

REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI

LISTA GIOCHI:

1. CERCA E... SUONA AL VICINO
2. APRIAMO LE DANZE
3. CAMMINATA
4. GIOCO SORPRESA 1
5. GIOCO SORPRESA 2
6. IL CERVELLONE – GIOCO A QUIZ
7. BOWLING
8. TORNEO DI CARTE: BRISCOLA
9. GIOCO SORPRESA 3
10. TORNEO DI CARTE: BURRACO
11. L'OROLOGIO
12. KARAOKE
13. BICICLETTATA
14. BEACH VOLLEY MISTO 2 VS 2
15. GIOCO SORPRESA 4
16. GIOCO DA TAVOLO: AZUL
17. IN CUCINA CON NOI
18. TORNEO DI CARTE: SCOPA D'ASSI
19. FRECCETTE
20. BASKETMANIA
21. CORSA CON I SACCHI
22. GIOCO SORPRESA 5
23. CI VEDIAMO AD ALBAREDO!
24. MINI BICI BMX
25. BACIA...MELA
26. PHOTOMANIA



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 3 maggio alle ore 21.00 al Bar Pizzo Badile ed il termine è fissato il giorno 4 maggio alle ore 19.00 all'Arengario di Morbegno. 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. 9 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: Morbegno e dintorni
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: Illimitato

2. APRIAMO LE DANZE

- SVOLGIMENTO GIOCO: gara di Ballo a coppie organizzata dal Comitato Organizzatore; la sfida prevede 4 tipologie di ballo differenti: MAZURCA - TANGO - POLKA - CIA' CIA' CIA'. I ballerini saranno valutati da una giuria composta da 3 Giudici esterni che valuteranno i concorrenti. I giudici voteranno i concorrenti alla fine di ogni ballo. La durata dei balli sarà uguale o inferiore a 2 minuti e 30 secondi. I concorrenti dovranno danzare con la maglietta della contrada. La gara prevede 2 manches dove una coppia per contrada ballerà nella prima manche e a seguire la seconda coppia. Entrambe le coppie balleranno tutti e 4 i balli.
- MODALITA' PROVE: 2 manches con le 8 Contrade in contemporanea.
- PUNTEGGIO: Voti da 1 a 10. Il punteggio finale per stabilire la classifica sarà composto dalla somma dei voti delle 2 coppie per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
Si seguiranno i seguenti criteri di valutazione (voto unico):
 - Tempo
 - Tecnica
- LUOGO: Arengario
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 coppie (2 donne e 2 uomini)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

3. 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, potranno partecipare al costo di 2 € (destinati in beneficenza) da versare al momento dell'iscrizione nella fila apposita che verrà creata.
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 della Contrada
 - 30 % Numero di Supporter partecipanti - SOLO NON RESIDENTI A MORBEGNOIn caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica 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 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. I residenti che hanno scelto di partecipare per la contrada in cui lavorano (dipendenti o titolari) potranno dichiarare il loro nominativo solo per la Contrada di Residenza.

4. GIOCO SORPRESA 1

- 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Area Pubblica Passerini
- DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 1 ora.
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (1 ragazzo/a, 1 donna e 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: 3 (1 ragazzo/a, 1 donna e 1 uomo)

5. GIOCO SORPRESA 2

- 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Area Pubblica Passerini
- DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 2 ore e 30 minuti.
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 8 (2 bambini, 2 ragazzi, 2 donne e 2 uomini)
- EVENTUALI RISERVE: 8 (2 bambini, 2 ragazzi, 2 donne e 2 uomini)

6. IL CERVELLONE– 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 IL CERVELLONE.
- MODALITA' PROVE: gara unica con le 8 Contrade in contemporanea.
- PUNTEGGIO: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Sala Ipogea di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (2 bambini, 2 ragazzi, 2 donna e/o uomo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

7. BOWLING

- SVOLGIMENTO GIOCO: I giocatori divisi per categoria si sfideranno ad una partita a Bowling seguendo le regole di gioco della Federazione Italiana Sport Bowling segue link per le regole di gioco della [Federazione Italiana Sport Bowling](#).
- MODALITA' PROVE: gara unica con le 8 Contrade in contemporanea divisi per categorie. Al termine 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, in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica (Contrade in parità 10 punti ciascuna, la terza classificata 8 punti e così via). La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi delle classifiche parziali.
- PUNTEGGIO: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Bowling di Talamona
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (1 bambino e 1 bambina, 1 ragazzo e 1 ragazza, 1 donna e 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

8. 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. 9 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** May Bar Campovico, Bar Bersaglio
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (due coppie - che devono rimanere fisse per tutte le partite)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

9. GIOCO SORPRESA 3

- 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Palestra Comunale Via Faedo
- DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 2 ore e 30 minuti.
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 8 (1 ragazzo e 1 ragazza, 3 donne e 3 uomini)
- EVENTUALI RISERVE: 8 (1 ragazzo e 1 ragazza, 3 donne e 3 uomini)

10. BURRACO

- SVOLGIMENTO GIOCO: le tre partite da 4 smazzate seguono il regolamento FIBUR. Eventuali ulteriori precisazioni saranno fornite il giorno della gara stessa. Durante le varie partite non si affronteranno coppie della stessa contrada.
- MODALITA' PROVE: il direttore di gara seguirà l'andamento e le classifiche di gioco.
- PUNTEGGIO: Il punteggio finale per stabilire la classifica sarà composto dalla somma dei punti delle due coppie. In caso di Contrade a pari punti si guarderà il punteggio effettivo delle singole partite. Nel caso di Contrade di nuovo a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Ri-Circolo Acli
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 coppie - che devono rimanere fisse per tutte le partite)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

11. L'OROLOGIO

- SVOLGIMENTO GIOCO: 8 giochi a sorpresa organizzati 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. Al termine viene stilata una classifica parziale per ogni gioco 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, in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica (Contrade in parità 10 punti ciascuna, la terza classificata 8 punti e così via). La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi delle classifiche parziali.
- PUNTEGGIO: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 2 ore e mezza.
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 12 (4 bambini, 2 Ragazzi e 2 Ragazze, 2 donne e 2 uomini)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

12. KARAOKE

- SVOLGIMENTO GIOCO: I Responsabili di Contrada devono comunicare al Comitato Organizzatore 1 canzone scelta da ogni concorrente singolo e 1 canzone della coppia del duetto entro il 1° maggio 2019. In caso di presentazione di canzoni uguali tra le contrade si deciderà con un'estrazione a sorte la contrada che dovrà cambiare canzone. 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 5 Giudici esterni che sarà informata dall'organizzazione su come valutare i concorrenti. I giudici voteranno i concorrenti alla fine della gara di ogni categoria. 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. 9 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: 4 (ragazzi o bambini, 1 donna e 1 uomo, 1 donna o 1 uomo per la coppia del duetto) (ragazzi o bambini anche più di uno insieme)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

13. BICICLETTATA

- SVOLGIMENTO GIOCO: corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la bicicletтата 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 potranno partecipare al costo di 2 € (destinati in beneficenza) da versare al momento dell'iscrizione nella fila apposita che verrà creata. 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 partecipanti - SOLO NON RESIDENTI A MORBEGNOIn caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica 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 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. I residenti che hanno scelto di partecipare per la contrada in cui lavorano (dipendenti o titolari) potranno dichiarare il loro nominativo solo per la Contrada di Residenza.

14. 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: Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna, 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: 2 (1 donna, 1 uomo)

15. GIOCO SORPRESA 4

- 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 2 ore.
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1
- EVENTUALI RISERVE: 1

16. GIOCO DA TAVOLO: AZUL

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** Torneo di AZUL 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. Le regole del gioco sono quelle ufficiali che si trovano allegate al presente regolamento oppure al Link http://www.raven-distribution.com/var/catalogo/allegati/Azul_Regolamento_ITA.pdf.
All'inizio di ogni partita viene estratto l'ordine di partenza del primo turno di gioco, per i successivi 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.
- **MODALITA' PROVE:** estrazione degli accoppiamenti di 4 tavoli composti da 4 giocatori, tutti con Contrade differenti, i migliori 2 giocatori 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 vicesse 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°: 17 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. 9 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- **LUOGO:** Colonia di Morbegno
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 2 (1 donna e 1 uomo)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente



17. IN CUCINA CON NOI

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco di cucina organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli delle varie gare saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco. Si chiede di avvisare l'organizzazione in caso di allergie dei concorrenti almeno 3 giorni prima del gioco.
- **MODALITA' PROVE:** sarà svelato e spiegato il Regolamento prima dell'inizio del Gioco.
- **PUNTEGGIO:** in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Colonia di Morbegno
- **DURATA:** La durata totale del gioco è di massimo 2 ore e 30 minuti.
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 3 (3 donne/uomini solo adulti e maggiorenni)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

18. 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. 9 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Bar K2, Bar Pizzo Badile, Bar Orobie, Bar Portico
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (due coppie - che devono rimanere fisse per tutte le partite)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

19. 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:** Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- **LUOGO:** Baricentro, Valtellina, Doc Pub, Bar Calypso, Bar Bee
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (almeno 1 ragazzo/a, 1 donna)
- **EVENTUALI RISERVE:** 3 (una per ogni tipologia di giocatore)

20. BASKETMANIA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco sportivo organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli delle varie gare saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco.
- **MODALITA' PROVE:** sarà svelato e spiegato il Regolamento prima dell'inizio del Gioco.
- **PUNTEGGIO:** In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Palestra Provinciale Piazza Sant'Antonio
- **DURATA:** La durata totale del gioco è di massimo 2 ore.
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (2 bambini, 1 ragazza e 1 ragazzo, 1 donna e 1 uomo)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

21. CORSA CON I SACCHI

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco di corsa con i sacchi da svolgersi in 6 manches: una per ogni categoria di giocatori. Ogni concorrente categoria uomo correrà 80 metri, categoria donna, ragazzo e ragazza correranno 50 metri, infine i bambini correranno 35 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:** In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Campo sportivo Paniga
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 6 (1 bambina e 1 bambino, 1 ragazza e 1 ragazzo, 1 donna e 1 uomo)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

22. GIOCO SORPRESA 5

- **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:** In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Colonia di Morbegno
- **DURATA:** La durata totale del gioco è di massimo 1 ora e 30 minuti.
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 4 (2 donne e 2 uomini)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

23. CI VEDIAMO AD ALBAREDO!

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** gioco sportivo organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli delle varie gare saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco.
- **MODALITA' PROVE:** sarà svelato e spiegato il Regolamento prima dell'inizio del Gioco.
- **PUNTEGGIO:** In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- **LUOGO:** Albaredo per San Marco
- **DURATA:** La durata totale del gioco è di massimo 4 ore.
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 5 (solo adulti e maggiorenni)
- **EVENTUALI RISERVE:** NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

24. 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 aiuta 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna, 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

25. 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. Il primo concorrente può prendere con la bocca altre mele anche se la mela dell'ultimo concorrente non è ancora stata depositata nel cesto. 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: In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento) Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard
- LUOGO: Colonia di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (2 donne, 2 uomini)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

26. PHOTOMANIA

- **SVOLGIMENTO GIOCO:** 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. La Votazione avverrà il giorno SABATO 4 MAGGIO durante la cerimonia inaugurale. Le foto vanno inviate entro venerdì 3 maggio.
- **PUNTEGGIO:** 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° classificatoIn caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica (Contrade in parità 50 punti ciascuna, la terza classificata 35 punti e così via).

