. 8 p.ti; 3° n. 7 p.ti; 4° n. 6 p.ti; 5° n. 4 p.ti; 6° n. 3 p.ti; 7° n. 2 p.ti; 8° n. 1 p.ti e verranno sommati ai voti degli altri 3 criteri assegnati dalla giuria.

## 12- CAMMINATA

- SVOLGIMENTO GIOCO: camminata non competitiva con un percorso di circa 3 km per le vie di Morbegno; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la passeggiata. Per assegnare il punteggio bisogna dichiarare alla partenza il proprio nominativo e la Contrada di appartenenza, mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia); i tesserati come Simpatizzanti che risiedono in Morbegno potranno scegliere se partecipare per la Contrada di residenza o per quella con la quale si è tesserato (simpatizzante); i tesserati come Simpatizzanti che non risiedono in Morbegno possono partecipare per la Contrada della tessera. 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 partecipanti differenti.
- PUNTEGGIO: sarà dato dalla somma di parametri che avranno ognuno una classifica propria con un punteggio definito (**1°** n. 25 p.ti; **2°** n. 21 p.ti; **3°** n. 18 p.ti; **4°** n. 16 p.ti; **5°** n. 12 p.ti; **6°** n. 9 p.ti; **7°** n. 8 p.ti; **8°** n. 7 p.ti.); classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.  
PARAMETRI DI PUNTEGGIO:
  - Somma dei partecipanti (Fasce per anni compresi: dal 2008 al 1946 vale 1; dal 2009 in su vale 2; dal 1945 in giù vale 3)
  - Gruppo mascherato più numeroso vestiti con un tema unico da presentarsi insieme all'iscrizione
- LUOGO: percorso cittadino da definire
- 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; gli animali non assegneranno punteggio; i non residenti sono obbligati a presentare, oltre alla fotocopia del documento, la tessera giocatore o la tessera simpatizzante.

## 13- BICICLETTATA

- SVOLGIMENTO GIOCO: corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la bicicletтата. 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, mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia); i tesserati come Simpatizzanti che risiedono in Morbegno potranno scegliere se partecipare per la Contrada di residenza o per quella con la quale si è tesserato (simpatizzante); i tesserati come Simpatizzanti che non risiedono in Morbegno possono partecipare per la Contrada della tessera. 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 partecipanti differenti.
- PUNTEGGIO: La classifica finale sarà data della somma dei partecipanti seguendo il seguente criterio di conteggio:
  - Somma dei partecipanti (Fasce per anni compresi: dal 2008 al 1946 vale 1; dal 2009 in su vale 2; dal 1945 in giù vale 3)Classifica dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: percorso cittadino da definire
- 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; gli animali non assegneranno punteggio; i non residenti sono obbligati a presentare, oltre alla fotocopia del documento, la tessera giocatore o la tessera simpatizzante.



## 14- 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. Gli uomini e le donne avranno a disposizione tutte e 8 le canzoni, i ragazzi pescheranno invece tra 3 canzoni che a scelta porteranno la sera della competizione; i Responsabili di Contrada devono comunicare al Comitato Organizzatore le 3 canzoni scelte entro il 3 maggio 2015.

La lista delle canzoni è la seguente:

### UOMINI:

- 1- MERAVIGLIOSO (NEGROAMARO)
- 2- GUERRIERO (MENGONI)
- 3- URLANDO CONTRO IL CIELO (LIGABUE)
- 4- LASCIA CHE IO SIA (NEK)
- 5- VITA SPERICOLATA (VASCO ROSSI)
- 6- RAGAZZO FORTUNATO (JOVANOTTI)
- 7- LA NOTTE (MODA')
- 8- SENZA UNA DONNA (ZUCCHERO)

### DONNE:

- 1- NON E' L'INFERNO (EMMA)
- 2- COME SE NON FOSSE STATO MAI AMORE (PAUSINI)
- 3- L' IMMENSITA' (NANNINI)
- 4- PRIMAVERA (MARINA REI)
- 5- SONO SOLO PAROLE (NOEMI)
- 6- DUE RESPIRI (CHIARA GALIAZZO)
- 7- NON MI AMI (GIORGIA)
- 8- ANCHE SE NON TROVI LE PAROLE (ELISA)

- PUNTEGGIO: sarà da 1 a 10 ed i 2 punteggi più alti e bassi verranno scartati (per i ragazzi saranno 9 -10). 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.

Si seguiranno i seguenti criteri di valutazione (voto unico):

- Simpatia del cantante
  - Seguire le parole del testo cantate
  - Coinvolgimento del pubblico
- LUOGO: Palestra Via Faedo
  - N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (Ragazzi, 1 donna e 1 uomo) (Ragazzi anche più di uno insieme dal 2000 in su)

## 15- ACCHIAPPA LO SPAGHETTO

- SVOLGIMENTO GIOCO: si deve mangiare un piatto di spaghetti da 100 g per le donne e da 200 g per gli uomini al sugo di pomodoro con le mani legate dietro la schiena nel minor tempo possibile. Il gioco si svolgerà in batterie di 4 concorrenti per 2 (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)

## 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 accorderà 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)

## 17- 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 accorderà 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)

## 18- LANCIA L'UOVO

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale a turno le coppie formate da uomo-uomo e donna-donna dovranno lanciarsi un uovo senza farlo rompere. Ad ogni tiro il concorrente che lancia indietreggerà di un metro e dovrà sempre stare nel cerchio posizionato a terra. Ogni coppia ha a disposizione 3 uova; si sommeranno i metri conquistati lanciandosi le uova senza che esse si rompano fino alle 3 a disposizione. Non è possibile indossare guanti o altre cose atte a migliorare la presa.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dalla somma dei metri di ogni singola coppia sommati tra di loro. In caso di Contrade a pari punti si accorderà 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)

## 19- LAST MAN STANDING

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale tutti gli 8 concorrenti delle contrade saranno su una piattaforma assegnata e ben delimitata e dovranno saltare un tronco che girando aumenterà la velocità e l' altezza. Vince chi rimarrà da solo sulla piattaforma; si faranno 4 batterie da 8 concorrenti per due manche ciascuno, uomini e donne separati; se due concorrenti cadono nello stesso momento a causa del tronco doppio, otterranno lo stesso punteggio e si salterà una posizione. Il giocatore viene eliminato quando toccherà la piattaforma nella zona del suo colore con una parte del corpo diversa dai piedi. Ad ogni eliminazione il tronco fermerà il suo giro e ripartirà successivamente. I partecipanti devono essere maggiorenni.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dalla somma delle posizioni di ogni singolo partecipante. Nel dettaglio: **1°** n. 25 p.ti; **2°** n. 18 p.ti; **3°** n. 15 p.ti; **4°** n. 12 p.ti; **5°** n. 10 p.ti; **6°** n. 8 p.ti; **7°** n. 6 p.ti; **8°** n. 4 p.ti. In caso di Contrade a pari punti si accorderà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Arengario Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (2 Uomini, 2 Donne)

## 20- MINI BICI BMX FEMMINILE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale a bordo di una mini bici bmx si dovrà pedalare sulla pista del campo sportivo. Il percorso si divide in 2 frazioni (metà giro di pista a testa), che dovranno essere effettuate dalle due concorrenti. Il luogo del cambio della mini bici sarà delimitato da un apposito spazio e si dovrà arrivare al traguardo prima degli altri concorrenti. E' vietato mettere i piedi a terra e spingersi, bisogna solamente pedalare. I partecipanti devono essere maggiorenni.
- **MODALITA' PROVE:** gara unica con le 8 Contrade in contemporanea a staffetta con le due concorrenti.
- **PUNTEGGIO:** classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** campo sportivo A. Tocalli – Merizzi
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 2

## 21- MINI BICI BMX MASCHILE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale a bordo di una mini bici bmx si dovrà pedalare sulla pista del campo sportivo. Il percorso si divide in 2 frazioni (un giro di pista a testa), che dovranno essere effettuate dai due concorrenti. Il luogo del cambio della mini bici sarà delimitato da un apposito spazio e si dovrà arrivare al traguardo prima degli altri concorrenti. E' vietato mettere i piedi a terra e spingersi, bisogna solamente pedalare. I partecipanti devono essere maggiorenni.
- **MODALITA' PROVE:** gara unica con le 8 Contrade in contemporanea a staffetta con i due concorrenti.
- **PUNTEGGIO:** classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** campo sportivo A. Tocalli – Merizzi
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 2

## C) GIOCHI ANTICHI:

### 22- 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, stando in postura eretta, usare il fiato della bocca per sparare le proprie frecce, senza appoggiare da nessuna parte la cerbottana, tenendola sempre stretta con la mano/i. 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:** Giardinetti Biblioteca Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

### 23- PESCA SPORTIVA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** in questo gioco si seguiranno alcuni articoli del Regolamento Ufficiale della Pesca Sportiva U.P.S.

Il direttore gara all'atto dell'iscrizione dei concorrenti verificherà che ogni iscritto sia in possesso della Licenza e del permesso stagionale dell'Unione Pesca, in caso contrario provvederà, dietro pagamento di € 2, al rilascio del permesso sostitutivo turistico di pesca dilettantistica valido esclusivamente al tempo di svolgimento della gara.

#### CAMPO GARA:

Il campo gara è diviso in due settori (uno per categoria), l'azione di pesca va effettuata in sponda unica e a piede asciutto e senza acqua alle spalle. La lunghezza massima delle canne con o senza mulinello è 13 metri (10 per i ragazzi). Ad ogni concorrente verrà consegnato un sacchetto numerato ad inizio gara che dovrà essere consegnato alla fine.

Ai concorrenti per Contrada saranno assegnati i settori, tenendo conto della categoria e della distribuzione a scelta delle Contrade previa estrazione dell'ordine d'ingresso al campo gara (di 8 in 8).

CATEGORIA PESCATORI dovrà essere così suddivisa:

- Categoria uomini 3 per Contrada
- Categoria mista 1 donna + 1 donna o 1 ragazzo/a + 1 ragazzo+/-a o 1 donna + 1 ragazzo/a per Contrada (ragazzi nati dopo 01/01/2000); totale 2 per Contrada
- Jolly: persona che può aiutare tutti i propri contradaioi ma non può né pescare e ne lanciare l'amo per la cattura; può usare il guadino. (La figura è facoltativa e dev'essere comunicata al momento dell'ingresso al campo gara, deve possedere la tessera giocatore della propria Contrada).

#### ESCHE:

Sono consentite esclusivamente le seguenti esche naturali montate su amo privo di ardiglione: vermi e camole (non colorate).

#### CATTURE VALIDE:

Le catture sono da ritenersi valide solo se effettuate allamando il pesce per l'apparato boccale con il proprio amo. Deve essere rispettata la misura vigente (vedi regolamento U.P.S.); i pesci catturati sotto misura devono essere rimessi in acqua immediatamente. È compito del concorrente accettarsi della validità del pesce pescato, la cattura di trote non valide comporterà automaticamente una penalizzazione di meno 5 pesci pescati.

#### CONDOTTA DI GARA:

La gara ha inizio alle ore 14.00 di sabato 23 maggio e durerà 2 ore. Il ritrovo è fissato alle ore 13.00, l'ingresso al campo gara inizia alle 13.30.

#### CLASSIFICHE

Al termine della gara, sulla base del pescato di ogni Contrada, verrà compilata la classifica in base al maggior numero di catture, in caso di parità prevarrà il peso totale.

## RESPONSABILITA'

Ogni concorrente, sotto la sua personale responsabilità, ha l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti atti ad evitare danni a persone e cose. In particolare deve tenere sia durante la gara sia in transito opportune distanze di sicurezza da tratti interessati da linee elettriche.

## SEMINA: 2 kg per concorrente

- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dalla somma dei pesci sommando i 5 partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a parità nel numero si calcolerà il peso; in caso di ulteriore parità si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata. Se le condizioni del fiume il giorno stesso della gara non saranno sicure, la competizione verrà cancellata e non verranno assegnati punteggi.
- LUOGO: Fiume Adda
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 5 (3 Uomini, 1 Donna, 1 Ragazzo/a dal 2000 in su OPPURE 2 tra Donna e Ragazzo/a)

## 24- 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.  
I partecipanti devono essere maggiorenni.
- 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



dreamstime.com

## 25- PESTA IL CHIODO

- SVOLGIMENTO GIOCO: il gioco consiste nel colpire 5 chiodi in 5 aree differenti di un legno, uno per area, 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 (per legno o ferro) dal peso di 500 g 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. Il chiodo verrà consegnato in mano ad ogni partecipante, se il primo colpo fa cadere il chiodo, la penalità sarà uguale a 10 colpi ed il chiodo verrà riconsegnato al partecipante. Non è consentito apportare alcuna modifica al martello ed ai chiodi, senza usare quindi alcun trucco o aiuto. E' vietato utilizzare dei guanti e non può essere usata la calamita del martello.  
I partecipanti devono essere maggiorenni.
- 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

