

## 7° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2022

### REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI

#### LISTA GIOCHI:

- 1-CERCA E... SUONA AL VICINO
- 2-KARAOKE
- 3-CAMMINATA
- 4-FOOT GOLF
- 5-CENTRA IL BUCO
- 6-BOCCE SU PRATO
- 7-TORNEO DI CARTE: BURRACO
- 8-TORNEO DI CARTE: BRISCOLA
- 9-MINI BICI BMX
- 10-GONFIABILANDIA
- 11-SALTA E SCOPPIA
- 12-GIOCO A QUIZ: CERVELLONE
- 13-BICICLETTATA
- 14-IN CUCINA CON NOI
- 15-GIOCO IN SCATOLA: DRAFTOSAURUS
- 16-CERBOTTANA
- 17-TORNEO DI CARTE: SCOPA
- 18-TORNEO DI FRECCETTE
- 19-BASKETMANIA
- 20-CI VEDIAMO AD ALBAREDO
- 21-PRENDI IL PELATO



## 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 6 maggio alle ore 21.00 nel luogo che verrà comunicato ed il termine è fissato il giorno 7 maggio alle ore 17.30 all'Arengario di Morbegno. La lista è uguale per tutte le Contrade. Il Responsabile dell'Organizzazione calolerà il punteggio 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. KARAOKE

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente sceglierà un brano che dovrà essere comunicato dai Responsabili di Contrada al Comitato Organizzatore entro il 29 aprile 2022. In caso di canzoni uguali nella stessa categoria, entrambe i cantanti dovranno cambiarla. I cantanti saranno valutati da una giuria composta da 5 Giudici esterni. Il microfono sarà fornito dall'organizzazione.
- PUNTEGGIO: sarà da 1 a 10 (per i ragazzi saranno 8-9-10). Il punteggio finale per stabilire la classifica sarà composto dalla somma dei punti dei 3 partecipanti per Contrada. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento). Classifica generale: dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.  
I giudici seguiranno i seguenti criteri di valutazione (voto unico):
  - Simpatia del cantante
  - Coinvolgimento del pubblico
  - Intonazione
  - Seguire le parole del testo cantate
- LUOGO: Arengario di Morbegno
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (ragazzi o bambini, 1 donna e 1 uomo) (ragazzi o bambini anche più di uno insieme)
- 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 MORBEGNO.
 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: percorso cittadino da definire partendo da Area Pubblica Passerini
- 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. FOOT GOLF

- SVOLGIMENTO GIOCO: si seguiranno le regole ufficiali del gioco, scaricabili al link <https://www.legafutgolf.it/2021/wp-content/uploads/2020/01/REGOLAMENTO-LNF-Versione-1.5.pdf>, nello specifico:
  - 1) ognuno dei 4 gruppi di gioco (4 atleti per gruppo: 2 gruppi femminili + 2 gruppi maschili) sarà affiancato da un "giudice istruttore" tesserato alla LNF della Società SFERALPINA (con sede a Dubino);
  - 2) partenza buca 1: ogni giocatore a turno eseguirà il suo primo tiro, successivamente l'ordine di tiro inizierà sempre dal giocatore posizionato più lontano dalla buca;
  - 3) qualora chi tira ritiene che uno dei palloni degli avversari sia di impedimento al suo tiro può chiedere di spostare provvisoriamente il pallone segnando con apposito "marker" la posizione esatta del pallone spostato che verrà poi riposizionato dall'arbitro istruttore alla medesima posizione originaria;
  - 4) partenza per le successive buche: l'ordine di tiro sarà stabilito dal risultato della buca precedente (chi meglio piazzato parte per primo);
  - 5) verrà utilizzato un pallone da calcio misura n° 5;
  - 6) la modalità di tiro sarà colpo secco (non uso suole) senza accompagnare il pallone per eventuali effetti; ad ogni tocco di palla verrà conteggiato un colpo;
  - 7) le scarpe devono essere da ginnastica o da calcetto (senza tacchetti);
  - 8) la buca da Footgolf ha diametro 50-52 cm e profondità minima 28 cm e vince chi, superando vari ostacoli come colline, bunker, alberi, stagni, ruscelli, completa l'intero percorso nel minor numero di calci al pallone con i piedi.
- 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
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 ragazzo, 1 ragazza)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 5. CENTRA IL BUCO

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente avrà a disposizione 5 tiri per manche (totale 3 manche) nelle quali dovrà centrare i buchi con 3 palle differenti; ogni buco avrà un punteggio che verrà sommato al termine dei 15 tiri totali.
- 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
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 bambino, 1 bambina)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 6. BOCCE SU PRATO

- SVOLGIMENTO GIOCO: i giocatori lanciano a turno la propria boccia, alternandosi con il giocatore della squadra avversaria ed il proprio compagno di squadra (partita a coppie); tira chi è più distante dal pallino, la rotazione dei compagni di squadra deve rimanere invariata (un tiro ciascuno oppure entrambe le bocce, verrà definito prima della partita). L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce ad una boccia di dimensioni più piccole, detta pallino. L'assegnazione dei punti a fine manche, detto anche scarto, avviene ad ogni manche che si dice completata, ossia quando ogni lanciatore ha finito le 2 bocce a sua disposizione. Si valuta quale sia la boccia più vicina al boccino e si assegna il primo punto al giocatore che ha giocato quella boccia, quindi si valuta qual è la seconda boccia più vicina al boccino; se è dello stesso giocatore si aggiunge un altro punto, altrimenti la conta dei punti si interrompe. Se la boccia tocca una sponda non sarà più valida ai fini del punteggio. E' consentito qualsiasi tipo di colpo. Le bocce (normali) le fornirà l'organizzazione, il fondo del campo sarà erba di prato e non sarà di dimensioni regolamentari.
- 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. Partite al meglio di 1 set, nei quarti e nelle semifinali si arriva al 12, nelle finali si arriva al 15.
- 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
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna e 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 7. 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

## 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				
<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 ragni ed eventuale bella ai 4 ragni. 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 Bersaglio, Bar K2
- 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. 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.
- 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: Campo Sportivo Paniga
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazza, 1 ragazzo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 10. GONFIABILANDIA

- SVOLGIMENTO GIOCO: prova a tempo nella quale ogni concorrente dovrà iniziare e terminare un percorso sui gonfiabili, quando il "campo" sarà libero potrà partire il compagno di squadra nell'ordine prestabilito ed uguale per tutti.
- 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 Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazza, 1 ragazzo, 1 bambina, 1 bambino)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 11. SALTA E SCOPPIA

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale il concorrente dovrà iniziare e terminare un percorso effettuando il minor tempo possibile (che verrà sommato con i compagni di squadra). Bisognerà scoppiare dei palloncini con il sedere, con i piedi e con delle freccette, senza l'utilizzo di altri oggetti che favoriscano lo scoppio. Per terminare la prova, il concorrente dovrà aver fatto scoppiare tutti i palloncini della prova.
- 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 Fluviale

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazza, 1 ragazzo, 1 bambina, 1 bambino)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 12. 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: Colonia Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazza, 1 ragazzo, 1 bambina, 1 bambino)
- 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 8 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 MORBEGNO.
 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: percorso cittadino da definire con partenza dalla Colonia Fluviale
- 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. 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 Fluviale
- 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

## 15. GIOCO DA TAVOLO: DRAFTOSAURUS

- SVOLGIMENTO GIOCO: torneo di DRAFTOSAURUS 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 [https://drive.google.com/file/d/1LnGqJwKUCn9\\_Q2szLUGfquNgUi\\_rMQPJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1LnGqJwKUCn9_Q2szLUGfquNgUi_rMQPJ/view?usp=sharing); Si giocherà con il lato della plancia "ESTATE".  
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 vincessimo 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 Fluviale





- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 (1 donna e 1 uomo)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 16. LA CERBOTTANA

- SVOLGIMENTO GIOCO: ci saranno 5 palloncini gonfiati ad aria ed appesi a un filo uno a fianco all'altro, bisognerà colpirla 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.
- MODALITA' PROVE: estrazione dell'ordine di partenza delle 8 Contrade.
- 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. 9 del Regolamento). Punteggio standard dal 1° all' 8° squadra classificata.
- LUOGO: Colonia Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazzo/a)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## 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 mazziniere 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 Pizzo Badile, Bar Pick Up, 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

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

## **19. 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 Comunale E. Mattei
- 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

## **20. 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: 3 (solo adulti e maggiorenni)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente

## **21. PRENDI IL PELATO**

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni giocatore avrà a disposizione 5 lanci e dovrà colpire il maggior numero di latte di pelati che ogni volta verranno rimessi nella posizione e quantità iniziale; il punteggio valido lo darà la latte che sarà caduta dal tavolo. La distanza di tiro è di circa 4 metri, la pallina sarà di dimensioni simili a quella da tennis.
- 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 Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 (1 donna, 1 uomo, 1 ragazzo/a, 1 bambino/a)
- EVENTUALI RISERVE: NON PREVISTE, è possibile la sostituzione del concorrente