

**5° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2018**  
**REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI**



**1 - 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; la busta con la lista verrà consegnata il giorno 4 maggio alle ore 21.00 al Bar Pizzo Badile ed il termine è fissato il giorno 5 maggio alle ore 19.30 all'Arengario di Morbegno. La lista è uguale per tutte le Contrade. Il Responsabile dell'Organizzazione calolerà 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

**2 - 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

### 3 - FIELD GOAL MISTO

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni giocatore/giocatrice ha a disposizione 7 possibilità di tiro e, seguendo un ordine prestabilito, dovrà completare tutti i tiri. Saranno suddivise, sia per il maschile che per il femminile, le seguenti zone di tiro:  
**MASCHILE:** 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;  
**FEMMINILE:** 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.  
Si sommeranno i punteggi maschili con quelli femminili per dare la classifica finale.
- MODALITA' PROVE: MASCHILE: 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;  
FEMMINILE: 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: 2 (1 donna, 1 uomo)

### 4 - 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: : Arengario di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 Ragazzi dal 2003 in su, 2 donna e/o uomo)

## 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:** May Bar Campovico, Bar Bee
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

## 6 - 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 prigione. 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 prigione) 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 prigione 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 prigione chi ha lanciato la palla degli avversari. Chi si troverà in prigione 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 prigione.

L'invasione (è consentito calpestare la linea ma non superarla con nessuna parte dei piedi) delle linee laterali, di metà campo e della prigione 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 prigione.

Il possesso palla, dopo aver colpito un avversario ed averlo mandato in prigione, sarà del giocatore appena colpito che andrà in prigione.

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°). Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto. Tutte le sfide sono giocate al meglio delle 3 gare.
- **PUNTEGGIO:** Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.
- **LUOGO:** Palestra Comunale di Morbegno Via Faedo
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 8 (4 donne, 4 uomini) + 4 eventuali riserve (2 Uomini, 2 Donne)

## 7 - 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

## 8 - TAGLIA IL TRONCO

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** 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; è obbligatorio invertire i ruoli nella manches successiva. La sega potrà essere riparata in caso di rottura (anche la lama), ma senza fermare il tempo e potrà essere sostituita solamente la lama. 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.  
La sega di ferro ad arco di misura 80 cm e la lama saranno fornite dal Comitato Organizzatore e saranno consegnate all'entrata del campo di gioco; la lama non potrà essere trattata o modificata.
- **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

## 9 - 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. Se un giocatore ha 149 punti può utilizzare un asse dal valore di 1 punto e quindi rimanere in gioco. Vince il giocatore che rimane da solo in gioco o il giocatore che nel corso di una partita (tavolo) chiude per 5 volte.

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 vittoria a seguito di 5 chiusure si guarderanno i punti sommati delle mani giocate per assegnare il punteggio.

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)

## 10 - 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: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 12 (3 Ragazzi e 3 Ragazze dal 2003 in su, 3 donne e 3 uomini)

## 11 - KARAOKE

SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente o coppia di concorrenti dovrà "pescare" una canzone da cantare da un elenco che a scelta proporranno la sera della competizione. I Responsabili di Contrada devono comunicare al Comitato Organizzatore 3 canzoni scelte di ogni concorrente singolo e 1 canzone della coppia del duetto entro il 1° maggio 2018. Per il duetto in caso di presentazione di canzoni uguali tra le contrade si deciderà con un'estrazione a sorte la contrada che dovrà cambiare canzone. In caso di estrazione di una canzone già cantata per categoria, si procederà ad una seconda estrazione.

Una coppia di concorrenti (uomo - uomo, donna - donna, uomo - donna) canterà una canzone in duetto, la canzone deve essere un duetto originale, una canzone in cui entrambi i membri della coppia avranno parti assegnate cantate singolarmente ed eventuali parti cantate insieme; la coppia che esegue il duetto deve essere composta da almeno un concorrente che nella gara singola ha partecipato nella categoria uomo o donna.

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 e del duetto 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: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (Ragazzi, 1 donna e 1 uomo) (Ragazzi anche più di uno insieme dal 2003 in su) (eventuale 1 uomo o 1 donna per formare coppia duetto)

## 12 - BICICLETTATA

- SVOLGIMENTO GIOCO: corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la bicicletтата 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.

## 13 - 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: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna, 1 uomo) + 2 eventuali riserve



## 14 - 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

## 15 - GIOCO DA TAVOLO: KINGDOMINO

- SVOLGIMENTO GIOCO: Torneo di KINGDOMINO ad eliminazione diretta, con tavoli da 4 giocatori: ogni turno è costituito da una singola partita, alla fine della quale i 4 giocatori vengono classificati in base al punteggio ottenuto. Lo scopo del gioco è connettere le tessere "domino" per ottenere un reame di 5 x 5 caselle che abbia anche la somma maggiore di punti vittoria.  
Le regole del gioco sono quelle ufficiali che si trovano allegate al presente regolamento oppure al Link [http://www.blueorangegames.eu/wp-content/uploads/2017/04/KINGDOMINO\\_rules\\_ML.pdf](http://www.blueorangegames.eu/wp-content/uploads/2017/04/KINGDOMINO_rules_ML.pdf).  
All'inizio di ogni partita viene estratto l'ordine di partenza del primo round, per i successivi round si rispettano le regole ufficiali del gioco. Un arbitro dell'Associazione Morbo Ludens controllerà il rispetto delle regole di gioco ed effettuerà i conteggi finali di ogni partita. Si gioca con le Regole Opzionali aggiuntive (descritte a fine regolamento) che assegnano 5 punti extra se il giocatore completa il proprio "Reame" e 10 punti extra se il proprio "Castello" si trova esattamente al centro di esso. A fine partita, nel caso una o più tessere presenti nel "Reame" di un giocatore risultassero piazzate in maniera illegale, verranno rimosse e non contribuiranno all'assegnazione di punti.
- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti di 4 tavoli composti da 4 giocatori, tutti con Contrade differenti, i migliori 2 dei tavoli formeranno 2 tavoli dei VINCENTI; i peggiori 2 formeranno 2 tavoli dei PERDENTI. I migliori 2 giocatori dei tavoli VINCENTI andranno al tavolo finale.  
Non sarà possibile avere 2 giocatori della stessa Contrada al tavolo FINALE; nel caso ciò avvenisse, la Contrada deciderà quale dei 2 giocatori parteciperà al tavolo FINALE. Il giocatore escluso viene classificato 5° e ottiene, come compensazione, un bonus di 4 punti extra per la propria Contrada. Al suo posto, viene ripescato il miglior terzo classificato dei tavoli VINCENTI, con un malus di 4 punti per la propria Contrada (es.: se il giocatore ripescato vincesses il torneo, otterrebbe 20 punti - 4). In caso di parità si confronta il risultato dei 2 giocatori nella prima partita del torneo.
- PUNTEGGIO: 1° (vincitore del tavolo FINALE): 20 punti;  
2°: 15 punti;  
3°: 13 punti;  
4°: 12 punti;  
5°/6° (i due giocatori classificati terzi ai tavoli VIN 1 e VIN 2): 9 punti  
7°/8° (i due giocatori classificati quarti ai tavoli VIN 1 e VIN 2): 7 punti  
9°/10°: (i due giocatori classificati primi ai tavoli PER 1 e PER 2): 4 punti  
11°/12°: (i due giocatori classificati secondi ai tavoli PER 1 e PER 2): 3 punti  
13°/14°: (i due giocatori classificati terzi ai tavoli PER 1 e PER 2): 2 punti  
15°/16°: (i due giocatori classificati quarti ai tavoli PER 1 e PER 2): 1 punto  
Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei due partecipanti per Contrada. In caso di parità, verrà considerato il miglior piazzamento del singolo partecipante. 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: 2 (1 uomo e 1 donna)



## 16 - 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:** Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (almeno 1 Ragazzo/a dal 2003 in su, 1 donna)

## 17 - 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 Bersaglio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie)

## 18 - 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 3 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.  
La squadra in campo deve essere sempre formata da almeno un ragazzo/a e una donna.
- **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, Valtellina, Doc Pub, Bar Calypso, Bar Charleston
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (almeno 1 Ragazzo/a dal 2003 in su, 1 donna) (più 3 eventuali riserve, una per ogni tipo di giocatore)

## 19 - 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 2003 in su)

## 20 - RUBABANDIERA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** torneo di rubabandiera, Lo scopo del gioco è rubare la bandiera e tornare senza essere presi dalla propria squadra.  
In un campo da gioco delimitato le squadre si dispongono in fila con la sequenza di giocatori che verrà comunicata dal Comitato Organizzatore che sarà uguale per tutte le partite del Torneo. Le due file di giocatori saranno equidistanti dalla linea di centro in cui si posizionerà l'arbitro. Ad ogni giocatore viene quindi assegnato un numero (in base alla posizione che assume nella fila). L'arbitro tende il braccio teso lasciando penzolare il fazzoletto poi grida un numero a suo piacimento (sarà a discrezione dell'arbitro chiamare tutti o solo alcuni numeri). La coppia di giocatori di squadre opposte ma con lo stesso numero scatta quindi correndo verso il centro del campo con l'obiettivo di prendere il fazzoletto. Chi giunge per primo, oltre ad afferrare la bandiera, deve anche stare attento mentre ritorna verso la propria squadra perchè l'avversario può inseguirlo e se lo tocca prima che abbia raggiunto con entrambi i piedi la propria riga di squadra il punto passa a lui. Se invece colui che afferra la bandiera per primo riesce a tornare nella propria riga di squadra senza essere toccato guadagnerà un punto. Una volta esaurita la corsa i giocatori ritornano ai loro posti assegnati, la bandiera ripresa dall'arbitro e la partita continua con la chiamata di altri numeri. Tra la chiamata del numero da parte dell'arbitro e il momento in cui viene afferrata la bandiera non potranno passare più di 15 secondi pena la nullità della chiamata. Quando i giocatori raggiungono il centro del campo, prima di afferrare la bandiera, non possono calpestare e sorpassare la linea di centro campo con i piedi altrimenti sarà invasione di campo e il punto andrà agli avversari. Vince la squadra che ottiene per prima il punteggio di 8.
- **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 in gara singola. Tutte le sfide sono giocate al meglio di 1 set al punteggio di 8.
- **PUNTEGGIO:** Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- **LUOGO:** Palestra Provinciale Piazza S. Antonio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (2 Uomo, 2 Donna, 2 Ragazzo/a dal 2003 in su)

## 21 - UN DOS TRIS

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco nel quale due squadre di contrade diverse, composte da 1 uomo 1 donna e 1 ragazzo/a, si sfidano ad una variante del gioco tris. Il campo da gioco è composto da 9 cerchi disposti 3x3. A turno due giocatori, uno per squadra, partono da una zona delimitata e raggiungono il campo da gioco, qui scelgono un cerchio vuoto nel quale depositare il proprio simbolo (maglietta del colore della contrada), terminata la propria giocata i giocatori tornano indietro al punto di partenza per far partire il giocatore successivo. Qualora il simbolo venga depositato tra due cerchi, o comunque in una posizione in cui non sia chiara la giocata effettuata, il giocatore dovrà sistemare il proprio simbolo prima di tornare al punto di partenza e dare il cambio al giocatore seguente.  
Tutti i giocatori giocheranno a rotazione e in sequenza (uomo, donna, ragazzo). Ogni squadra avrà a disposizione 3 magliette quindi dopo la terza giocata i giocatori potranno solo spostare uno dei simboli della propria squadra. La linea di partenza dei giocatori è a 15 metri dal campo da gioco.  
Vince chi dispone i propri simboli in linea retta verticale, orizzontale o diagonale nel tempo massimo di 3 minuti a partita. Se al termine del tempo massimo nessuna squadra avrà vinto si giocherà di nuovo la partita con gli stessi giocatori. I giocatori che giocano la prima partita sono diversi da quelli che giocano la seconda partita. L'eventuale bella viene giocata dai giocatori della prima partita.
- **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 sfide sono giocate al meglio di 1 set, un set è giocato al meglio delle 3 prove.
- **PUNTEGGIO:** dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** Campo Sportivo Paniga
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (2 Uomini, 2 Donne, e 2 Ragazzi/e dal 2003 in su)

## 22 - CORSA CON I SACCHI

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco di corsa con i sacchi a staffetta da svolgersi in 4 manches, nella quale a turno le coppie formate da uomo - uomo, donna - donna, ragazzo - ragazzo e ragazza - ragazza, percorreranno un percorso diviso in 2 frazioni. Ogni concorrente categoria uomo correrà 50 metri, tutte le altre categorie correranno 36 metri. I concorrenti dovranno eseguire l'intero percorso inseriti in un sacco. Se un concorrente esce dal sacco durante la prova e corre una parte del percorso fuori dal sacco viene squalificato e come penalità alla coppia viene assegnato il tempo degli ultimi classificati della batteria, più una penalità di 30 secondi. I sacchi saranno forniti dall'organizzazione e sarà obbligatorio usare quelli dati.
- MODALITA' PROVE: estrazione della posizione in batteria di 8 Contrade, al termine di ciascuna manche viene stilata una classifica parziale per categoria secondo il piazzamento finale, assegnando un punteggio al primo classificato pari a 10 e a decrescere sulle altre posizioni fino al punteggio per l'ottavo classificato pari a 3. La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi delle classifiche parziali.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Campo sportivo Paniga
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 8 (2 Ragazzi e 2 Ragazze dal 2003 in su, 2 donne e 2 uomini)

## 23 - LANCIA IL MISSILE

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti a turno dovranno lanciare un vortex utilizzando esclusivamente le mani all'interno di un'area delimitata cercando di lanciarlo per il maggior numero di metri. Sarà possibile prendere la rincorsa prima di effettuare il lancio. I metri di lancio vengono misurati dove il vortex tocca a terra la prima volta. Il tiro sarà considerato nullo (0 metri) quando il giocatore sorpassa la linea di tiro segnata a terra durante il tiro e dopo aver effettuato il tiro, il vortex tocca a terra fuori dall'area delimitata. L'area delimitata per il lancio del vortex sarà l'intero campo verde del campo sportivo A. Tocalli – Merizzi.
- PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dalla somma dei metri di ogni singola concorrente. 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 A. Tocalli – Merizzi
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (2 Uomini, 2 Donne, e 2 Ragazzi/e dal 2003 in su)

## 24 - STAFFETTA 2 X 373 X 4

- SVOLGIMENTO GIOCO: gara di corsa a staffetta sulla pista di atletica del campo sportivo A. Tocalli – Merizzi da svolgersi in 4 manches. Il percorso si divide in 2 frazioni, che dovranno essere effettuate da due concorrenti della stessa categoria: Ragazza – Ragazza, Ragazzo – Ragazzo, Donna – Donna, Uomo - 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 373 metri (un giro di pista). I ragazzi/e correranno 186,50 metri (mezzo giro di pista)
- MODALITA' PROVE: estrazione della posizione in batteria di 8 Contrade, al termine di ciascuna manche viene stilata una classifica parziale per categoria secondo il piazzamento finale, assegnando un punteggio al primo classificato pari a 10 e a decrescere sulle altre posizioni fino al punteggio per l'ottavo classificato pari a 3. La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi delle classifiche parziali.
- 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 2003 in su, 2 donne e 2 uomini)

## 25 - MINI BICI BMX PERCORSO MISTO

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti a turno, a bordo di una mini bici bmx, dovranno pedalare su un percorso misto con ostacoli artificiali. La prova è a tempo e sarà cronometrata. E' vietato mettere i piedi a terra per spingersi, bisogna solamente pedalare. E' vietato scendere e alzare la bici per superare l'ostacolo o fare qualsiasi altra manovra che aiuti il superamento dell'ostacolo. Eventuali ulteriori precisazioni saranno fornite il giorno della gara stessa dal Comitato Organizzatore. I partecipanti devono essere maggiorenni.
- MODALITA' PROVE: estrazione dell'ordine di partenza delle 8 Contrade, in base al tempo impiegato si formerà una classifica finale data dalla somma dei tempi di ciascun partecipante.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna, 1 uomo)

## 26 - BACIA... MELA

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale 4 concorrenti con le mani legate dietro la schiena dovranno portare una mela, alla volta, da ad un'estremità all'altra di un tavolo. Alle 2 estremità del tavolo saranno posizionati due contenitori (partenza e arrivo), il contenitore di partenza conterrà acqua e le mele che dovranno essere portate, la quantità di acqua e di mele alla partenza sarà uguale per tutte le manches di gioco. Il primo concorrente inizia il gioco, prende la mela dal contenitore di partenza e la passa al concorrente successivo, il quale a sua volta la passa a quello successivo e così via fino all'ultimo concorrente che la deposita nel contenitore di arrivo. Solo dopo che la mela viene depositata, o cade, il primo concorrente riparte prendendo una nuova mela da portare. Il passaggio della mela può avvenire utilizzando solo ed esclusivamente la bocca. Se ci si aiuta nel passaggio con altre parti del corpo, oppure se la mela cade per terra la mela sarà nulla e non verrà contata.  
Lo scopo del gioco è portare il maggior numero di mele da una parte all'altra in un tempo stabilito di 1 minuto. La gara prevede 2 manches e si sommeranno il numero di mele portate per la classifica finale.  
La disposizione sarà fissa uomo / donna / uomo / donna.
- MODALITA' PROVE: estrazione dell'ordine di partenza delle 8 Contrade.
- PUNTEGGIO: classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 Donne, 2 Uomini)

## 27 - LIKE THE PHOTO

- SVOLGIMENTO GIOCO:  
NUMERO DI "MI PIACE"

Votazione tramite la pagina Facebook della Pro Loco alle 8 foto delle Contrade scattate nei giorni precedenti a sabato 5 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 5 MAGGIO alle ore 12.00 e con termine di chiusura dei voti SABATO 19 MAGGIO alle ore 20.00. 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, in caso di Contrade a pari punti si accorderà la classifica (Contrade in parità 10 punti ciascuna, la terza classificata 7 punti e così via).

### VOTO DI QUALITA'

Valutazione della qualità della foto da parte dei responsabili delle 8 contrade, ogni responsabile classificherà le foto delle contrade (esclusa quella della contrada di appartenenza) assegnando un voto da 7 a 1, i voti devono obbligatoriamente essere utilizzati tutti e non possono essere ripetuti. La somma dei voti dati da ciascun responsabile stabilirà la classifica del parametro. 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, in caso di Contrade a pari punti si accorderà la classifica (Contrade in parità 10 punti ciascuna, la terza classificata 7 punti e così via). La votazione avverrà il giorno SABATO 5 MAGGIO durante la cerimonia inaugurale.

- PUNTEGGIO: sarà dato dal risultato dei seguenti parametri:

### PARAMETRI DI PUNTEGGIO:

- 50 % Numero di "Mi piace"
- 50 % Voto di qualità

Classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con i seguenti punteggi:

50 punti al 1° classificato  
40 punti al 2° classificato  
35 punti al 3° classificato  
30 punti al 4° classificato  
25 punti al 5° classificato  
20 punti al 6° classificato  
15 punti al 7° classificato  
10 punti al 8° classificato

In caso di Contrade a pari punti si accorderà la classifica (Contrade in parità 50 punti ciascuna, la terza classificata 35 punti e così via).

