

CAMPESTRE

La specialità di corsa campestre viene disputata a Bormio su percorso segnalato di circa 6 km di lunghezza a cui possono partecipare massimo 10 concorrenti per squadra.

Non sono ammesse deviazioni dal percorso (pena la squalifica).

Ad ogni squadra verranno consegnati i pettorali per ciascun partecipante alle Bormiadi: gli stessi – essendo adesivi – dovranno essere applicati sulla parte anteriore della maglietta delle Bormiadi, pena la squalifica.

La prova dovrà essere completata nel tempo limite di un'ora; i concorrenti che non rispetteranno il tempo limite non verranno classificati e non porteranno punteggio alla propria squadra.

Partecipano alla prova tutte le squadre in contemporanea: verranno poi redatte due classifiche distinte, con distinzione tra squadre maschili/miste e squadre femminili.

Ciascuna squadra dovrà rendere disponibile un componente tra i partecipanti non impegnati nella prova, i quali si impegneranno ad effettuare servizio di controllo e vigilanza sul percorso di gara. I volontari dovranno trovarsi domenica pomeriggio alle ore 16.30 al Bar Pentagono per ricevere le indicazioni di questo importante servizio, indispensabile per la buona riuscita della prova.

CICLISMO

La specialità di ciclismo viene disputata con la formula di partenza in linea e con rilevamento dei tempi singoli di ciascun partecipante. Partecipano massimo 9 concorrenti per squadra.

La classifica verrà redatta sommando i punteggi assegnati in base alla posizione ottenuta da ciascuno dei partecipanti di ciascuna squadra e verranno redatte due classifiche distinte, con distinzione tra squadre maschili/miste e squadre femminili.

La prova sarà con ammassamento in linea a Bormio Via Funivie, trasferimento a velocità controllata fino all'uscita della galleria ski stadium e partenza lanciata in località Eira.

L'arrivo sarà in località Bormio 2000.

Si raccomanda la massima puntualità.

Nella prova individuale è consigliato l'utilizzo della maglietta ufficiale delle Bormiadi.

L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO

E' assolutamente vietato seguire i concorrenti con automezzi e motocicli: alle squadre che non rispetteranno questo divieto verrà comminata una penalità di 500 punti in classifica.

Ciascuna squadra dovrà rendere disponibile due componenti tra i partecipanti non impegnati nella prova, i quali si impegneranno ad effettuare servizio di controllo e vigilanza sul percorso di gara. I volontari dovranno trovarsi domenica mattina alle ore 9,00 in prossimità della cabinovia di Bormio 2000 (bar Big Ben) per ricevere le indicazioni di questo importante servizio, indispensabile per la buona riuscita della prova.

EPIC RISE

La specialità di EPIC RISE viene effettuata a Valdidentro presso la parte finale della pista di rientro ski area Cima Piazzoli Happy Mountain (partenza cabinovia).

Partecipano due concorrenti per squadra, con partenza individuale e nell'ordine di tutti i concorrenti 1 di ciascuna squadra e a seguire i concorrenti 2 di ciascuna squadra.

Ciascun concorrente dovrà cercare di raggiungere il punto più elevato del percorso (che sarà delimitato ai due lati). La prova termina nel punto in cui il concorrente mette piede a terra. La classifica terrà conto della somma dei metri raggiunti da ciascuno dei 2 concorrenti per squadra, nel punto toccato con piede a terra. La partenza verrà effettuata una squadra alla volta, con ordine inverso di classifica.

GIMKNA STORICA

La gimkana storica viene proposta nel centro di Bormio.

Partecipano alla prova n. 7 concorrenti per squadra, con partenza di n. 1 squadra alla volta con ordine inverso della classifica generale.

MODALITA' DELLA PROVA: partenza del CONCORRENTE N. 1 e del CONCORRENTE N. 2 dalla zona in prossimità dell'edificio Comunità Montana Alta Valtellina (in fondo alla piazza del Kuerc). I due concorrenti dovranno trascinare in salita lo slit mat (robusta slitta in legno utilizzata nei tempi passati per il trasporto di tronchi e legname) con carico di tronchi, percorrendo circa 30 metri in leggera salita, fino in prossimità al bar Dolce Ozio. Uno dei due concorrenti al termine della fase di trascinamento dovrà raggiungere e suonare un campanaccio appeso ad uno dei ganci infissi sul muro del sagrato.

Il suono del campanaccio rappresenterà il cambio per i CONCORRENTI N. 3 e N. 4, i quali avendo già in mano una sega, dovranno iniziare a segare un tronco. I concorrenti impegnati in questa frazione avranno l'obbligo di tenere con tutte e due le mani la sega.

Quando il pezzo di legno cadrà in terra, uno dei due concorrenti si sposterà di lato ad aiutare il CONCORRENTE N. 5 a caricarsi sulla testa/spalle una blaca (o blecia o pon) di fieno del peso approssimativo di circa 30/35 kg per gli uomini e di 15/20 kg per le donne.

Il CONCORRENTE N. 5 con il sacco di fieno sulla testa/spalle dovrà affrontare un percorso tortuoso che attraversa la piazza fino alla curva situata in prossimità del bar alla Torre. Verrà seguito nel suo percorso dal concorrente che lo ha aiutato a posizionare il sacco di fieno, che lo aiuterà di nuovo a rimettere in testa/spalle il carico nel caso in cui il sacco dovesse cadere in terra. Arriverà a dare il cambio ai CONCORRENTI N. 6 e N. 7 e dovrà – da solo – posizionare il sacco di fieno sulla lolza (grande slitta in legno). Una volta posizionato il sacco di fieno, il 6° e il 7° concorrente trascineranno insieme la lolza giù da via De Simoni, si immetteranno nel vicolo Bruni, attraverseranno piazzetta Martino Anzi e attraverso l'ultimo tratto di via Roma si riporteranno in piazza del Kuerc fino all'arrivo. Nel percorso da affrontare con la lolza – nel caso in cui il sacco di fieno dovesse cadere in terra, dovrà essere riposizionato dai due concorrenti. Nella fase di trascinamento della lolza tutti e due i concorrenti sono obbligati a tirare (è vietato il trascinamento effettuato solo da un concorrente con il secondo impegnato a tenere fermo il sacco di fieno).

E' gradito abbigliamento d'epoca (vestiti in panno o simili).

Le squadre miste avranno l'obbligo di trasporto del sacco di fieno più pesante, per evitare che i concorrenti impegnati nella frazione da percorrere con la lolza abbiano a trascinare un peso inferiore, fatto salvo il caso in cui – per le squadre miste – i concorrenti n. 5, 6 e 7 siano tutti e tre di sesso femminile.

Le modalità di effettuazione della prova potranno subire delle modifiche, comunicate anticipatamente.

IL CERVELLONE

La prova IL CERVELLONE, verrà effettuata al Polifunzionale di Rasin domenica 22 ottobre 2023, nel pomeriggio.

Prevede la partecipazione di n. 5 concorrenti per squadra, i quali dovranno cimentarsi in una prova di cultura generale. Verranno utilizzate le apposite pulsantiere.

La classifica verrà definita dal punteggio raggiunto da ciascuna delle squadre partecipanti.

Le modalità di effettuazione del gioco verranno spiegate prima dell'inizio della prova.

MULTIATLETICA

La prova MULTIATLETICA viene effettuata presso il campo sportivo comunale e la pista di atletica leggera di Livigno.

Prevede le seguenti specialità:

LUNGO – VORTEX – STAFFETTA 4X100 – ALTO – 400 MT

Ciascuna squadra è obbligata a schierare concorrenti differenti in ciascuna specialità, e più in particolare:

1 concorrente nella prova di LUNGO (prova unica con 3 salti per atleta), 1 concorrente nella prova di VORTEX (prova unica con 3 lanci per atleta), 4 concorrenti nella prova STAFFETTA 4X100, 1 concorrente nella prova di ALTO (3 tentativi per misura), 1 concorrente nella prova 400 metri.

Il programma di massima della giornata prevede:

ore 9,30	VORTEX (tutta la gara)
ore 9,30	LUNGO (tutta la gara)
ore 10,00	ALTO (tutta la gara)
ore 10,30	400 METRI (1° turno con 1 batteria da 6 concorrenti e 2 batterie da 5 concorrenti per le squadre maschili/miste – passano i primi concorrenti di ciascuna batteria + i 3 migliori tempi)
ore 10,45	STAFFETTA 4X100 (1° turno con 1 batteria da 6 concorrenti e 2 batterie da 5 concorrenti per le squadre maschili/miste – passano i primi concorrenti di ciascuna batteria + i 3 migliori tempi)
ore 11,45	400 METRI (finale a 5 squadre femminili e a seguire finale a 6 squadre maschili/miste)
ore 12,00	STAFFETTA 4X100 (finale a 5 squadre femminili e a seguire finale a 6 squadre maschili/miste)
ore 12,30	PRANZO/PASTA PARTY

Ciascuna prova di MULTIATLETICA assegnerà un proprio punteggio, che sommato definirà la squadra vincitrice.

NUOTO

La prova di nuoto, che viene effettuata presso la piscina di Bormio Terme, prevede la partecipazione di 4 concorrenti per squadra.

La specialità viene effettuata in più fasi con il criterio delle batterie. Nelle fasi eliminatorie si effettuano n. 3 batterie per le squadre maschili e miste (n. 1 batteria da 6 squadre e n. 2 batterie da 5 squadre) e n. 1 batteria per le squadre femminili (n. 1 batteria da 5 squadre).

Per le batterie delle squadre maschili e miste passano alla fase successiva le prime 2 squadre classificate di ogni singola batteria più i 4 migliori tempi (totale n. 10 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dall'11° al 16° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 5 squadre per batteria, a sorteggio), passano alla finale (n° 5 squadre) la prima squadra classificata di ogni batteria più i migliori 3 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 6° al 10° posto in ordine di tempo.

Per la batteria delle squadre femminili passano alla finale le prime 3 squadre.

Le due squadre eliminate verranno classificate dal 4° al 5° posto.

DISTANZA : mt 50 andata/ritorno per ogni frazionista. Solo per la finale delle squadre maschili/miste saranno previsti mt 100 per ogni frazionista.

STILI DI NUOTO:

Fasi eliminatorie: ogni concorrente potrà praticare qualsiasi stile;

Semifinali e finali: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a stile libero, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero.

- Stile dorso:** partenza in acqua, schiena rivolta verso l'acqua e faccia in alto
- Rana:** movimento braccia e gambe in simultanea (no movimento alternato) alla virata è obbligatorio toccare il bordo con entrambe le mani.
- Stile libero**

PENALITA' :

- cambio frazione non regolare + 5 secondi;
- cambio stile durante lo svolgimento degli stili obbligatori + 10 secondi;
- Nel caso di infrazioni ripetute o gravi la squadra verrà squalificata. Alla squadra squalificata verrà assegnata l'ultima posizione di quella fase (nel caso che due squadre verranno squalificate nella stessa batteria, per la classifica verrà considerato il tempo della batteria di qualificazione o della semifinale).
- Tocco della virata a rana solo con una mano + 5 secondi

I giudici addetti al controllo del cambio saranno i cronometristi, i giudici addetti al controllo dello stile di nuoto saranno i responsabili della piscina.

Ogni concorrente deve partire dal bordo rialzato della vasca con esclusione del frazionista del dorso che partirà in acqua.

PALLAGUERRA

La specialità di pallaguerra viene disputata sul campo da tennis coperto situato presso il centro sportivo di Bormio. Partecipano n° 6 concorrenti per squadra.

Le due squadre vengono disposte nelle rispettive metà campo.

Ad inizio partita ciascuna squadra dispone un proprio giocatore nella zona di prigione.

La vittoria viene assegnata alla squadra che prenderà prigionieri entro i 10 minuti di durata dell'incontro tutti i concorrenti della squadra avversaria, oppure alla squadra che presenterà il maggior numero di giocatori in campo.

Se al termine dei 10 minuti di incontro le due squadre presentano identico numero di giocatori liberi, vince la squadra che per prima cattura un giocatore della squadra avversaria.

REGOLE DEL GIOCO

- un giocatore viene "preso" se colpito in qualsiasi parte del corpo
- il giocatore preso ha diritto ad un tiro dalla prigione
- se la palla rimbalza e colpisce il giocatore, il giocatore NON è preso
- se più giocatori vengono colpiti e poi la palla tocca terra, essi sono tutti presi e solo il primo ha diritto al tiro dalla prigione
- se un giocatore in prigione colpisce uno della squadra avversaria viene liberato; ad inizio partita la prigione è occupata provvisoriamente da un giocatore che poi ritorna in campo appena arriva un prigioniero
- se un giocatore prende la palla al volo è "preso" il giocatore avversario che l'ha lanciata (non vale se prima ha rimbalzato su un altro giocatore della propria squadra)
- non sono ammessi più di 2 palleggi tra il proprio campo e la propria zona di prigione
- non è ammessa la fuga oltre le linee laterali (in questo caso il giocatore che ha commesso l'infrazione viene spostato in prigione)

Nella prima fase vengono effettuati gli 8 incontri tra le squadre maschili/miste.

Nella fase finale vengono effettuati gli incontri della seconda fase tra le squadre maschili/miste e gli incontri della prima fase tra le squadre femminili; a seguire le finali sia delle squadre maschili/miste che delle squadre femminili.

PALLAVOLO

Il torneo di pallavolo è effettuato con la formula dell'eliminazione diretta. Ogni incontro si disputerà al meglio dei 3 set con la formula al tie-break (primi 2 set al 25 e terzo set al 15 con vincolo dei due punti di scarto). Durante l'incontro si potranno effettuare un numero illimitato di cambi di giocatori. Anche le finali a tre squadre si disputeranno al meglio dei 3 set. Per tutto quanto non contemplato sopra vige il regolamento F.I.P.A.V.

Per gli incontri del torneo femminile altezza rete a mt. 2,24.

Per gli incontri del torneo maschile/misto altezza rete a mt. 2,35.

PATTINAGGIO SU GHIACCIO

La prova di pattinaggio su ghiaccio si svolgerà con la formula di staffetta. Ogni squadra sarà composta da 4 concorrenti ed ognuno di loro dovrà compiere 2 giri di pista, effettuando il cambio in una zona della pista appositamente segnalata, toccando il compagno (nel caso di cambio irregolare o di passaggio all'interno dei picchetti che delimitano il tracciato di gara, verrà applicata una penalità di 20 secondi). La partenza verrà data dallo starter tramite pistola o fischietto. Il suono del fischietto o pistola sarà preceduto dai seguenti ordini impartiti dallo starter: "AI VOSTRI POSTI" – "PRONTI". Ogni concorrente è libero di impiegare il materiale (pattino) che ritiene più opportuno. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.**

L'organizzazione fornirà il materiale necessario ai partecipanti che ne saranno sprovvisti. Gli abbinamenti delle varie batterie saranno ottenuti mediante sorteggio.

Per le squadre maschili/miste si effettueranno le qualificazioni ad eliminazione diretta con le 16 squadre suddivise in 4 batterie (da 4 squadre). Passano alle semifinali la prima squadra di ogni batteria, più i 2 migliori tempi. La classifica dal 16° al 7° posto (squadre eliminate alle qualificazioni) verrà stilata in base ai tempi.

Le 6 squadre classificate verranno suddivise in 2 batterie (da 3 squadre). Passano alla finale la prima squadra delle due batterie più il miglior tempo.

La classifica dal 6° al 4° posto (squadre eliminate in semifinale) verrà stilata in base ai tempi.

La classifica dal 1° al 3° posto verrà stilata in base alla posizione di arrivo della finale.

Per le squadre femminili si effettueranno le qualificazioni ad eliminazione diretta con le cinque squadre suddivise in due batterie (da 3 e 2 squadre). Passano alla finale la prima squadra delle due batterie più il miglior tempo.

La classifica dal 5° al 4° posto (squadre eliminate in qualifica) verrà stilata in base ai tempi.

La classifica dal 1° al 3° posto verrà stilata in base alla posizione di arrivo della finale.

Per le squadre che passano il primo turno non sono ammesse sostituzioni dei concorrenti precedentemente iscritti (salvo casi di infortunio).

Per motivi organizzativi nella zona compresa tra gli spogliatoi e la pista potranno sostare solamente i partecipanti alla prova. Gli spettatori dovranno obbligatoriamente utilizzare le tribune. Nella zona di giura e cronometraggio potranno entrare e sostare solamente i giudici e i cronometristi.

ROLLER

La prova di roller o pattini a rotelle viene effettuata a Bormio sulla pista di atletica del campo sportivo comunale, per una lunghezza di mt. 800.

Partecipano 4 concorrenti per squadra. Ciascun partecipante dovrà provvedere a dotarsi di apposite protezioni (ginocchiere-guanti-gomitieri) che tengano conto del proprio livello. Nell'effettuazione della prova i 4 concorrenti potranno aiutarsi reciprocamente (è ammessa la spinta da dietro tra i concorrenti delle singole squadre).

Al termine della prova verranno redatte due classifiche distinte, con distinzione tra squadre maschili/miste e squadre femminili.

Si raccomanda di prestare la massima attenzione nell'affrontare la prova. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.**

STAFFETTA DI CORSA

La staffetta di corsa viene disputata nel centro storico di Bormio. Partecipano 8 concorrenti per squadra col criterio della staffetta.

La partenza dei primi frazionisti di ogni squadra avviene in linea da piazza del Kuerc. Il percorso per il primo frazionista prevede la partenza in fondo a piazza del Kuerc, il passaggio in via De Simoni, svolta a sinistra su via Dante, svolta alla chiesa di San Vitale e a sinistra su via Roma e cambio frazioni in piazza del Kuerc. L'ultimo frazionista terminerà la staffetta all'arrivo in piazza del Kuerc, all'arrivo previsto nella salita compresa

tra la struttura del Kuerc e il muro del sagrato della chiesa. E' obbligatoria la partecipazione di 8 frazionisti per squadra e un singolo frazionista non può effettuare più di una frazione, pena la squalifica della squadra. Partecipano alla prova tutte le 21 squadre in contemporanea: verranno poi redatte due classifiche distinte, con distinzione tra squadre maschili/miste e squadre femminili.

STRONGMAN&WOMEN

La specialità strongman&women viene effettuata al centro sportivo di Bormio. Partecipano a questa prova – che è a cronometro - 5 concorrenti per squadra. I concorrenti 1 e 2 effettueranno insieme un tratto di percorso in andata trascinando due copertoni. Al termine della loro prova daranno il cambio al concorrente 3, il quale trasporterà un bidone carico di acqua effettuando il tragitto in andata e ritorno. Terminata la sua prova posizionerà il bidone su piano rialzato e darà il cambio ai concorrenti 4 e 5 che trascineranno i due copertoni al punto di partenza prova. Le modalità di effettuazione della prova potranno subire delle modifiche, comunicate anticipatamente.

TIRO ALLA FUNE

La specialità di tiro alla fune viene disputata al centro sportivo di Bormio (spazio coperto "palafitta"). Prevede la partecipazione di massimo 8 concorrenti per squadra e consiste in una gara ad eliminazione. Passa al turno successivo la squadra che vince due prove. I concorrenti sono obbligati ad indossare scarpe da ginnastica o da trail; non è ammesso l'utilizzo di scarponi e nemmeno l'utilizzo di guanti. Gli incontri verranno disputati tenendo conto della suddivisione delle squadre nei due gruppi maschili/miste e femminili, secondo i tabelloni sorteggiati.

ZIG ZAG HELL

La specialità di zig zag hell è la novità delle Bormiadi 2023. Prevede la risalita della pista di downhill disegnata sulla linea di risalita della cabinovia di Isolaccia. Partecipano n. 3 concorrenti per squadra, che verranno suddivisi in 3 distinte batterie per le squadre maschili/miste, formate distintamente dal 1°, dal 2° e dal 3° concorrente di ciascuna squadra. per le squadre femminili le 15 concorrenti complessive parteciperanno ad un'unica batteria. Dopo un tratto di lancio di circa 200 metri i concorrenti affronteranno il sentiero in salita, fino all'arrivo posto alla stazione intermedia della ex seggiovia. Non è ammesso l'utilizzo dei bastoncini. Per ogni batteria verrà redatta una classifica con assegnazione di punteggio in base alla posizione di arrivo, a cui verrà sommato il punteggio bonus batteria definito dalla posizione di arrivo. Il punteggio bonus per le squadre maschili/miste verrà così definito: il concorrente primo al traguardo di ciascuna batteria avrà 16 punti e così a scalare fino al 16° classificato che avrà 1 punto. Per le squadre femminili il punteggio bonus dell'unica batteria prevederà 15 punti alla 1^ classificata e a scalare fino alla 15^ classificata che avrà 1 punto. La somma dei punteggi di ciascuno dei 3 concorrenti, definirà il punteggio di squadra.

JOLLY

Ogni squadra ha la possibilità di incrementare il proprio punteggio giocando il JOLLY in una specialità precedentemente dichiarata. Ad ogni posizione della classifica di specialità corrisponderà un "punteggio jolly" che verrà a sommarsi alla classifica generale. Ogni squadra dovrà comunque comunicare una seconda specialità per giocare il jolly in caso fosse annullata la prima.

N.B.: In caso di contestazioni o reclami formalmente presentati, la giuria si riserva di valutare e prendere decisioni anche successivamente al termine della prova contestata ed all'ufficializzazione delle classifiche (che in questo caso verranno dichiarate ufficiose ed eventualmente modificate entro le 12 ore successive).

L'organizzazione raccomanda a tutti i partecipanti alle Bormiadi 2022 di attenersi ai regolamenti delle diverse specialità e di rispettare gli orari di ritrovo ed inizio delle gare. Raccomanda altresì una partecipazione improntata alla massima correttezza e sportività e l'utilizzo delle maglie assegnate a ciascuna squadra.

L'organizzazione si riserva di apportare eventuali modifiche alle specialità, ai regolamenti ed al calendario che dovessero rendersi necessarie per il regolare svolgimento delle prove.

Si esonera infine da qualsiasi responsabilità per eventuali danni a cose o a persone durante lo svolgimento delle gare.