MORBEGNO
PRO LOCO DELLA CITTÀ DEL BITTO

11° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2026

REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI

LISTA GIOCHI:

1-CERCA E… SUONA AL VICINO

2- GIOCHI BAGNATI GIOCHI FORTUNATI

3-APRIAMO LE DANZE

4-CAMMINATA

5- PROVA DI FORZA

6-RUBABANDIERA

7-CENTRA IL BUCO

8-CALCIO BALILLA

9-TORNEO DI BOCCE

10-TORNEO VOLLEY MISTO

11-TORNEO DI CARTE: SCALA 40

12-TORNEO DI CARTE: BURRACO

13-CSI TIME

14-LANCIA L'UOVO

15-TIRO ALLA FUNE

16-PALLA PRIGIONIERA

17-BATTLE FUTSAL

18- SPEED PUZZLERS

19-CANTAMORBEGNO

20-BICICLETTATA

21-GONFIABILANDIA

22-IN CUCINA CON NOI

23- TIRO CON LA FIONDA

24-GIOCO IN TAVOLO: CASTLE COMBO

25-BOWLING

26-TORNEO DI CARTE: SCOPA D'ASSI

27-TORNEO DI FRECCETTE

28-BASKETMANIA

29-IL CONTRADAIOLO CONTADINO

30-MASTERMIND

31-CORNHOLE

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 8 maggio alle ore 21.00 nel luogo che verrà comunicato ed il termine è fissato il giorno 9 maggio alle ore 17.00 presso l'ufficio della Pro Loco di Morbegno in Via Pretorio n.19. 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- GIOCHI BAGNATI GIOCHI FORTUNATI

Ogni squadra deve completare la staffetta nel minor tempo possibile, 400m. totali, facendo nuotare tutti i componenti secondo l'ordine stabilito.

- Le squadre sono composte da un numero uguale di partecipanti: 8, ogni componente nuota una frazione della gara: 25m. a testa per 2 giri.
- Piscina con corsie assegnate
- Lunghezza vasca: 25 m
- Ogni squadra occupa una corsia
- È obbligatorio saper nuotare senza ausili

La gara si svolge a staffetta: parte con un cerchietto (testimone) DA SEDUTO il primo nuotatore di ogni squadra al via, quando arriva al bordo vasca, passa il testimone e tocca il muro, solo dopo il tocco, parte il compagno successivo, si continua così fino all'ultimo nuotatore.

L'ordine dei nuotatori sarà: bambino-ragazza-giovane maschio-senior donna-bambina-ragazzo-giovane femmina-senior uomo. Vi è la possibilità di schierare in formazione al massimo due tesserati (FIN).

- Il cambio avviene solo dopo il tocco del bordo e la consegna del testimone
- Non è consentito partire in anticipo
- Ogni nuotatore deve completare l'intera distanza assegnata
- È possibile usare qualsiasi stile, salvo diversa indicazione
- Ogni concorrente della staffetta parte da seduto

Penalità:

- Partenza anticipata → possibile squalifica o penalità di tempo
- Mancato tocco del bordo → cambio non valido, penalità di tempo
- Ostacolare altre corsie → penalità o squalifica

Vince la squadra il cui ultimo nuotatore tocca per primo il bordo finale.

L'ingresso in tribuna per visionare la gara è consentito ad un massimo di 10 persone per contrada, mentre In vasca oltre agli 8 giocatori potranno accedere 5 persone per contrada.

MODALITÀ PROVE: le 8 contrade a estrazione verranno organizzate in 2 batterie da 4 contrade. Semifinale A e semifinale B, passeranno le prime 3 di ogni semifinale che andranno a fare la finalissima in una batteria da 6 contrade, la classifica finale verrà data dal risultano della finalissima mentre il 7° e l'8° posto verrano assegnati in base al tempo di qualifica.

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

LUOGO: Piscina 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 (1 Maschio e 1 Femmina)

EVENTUALI RISERVE: non previste

3- APRIAMO LE DANZE

SVOLGIMENTO GIOCO: gara di Ballo a coppie organizzata dal Comitato Organizzatore; la sfida prevede 2 tipologie di ballo differenti: LISCIO E LATINO AMERICANO. I ballerini saranno valutati da una giuria composta da almeno 3 Giudici esterni che valuteranno i concorrenti alla fine di ogni ballo. La durata dei brani sarà al massimo di 3 minuti.

I brani non verranno comunicati prima, la tipologia di ballo sarà, per il ballo liscio: POLKA - TANGO - CUMBIA - MAZURKA, per il latino: SALSA - BOOGIE - KIZOMBA - BACHATA.

I concorrenti dovranno danzare con la maglietta della contrada. La gara prevede 2 manches dove una coppia per contrada ballerà il ballo liscio e l'altra coppia ballerà il latino americano. Ogni contrada dovrà avere un ospite esterno che comporrà una delle due coppie, saranno valutati solamente i concorrenti della Contrada. La coppia in gara dovrà essere composta da uomo-donna.

MODALITÀ 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 di Morbegno

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior e 1 categoria mista (2 Uomini e 1 Donna oppure 1 Uomo e 2 Donne)

EVENTUALI RISERVE: non previste

4- 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 Polo Fieristico Morbegno

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.

5- PROVA DI FORZA

SVOLGIMENTO GIOCO: prova a tempo nel quale ogni concorrente dovrà cimentarsi in diverse prove di forza organizzate dal Comitato Organizzatore.

MODALITÀ PROVE: le regole ed i dettagli delle varie gare saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco.

PUNTEGGIO: Al termine delle gare viene stilata una classifica parziale per categoria secondo il piazzamento finale di ogni prova, 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.

LUOGO: Polo Fieristico Morbegno

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 senior (1 uomo e 1 donna)

EVENTUALI RISERVE: non previste

6- 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.

MODALITÀ 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: Polo Fieristico Morbegno

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1 giovane libero, 4 Ragazzi (2 Maschio e 2 Femmina) e 1 bambino libero

EVENTUALI RISERVE: non previste

7- 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.

MODALITÀ 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: Polo Fieristico Morbegno

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Bambini liberi

EVENTUALI RISERVE: non previste

8- CALCIO BALILLA

Il calcio balilla è un gioco da tavolo che simula una partita di calcio, in cui due squadre si affrontano manovrando omini fissati su aste per colpire la pallina e segnare nella porta avversaria. La partita si gioca due contro due. Ogni squadra controlla le proprie aste e deve coordinarsi per difendere e attaccare. All'inizio della partita si decide chi comincia, tramite sorteggio. La pallina viene lanciata da uno dei giocatori. Dopo ogni gol, la pallina viene rimessa in gioco dalla squadra che ha subito la rete. Lo scopo del gioco è segnare più gol dell'avversario. La partita termina quando una squadra raggiunge 10 gol.

Durante il gioco, i partecipanti muovono le aste per colpire la pallina. È consentito passare, tirare e difendere, ma è importante mantenere il controllo senza compiere movimenti scorretti.

Non è permesso:

- girare le aste su se stesse in modo incontrollato (le cosiddette "rullate")
- scuotere o sollevare il tavolo
- disturbare volontariamente l'avversario

Se la pallina si ferma in una zona non raggiungibile dagli omini, viene dichiarata "palla morta" e si riprende il gioco con una rimessa. Un gol è valido quando la pallina supera completamente la linea della porta. Non importa come viene segnato (rimbalzi inclusi), purché sia regolare. Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio stabilito.

MODALITÀ 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.

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

LUOGO: Polo Fieristico Morbegno

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1 Senior (libero), 1 Giovane (Libero)

EVENTUALI RISERVE: non previste

9. TORNEO DI BOCCE

SVOLGIMENTO GIOCO: il torneo di bocce seguirà il Regolamento Federale FIB e si svolgerà su campi regolamentari. La formula ad inseguimento consiste nel cominciare l'incontro con una coppia fino ai punti 10 (o 12, da definire), proseguire dal punteggio acquisito con la terna fino ai punti 20 (o 24, da definire), concludendo così la partita. Nella prima manche scenderà in campo la coppia mista formata da un Giovane (Libero) e un Senior (Libero), nella seconda scenderà in campo la terna composta da 2 Senior (Liberi) e un Senior Donna. Vi è la possibilità di schierare in formazione due tesserati che però non potranno scendere in campo contemporaneamente. La squadra sarà formata da un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 10. Ogni Contrada dovrà presentare al direttore di gara la propria formazione prima dell'inizio dell'incontro, i 5 titolari più le eventuali riserve. Vi è la possibilità di sostituzione durante l'incontro rispettando le regole di formazione stabilite e a fine tornata. Le bocce verranno fornite l'organizzazione. Prima di ogni incontro saranno concesse 2 tornate di prova. Il torneo si svolgerà con la collaborazione e supervisione della Bocciofila U.B. Morbegnesi.

- MODALITÀ 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 con formula sempre ad inseguimento

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

- LUOGO: Bocciodromo Morbegno (in caso di impraticabilità del campo il gioco si svolgerà al bocciodromo alla Valletta (Traona)

- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Senior (1 Donna e 3 Liberi), 1 Giovane (Libero)

- EVENTUALI RISERVE: 5 (Libero)

10- TORNEO DI VOLLEY MISTO

SVOLGIMENTO GIOCO: le partite si svolgeranno su campi regolamentari federali (altezza rete come nel misto) 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 e che ne rispettino le posizioni in campo al momento della sostituzione stessa. Su richiesta di una delle due squadre impegnate nell'incontro è ammesso un time-out per set. Non sono ammessi giocatori tesserati FIPAV per la categoria Senior maschile e femminile.

MODALITÀ PROVE: estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°). Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto. Tutte le partite si svolgeranno al meglio dei 3 set con punteggio di 15 nei primi due e di 10 nell'eventuale "bella" (con 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)

11- TORNEO DI CARTE: SCALA 40

SVOLGIMENTO GIOCO: le regole di gioco sono quelle ufficiali della Federazione Italiana Scala 40.
http://www.fisca.it/codice_scala_40.html

Si gioca con due mazzi da 54 di carte francesi. Il numero dei giocatori è di 4 per tavolo. Ognuno gioca per conto proprio.
Eventuali ulteriori precisazioni saranno fornite il giorno della gara stessa.

MODALITÀ PROVE: estrazione degli accoppiamenti di 8 tavoli composti da 4 giocatori, tutti con Contrade differenti, i 2 vincenti dei tavoli formeranno i 4 tavoli delle semifinali, a seguire si formerà il tavolo della finale con i vincitori dei 4 tavoli delle semifinali.

PUNTEGGIO: Per ogni tavolo (8 tavoli) il giocatore che esce per primo avrà 0 punti; il giocatore che esce per secondo avrà 1 punto, il giocatore che esce per terzo avrà 3 punti ed il giocatore vincente avrà 5 punti. Si formeranno quindi 4 tavoli con 4 giocatori: formeranno il tavolo della semifinale i 2 vincitori dei tavoli di partenza, il giocatore che esce per primo avrà 1 punto; il giocatore che esce per secondo avrà 3 punti, il giocatore che esce per terzo avrà 6 punti ed il giocatore vincente avrà 8 punti. Accede alla finale il vincitore del tavolo della semifinale (totale 4 giocatori), il giocatore che esce per primo avrà 3 punti; il giocatore che esce per secondo avrà 6 punti, il giocatore che esce per terzo avrà 9 punti ed il giocatore vincente avrà 12 punti.
Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei 4 partecipanti per Contrada, in caso di pareggi si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Classifica generale: dal **1°** all' **8°** squadra classificata con punteggi standard.

LUOGO: Bar Bersaglio

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 categoria mista

12- TORNEO DI CARTE: BURRACO

Il torneo sarà diviso in due parti: 4 partecipanti giocheranno a BURRACO e 2 partecipanti giocheranno a BURRACO INTERNAZIONALE

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 3 coppie in gara devono rimanere fisse per tutte le partite.

MODALITÀ PROVE: il direttore di gara seguirà l'andamento e le classifiche di gioco.

PUNTEGGIO: il punteggio finale per stabilire la classifica finale sarà composto dalla somma dei punti delle due classifiche parziali (burraco+burraco interazione). 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: 6 categoria mista

EVENTUALI RISERVE: non previste

13- CSI TIME

SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti a turno dovranno correre e districarsi su un percorso misto con ostacoli artificiali. La prova è a tempo e sarà cronometrata. E' obbligatorio seguire tutto il percorso definitivo, ci saranno delle penalità per chi non rispetta le regole comunicate. Eventuali ulteriori precisazioni saranno fornite il giorno della gara stessa dal Comitato Organizzatore. Vi è la possibilità di schierare in formazione al massimo due tesserati di atletica leggera.

MODALITÀ 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 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 liberi

EVENTUALI RISERVE: non previste

14- LANCIA L'UOVO

SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale a turno le coppie formate da uomo-donna e giovane maschio-giovane femmina dovranno lanciarsi un uovo senza farlo rompere; se l'uovo cade a terra e non si rompe sarà considerato comunque rotto. Ad ogni tiro il concorrente che lancia indietreggerà di un metro e dovrà sempre stare dietro con i piedi ad un'asse in legno che farà da linea di misura limite; l'area dietro al concorrente è illimitata ma che farà fede sarà la misura della linea. Se l'uovo cade a terra, il tiro successivo lo farà di nuovo la persona che ha lanciato precedentemente e si rimane nella stessa posizione. Ogni coppia ha a disposizione 3 uova; si sommeranno i metri conquistati lanciandosi le uova senza che esse si rompano o cadano a terra fino alle 3 uova a disposizione. L'uovo dovrà essere "preso" a mani nude.

PUNTEGGIO: la classifica finale sarà data dalla somma dei metri di ogni singola coppia sommati tra di loro. In caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 3 del Regolamento). Punteggio standard dal **1°** all' **8°** squadra classificata.

LUOGO: Colonia Fluviale

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

15- TIRO ALLA FUNE

SVOLGIMENTO GIOCO: al centro della fune c'è un fiocco ben riconoscibile. Sul terreno in erba dove si svolge la gara sono segnate due strisce, una corrispondente ad una squadra e una corrispondente all'altra. Vince la squadra che, tirando la fune con le mani, per prima riesce a far arrivare il fiocco entro la propria striscia. Se un giocatore scivola, può rialzarsi e continuare a giocare. Il numero di giocatori in campo è di 6, le eventuali riserve potranno entrare in gioco a discrezione del proprio allenatore; non è consentito però cambiare durante la partita avviata, anche in caso di infortunio. - è obbligatoria qualsiasi tipo di calzatura, tranne quelle fornite di tacchetti; - è ammesso anche l'uso di guanti; - è consentito il passaggio della corda alla vita solo all'ultimo della cordata, ma non è consentito il nodo; - è vietato restare per terra; - è vietato scavare delle buche, l'impugnatura della corda non deve essere mai mollata volontariamente, pena partita persa. Non possono giocare i tesserati FIGeST, gli atleti del Tiro alla Fune Valtellina alleneranno le squadre. L'allenatore di ogni squadra sarà estratto a sorte. Il peso massimo della squadra in campo deve essere di 500 kg.

MODALITÀ PROVE: girone unico all' "italiana" nel quale tutte le Contrade si sfideranno tutte una volta con gara da tirata unica nel tempo limite di 3 minuti; ogni vittoria assegna 1 punto. Al termine verrà stilata una classifica che deciderà gli accoppiamenti delle finali (1°-2° / 3°-4° / 5°-6° / 7°-8°) che si svolgeranno al meglio delle 3 prove con un tempo limite di 4 minuti a prova dal 1° al 4°

posto, in tirata unica dal 5° all' 8° posto. In caso di Contrade a pari punti saranno davanti in classifica quelle con il tempo minore nelle tirate vinte; in caso di ulteriore parità verrà estratto a sorte chi sarà più avanti in classifica.

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

LUOGO: Colonia Fluviale

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 6 categoria mista

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

16- PALLA PRIGIONIERA

SVOLGIMENTO GIOCO: ogni partita avrà la durata massima di 8 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 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 4 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 6 giocatori suddivisi nelle categorie: 1 Senior (donna), 1 Giovane (Femmina), 4 Ragazzi (2 Maschi e 2 Femmine); 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.

MODALITÀ 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 per 1 set a partita.

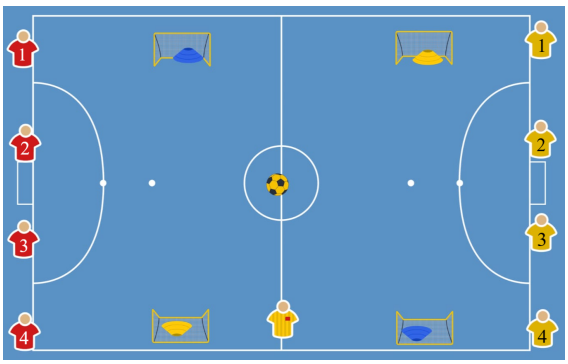
LUOGO: Colonia Fluviale

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1 donna, 1 Giovane femmina, 4 Ragazzi (liberi)

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

17- BATTLE FUTSAL

SVOLGIMENTO GIOCO: Il campo di gioco deve avere forma rettangolare. Su ciascuno dei due lati lunghi devono essere posizionate due porte, per un totale di quattro porte. Ogni porta deve essere identificata con un colore chiaramente visibile. Per ogni colore devono essere presenti due porte, collocate in metà campo opposte e disposte a specchio. Prima dell'inizio di ogni turno, la palla deve essere posizionata al centro esatto del campo.
Le squadre devono avere lo stesso numero di giocatori. I giocatori di ciascuna squadra devono posizionarsi lungo uno dei due lati corti del campo. A ogni giocatore deve essere assegnato un numero progressivo (1, 2, 3, 4, 5, ecc.). La numerazione deve essere identica per entrambe le squadre.
L'arbitro deve posizionarsi a bordo campo. Per iniziare ogni turno, l'arbitro deve chiamare ad alta voce un numero e un colore. Il numero chiamato individua i due giocatori, uno per squadra, che devono entrare in campo. Il colore chiamato individua la porta valida per segnare durante quel turno. Le decisioni dell'arbitro sono definitive e vincolanti.
Dopo la chiamata dell'arbitro, i due giocatori con il numero indicato devono correre verso la palla posta a centrocampo. Il giocatore che tocca per primo la palla ne acquisisce il possesso ed assume il ruolo di Attaccante. L'altro giocatore assume il ruolo di Difensore. L'Attaccante deve tentare di segnare esclusivamente nella porta del colore chiamato situata nella metà campo del Difensore.
Ogni turno ha una durata massima di 30 secondi. Il turno termina quando viene segnato un gol, quando la palla supera interamente le linee di fondo campo oppure quando scadono i 30 secondi.
Durante il turno è vietato utilizzare mani e braccia per giocare la palla. È consentito il contrasto sulla palla. È vietato il contatto fisico sull'avversario, inclusi spinte, trattenute, sgambetti o cariche. In caso di fallo, l'arbitro interrompe immediatamente il gioco e assegna il possesso della palla al giocatore che ha subito il fallo.
Il Difensore può intercettare o sottrarre regolarmente la palla all'Attaccante. In caso di cambio di possesso, il Difensore diventa Attaccante e l'Attaccante diventa Difensore. Dopo il cambio di ruolo, il nuovo Attaccante deve tentare di segnare nella porta del colore chiamato all'inizio del turno, situata nella metà campo opposta rispetto alla precedente azione di attacco. I cambi di ruolo possono avvenire un numero illimitato di volte nel corso dello stesso turno.
Per ogni gol segnato nella porta valida viene assegnato 1 punto alla squadra dell'Attaccante. Vengono assegnati 0,25 punti alla squadra del Difensore per ogni tiro in porta diretto nello specchio della porta valida che viene respinto dal Difensore senza utilizzo delle mani e rimane all'interno del campo di gioco; tale punteggio può essere attribuito più volte nello stesso turno. Vengono assegnati 0,5 punti alla squadra del Difensore per ogni tiro in porta che viene respinto dal Difensore senza utilizzo delle mani e, successivamente alla respinta, supera interamente la linea di fondo campo, oppure per ogni tiro in porta che non viene toccato dal Difensore e supera direttamente e interamente la linea di fondo campo. In caso di cambio di ruolo durante lo stesso turno, entrambe le squadre possono ottenere punti difensivi in momenti diversi del medesimo turno.
La partita termina quando una squadra raggiunge 10 punti oppure quando vengono raggiunti 8 minuti complessivi di gioco. Se il tempo di 8 minuti scade durante un turno in corso, il turno deve essere completato prima di dichiarare conclusa la partita.
Per ogni situazione non espressamente disciplinata dal presente regolamento, la decisione dell'arbitro è definitiva.



MODALITÀ PROVE: estrazione dell'ordine di partenza delle 8 Contrade.

PUNTEGGIO: 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.

LUOGO: Colonia Fluviale

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 bambini liberi

EVENTUALI RISERVE: non previste

18- SPEED PUZZLERS

SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti dovranno comporre un puzzle nel minor tempo possibile. Il puzzle avrà 500 pezzi e sarà uguale per tutti. I concorrenti hanno a disposizione 120 minuti per portare a termine l'opera, nel caso qualcuno non dovesse finire il puzzle si conteranno i pezzi regolarmente inseriti uniti alla cornice completa verso l'interno.

MODALITÀ PROVE: tutte le 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: 1 Senior (Libero), 1 Giovane (Libero), 1 Ragazzo (Libero)

EVENTUALI RISERVE: non previste

19- CANTAMORBEGNO

SVOLGIMENTO GIOCO:
Il quiz musicale è un gioco in cui i partecipanti devono riconoscere canzoni, artisti o informazioni legate alla musica nel minor tempo possibile, accumulando punti per vincere la partita. Il regolamento specifico verrà spiegato direttamente dal conduttore la sera della gara.

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: 3 categoria Mista e 1 ragazzo (Libero)

EVENTUALI RISERVE: non previste

20- 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.

21- GONFIABILANDIA

SVOLGIMENTO GIOCO: gioco a tempo con i gonfiabili organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli della gara sarà svelato e spiegato prima dell'inizio del Gioco.

MODALITÀ 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 (liberi), 2 Giovani (liberi), 2 Ragazzi (liberi), 2 Bambini (liberi)

EVENTUALI RISERVE: non previste

22- 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.

MODALITÀ 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

23- TIRO CON LA FIONDA

Il tiro con la fionda, secondo le linee guida FIGeST (Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali), è una disciplina di precisione in cui i partecipanti devono colpire un bersaglio utilizzando una fionda, rispettando regole tecniche e di sicurezza.
Ogni partecipante utilizza una fionda conforme e sfere consentite (fornite dall'organizzazione), tirando da una distanza prestabilita verso un bersaglio fisso di forma rotonda di materiale plastico, tessuto resistente o latta. Prima della gara viene predisposta l'area di tiro: i bersagli sono posizionati a una distanza che varia in base alla capacità media dei tiratori (spesso tra i 10 e i 15 metri) e con un'adeguata zona di sicurezza circostante. I tiratori si dispongono dietro una linea di tiro e operano uno alla volta, sotto il controllo di un giudice.
Ogni atleta ha a disposizione n. 5 tiri da svolgere entro 5 minuti.
Il punteggio viene assegnato quando la sfera colpisce il bersaglio.

- centro del bersaglio → 1 punto
- bersaglio mancato → 0 punti

Il punteggio totale è dato dalla somma di tutti i tiri andati a bersaglio.
Vince la gara la contrada che ottiene il punteggio più alto.

Durante la gara devono essere rispettate rigorosamente le norme di sicurezza:

- è vietato tirare se qualcuno si trova nell'area di tiro
- si tira solo su comando del giudice
- non si può mai puntare la fionda verso persone o cose
- eventuali comportamenti non consentiti o azioni che possano compromettere la sicurezza altrui comportano la squalifica dell'atleta.

Il tiro con la fionda unisce tradizione, abilità e concentrazione, ed è praticato nel rispetto delle regole e della sicurezza di tutti i partecipanti.

DIDATTICA MATTUTINA: è possibile provare il gioco con l'istruttore a partire dalle ore 9.00 fino alle ore 11.00

MODALITÀ 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 categoria MISTA e 1 ragazzo/a (libero) -età minima 12 anni- (libero)

EVENTUALI RISERVE: non previste

24- GIOCO DA TAVOLO: CASTLE COMBO

Torneo di CASTLE COMOBO a gironi, con tavoli da 2 giocatori. Finale e Finalina a 4 giocatori
Link al pdf con le regole in italiano: https://www.gateongames.com/wp-content/uploads/2025/12/CC-Rulebook-IT-v7-GOG.pdf

MODALITÀ PROVE:

- Estrazione di 4 gironi da 4 giocatori ciascuno (i 2 partecipanti della stessa contrada verranno sorteggiati in gironi diversi).
- Ogni partecipante gioca 1 partita contro ognuno degli altri partecipanti del proprio girone (per un totale di 3 partite).
- La classifica di ogni girone viene determinata in base a:
  - 1) Numero di vittorie
  - 2) Totale punti fatti nelle 3 partite
  - 3) Punteggio più alto totalizzato nelle 3 partite
  - 4) Sorteggio
- I vincitori dei 4 gironi si qualificano per la FINALE, che verrà giocata a 4 giocatori
- I secondi classificati dei 4 gironi si qualificano per la FINALINA, per determinare le posizioni dalla 5a all'8a

PUNTEGGIO:
1° (vincitore della FINALE): 20 punti 2°: 16 punti
3°: 13 punti
4°: 11 punti
5° (vincitore della FINALINA): 9 punti 6°: 7 punti
7°: 6 punti
8°: 5 punti
9°-12°: (i 4 giocatori classificati TERZI nei 4 gironi): 3 punti
13°-16°: (i 4 giocatori classificati QUARTI nei 4 gironi): 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.

LUOGO: Colonia Fluviale

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 categoria MISTA

EVENTUALI RISERVE: non previste

25- 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. La categoria dei Bambini giocherà con le sponde laterali alla pista.

MODALITÀ 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: 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

26- 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.

MODALITÀ 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 Bersaglio

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 categoria mista (Liberi)

EVENTUALI RISERVE: non previste

27- 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 ne 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); è consentito cambiare 1 giocatore di pari categoria tra un set e l'altro. 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. É ammesso in partita al massimo 1 giocatore tesserato FIGF.

MODALITÀ 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

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)

28- BASKETMANIA

SVOLGIMENTO GIOCO: gioco sportivo organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli delle gare per la categoria Bambini e Ragazzi saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco. Per la categoria Senior e Giovani ci sarà un torneo 3 Vs 3, con in campo sempre 1 Senior Uomo, 1 Giovane Uomo, 1 Donna (Senior o Giovane); le riserve saranno una per tipologia nei maschi, nelle donne non ci saranno in quanto una delle due sarà comunque la riserva dell'altra, nonostante la differente categoria. Verrà assegnato un punteggio alle prove dei Bambini e Ragazzi che si sommerà al punteggio dato dalla classifica del

torneo di 3 Vs 3. Non sono ammessi giocatori tesserati FIBA per la categoria Senior maschile. Verrà creato un regolamento ad hoc per i giochi che si svolgeranno.

MODALITÀ 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: 1 Senior (Uomo), 1 Giovane (Maschio)

29- IL CONTRADAIOLO CONTADINO

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

MODALITÀ 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: Agriturismo Cà dei Baf (Ardenno)

DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 4 ore.

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 3 Senior (Liberi)

EVENTUALI RISERVE: non previste

30- MASTERMIND

SVOLGIMENTO GIOCO: prova a tempo nella quale ogni concorrente per categoria dovrà formare una sequenza verticale di palline dello stesso colore in modo da avere 8 colonne di 8 colori differenti, il giocatore con 1 sola mano dovrà fare la sequenza di 64 palline nel minor tempo possibile. Le palline all'interno possono essere spostate solo utilizzando la pallina più in alto di ogni colonna.

MODALITÀ 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: Colonia Fluviale

DURATA: La durata totale del gioco è di massimo 15 minuti.

N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1 Senior (Libero), 1 Giovane (Libero)

EVENTUALI RISERVE: non previste

31- CORNHOLE

SVOLGIMENTO GIOCO: Il cornhole è un gioco di abilità e precisione in cui ci si sfida lanciando dei sacchetti verso una tavola inclinata con un foro. Le squadre sono composte da 8 giocatori ciascuna. La tavola viene posizionate a una distanza di circa 8 metri, mentre per i bambini sarà di 6 metri. I giocatori lanciano a turno i loro sacchetti (4 ciascuno) verso la tavola.

Al termine dei lanci si contano i punti:

- un sacchetto che entra nel foro vale 3 punti
- un sacchetto che resta sulla tavola vale 1 punto
- un sacchetto che cade a terra non vale
-

È valido qualsiasi contatto tra sacchetti: possono spingersi, cadere o entrare nel foro anche dopo essere stati colpiti. Tuttavia, un lancio non è valido se il giocatore supera la linea o se il sacchetto tocca terra prima di salire sulla tavola.

MODALITÀ 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