

ARRAMPICATA SPORTIVA

L'arrampicata sportiva si effettuerà presso il palazzetto di Sondalo.

Il regolamento e le modalità di effettuazione della prova verranno successivamente comunicate.

Si ringraziano le GUIDE ALPINE ALTA VALTELLINA e il COMUNE DI SONDALO per la disponibilità e la preziosa collaborazione offerta.

CAMPESTRE

La specialità di corsa campestre viene disputata a Bormio su percorso segnalato di circa 5 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 50 minuti; 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 sabato 25 ottobre 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.

Verranno consegnati i numeri anteriori da posizionare davanti al manubrio della bicicletta.

ATTENZIONE: il numero anteriore dovrà essere posizionato teso e non avvolto alla pipa o al manubrio. I concorrenti che non seguiranno la corretta modalità di posizionamento del numero anteriore non verranno inseriti in classifica, con perdita del singolo punteggio!

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 5 ottobre alle ore 9,15 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.

GIMKANA

La gimkana viene proposta a Bormio, in piazza del S. Crocifisso di Combo.

Partecipano alla prova n. 7 concorrenti per squadra: le modalità di effettuazione della gimkana verranno indicate prima dell'inizio della prova.

L'ordine di partenza seguirà l'ordine di arrivo della staffetta podistica (la prima squadra classificata della staffetta podistica sarà la prima squadra a partire nella prova di gimkana).

GIMKANA STORICA

La gimkana storica viene proposta nel centro di Bormio, in piazza del Kuerc e vie attigue.

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; il CONCORRENTE N. 3 dovrà caricare all'interno del gerlo tutta la legna presente in terra.

A completamento del carico della legna nel gerlo il CONCORRENTE N. 3 aiuterà il CONCORRENTE N. 4 a caricarsi in spalla la gerla.

Il CONCORRENTE N. 4 con il gerlo in spalla dovrà affrontare un percorso tortuoso che attraversa la piazza fino alla curva situata in prossimità del bar alla Torre. Al termine del percorso verrà aiutato dal concorrente n. 5 a posizionare a terra il gerlo e a caricare la legna all'interno della blaca (o blecia o pon) posizionata sulla lolza. Al termine del carico la blaca dovrà essere chiusa. La chiusura della blaca darà il cambio ai CONCORRENTI N. 6 e N. 7 che 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 legna 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 legna).

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

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

GOLF

La gara di golf alle Bormiadi 2025 sarà articolata su 3 prove differenti: una prova di precisione sul pitching green, una prova di "forza" sul campo pratica e infine una gara di putter su 9 buche al putting green. Ogni squadra dovrà avere 2 (due) giocatori o giocatrici; uno/a che giocherà la prova al pitching green e al campo pratica, e uno/a che giocherà la prova sul putting green. Ad ogni postazione saranno presenti uno o più membri dell'organizzazione per controllare i risultati.

GARA DI PRECISIONE – Pitching green

Ogni giocatore/giocatrice avrà a disposizione 5 palline (fornite dall'organizzazione) e tirerà verso il green ad una distanza di circa 40/45 mt. Il green sarà preparato fac-simile ad un bersaglio e, in base a dove il giocatore tirerà la sua pallina, otterrà un punteggio diverso – vincerà chi otterrà il miglior punteggio sommando i punti per tutte e 5 le palline

GARA DI "FORZA"- Campo pratica

Ogni giocatore/giocatrice avrà a disposizione 3 palline e dovrà cercare di colpire la palla il più lungo possibile; il ferro utilizzato (FERRO 7) sarà per tutti lo stesso e sarà fornito dall'organizzazione. Ovviamente verrà messo a disposizione un ferro 7 da uomo e uno da donna. Nel caso anche per giocatori o giocatrici mancini/e.

Dopo aver effettuato i 3 colpi, verrà preso in considerazione il colpo migliore e verrà misurata la distanza con telemetro da una persona addetta.

Per essere valido il colpo dovrà essere entro i limiti segnalati prima della gara sul campo pratica

GARA DI PUTTER – Putting green

Ogni giocatore/giocatrice giocherà 9 buche sul putting green; la palla dovrà essere giocata da una partenza uguale per tutti e fino ad essere imbucata; il punteggio ottenuto si otterrà sommando ogni singolo risultato ottenuto su ogni buca

Vincerà il giocatore o la giocatrice che terminerà tutte e 9 le buche nel minor numero di colpi

Chi non è in possesso di un putter potrà averne uno a disposizione per la gara; chi possiede un suo putter personale potrà utilizzarlo per la gara

IL CERVELLONE

La prova IL CERVELLONE, verrà effettuata al Bar Pentagono domenica 12 ottobre 2025, nel pomeriggio.

Prevede la partecipazione di n. 4 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.

MAI DIRE NUOTO

La prova di MAI DIRE NUOTO viene effettuata presso la piscina di Bormio Terme.

Le modalità di effettuazione della prova verranno comunicate appena definite in collaborazione con i bagnini di Bormio Terme.

MULTIATLETICA

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

Prevede le seguenti specialità:

LUNGO – PESO – 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 GETTO DEL PESO (prova unica con 3 lanci per atleta), 4 concorrenti nella prova STAFFETTA 4X100, 1 concorrente nella prova di ALTO (2 tentativi per misura ed ingresso a mt. 1,00 per le concorrenti squadre femminili e a mt. 1,20 per i concorrenti squadre maschili), 1 concorrente nella prova 400 metri.

Il programma di massima della giornata prevede:

ore 9,00	PESO (tutta la gara)
ore 9,00	LUNGO (tutta la gara)
ore 9,00	ALTO (qualificazione)
ore 10,30	400 METRI
ore 11,00	STAFFETTA 4X100
ore 11,30	ALTO (fase finale)
ore 12,30	PRANZO/PASTA PARTY

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

Per ciascuna prova non sono previsti turni di qualifica e di finale, ma il risultato verrà definito da prova unica. I turni di effettuazione prove in pista (dove potranno correre massimo 6 concorrenti/squadre alla volta) verranno definiti tenendo conto dell'ordine inverso di classifica al netto del punteggio jolly, così da permettere batterie omogenee.

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. 5 batterie da 5 squadre per le squadre maschili e miste e n. 2 batterie da 5 squadre per le squadre femminili.

Per le batterie delle squadre maschili e miste passano alla fase successiva le prime 2 squadre classificate di ogni singola batteria più i 2 migliori tempi (totale n. 12 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dal 13° al 25° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 6 squadre per batteria a sorteggio), passano alla finale (n° 6 squadre) la prima squadra classificata di ogni batteria più i migliori 4 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 7° al 12° posto in ordine di tempo.

Per le batterie delle squadre femminili passano direttamente alla finale le prime 2 squadre classificate di ciascuna batteria più i 2 migliori tempi (totale n. 6 squadre).

Le quattro squadre eliminate verranno classificate dal 7° al 10° 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: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a stile libero, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero.

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.

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

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 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.

PALLAGUERRA

La specialità di pallaguerra viene disputata sui campi da tennis situati 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)

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 25 squadre suddivise in 4 batterie da 4 squadre e 3 batterie da 3 squadre. Passano al turno successivo la prima squadra di ogni batteria, più i 5 migliori tempi. La classifica dal 25° al 13° posto (squadre eliminate alle qualificazioni) verrà stilata in base ai tempi.

Le 12 squadre classificate verranno suddivise in 3 batterie (da 4 squadre). Passano alla finale a 4 squadre la prima squadra delle tre batterie più il miglior tempo.

La classifica dal 12° al 5° posto (squadre eliminate nel secondo turno) verrà stilata in base ai tempi.

La classifica dal 1° al 4° posto verrà stilata in base alla posizione di arrivo della finale.

Per le squadre femminili si effettueranno le qualificazioni ad eliminazione diretta con le 10 squadre suddivise in 1 batteria da 4 squadre e 2 batterie da 3 squadre. Passano alla finale a 4 squadre la prima squadra delle tre batterie più il miglior tempo.

La classifica dal 10° al 5° posto (squadre eliminate in qualifica) verrà stilata in base ai tempi.

La classifica dal 1° al 4° 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, per una lunghezza di mt. 800 (due giri di pista)

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.**

SALITA CON I BASTONI

La specialità della salita con i bastoni viene effettuata a Livigno su percorso che verrà successivamente comunicato.

Partecipano n. 8 concorrenti per squadra, suddivisi in due gruppi di 4 concorrenti ciascuno. Il primo gruppo partecipa alla prova di tempo segreto, il secondo partecipa alla prova di velocità.

In ciascun gruppo di 4 concorrenti (sia esso di prova di tempo segreto o di prova di velocità, uno dei quattro concorrenti è obbligato ad indossare un frontalino).

La gara prevede la partenza in linea di tutte le 35 squadre di tempo segreto e a seguire dopo un intervallo di tempo di circa 30/45 minuti, la partenza in linea di tutte le 35 squadre di velocità.

I quattro concorrenti sono obbligati a legarsi in cordata e presentarsi quindi tutti assieme al traguardo: il concorrente n. 1 dovrà indossare il pettorale, mentre il tempo finale verrà preso sul quarto concorrente.

Verranno successivamente stilate le due classifiche di tempo segreto e di velocità. Un terzo del punteggio verrà assegnato dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo segreto; due terzi del punteggio dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo velocità.

STAFFETTA DI CORSA

La staffetta di corsa viene disputata nel centro storico di Bormio. Partecipano 9 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 nella zona successiva al palazzo della Comunità Montana, prima di piazza del Kuerc. L'ultimo frazionista terminerà la staffetta all'arrivo previsto al centro di piazza del Kuerc. È obbligatoria la partecipazione di 9 frazionisti per squadra e un singolo frazionista non può effettuare più di una frazione, pena la squalifica della squadra.

Durante l'effettuazione della staffetta a ciascuna squadra verrà consegnato il testimone, che dovrà essere passato tra i frazionisti. Nel caso di perdita del testimone il frazionista dovrà obbligatoriamente raccoglierlo e recuperarlo, pena la squalifica della squadra.

Partecipano alla prova tutte le 35 squadre in contemporanea: verranno poi redatte due classifiche distinte, con distinzione tra squadre maschili/miste e squadre femminili.

TIRO ALLA FUNE

La specialità di tiro alla fune viene disputata al centro sportivo di Sondalo, su prato in prossimità dei campi da tennis.

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; è ammesso l'utilizzo di scarponi; non è ammesso 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.

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 ufficiali ed eventualmente modificate entro le 12 ore successive).

L'organizzazione raccomanda a tutti i partecipanti alle Bormiadi 2025 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.