

4° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2017

REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI



A) GIOCHI SPORTIVI:

1- TIRO ALLA FUNE

- **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. Se un giocatore scivola, può rialzarsi e continuare a giocare. Il numero di giocatori in campo è di 5 e la squadra sarà formata da tre donne e due uomini, le 4 eventuali riserve (due donne e due uomini) 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. I due uomini che scenderanno in campo non dovranno superare il peso complessivo di 200 kg: tutti i componenti maschili della squadra verranno pesati prima dell'inizio, i pesi verranno resi pubblici e sarà responsabilità delle Contrade non superare il peso massimo stabilito, pena la perdita della singola tirata. Il tiratore alla fine della corda è chiamato "uomo ancora", la corda passerà lungo il corpo diagonalmente attraverso la schiena e sopra la spalla opposta da dietro a davanti, il rimanente della corda passerà sotto l'ascella in direzione all'indietro ed esterno. La lista dei giocatori non potrà più essere modificata dopo la consegna al primo sabato di qualificazioni.
 - 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.

In caso di due 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. In caso di tre Contrade a pari punti, si guarderà il tempo delle tirate: quella con il minor tempo sarà davanti, le altre due si sfideranno in gara secca che varrà da spareggio.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** La Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 9 (3 donne e 2 uomini più 4 eventuali riserve, 2 donne e 2 uomini)

2- FIELD GOAL MASCHILE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** ogni giocatore ha a disposizione 7 possibilità di tiro e, seguendo un ordine prestabilito, dovrà completare tutti i tiri. Saranno suddivise due zone di tiro, la prima a 25 m e la seconda a 35 m, in esse ci saranno tre zone di calcio da diverse posizioni (centrale, laterale destra, laterale sinistra); ultima zona di tiro a 50 m con un unico calcio centrale. Ogni trasformazione darà un punteggio al giocatore che verrà sommato per formare la classifica finale. Per rendere il field goal valido, la palla da rugby dovrà essere calciata con i piedi dentro i due pali verticali e sopra a quello orizzontale della porta da rugby; la palla verrà posizionata su un "cinesino" fornito dall'organizzazione.
- **MODALITA' PROVE:** tre tiri da 25 m, tre tiri da 35 m, un tiro da 50 m; ad ogni tiro verrà associato un punteggio che verrà sommato solo in caso di trasformazione valida e saranno sommati per formare la classifica generale.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Area Pubblica Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 1

3- FIELD GOAL FEMMINILE

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni giocatore ha a disposizione 7 possibilità di tiro e, seguendo un ordine prestabilito, dovrà completare tutti i tiri. Saranno suddivise due zone di tiro, la prima a 15 m e la seconda a 20 m, in esse ci saranno tre zone di calcio da diverse posizioni (centrale, laterale destra, laterale sinistra); ultima zona di tiro a 30 m con un unico calcio centrale. Ogni trasformazione darà un punteggio al giocatore che verrà sommato per formare la classifica finale. Per rendere il field goal valido, la palla da rugby dovrà essere calciata con i piedi dentro i due pali verticali e sopra a quello orizzontale della porta da rugby; la palla verrà posizionata su un "cinesino" fornito dall'organizzazione.
- MODALITA' PROVE: tre tiri da 15 m, tre tiri da 20 m, un tiro da 30 m; ad ogni tiro verrà associato un punteggio che verrà sommato solo in caso di trasformazione valida e saranno sommati per formare la classifica generale.
- PUNTEGGIO: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Area Pubblica Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1

4- BEACH VOLLEY MISTO 2 Vs 2

- SVOLGIMENTO GIOCO: torneo di beach volley su terra con dimensioni del campo non regolamentari (14 x 8). Lo scopo del gioco è quello di mandare la palla sopra la rete per farla cadere nel campo avversario cercando di opporsi al medesimo obiettivo della squadra avversaria. Ogni squadra ha a disposizione tre tocchi, comprensivi del tocco del muro (a differenza della pallavolo). La palla è messa in gioco con un servizio, ovvero un colpo del servitore diretto sopra la rete al campo avversario. Lo scambio continua fino a quando la palla tocca terra in campo, fuori dal campo, o una squadra fallisce nel tentativo di attacco.
La squadra che vince lo scambio conquista un punto. Se è la squadra che riceve a vincere lo scambio, oltre al punto guadagna il diritto al servizio. Il giocatore di servizio deve cambiare ogni volta che si verifica questa combinazione. Si effettua cambio campo ogni sette punti. Il numero di partecipanti per squadra sono 2 (1 donna 1 uomo) con 2 riserve (facoltative), durante la partita non sono ammessi cambi (solo in caso di infortunio, in questo caso il giocatore infortunato non potrà più giocare nessuna partita).
REGOLE DI GIOCO
I giocatori sono liberi di disporsi all'interno del campo da gioco, eccezion fatta per il giocatore di servizio. Il fallo di posizione non è previsto. Una partita è articolata in 1 set. Per vincere un set sono necessari 21 punti, con un vantaggio minimo di due punti. Si commette fallo di attacco se la palla viene colpita e indirizzata dalle sole dita con i polpastrelli (pallonetto). Per effettuare colpi a pallonetto vanno usate le nocche (pugno). Qualsiasi tocco, compreso quello di ricezione e difesa, deve essere pulito. La palla non può essere catturata, bloccata, trattenuta o accompagnata. Fanno eccezione l'azione difensiva di un attacco forte, che può essere difeso sopra la testa a mani aperte e l'azione contesa a muro: in entrambi i casi la palla può essere brevemente trattenuta. Il tocco di muro conta come tocco di squadra.
- 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. Partite al meglio di 1 set al 21, in caso di parità 20 a 20 si andrà ad oltranza e per vincere serviranno 2 punti di scarto.
- PUNTEGGIO: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: La Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna 1 uomo) + 2 eventuali riserve

TORNEI DI CARTE (5, 6, 7)

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

5- 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:

- **Scope:** 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;
- **Primiera:** la coppia di giocatori che ha la Primiera ottiene un punto. La Primiera 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 Primiera	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 31 (nel caso di parità 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 accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** Bar Pick Up, Bar Pizzo Badile, Bar Portico, Bar Enotria K2
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

6- 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				
Carte	Asso (A)	3	Re (K, Re, 10)	Cavallo (Q, 9, Ciuccio)	Fante (J, 8, Femmina)	7	6	5	4	2
Punti	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:** Bar Bersaglio, Bar Bee
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

7- 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;
- 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 non deve essere obbligatoriamente 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, in tal caso non si possono attaccare carte agli altri giochi.

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. All'inizio del gioco non è possibile chiudere di mano senza che tutti gli altri giocatori abbiano avuto la possibilità di pescare una volta cioè di fare il primo giro.

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. Se un giocatore ha 149 punti può utilizzare un asse dal valore di 1 punto e quindi rimanere 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:** Per ogni tavolo (8 tavoli) il giocatore che esce per primo avrà 2 punti; il giocatore che esce per secondo avrà 5 punti ed il giocatore che esce per terzo avrà 10 punti.
Si formeranno quindi 2 tavoli con 4 giocatori: il giocatore che esce per primo avrà 15 punti; il giocatore che esce per secondo avrà 18 punti.
Si formerà quindi il tavolo della finale con i migliori due dei tavoli della semifinale: il giocatore che esce per primo avrà 25 punti; il giocatore che esce per secondo avrà 30 punti ed il giocatore che esce per terzo avrà 35 punti, il vincitore avrà 40 punti.
Nel caso in cui al tavolo della semifinale "escono" 3 giocatori (e non 2) si salva chi ha meno punti e quindi passerà al tavolo della finale; in caso di ulteriore pareggio si svolgerà una partita secca con il vincitore che passerà il turno.
In caso di uscita di più di un giocatore alla volta il punteggio è per tutti i perdenti lo stesso in base al numero dei giocatori in gara. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei quattro partecipanti per Contrada, in caso di pareggi 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)

8- 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 nè per l'inizio della partita e nemmeno per la fine. Il numero massimo di turni per partita è di 20. Il numero di giocatori 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 per tutta la durata della serata di gioco. Ogni concorrente lancia 3 freccette per turno e si deve completare il "giro" di tutti e 4 i compagni di squadra ed avversari.
Le freccette saranno fornite dall'organizzazione e sarà obbligatorio usare quelle date.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°); le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto.
Un set è giocato al meglio delle 3 prove; saranno partite di squadra al meglio dei 2 set, escluse le finali 5°-6° / 7°-8° posto al meglio di un set.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** Baricentro, Bar Quinto, Valtellina, Doc Pub
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (4 più 2 eventuali riserve)

9- STAFFETTA 4 X 186,50

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gara di corsa a staffetta sulla pista di atletica del campo sportivo A. Tocalli – Merizzi. Il percorso si divide in 4 frazioni, che dovranno essere effettuate da: Ragazza; Ragazzo; Donna; Uomo. Il luogo del passaggio della staffetta sarà delimitato da un apposito spazio e si dovrà portare il testimone al termine del percorso. Ogni concorrente correrà per 186,50 metri (mezzo giro di pista).
I 4 corridori che parteciperanno alle finali saranno differenti da quelli 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:** 8 (2 Ragazzi e 2 Ragazze dal 2002 in su, 2 donne e 2 uomini)

10- BASKET MARKET

- **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 a ridosso dell'area sotto canestro.
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; vi sarà un tempo massimo di 90 secondi per completare la prova, allo scadere di essi la gara terminerà. 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 x 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:** Palestra Provinciale Piazza S. Antonio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 3 (1 Uomo, 1 Donna, 1 Ragazzo/a dal 2002 in su)

11- SNOOKBALL

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** si giocherà su campo a 6 buche con sponde in legno di dimensioni 6,60 m x 3,30 m e le palle avranno la misura n° 3 o n° 4; le palle vengono riconosciute attraverso la numerazione univoca presente sulle stesse, le palle "piene" dalla n° 1 alla n° 7, quelle "mezze" dalla n° 9 alla n° 15. La palla va "calciata" in qualsiasi modo e non "accompagnata" con la suola o con un'altra parte del piede. All'inizio della partita le palle colorate e numerate sono raggruppate a triangolo nella metà superiore del tavolo di gioco in posizione e composizione fissa con la palla n°8 al centro, e verrà deciso chi tra i due giocatori effettuerà la "spaccata" o break iniziale (ovvero spargere le palle con un tiro secco). Una volta effettuato il break il gioco si dice "aperto" e si assegna la categoria di palle "piene" o "mezze" al primo giocatore che imbucata una palla; dall'assegnazione della categoria il giocatore ha l'obbligo di colpire per prima una delle sue palle e ha diritto a rimanere in campo finché continuerà ad imbucare le proprie palle in modo regolare. Una volta che un giocatore ha imbucato tutte e sette le sue palle ("piene" o "mezze"), potrà colpire e imbucare la palla n°8 aggiudicandosi la vittoria; è ammesso che qualsiasi palla tocchi le sponde del campo; per decidere chi inizia la partita, si svolgerà il sorteggio sul campo di gioco. Se viene imbucata la palla n°8 senza aver prima imbucato tutte le proprie palle, il giocatore cederà la vittoria diretta all'avversario.

Nel caso un giocatore commetta un fallo, il turno passa immediatamente all'avversario con "palla in mano", ossia il giocatore entrante potrà spostare la palla battente in un punto qualsiasi del tavolo da gioco.

Inoltre, è fallo se:

- la battente non colpisce nessuna palla;
- la battente viene imbucata dopo un tiro valido o no;
- qualsiasi palla salta fuori dal tavolo (che verrà riposizionata dall'arbitro nella zona di uscita);
- viene colpita per prima una palla avversaria (per esempio una palla "mezza" invece che una palla "piena");
- viene colpita per prima la palla n° 8 quando ancora non sono state imbucate tutte le proprie palle.

In questi casi invece l'avversario vince direttamente la partita:

- quando viene imbucata la palla n° 8 quando ancora non sono state imbucate tutte le proprie palle (ciò comprende anche imbucare la n° 8 con lo stesso tiro con cui viene imbucata l'ultima propria);
- quando si commette un qualsiasi fallo nel turno in cui viene imbucata la n° 8.

Il tempo limite per ogni partita è di 15 minuti, al termine dei quali, se la partita non è finita, vincerà chi avrà imbucato il maggior numero di palle.

Ogni giocatore ha a disposizione massimo 30 secondi per calciare, al termine dei 15 minuti si terminerà il giro fino al partente per completare la partita.

- **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:** 2 (1 Uomo, 1 Donna)

B) GIOCHI COLLETTIVI:

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 residenza, mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia); i non residenti ed i residenti che sceglieranno di partecipare non dando il punteggio del coefficiente alla Contrada di appartenenza, potranno partecipare al costo di 2 € (destinati in beneficenza) da versare al momento dell'iscrizione nella fila apposita che verrà creata. Non si potrà quindi partecipare per entrambe i parametri, ma bensì o uno o l'altro. 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. Ad ogni partecipante verrà fatto indossare dall'organizzazione un braccialetto che al traguardo sarà tolto per il conteggio.
- **PUNTEGGIO:** sarà dato dal risultato dei seguenti parametri:
PARAMETRI DI PUNTEGGIO:
 - 70 % Coefficiente di densità tra partecipanti residenti ed abitanti della Contrada
 - 30 % Numero di Supporter partecipantiClassifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** percorso cittadino da definire
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Illimitato (senza quota iscrizione per i Residenti che parteciperanno per la propria Contrada) ma con l'obbligo di presentare un documento di riconoscimento (o la fotocopia) per il conteggio dei partecipanti residenti per Contrada; i non residenti ed i residenti che sceglieranno di partecipare non dando il punteggio del coefficiente alla Contrada di appartenenza, dovranno versare la quota di 2 € al momento dell'iscrizione e sceglieranno per quale Contrada partecipare assegnando il proprio punteggio al parametro del numero dei Supporter iscritti. Gli animali non assegneranno punteggio.

13- BICICLETTATA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la bicicletata e bisognerà percorrere a bordo di una bicicletta un percorso stabilito di circa 10 km. Per assegnare il punteggio bisogna dichiarare alla partenza il proprio nominativo e la Contrada di residenza, mostrando un documento d'identità valido (o la fotocopia); i non residenti ed i residenti che sceglieranno di partecipare non dando il punteggio del coefficiente alla Contrada di appartenenza, potranno partecipare al costo di 2 € (destinati in beneficenza) da versare al momento dell'iscrizione nella fila apposita che verrà creata. Non si potrà quindi partecipare per entrambe i parametri, ma bensì o uno o l'altro. 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. I bambini sul seggiolino daranno punteggio alla propria Contrada. Ad ogni partecipante verrà fatto indossare dall'organizzazione un braccialetto che al traguardo sarà tolto per il conteggio.
- **PUNTEGGIO:** sarà dato dal risultato dei seguenti parametri:
PARAMETRI DI PUNTEGGIO:
 - 70 % Coefficiente di densità tra partecipanti residenti ed abitanti della Contrada
 - 30 % Numero di Supporter partecipantiClassifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** percorso cittadino da definire
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Illimitato (senza quota iscrizione per i Residenti che parteciperanno per la propria Contrada) ma con l'obbligo di presentare un documento di riconoscimento (o la fotocopia) per il conteggio dei partecipanti residenti per Contrada; i non residenti ed i residenti che sceglieranno di partecipare non dando il punteggio del coefficiente alla Contrada di appartenenza, dovranno versare la quota di 2 € al momento dell'iscrizione e sceglieranno per quale Contrada partecipare assegnando il proprio punteggio al parametro del numero dei Supporter iscritti. Gli animali non assegneranno punteggio.

14- KARAOKE

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** ogni concorrente dovrà “pescare” una canzone da cantare da un elenco di tre che a scelta proporranno la sera della competizione. I Responsabili di Contrada devono comunicare al Comitato Organizzatore le 3 canzoni scelte di ogni concorrente entro il 4 maggio 2017. In caso di estrazione di una canzone già cantata per categoria, si procederà ad una seconda estrazione.
I cantanti saranno valutati da una giuria composta da 6 Giudici esterni che sarà informata dall’organizzazione su come valutare i concorrenti. La durata delle canzoni sarà uguale o inferiore a 3 minuti: il tempo sarà uguale per tutti.
- **PUNTEGGIO:** sarà da 1 a 10 (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
 - Coinvolgimento del pubblico
 - Intonazione
 - Seguire le parole del testo cantate
- **LUOGO:** Arengario di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 3 (Ragazzi, 1 donna e 1 uomo) (Ragazzi anche più di uno insieme dal 2002 in su)

15- CERCA E... SUONA AL VICINO

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** ad ogni Contrada verrà consegnata una busta contenete gli oggetti con il relativo punteggio in base al grado di difficoltà di ritrovamento; inizio e fine nello stesso punto della Contrada all’interno delle 8 Contrade (ognuno il proprio) nel tempo prestabilito di due ore e trenta minuti. La lista è uguale per tutte le Contrade. Il Responsabile dell’Organizzazione calcolerà il punteggio al termine del tempo di Gioco e gli oggetti verranno subito restituiti.
- **PUNTEGGIO:** la classifica finale sarà data dalla somma dei punti fatti in base agli oggetti trovati. 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:** Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** Illimitato

16- PALLA PRIGIONIERA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** Ogni partita avrà la durata di 10 minuti. Il gioco avrà inizio solo dopo che i capitani delle due squadre avranno effettuato il sorteggio, si può scegliere campo/palla. Il campo di gioco (palestra) è diviso da una riga in due parti uguali, le cui misure sono 18 x 9 circa. Ogni metà campo avrà una zona delimitata da un nastro bianco a terra chiamata prigioniera. La palla utilizzata sarà da pallavolo / beach volley in gomma.
Vincerà la squadra che al termine della partita avrà un numero maggiore di giocatori in campo (e non in prigionia) rispetto all'altra; in caso di parità al termine del tempo limite, si procede ad un tempo supplementare nel quale vincerà chi eliminerà per primo anche un solo giocatore avversario.
Un giocatore andrà in prigionia quando verrà colpito dalla palla lanciata da un avversario e la stessa cadrà a terra successivamente il contatto; se tocca due o più giocatori nella stessa azione per poi cadere a terra, saranno tutti prigionieri i giocatori colpiti. Quando un giocatore prende al volo la palla, anche se ha toccato prima un compagno di squadra senza cadere per terra, oltre che a “salvare” il compagno, manderà in prigionia chi ha lanciato la palla degli avversari. Chi si troverà in prigionia potrà colpire gli avversari, ma non potrà più liberarsi fino al termine della partita. I tiri validi in fase offensiva saranno quelli lanciati con i piedi all’interno del campo di gioco o prigionia.
L’invasione (è consentito calpestare la linea ma non superarla con nessuna parte dei piedi) delle linee laterali, di metà campo e della prigionia da parte di qualsiasi giocatore in fase di attacco comporta il cambio palla, in fase di difesa comporta l’eliminazione del giocatore; in caso di invasione del tiratore ma con la palla che viene presa al volo dall’avversario eliminerà chi ha tirato la palla.
I giocatori in campo ed i prigionieri della stessa squadra potranno passarsi la palla con un numero limite di 6 passaggi.
Quando la palla esce dal campo, il possesso sarà di chi prenderà la palla nella zona laterale del proprio campo di gioco o della propria prigionia.
Il possesso palla, dopo aver colpito un avversario ed averlo mandato in prigionia, sarà del giocatore appena colpito che andrà in prigionia.
Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha fatto uno o più rimbalzi a terra non è fatto prigioniero.
Il numero di partecipanti per squadra sono 8 (4 donna, 4 uomo) con 2 riserve (facoltative), durante la partita non sono ammessi cambi (solo in caso di infortunio, in questo caso il giocatore infortunato non potrà più giocare quella partita).
Ogni azione di attacco ha la durata massima di 10 secondi.

- 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.
- LUOGO: Palestra Comunale di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 8 (4 donne, 4 uomini) + 2 eventuali riserve (1 Uomo, 1 Donna)

17- 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; se l'uovo cade a terra e non si rompe sarò considerato comunque rotto. Ad ogni tiro il concorrente che lancia indietreggerà di un metro e dovrà sempre stare dietro con i piedi ad un'asse in legno che farà da linea di misura limite; l'area dietro al concorrente è illimitata ma che farà fede sarà la misura della linea. Ogni coppia ha a disposizione 3 uova; si sommeranno i metri conquistati lanciandosi le uova senza che esse si rompano o cadano a terra fino alle 3 a disposizione. L'uovo dovrà essere "preso" con un retino fornito all'organizzazione con diametro 35 cm e che si potrà tenere in qualsiasi modo.
- 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 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)



18- CALCIO BALILLA

- SVOLGIMENTO GIOCO: torneo di calcio balilla nel quale è vietato giocare con i guanti, il goal è quando la pallina entra e scende nel buco della porta; chi subisce il gol ha il diritto di giocare la pallina dalla propria difesa. E' valida qualsiasi tipologia di colpo.
- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°); le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto. Tutte le partite sono giocate al meglio dei 2 set (2 vittorie su 3 partite) con singole partite all' 8 (senza oltranza).
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2

19- MINI BICI BMX MISTO

- 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 (1/3 donna, 2/3 uomo), 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 per spingersi, bisogna solamente pedalare. I 2 corridori che parteciperanno alle finali saranno differenti da quelli delle batterie. I partecipanti devono essere maggiorenni.
- MODALITA' PROVE: accoppiamenti ad estrazione di batterie di 4 Contrade, in base al tempo impiegato si formerà una griglia unica di partenza per la finale unica dal 1° 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: 4 (2 donne, 2 uomini)

20- GIOCO SORPRESA

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco a sorpresa organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco.

- MODALITA' PROVE: sarà svelato e spiegato il Regolamento prima dell'inizio del Gioco.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Campo sportivo Paniga
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 donne, 2 uomini)

21- L'ASPIRAPOLVERE UMANO

- SVOLGIMENTO GIOCO: un giocatore si posizionerà orizzontalmente sdraiato con la pancia che appoggia su una struttura con 4 ruote fornita dall'organizzazione, mentre l'altro lo spingerà afferrando con le mani i piedi del concorrente sulla struttura creata che dovrà raccogliere, con un asse in mano, il maggior numero di palline presenti nel campo di gara tracciato, portandole alla propria "base" prestabilita delineata e un terzo concorrente provvederà a mettere le palline raccolte in un cesto/cartone. La gara si svolgerà in otto batterie suddivise in due manches che termineranno allo svuotamento del campo dalle palline ed i due concorrenti invertiranno il proprio ruolo (prima una coppia, poi l'altra coppia). L'ordine uomo / donna sarà uguale per tutte le Contrade. Vince chi recupera il maggior numero di palline e saranno valide solamente quelle depositate nel cesto con un tempo massimo di 100 secondi. Il materiale di gioco sarà fornito dall'Organizzazione. Il concorrente che metterà le palline nel cesto sarà uno dei due che si alterna alla coppia che "aspira" e dovrà stare nell'area prestabilita senza oltrepassare i confini.
- MODALITA' PROVE: Batteria di 4 Contrade alla volta suddivise in due manches
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Campo sportivo Paniga
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 donne, 2 uomini)

22- DR WHY – GIOCO A QUIZ

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale verranno effettuate delle domande contemporaneamente per tutte le Contrade con 4/5 risposte da scegliere e solamente una esatta; ogni domanda ha un tempo massimo di risposta e sarà fornita una pulsantiera per confermare le proprie risposte. Per lo svolgimento del gioco, il regolamento e la classifica si seguiranno le regole ed i punteggi ufficiali del gioco nazionale Dr Why.
- MODALITA' PROVE: gara unica con le 8 Contrade in contemporanea.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 Ragazzi dal 2002 in su, 2 donna e/o uomo)

23- ADDOBBA LA CONTRADA

Ogni Contradaio è tenuto ad allestire ed addobbare nel migliore dei modi il proprio territorio; il giorno 6 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 la Giuria sarà composta da almeno 3/5 di membri esterni alle Contrade. Si voterà al termine del giro di visione ed il voto è segreto e verrà svelato la sera della cerimonia finale. Ogni Contrada avrà a disposizione 15 minuti per accogliere la Giuria.

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

- Deve essere allestito un luogo concordato con il Comitato Organizzatore obbligatoriamente con colori e creazioni inerenti alla contrada
- Creatività di un oggetto/soggetto simbolo della Contrada
- Accoglienza e coinvolgimento della Giuria durante il giro di valutazione nel luogo e nell'orario prestabiliti
- Votazione tramite la pagina Facebook della Pro Loco alle 8 foto delle Contrade scattate nei giorni precedenti a sabato 6 maggio con tema la Contrada stessa; per votare bisognerà mettere il "Like" alle foto e la classifica di questo parametro sarà data dal maggior numero di "Mi Piace" alla singola foto, con inizio SABATO 6 MAGGIO alle ore 12.00 e con termine di chiusura dei voti SABATO 20 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.

C) GIOCHI ANTICHI:

24- 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. Non sono ammessi laser e/o trucchi (mirino, etc.) allo strumento.
- **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:** Palestra Provinciale Piazza S. Antonio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4

25- 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 unico, 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. Ad ogni concorrente verrà consegnato un sacchetto numerato ad inizio gara che dovrà essere consegnato alla fine.

L'ordine d'ingresso del campo gara è stabilito da un'estrazione (di 8 in 8).

CATEGORIA PESCATORI dovrà essere così suddivisa:

- Categoria libera di 3 pescatori per Contrada (maggioresni)
- 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 con 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 13.00 di sabato 20 maggio e durerà 2 ore. Il ritrovo è fissato alle ore 12.00, l'ingresso al campo gara inizia alle 12.30.

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: sarà visibile a tutti i concorrenti nella data e nell'ora stabilita e comunicata alle Contrade.

- 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 di pesci pescati
- Lunghezza massima di un pesce di quelli pescati (diverso da quello del parametro peso)
- Peso massimo di uno di quelli pescati (diverso da quello del parametro lunghezza massima)

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: 3

26- TAGLIA IL TRONCO

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni Contrada dovrà portare la propria sega di ferro ad arco di misura 80 cm con lama di altezza massima 3 cm e consegnarla al Comitato Organizzatore che ne verificherà solo la dimensione.

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 manches 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 (anche la lama), ma senza fermare il tempo e potrà essere sostituita solamente la lama; è permesso il cambio di lama (controllata dall'organizzazione) tra una manches e l'altra. Non è consentito appoggiarsi nella parte corta del tronco toccandolo con la mano; in caso di calcio al tronco con il legno ancora attaccato (anche solo un tocco con il piede o con altre parti del corpo facendo "forza") verrà assegnata la penalità massima di tempo (5 min).

Nel punteggio generale si somma il tempo di taglio delle due manches. 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 manches 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

27- PESTA IL CHIODO

- SVOLGIMENTO GIOCO: il gioco consiste nel colpire 5 chiodi in 5 aree differenti di un legno pre tracciate, 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

