

9° Edizione: GIOCHI DELLE CONTRADE – MORBEGNO 2024

REGOLAMENTO DESCRIZIONE GIOCHI

LISTA GIOCHI:

- 1-CERCA E... SUONA AL VICINO
- 2-APRIAMO LE DANZE
- 3-CAMMINATA
- 4- RUBABANDIERA
- 5-CENTRA IL BUCO
- 6-BOCCE SU PRATO
- 7-TIRO ALLA FUNE
- 8-TORNEO DI CARTE: SCOPA D'ASSI
- 9-TORNEO VOLLEY MISTO
- 10-APRI LA MENTE
- 11-CORSA AD OSTACOLI
- 12-BALL IN HEAD
- 13-PALLA PRIGIONIERA
- 14-SPEED PUZZLERS
- 15-KARAOKE
- 16-BICICLETTATA
- 17-IN CUCINA CON NOI
- 18-GIOCO IN SCATOLA: CHALLENGERS BEACH CUP
- 19-GONFIABILANDIA
- 20-BOWLING
- 21-TORNEO DI CARTE: BURRACO
- 22-TORNEO DI CARTE: BRISCOLA

23-TORNEO DI FRECCETTE

24-BASKETMANIA

25-IL CONTRADAIOLO CONTADINO

26-I CERCHI DEL MAGO

27-PALLA IN GABBIA

28-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 3 maggio alle ore 21.00 nel luogo che verrà comunicato ed il termine è fissato il giorno 4 maggio alle ore 17.00 presso l'ufficio della Pro Loco in via Pretorio 19. 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. 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 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 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.
- 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: 3 Senior (2 Uomini e 1 Donna oppure 1 Uomo 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. 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 perché 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: 6 Ragazzi (3 Maschio e 3 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. 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. Non possono giocare i tesserati FIGeST, gli atleti del Tiro alla Fune Valtellina alleneranno le squadre ed il 50% dei giocatori che parteciperanno al gioco devono tassativamente presenziare prima della gara ad almeno un "open day" di quelli previsti presso il luogo che verrà comunicato. L'allenatore di ogni squadra sarà estratto a sorte il giorno del torneo.
- **MODALITA' 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:** Area Pubblica Passerini
- **N° PARTECIPANTI PER CONTRADA:** 3 Senior (2 Uomini e 1 Donna), 3 Giovani (2 Maschi e 1 Femmina)
- **EVENTUALI RISERVE:** numero massimo di 6 (una per partecipante)

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 Bersaglio
- 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 (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.
- MODALITA' PROVE: estrazione degli accoppiamenti dai quarti di finale alla finale (1°-2° / 3°-4°). Le 4 perdenti dei quarti si sfideranno in semifinali (estrazione degli accoppiamenti) e finali 5° - 8° posto. Tutte le partite 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. APRI LA MENTE

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti dovranno sfidarsi in prove di abilità e cultura. Il regolamento del gioco verrà svelato la sera stessa prima dell'inizio della gara.
- MODALITA' PROVE: tutte le Contrade in contemporanea.
- PUNTEGGIO: in caso di Contrade a pari punti si accorderà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento). Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Piazza San Giovanni
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (Liberi), 1 Giovane (Libero)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

11. CORSA AD OSTACOLI

- 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.
- 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 accorderà 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), 2 Bambini (1 Maschio e 1 Femmina)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

12. BALL IN HEAD

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti dovranno lanciare una pallina da tennis in un cesto posto sulla testa di una persona che dista circa 4 metri. Saranno valide le palline che al termine della manche si troveranno all'interno del cesto. Ogni concorrente avrà a disposizione 1 minuto per lanciare un numero illimitato di palline.
- MODALITA' PROVE: estrazione dell'ordine di partenza delle 8 Contrade.
- PUNTEGGIO: in caso di Contrade a pari punti si accorderà 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)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

13. 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 palla nella zona laterale del proprio campo di gioco o della propria prigione. Il possesso palla, dopo aver colpito un avversario ed averlo mandato in prigione, sarà del giocatore appena colpito che andrà in prigione. Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha fatto uno o più rimbalzi a terra non è fatto prigioniero; 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)

14. 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.
- **MODALITA' 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

15. KARAOKE

- SVOLGIMENTO GIOCO: ogni concorrente sceglierà un brano che dovrà essere comunicato dai Responsabili di Contrada al Comitato Organizzatore entro il 6 maggio 2024. 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 5/6 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 5 a 10 (per i bambini 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):
 - Intonazione
 - Interpretazione
 - Seguire le parole del testo cantate
- LUOGO: Colonia Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 2 Senior (Liberi), Bambini (Liberi)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

16. 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 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.

17. IN CUCINA CON NOI

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco di cucina organizzato dal Comitato Organizzatore; le regole ed i dettagli delle varie gare saranno svelati e spiegati prima dell'inizio del Gioco. Si chiede di avvisare l'organizzazione in caso di allergie dei concorrenti almeno 3 giorni prima del gioco.
- MODALITA' PROVE: sarà svelato e spiegato il Regolamento prima dell'inizio del Gioco.
- PUNTEGGIO: in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento). Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Colonia 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

18. GIOCO DA TAVOLO: CHALLENGERS BEACH CUP

- SVOLGIMENTO GIOCO: torneo di CHALLENGERS BEACH CUP! diviso in 2 tavoli, con semifinali incrociate e finali 1°/2° e 3°/4° posto. Le regole del gioco sono quelle ufficiali che si trovano allegate al presente regolamento oppure al Link [https://cdn.svc.asmodee.net/production-asmodeeit/uploads/2023/12/Challengers Beach Cup ITA.pdf](https://cdn.svc.asmodee.net/production-asmodeeit/uploads/2023/12/Challengers_Beach_Cup_ITA.pdf). Si giocherà senza il modulo "Allenatori".

Un arbitro dell'Associazione Morbo Ludens controllerà il rispetto delle regole di gioco ed effettuerà i conteggi finali di ogni partita.

- MODALITA' PROVE: la prima fase del torneo si svolgerà su 2 tavoli, composti ciascuno da 8 partecipanti (1 per ogni contrada). Ogni partecipante disputerà 7 partite, una contro ogni altro partecipante allo stesso tavolo. I 2 giocatori con il punteggio più alto in entrambi i tavoli, si qualificheranno per le **SEMIFINALI** secondo il seguente schema:

VINCENTE TAVOLO 1 vs 2° CLASSIFICATO TAVOLO 2

VINCENTE TAVOLO 2 vs 2° CLASSIFICATO TAVOLO 1

I vincitori delle 2 semifinali disputeranno la **FINALE 1°/2°** posto

I perdenti delle 2 semifinali disputeranno la **FINALE 3°/4°** posto

- PUNTEGGIO:
- 1° (**vincitore** della finale **1°/2° posto**): 23 punti
- 2° (**perdente** della finale **1°/2° posto**): 17 punti
- 3° (**vincitore** della finale **3°/4° posto**): 13 punti
- 4° (**perdente** della finale **3°/4° posto**): 12 punti
- 5°/6° (i due giocatori classificati **terzi** nei 2 tavoli iniziali): 9 punti
- 7°/8° (i due giocatori classificati **quarti** nei 2 tavoli iniziali): 7 punti
- 9°/10°: (i due giocatori classificati **quinti** nei 2 tavoli iniziali): 4 punti
- 11°/12°: (i due giocatori classificati **sesti** nei 2 tavoli iniziali): 3 punti
- 13°/14°: (i due giocatori classificati **settimi** nei 2 tavoli iniziali): 2 punti
- 15°/16°: (i due giocatori classificati **ottavi** nei 2 tavoli iniziali): 1 punto



Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei "Punti Gioco" ottenuti dai due partecipanti per Contrada. In caso di parità, verrà considerato il miglior piazzamento del singolo partecipante.

- LUOGO: Colonia Fluviale
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 1 Senior (Libero), 1 Giovane (Libero)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

19. GONFIABILANDIA

- SVOLGIMENTO GIOCO: prova a tempo nella quale ogni concorrente dovrà iniziare e terminare un percorso sui gonfiabili e un'altra prova che completerà il percorso, quando il "campo" sarà libero potrà partire il compagno di squadra nell'ordine prestabilito ed uguale per tutti. Eventuali altre spiegazioni saranno fornite il giorno della gara.
- 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

20. 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.
- MODALITA' PROVE gara unica con le 8 Contrade in contemporanea divisi per categorie. Al termine viene stilata una classifica parziale per categoria secondo il piazzamento finale, assegnando un punteggio al primo classificato pari a 10 e a decrescere sulle altre posizioni fino al punteggio per l'ottavo classificato pari a 3, in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica (Contrade in parità 10 punti ciascuna, la terza classificata 8 punti e così via). La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi delle classifiche parziali.
- PUNTEGGIO: in caso di Contrade a pari punti si accorcerà la classifica Standard (Art. 9 del Regolamento). Classifica finale dal 1° all' 8° squadra classificata con punteggi standard.
- LUOGO: Bowling di Talamona
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 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

21. 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

22. 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:

$$4 \text{ Assi} + 4 \text{ Tre} + 4 \text{ Re} + 4 \text{ Cavalli} + 4 \text{ Femmine} = 4 \cdot 11 + 4 \cdot 10 + 4 \cdot 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 2 = 120$$

Una partita è vinta se la coppia ottiene almeno 61 punti: se si ottiene 60 da entrambe le parti la partita è pareggiata.

Partite al meglio delle 3 prove con 2 partite di 3 raggi ed eventuale bella ai 4 raggi. La carta più alta fa il mazzo iniziale. 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 Pick Up, **Bar da scegliere**
- N° PARTECIPANTI PER CONTRADA: 4 Senior (Liberi)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

23. 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 Quinto
- 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)

24. 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 e femminile. Verrà creato un regolamento ad hoc per i giochi che si svolgeranno.

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

25. IL CONTRADAILO 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.
- 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: 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

26. I CERCHI DEL MAGO

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti dovranno completare un percorso nel minor tempo possibile (una singola manche), dandosi il cambio come una "staffetta". Ogni concorrente dovrà stare con entrambe i piedi all'interno di un cerchio di plastica e dovrà muoverne un altro uguale per spostarsi solamente con un bastone saltandoci dentro per andare avanti e raggiungere il proprio compagno per il cambio. Vincerà la squadra che impiegherà il minor tempo per completare il percorso. E' vietato muovere il cerchio con i piedi per avanzare, nel caso di irregolarità il giudice potrà far ripartire da capo il concorrente in gara nel proprio percorso.
- 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, 1 Donna), 2 Giovani (1 Maschio, 1 Femmina)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

27. PALLA IN GABBIA

- SVOLGIMENTO GIOCO: gioco nel quale i concorrenti dovranno schierarsi uno a fianco all'altro formando un cerchio e saranno legati l'uno con l'altro (obbligo pantalone lungo); si dovranno passare una palla mantenendo le mani unite (come in pallavolo tipo Bagher) per colpire la palla, è vietato prenderla con una sola mano. La palla che passa sotto alle gambe del concorrente lo eliminerà dal gioco, fino a che rimarrà un vincitore. Ogni "cerchio" darà una classifica che assegnerà un punteggio che verrà sommato per tutti i componenti della Contrada. Ci saranno due manches per ogni categoria.
- 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 Ragazzi (1 Maschio, 1 Femmina), 2 Bambini (1 Maschio, 1 Femmina)
- EVENTUALI RISERVE: non previste

28. 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

