MORBEGNO
PRO LOCO DELLA CITTÀ DEL BITTO

8° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2023

REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI

LISTA GIOCHI:

1-CERCA E… SUONA AL VICINO

2-APRIAMO LE DANZE

3-CAMMINATA

4-FOOT GOLF

5-CENTRA IL BUCO

6-BOCCE SU PRATO

7-RUBABANDIERA

8-TORNEO DI CARTE: SCOPA D'ASSI

9-TORNEO VOLLEY MISTO

10-MINI BICI BMX

11-PALLA PRIGIONIERA

12-KARAOKE

13-BICICLETTATA

14-IN CUCINA CON NOI

15-GIOCO IN SCATOLA: AKROPOLIS

16-GONFIABILANDIA

17-TORNEO DI CARTE: BURRACO

18-TORNEO DI CARTE: BRISCOLA

19-TORNEO DI FRECCETTE

20-BASKETMANIA

21-CI VEDIAMO AD ALBAREDO!

22-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 5 maggio alle ore 21.00 nel luogo che verrà comunicato ed il termine è fissato il giorno 6 maggio alle ore 17.30 all'esterno della Palestra Provinciale di Piazza S. Antonio. La lista è uguale per tutte le Contrade. Il Responsabile dell'Organizzazione calcolerà 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. **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: Palestra Provinciale Morbegno

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Senior (2 Uomini e 2 Donne)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

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 sceglieranno per quale Contrada partecipare assegnando il proprio punteggio al parametro del numero dei Supporter iscritti.
  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 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.legafootgolf.it/2021/wp-content/uploads/2020/01/REGOLAMENTO-LNF-Versione-1.5.pdf, nello specifico:

  1) si formeranno gruppi di 4 concorrenti (suddivisi per categoria) che completeranno la buca, tale gruppo 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 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

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: 4 Bambini (2 Maschi e 2 Femmine)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

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 nel quale si arriva al 12, solo nella finale 1°/2° posto si arriva al 15.

- PUNTEGGIO: classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.

- LUOGO: Area Pubblica Passerini

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

7. RUBABANDIERA

- SVOLGIMENTO GIOCO: 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; non è possibile toccare la bandiera senza prenderla, pena la perdita del punto. 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: classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.

- LUOGO: Area Pubblica Passerini

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Bambini (1 Maschio e 1 Femmina),

- EVENTUALI RISERVE: non previste

8. TORNEO DI CARTE: 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 da un set singolo al punteggio di 31 negli ottavi e nei quarti di finale, al meglio dei 3 set al punteggio di 21 nelle semifinali e nelle finali (nel caso di parità si andrà ad oltranza con mani singole fino a decretare un vincitore). La carta più alta fa il mazzo iniziale. Le 2 coppie in gara devono rimanere fisse per tutte le partite.

- 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

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Senior (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

9. TORNEO DI VOLLEY MISTO

- SVOLGIMENTO GIOCO: le partite si svolgeranno su campi regolamentari federali (compresa altezza rete) e seguiranno il regolamento del gioco F.I.P.A.V., tranne che per la seguente specifica: non è ammesso l'utilizzo del giocatore "libero". Le squadre si dovranno presentare in campo con un numero di 6 giocatori suddivisi nelle categorie: 3 Senior (1 Uomo e 2 Donne) e 3 Giovani (2 Maschi e 1 Femmina). Non vi è nessun limite sul numero delle sostituzioni, purché venga rispettato il vincolo delle categorie che compongono i 6 giocatori sul campo di gioco. Su richiesta di una delle due squadre impegnate nell'incontro è ammesso un time-out per set.

- 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. I quarti di finali si svolgeranno al meglio di un set al punteggio di 25 (senza vantaggi), le semifinali e le finali si svolgeranno al meglio dei 3 set con punteggio di 15 nei primi due e di 10 nell'eventuale "bella" (senza vantaggi).

- PUNTEGGIO: classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.

- LUOGO: Palestra Provinciale Morbegno e Palestra Ragioneria e Geometri Morbegno

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 Senior (1 Uomo e 2 Donne) e 3 Giovani (2 Maschi e 1 Femmina)

- EVENTUALI RISERVE: numero massimo di 6 (una per partecipante)

10. MINI BICI BMX

- 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.

- 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: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna), 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

11. 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 (in erba) 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 una linea bianca 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 stessa 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; un giocatore non può uscire dal campo di gioco fino a quando l'azione non è finita (palla caduta a terra o recuperata al volo), pena si diventa prigionieri. Le squadre si dovranno presentare in campo con un numero di 8 giocatori suddivisi nelle categorie: 4 Senior (2 Uomini e 2 Donne), 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2

Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina); 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.

- LUOGO: Colonia Fluviale

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Senior (2 Uomini e 2 Donne), 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina)

- EVENTUALI RISERVE: numero massimo di 8 (una per partecipante)

12. KARAOKE

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente sceglierà un brano che dovrà essere comunicato dai Responsabili di Contrada al Comitato Organizzatore entro il 7 maggio 2023. In caso di canzoni uguali nella stessa categoria, chi avrà consegnato prima la lista potrà mantenere la canzone e saranno gli altri concorrenti a dover cambiare. I cantanti saranno valutati da una giuria composta da 5 Giudici esterni. Il microfono sarà fornito dall'organizzazione. Un concorrente Senior (uomo o donna della Contrada con un ospite a scelta) 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 parte predominante del motivo dovrà essere interpretata dal concorrente della Contrada al fine di poterne valutare la performance, la parte dell'ospite dovrà quindi essere di contorno; sarà valutato solamente il concorrente della Contrada. Nella categoria Bambini sono ammessi più concorrenti che possono cantare insieme (mantenendo la stessa categoria). Non è consentito l'utilizzo di strumenti musicali accompagnatori.

- 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: Colonia Fluviale

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (Liberi), 1 Bambini (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

13. BICICLETTATA

- SVOLGIMENTO GIOCO: corsa non competitiva lungo il territorio di Morbegno e delle Frazioni; il percorso verrà ufficializzato anticipatamente nei giorni antecedenti la biciclettata 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 sceglieranno per quale Contrada partecipare assegnando il proprio punteggio al parametro del numero dei Supporter iscritti. 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 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 Senior (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

15. GIOCO DA TAVOLO: AKROPOLIS

- SVOLGIMENTO GIOCO: Torneo di AKROPOLIS a eliminazione diretta, con tavoli da 4 giocatori. Le regole del gioco sono quelle ufficiali che si trovano allegate al presente regolamento oppure al Link https://drive.google.com/file/d/1dYPoHj_SJwS_nJYhTs45tzRB5JX65SHn/view?usp=share_link.
  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 dei 4 tavoli iniziali (A, B, C, D), composti da 4 giocatori di Contrade diverse. I 2 giocatori della stessa Contrada saranno sorteggiati uno nella parte ALTA del tabellone (tavoli A o B) e uno nella parte BASSA (tavoli C o D). All'inizio di ogni partita, verrà sorteggiato l'ordine di gioco per il primo round. I migliori 2 giocatori di ogni tavolo accedono ai tavoli VIN 1 e VIN 2; il 3° e il 4° classificato di ogni tavolo accedono ai tavoli PER 1 e PER 2. I migliori 2 giocatori dei tavoli VIN 1 e VIN 2 accedono 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 VIN 1 e VIN 2, con un malus di 4 punti per la propria Contrada (es.: se il giocatore ripescato vincesse 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;

Morbo LUDENS

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 Senior (1 Uomo e 1 Donna)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

16. 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: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna), 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Bambini (1 Maschio e 1 Femmina)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

17. TORNEO DI CARTE: 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. Le 2 coppie in gara devono rimanere fisse per tutte le partite.
- 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 Senior (Liberi)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

18. TORNEO DI CARTE: 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 Assi + 4 Tre + 4 Re + 4 Cavalli + 4 Femmine = 4 · 11 + 4 · 10 + 4 · 4 + 4 · 3 + 4 · 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.
Le 2 coppie in gara devono rimanere fisse per tutte le partite.

- 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 Senior (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

19. TORNEO DI FRECCETTE

- SVOLGIMENTO GIOCO: il gioco delle freccette consiste nel lanciare verso un bersaglio dei dardi, stabilizzati nel volo da alette, in modo che la punta degli stessi vada a colpire una delle porzioni in cui il bersaglio è partizionato. La linea di tiro viene posta a terra ad una distanza di 237 centimetri dalla facciata esterna del bersaglio. Il giocatore lancia una serie consecutiva di tre freccette verso il bersaglio e sottrae da un punteggio iniziale di 501 punti (per tutte le partite al meglio dei 3 set) e 701 punti per le finali 5°-6° e 7°-8° posto (al meglio di un set), 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, così suddivisi per categorie: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna), 1 Giovani (Libero), 1 Ragazzi (Libero); le 4 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 partita di gioco. Ogni concorrente lancia 3 freccette per turno e si deve completare il "giro" di tutti e 4 i compagni di squadra ed avversari.
Le freccette saranno fornite dall'organizzazione e sarà obbligatorio usare quelle date.

- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°); le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto.
  Un set è giocato al meglio delle 3 prove; saranno partite di squadra al meglio dei 2 set, escluse le finali 5°-6° / 7°-8° posto al meglio di un set.

- PUNTEGGIO: classifica finale dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.

- LUOGO: Baricentro, Valtellina, Bar Calypso

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna), 1 Giovani (Libero), 1 Ragazzi (Libero)

- EVENTUALI RISERVE: numero massimo di 4 (una per partecipante)

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 Comunale E. Mattei Morbegno

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (1 Uomo e 1 Donna), 2 Giovani (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Ragazzi (1 Maschio e 1 Femmina), 2 Bambini (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

21. 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 Senior (Liberi)

- EVENTUALI RISERVE: non previste

22. PRENDI IL PELATO

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni giocatore avrà a disposizione 3 lanci e dovrà colpire il maggior numero di latte di pelati; nel caso dovessero cadere tutti i barattoli prima della fine dei 3 lanci, saranno riposizionati. Il punteggio lo darà le latte che cadranno dalla panca, saranno sommate le latte cadute per ciascun concorrente. 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: 1 Senior (Libero), 1 Giovani (Libero), 1 Ragazzi (Libero), 1 Bambini (Libero)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

MORBEGNO
PRO LOCO DELLA CITTÀ DEL BITTO