



REGOLAMENTO STRAMLON 2025

1 - DOREMI

Concorrenti per squadra: 4 giocatori divisi in 2 coppie

Modalità di vittoria: la squadra che indovina più brani su un totale di 8 brani porta a casa la vittoria.

Svolgimento Gara: una canzone a testa, senza possibilità di dire PASSO.

I primi 4 brani verranno ascoltati per un massimo di 30 secondi, il 5° e 6° brano per 15 secondi al massimo, il 7° e l'8° per 8 secondi al massimo.

Al riconoscimento della canzone ci si prenota attraverso una trombetta e, consultandosi a coppie con il compagno per massimo 10 secondi dalla prenotazione, si dà la soluzione.

1 punto per ogni canzone indovinata, 0 per ogni astensione o risposta errata.

Vale come risposta corretta solo il titolo della canzone, non verrà accettato il nome dell'artista.

In caso di parità si procede allo spareggio, con 3 canzoni a testa, che verrà svolta fra le 2 coppie che hanno vinto le manche.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince negli 8 brani porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince allo spareggio porta a casa 25 punti.

Una squadra che perde allo spareggio porta a casa 10 punti.

Una squadra che perde negli 8 brani porta a casa 0 punti.

2 - BRISCOLA

Concorrenti per squadra: 4 giocatori divisi in 2 coppie.

Modalità di vittoria: gara al meglio dei tre giochi su 2 tavoli.

Svolgimento Gara: partita ai 61. In caso di parità la partita viene ripetuta.

Nel caso di vittoria su un tavolo da parte della squadra A e sull'altro tavolo della squadra B, le coppie vincenti si sfideranno in una partita secca.

Non è possibile effettuare "segni" in prima mano, mentre è consentito contare i punti in massimo 30 secondi arrivati a fine mazzo, a 3 carte dalla fine.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince su entrambi i tavoli (2-0) porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince su un solo tavolo e poi vince lo spareggio secco (2-1) porta a casa 25 punti.

Una squadra che vince su un solo tavolo e poi perde lo spareggio secco (1-2) porta a casa 10 punti.

Una squadra che perde su entrambi i tavoli (0-2) porta a casa 0 punti.

3 - FORZA 4 AI LIBERI

Concorrenti per squadra: 4 giocatori divisi in 2 coppie.

Modalità di vittoria: due manche. Ogni gara termina quando la squadra realizza forza 4. Nel caso in cui nessuna squadra faccia forza 4 si conteranno i tris – bis – palloni segnati.

In caso di pareggio, si procederà con un tiro a testa per giocatore contando quanti tiri verranno segnati per squadra. In caso di ulteriore pareggio si procederà a oltranza.

Svolgimento Gara: pari e dispari per chi inizia a tirare. Nella gara successiva inizierà la squadra che ha perso il pari e dispari. In ogni gara giocano 2 giocatori per squadra, mentre gli altri due giocatori "non attivi" si saranno posizionati a rimbalzo per passare la palla ai compagni. Un tiro per giocatore in modo alternato (con 10 palloni tirati a testa).

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

La squadra che vince la partita (2-0) porta a casa 35 punti.

La squadra che vince allo spareggio porta a casa 25 punti.

La squadra che perde allo spareggio porta a casa 10 punti.

La squadra che perde al termine della partita (0-2) porta a casa 0 punti.

4 - BOCCE SU ERBA

Concorrenti per squadra: 4 per squadra con 2 palle a testa.

Modalità di vittoria: vince la partita la squadra che arriva a 12 punti su un singolo campo.

Svolgimento Gara: ogni concorrente lancia due bocce, tirando un totale di 8 bocce per squadra per ciascuna gara. Quando tutti i giocatori hanno lanciato le proprie bocce si controlla qual è la più vicina al pallino e si assegna un punto alla relativa squadra.

Se la seconda boccia più vicina è della stessa squadra le si assegna un ulteriore punto.

Tira la boccia la squadra 1, risponde la squadra 2, se la squadra 2 non arriva più vicino al pallino della squadra 1, tira ancora la squadra 2, finché non arriva più vicino al pallino o esaurisce le bocce.

Se si avvicina maggiormente rispetto alla squadra 1, sarà la volta della squadra 1 a tentare di riconquistare il vantaggio.

Il tempo massimo per la partita è di 12 minuti.

Se al termine dei 12 minuti non si termina il round in corso si considerano i punteggi validi in quel momento. Quando tutti i giocatori hanno lanciato le proprie bocce si controlla qual è la più vicina al pallino e si assegna un punto alla relativa squadra. Se la seconda boccia più vicina è della stessa squadra le si assegna un ulteriore punto.

In caso di parità si procederà con lo spareggio, una manche con una boccia a testa, chi si avvicina di più al boccino vince la manche.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince prima dei 12 minuti con il massimo dei punti porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince post pareggio porta a casa 20 punti.

Una squadra che perde post pareggio porta a casa 15 punti.

Una squadra che perde porta a casa 0 punti.

5 - UI BOWLING

Concorrenti per squadra: 2 giocatori per squadra divisi in due consolle di gioco.

Modalità di vittoria: il gioco segnala automaticamente la vittoria della persona in consolle 1 e consolle 2.

Svolgimento Gara: videogame 1vs1 per consolle Wii. In entrambi i campi si giocherà su 10 turni totali. Chi vince sul proprio campo ottiene un punto per la propria squadra. In caso di pareggio si inizierà una terza partita su un monitor singolo a 4 persone (spareggio), in cui ogni giocatore giocherà 1 turno con l'obiettivo di ottenere il miglior punteggio possibile.

Non è possibile mettere il gioco in pausa per nessun motivo.

È previsto il riavvio della gara solo se ci sono problemi di hardware/software della consolle.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince per 2-0 (quindi su entrambe le arene) porta a casa 35 punti.

Una squadra che perde per 0-2 (quindi su entrambe le arene) porta a casa 0 punti.

Una squadra che vince allo spareggio (2-1) porta a casa 20 punti.

Una squadra che perde allo spareggio (1-2) porta a casa 15 punti.

6 - CURLING DA TAVOLO

Concorrenti per Squadra: 4 giocatori divisi in 2 coppie.

Modalità Vittoria: vince la squadra che avvicina la stone il più possibile al centro del bersaglio, partita ai 12. Gara al meglio dei tre giochi.

Svolgimento Gara: partita in doppio con due partite in contemporanea. Lo scopo è lanciare a turno le stones, facendole avvicinare il più possibile ad un preciso punto della pista, ossia il centro di un enorme bersaglio disegnato chiamato home.

Durante i lanci, le stones possono sbattere addosso alle altre stones, proprie o avversarie, spostandole o facendole uscire dal campo.

La stone non può essere trattenuta oltre la linea di tiro.

Esauriti tutti i lanci si prosegue con la conta dei punti.

La squadra che più si è avvicinata al centro del bersaglio vince il round e prende un punto per ogni stone situata tra il centro del bersaglio e la prima stone avversaria, che non sia esterna al cerchio più grande della house.

In caso di una vittoria a testa, si gioca una manche singola (non partita) dove tutti i giocatori partecipano con due stones a testa.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

La squadra che vince porta a casa 35 punti.

La squadra che vince allo spareggio porta a casa 25 punti.

La squadra che perde allo spareggio porta a casa 10 punti.

La squadra che perde porta a casa 0 punti.

7 - CALCIOBALILLA

Concorrenti per squadra: 4 giocatori divisi in 2 coppie.

Modalità di vittoria: gara al meglio dei 3 giochi su ciascuno dei due campi utilizzati.

Una squadra che vince per 2-0 sul campo porta a casa 1 punto nel computo totale della gara.

La terza partita viene svolta su un unico campo da gioco in modalità secca (al meglio di 1 gioco).

Svolgimento Gara: vince la partita la squadra che per prima realizza 6 reti nella porta avversaria.

Non sono permesse rullate né ganci, pena la ripetizione del punto. Alla terza infrazione, verrà assegnato un goal alla squadra avversaria.

Si può realizzare un goal solo dopo che la pallina ha colpito uno dei quattro angoli del campo di gioco.

Dopo ogni gol il gioco riprende per mano della squadra che ha subito la rete introducendo la palla dal centro del campo e facendo colpire la sponda opposta del campo da gioco.

La palla deve essere introdotta dicendo "Palla" da parte della squadra che la immette, con la squadra che non immette la palla che deve dire "Buona" prima della immissione.

Nel caso in cui la pallina rimanesse ferma e fosse non giocabile, andrà introdotta nuovamente dal centro del campo da parte della squadra in difesa, seguendo la regola tacita "palla contesa, palla alla difesa".

Sostituzioni:

I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince per 3-0 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince per 2-1 porta a casa 25 punti.

Una squadra che perde per 2-1 porta a casa 15 punti.

Una squadra che perde per 0-3 porta a casa 0 punti.

8 - BEER PONG

Concorrenti per Squadra: 6 giocatori.

Modalità Vittoria: gara al meglio dei 3 giochi su ciascuno dei tre campi utilizzati. Per vincere si devono centrare tutti i bicchieri della squadra avversaria, oppure al termine di 5 minuti per ciascun round si conteranno i bicchieri rimasti.

Svolgimento Gara: si gioca a coppie, i membri di ogni squadra devono lanciare la palla alternativamente.

I bicchieri saranno riempiti di acqua, con un bicchiere aggiuntivo a lato dove la pallina dovrà essere immersa ogni volta prima di lanciare.

Il tiro può essere diretto o facendo rimbalzare la pallina, non ci si può sporgere oltre il proprio set di bicchieri per il lancio della pallina.

Quando i bicchieri della propria squadra rimangono 6, si deve disporli a forma di piramide (3-2-1), quando diventano 4 a forma di rombo, quando diventano 3 a forma di triangolo.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince su 3 tavoli (3-0) porta a casa 35 punti

Una squadra che vince su 2 tavoli (2-1) porta a casa 25 punti

Una squadra che vince su 1 tavolo (1-2) porta a casa 10 punti

Una squadra che perde su entrambi i tavoli (0-3) porta a casa 0 punti.

9 - PING PONG

Concorrenti per squadra: 4 giocatori

Modalità di vittoria: gara al meglio dei 3 giochi su ciascuno dei due campi utilizzati.

Svolgimento Gara: gara 1: su entrambi i campi si gioca una partita agli 11 punti – giocatore A1 contro giocatore B1.

Gara 2: su entrambi i campi si gioca una partita agli 11 punti – giocatore A2 contro giocatore B2.

Eventuale gara 3: vincitore A vs vincitore B agli 11.

Eventuale spareggio secco agli 11, sarà giocato da uno dei due membri della coppia che aveva vinto il proprio tavolo.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti.

Una squadra che vince su entrambi i tavoli per 2-0 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince allo spareggio porta a casa 20 punti.

Una squadra che perde allo spareggio porta a casa 15 punti.

Una squadra che perde su entrambi i tavoli per 0-2 porta a casa 0 punti.

10 - VOLANO

Concorrenti per squadra: 4 giocatori

Modalità di vittoria: gara al meglio dei 3 giochi.

Svolgimento Gara: si gioca in doppio con i materiali forniti dalla manifestazione. La partita si svolge al meglio dei 3 giochi: il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 11 punti con lo scarto di 2 punti dall'avversario (non sono previsti vantaggi).

Pari e dispari per chi inizia a battere. Continua a battere chi fa punto.

Se la racchetta tocca la rete o la struttura è punto degli avversari.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince per 3-0 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince per 2-1 porta a casa 25 punti.

Una squadra che perde per 2-1 porta a casa 15 punti.

Una squadra che perde per 0-3 porta a casa 0 punti

11 – BATTAGLIA INTERMODALE

Concorrenti per squadra: 4 giocatori.

Modalità di vittoria: gara singola.

Svolgimento Gara: si chiama una volta per squadra specificando le coordinate senza possibilità di rivedere la propria scelta una volta dichiarata, anche se la chiamata porta al “colpito” o “colpito e affondato”.

La durata della partita sarà di 12 minuti da quando sono posizionate le navi. Sono disponibili 5 minuti per il posizionamento delle navi.

Vince la squadra che affonda tutte le navi avversarie; nel caso in cui la partita si concluda per esaurimento del tempo, si conta il numero di navi affondate indipendentemente dalla dimensione delle navi affondate. In caso di pareggio la prima squadra che affonderà la nave avversaria vince.

Ogni tentativo di barare, anche da parte di terzi, viene punito con la sconfitta per 35-0 e una penalità di altri 30 punti alla squadra.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince prima del tempo prestabilito porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince al termine del tempo porta a casa 25 punti.

Una squadra che perde al termine del tempo porta a casa 10 punti.

Una squadra che perde prima del tempo prestabilito porta a casa 0 punti.

12 - CORNHOLE

Concorrenti per squadra: 4 giocatori divisi in due coppie su 2 campi.

Modalità di vittoria: vince la squadra che fa più punti.

Svolgimento Gara: pari e dispari per chi inizia. I giocatori andranno a lanciare alternativamente i sacchetti del proprio colore verso la piattaforma. Ogni sacchetto che va in buca vale 3 punti. Ogni sacchetto che rimane sulla piattaforma anche senza andare in buca vale 1 punto.

Il tiro deve essere diretto, non sono validi i punti segnati tramite rimbalzo fuori dalla piattaforma.

Il gioco su ogni campo terminerà quando si arriva a 25 punti o con un tempo limite di 12 minuti. Entrambe le squadre devono terminare il numero di lanci prima della conclusione della manche.

Al termine delle due manche verranno sommati i punteggi di ogni coppia per decretare il vincitore (esempio: se la squadra A vince una manche su un campo 25-4 e sull'altro campo perde 10-25, il totale è 35-29 quindi la squadra A vincerà la partita).

In caso di pareggio, si farà un tiro a testa per tutti e 4 i membri su un unico campo.

Sostituzioni: i giocatori che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

La squadra che vince la partita porta a casa 35 punti.

La squadra che vince allo spareggio porta a casa 25 punti.

La squadra che perde allo spareggio porta a casa 10 punti.

La squadra che perde al termine della partita porta a casa 0 punti.

13 – PESCA LA PAPERELLA

Concorrenti per squadra: 3 giocatori per squadra.

Modalità di Vittoria: su 3 manche, la squadra che vince 2 manche vince la partita.

Svolgimento Gara: ad ogni manche partecipano un giocatore per squadra, che si sfideranno in modo alternato, avendo due minuti a disposizione a testa per pescare quante più paperelle possibili. Il giocatore che alla fine dei due minuti avrà pescato il maggior numero di paperelle porterà a casa la vittoria della manche. In caso di parità di paperelle pescate, si procede con ulteriori 15 secondi a testa, vincerà la manche il giocatore che ne pescherà di più.

Nel caso di 2-0, la terza manche non verrà svolta.

Sostituzioni: i giocatori che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

La squadra che vince per 2-0 porta a casa 35 punti.

La squadra che vince per 2-1 porta a casa 25 punti.

La squadra che perde per 1-2 porta a casa 10 punti.

La squadra che perde per 0-2 porta a casa 0 punti.

14 - DART SOCCER

Concorrenti per squadra: 3 concorrenti.

Modalità di Vittoria: vince la squadra che totalizza il punteggio più alto. In caso di parità si va ad oltranza.

Svolgimento Gara: tre manche, 1vs 1. Un giocatore della squadra A calcerà 5 palloni da prima della linea designata in duello secco contro un giocatore della squadra B.

Al termine della manche verrà sommato il punteggio complessivo dei due concorrenti per stabilire chi avrà vinto la prima manche. In modo uguale, verrà fatta la stessa cosa per la seconda e la terza manche. Al termine delle tre manche, chi avrà vinto più manche vince.

Non è possibile utilizzare le mani per questo gioco.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince per 3-0 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince per 2-1 porta a casa 25 punti.

Una squadra che perde per 2-1 porta a casa 10 punti.

Una squadra che perde per 0-3 porta a casa 0 punti.

15 – TIC TAC TULON

Concorrenti per squadra: 4 giocatori per squadra.

Modalità di Vittoria: al meglio delle 5 manche. Vince la squadra che vince 3 manche.

Svolgimento Gara: pari o dispari per chi inizia. 12 tiri a coppia a disposizione per fare tris. La gara finisce quando una squadra fa tris, se al termine dei 12 tiri nessuna delle 2 squadre è riuscita a fare tris, si conta quanti palloni sono stati inseriti nei bidoni.

I tiri devono essere fatti da dietro la riga designata a 4 metri di distanza e in modo alternato, nel caso in cui la riga venga calpestata, l'eventuale canestro non sarà considerato valido.

La stessa coppia può giocare al massimo due partite insieme.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

Una squadra che vince per 3-0 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince per 3-1 porta a casa 35 punti.

Una squadra che vince per 3-2 porta a casa 25 punti

Una squadra che perde per 2-3 porta a casa 10 punti.

Una squadra che perde per 0-3 porta a casa 0 punti.

Una squadra che perde per 1-3 porta a casa 0 punti.

16 – FRECCETTE

Concorrenti per squadra: 3 giocatori per squadra. Ogni giocatore può giocare una sola manche.

Modalità di Vittoria: la squadra che totalizza il punteggio più alto nelle tre manche vince.

Svolgimento Gara: durata massima complessiva delle tre manche dieci minuti. La distanza, segnalata, è di 2.37mt. Non è possibile superare la riga per tirare. Ognuno dei tre giocatori giocherà una manche su uno dei due campi. Ogni giocatore ha a disposizione 6 tiri a testa. La singola manche si svolgerà in questo modo: giocatore squadra A su campo 1 che tira in contemporanea con il giocatore squadra B campo 2.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti

La squadra che vince la partita (somma dei punteggi più alti) porta a casa 35 punti.

La squadra che perde la partita porta a casa 0 punti.

In caso di pareggio entrambe le squadre portano a casa 15 punti.

17 – BIGLIE

Concorrenti per squadra: 2 per squadra

Modalità di Vittoria: vince la squadra che taglia per prima il traguardo.

Svolgimento Gara: Pari e dispari per chi inizia. Ogni sequenza di tiro successiva si effettuerà secondo l'ordine di posizione della sequenza precedente, e non più quindi secondo l'ordine di partenza.

Durante lo svolgimento della gara, è consentito regolare con una mano immediatamente prima del tiro, piccole imperfezioni della pista. Ogni giocatore è tenuto a controllare le condizioni della pista prima del tiro. Dopo il tiro non sono ammessi reclami relativi alle condizioni della pista.

Il tiro della biglia deve essere effettuato colpendo seccamente la biglia, non è consentito accompagnarla, né muovere la biglia prima o dopo il tiro.

Il tiro si considera dentro se la biglia durante il suo movimento non passa al di sopra di zone situate fuori dalla pista, ovvero se la proiezione verticale della biglia sul suolo risulta sempre interna alla pista. In caso contrario il tiro è fuori (foratura). In caso di foratura il giocatore raccoglie la propria biglia e la riporta al punto di partenza del tiro disponendola sulla sponda. Successivamente ad una foratura, al giocatore che si appresta al tiro, è consentito posizionare la biglia a suo piacimento lungo l'asse della carreggiata.

Il tiro non è valido se il giocatore:

- Tira quando non è il suo turno
- Tira fuori
- Tira una biglia non sua
- Tocca la biglia in movimento
- Sposta la biglia dalla posizione originaria

- Effettua il tiro con modalità non ammesse
- In caso di tiro non valido il giocatore riporta la biglia al punto di partenza del tiro
- Disponendola all'esterno della pista e passa il turno.

Le biglie che si trovano davanti alla biglia di turno non possono essere spostate. Se un'altra biglia viene urtata esce o transita per un tratto all'esterno della pista viene riportata al punto in cui si trovava prima dell'urto. Al contrario, se la biglia urtata avanza rimanendo in pista si lascia nel punto in cui si ferma. Se la biglia retrocede si riposiziona al punto in cui si trovava prima dell'urto.

Il tiro viene considerato valido indipendentemente da eventuali urti con altre biglie.

Qualora i due concorrenti taglino il traguardo nel corso della stessa sequenza di tiro, vince colui che scaglia la propria biglia più lontano e solo se mantenuta in pista.

Sostituzioni: i concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

Punteggi ottenuti:

La squadra che vince porta a casa 35 punti.

La squadra che perde porta a casa 0 punti.

REGOLAMENTO BONUS STRAMLON 2025

BONUS SIAMO UNA SQUADRA FORTISSIMI

Per un massimo di 15 iscritti a squadra sul form google inviato, avrete un punto bonus (max 15 punti) per la vostra squadra. In caso di dati falsi la squadra subirà la penalizzazione di -1 punto.

BONUS EMILBANCA

Il nostro partner Emilbanca mette a disposizione tanti punti bonus per le vostre squadre, con un Quiz a risposta multipla che coinvolgerà 2 squadre per ogni turno!

Ecco come funzionerà

3 giocatori/squadra.

Questi dovranno scegliere 5 domande a testa, a sorte

Totale di 15 domande per squadra, con un tempo massimo di risposta di 7 secondi.

Ogni domanda azzeccata darà 1 punto bonus alla squadra intera, per un totale massimo di 15 punti/squadra.

BONUS EUROPROTEZIONE

Il nostro partner Europrotezione coinvolgerà 2 squadre per ogni turno, con in palio 10 punti per la squadra vincente, 2 per la perdente, 6 a testa nel caso di parità!

Il gioco consiste nel far canestro e contemporaneamente far girare l'hula hoop in vita.

2 giocatori per squadra - 10 tentativi per giocatore, che può scegliere da dove tirare.

I punteggi saranno così attribuiti:

Canestro realizzato a distanza di 3mt > 1 punto

Canestro realizzato a distanza di 4mt > 2 punti

Canestro realizzato a distanza di 5mt > 3 punti

Chi al termine del turno avrà totalizzato più punti, sarà il vincitore della manche!

QUIZLON

Durante la serata di Stramlòn 2025, occhio al telefono, porta con te una connessione di buona qualità su Piazzale Darwin, perché arriva **QUIZLON** per tutte le squadre!

In un momento della serata 3 persone della squadra dovranno recarsi, con solo 1 telefono, verso il palco, iniziando un Quiz del tutto particolare con 25 risposte.

Ecco i bonus che si andranno a totalizzare in una prova che coinvolgerà tutte le squadre contemporaneamente!

1° Posto: 28 Punti

2° Posto: 22 Punti

3° Posto: 17 Punti

4° Posto: 12 Punti

5° Posto: 8 punti

6° Posto: 3 punti

1 solo telefono per squadra, pena una penalità di 60 punti in classifica generale.

Non saranno ammessi reclami per assenza di connessione sul proprio telefono.

BONUS ASSOCIAZIONE ALZHEIMER PIACENZA

Anche per quest'anno rinnoviamo una collaborazione a cui teniamo particolarmente. Perché Stramlòn sarà divertimento, ma ci sarà anche un bonus ad hoc dalla rilevanza sociale fondamentale.

La Federazione Alzheimer Italia è la maggiore organizzazione nazionale non profit dedicata alla promozione della ricerca medica e scientifica sulle cause, la cura e l'assistenza per le demenze, al supporto e al sostegno delle persone con demenza e dei loro familiari, alla tutela dei loro diritti in sede sia legislativa sia amministrativa.

Formata in prevalenza da associazioni di persone con demenza, la Federazione è il principale punto di riferimento per le demenze in Italia. Essa, opera a due livelli: in sede nazionale attraverso la partecipazione degli associati e la collaborazione degli affiliati, in sede internazionale attraverso la partecipazione attiva alle associazioni Alzheimer che operano a livello europeo e mondiale.

Riunisce e coordina 46 associazioni che si occupano delle demenze e ha l'obiettivo di creare di una rete nazionale di aiuto alle persone con demenza e ai loro familiari.

Grazie al supporto della sezione di Piacenza, tutte le squadre avranno un momento dedicato in cui passare allo stand di Associazione Alzheimer Piacenza, dove si farà un piccolo quiz. Per tutte le squadre che passeranno in base al proprio calendario, 10 punti bonus in classifica!

BONUS NA FOTU DA STRAMLON

Le regole sono molto semplici, ogni squadra potrà scattare una foto/carosello durante la serata di Stramlòn dalle ore 18.15 e pubblicarla sul profilo Instagram di uno dei partecipanti entro le ore 20.00!

Ricorda di fare questo prima di pubblicare:

Profilo NON Privato

Invita come collaboratore @stramlon e indica nella descrizione la tua squadra.

Le 3 foto delle 3 squadre che avranno ottenuto più like alle ore 23.00 riceveranno il seguente bonus:

1° Posto: 12 Punti

2° Posto: 8 Punti

3° Posto: 4 Punti

A questo si aggiungono anche i sondaggi, con le Stories con i sondaggi in serata!

Invia entro le ore 19.45 una foto che avete scattato in squadra nel gruppo Whatsapp Stramlòn 2025 (non oltre)

Andremo a creare delle sfide che dureranno fino alle 23.00 sui Social, con la squadra che avrà vinto la sfida a portarsi a casa 8 punti in classifica!

Siete pronti a scattare?

BONUS MADRE NATURA

Per Stramlòn 2025 ritorna a grande richiesta il **BONUS MADRE NATURA**

È vero, noi abbiamo fornito le maglie da gioco, ma per l'entrata a Stramlòn tutte le squadre saranno coinvolte. Per cui presentatevi nel modo più pittoresco e originale possibile, perchè alle 7 squadre più creative assegneremo rispettivamente questi punteggi!

1° - 22 punti

2° - 18 punti

3° - 14 punti

4° - 10 punti

5° - 7 punti

6° - 5 punti

7° - 3 punti

Per assegnare i punteggi, terremo conto di "originalità", "creatività" e "voglia di far divertire gli altri".

45 secondi di tempo per ciascuna entrata!

Ora spremete le meningi e preparate le vostre entrate in scena ignoranti!

BONUS PORTA AMICI – TACCOLINI

Agli stand del Palio troverete tutto per sfamarvi e dissetarvi, e alle casse vi daremo taccolini in base alle consumazioni.

Questo fino alle ore 23.00. Scrivetelo, o ditelo, a tutti i vostri amici, entro le 23.00, non oltre, con penalità di -20 punti alle squadre che, causa polemiche sterili e totalmente contrarie allo spirito, ritarderanno il conteggio dei vostri taccolini da parte dello staff, ad insindacabile giudizio.

Che cos'è la cosa bella? Che per la tua squadra può giocare e portare taccolini anche un amico o una famiglia che non gioca come giocatore ma che è lì per divertirsi e guardare!

Portateli o fateli portare dai vostri amici nei Contenitori che saranno appositamente segnalati, per le squadre migliori ci saranno un sacco di punti bonus che concorreranno alla classifica finale!

Nello specifico:

- 1° - 40 punti
- 2° - 30 punti
- 3° - 25 punti
- 4° - 20 punti
- 5° - 15 punti
- 6° - 10 punti
- 7° - 5 punti

BONUS SPIELBERG

1 - Ritira le magliette della tua squadra appena saranno disponibili (le prime 10 squadre che le ritirano dalla data comunicata prenderanno 8 punti bonus, le seguenti 10 prenderanno 4 punti bonus, dalla 21° alla 30° 2 punti bonus, le ultime 6 a ritirarle 0 punti bonus)

2 - Crea un video verticale di presentazione della tua squadra, di massimo 60 secondi di durata (per durata superiore, dovremo decurtare di una percentuale il totale di punti ricevuti come bonus dei 5 video creativi di cui di seguito). Puoi farlo direttamente davanti al bar, al negozio, all'attività o all'associazione che rappresentate, e non è necessario che siano presenti tutti i componenti. L'obiettivo è rivelare il proprio colore di maglia con un video divertente ed originale, dove alcuni membri indossano la maglietta e danno appuntamento a Stramlòn 2025.

3 - Inviaci il video in formato HD o su Whatsapp o via mail a stramlonfiorennuola@gmail.com entro il 30/06/2025, indicando anche un account Instagram aperto di riferimento (tuo, di un componente, di una pagina Instagram creata ad hoc o dell'attività che rappresenti)

4 - Noi andremo a postare tutti i video ricevuti in ordine temporale, e da lì andremo a chiederti di accettare la collaborazione del Reel con l'account indicato.

Andremo a premiare con il BONUS SPIELBERG in questo modo, considerando SOLO quelli che hanno accettato la collaborazione

- i 5 video più creativi, giudicati ad insindacabile giudizio da parte dello staff di Stramlòn, con un punteggio di 20- 15 - 10 - 8 - 5 punti bonus.

- i 4 video con più Like ricevuti entro mercoledì 3 luglio 2025 alle ore 14, con un punteggio di 20 - 15 - 10 - 5 punti bonus

Attenzione, perchè nel caso di selezione, la collaborazione del Reel con l'account Instagram dell'attività (esempio, @BarRosso anzichè @guidorossi) avrà un'ulteriore aggiunta di 2 punti extra.

Inizia a pensare, e tieni d'occhio le nostre pagine e i nostri gruppi, la consegna delle maglie può avvenire in ogni momento!

BONUS TOMBOLA MADRE

Durante le attività di Stramlòn, 3 giocatori di ciascuna squadra dovranno staccarsi dalle attività. A ciascuno di essi verrà data una cartella tombola, ma nei pressi dei ledwall sarà presente Padre Natura con il suo mappamondo

Ci saranno 15 spin di fortuna sulla ruota presente a ledwall, ciascuna squadra fortunata avrà per ciascuno spin una cartella in più e da lì partirà una tombola!

Ecco il bonus Tombola Madre, con questi premi a livello di classifica!

2° Cinquina - 13 punti

1° Cinquina - 18 punti

Tombola - 35 punti

N.B. in caso di ottenimento della stessa tombola o cinquina nello stesso numero, si procederà all'estrazione del numero più alto per determinare chi vincerà i punti bonus.

BONUS CORSA AL GORILLA

Diversi gorilla vengono nascosti in giro per la città. Esistono due tipologie di gorilla: nero e oro. Le regole per guadagnare i punti sono:

1. Trovare il gorilla e scattare una foto
2. Dichiarare la squadra per cui si partecipa
3. Riconsegnare il gorilla

La squadra che trova il gorilla nero si porta a casa 8 punti bonus nella classifica generale di Stramlon 2025.

La squadra che trova il gorilla oro può dichiarare il 50% in più del punteggio in una disciplina a scelta. Il bonus si calcolerà verso l'alto: disciplina da 35 punti → +50%= 52.5 → +18 punti

BONUS SAN FIORENZO

Prendi una canzone degli ultimi 5 anni di Sanremo e cantala/cantatela insieme dentro al vostro locale/azienda. Durata massima 90 secondi! L'Unico dettaglio? Dovrete cantarla nel vostro dialetto!

Le canzoni ricevute verranno messe in gara con queste modalità di classifica:

- 33% - numero di like sul reel che verrà generato su instagram al 20/06/2025
- 33% - numero di commenti sul reel che verrà generato su instagram al 20/06/2025
- 33% - numero di share sul reel che verrà generato su instagram al 20/06/2025

La graduatoria verrà così composta:

1° - 20 punti bonus

2° - 16 punti bonus

3° - 12 punti bonus

4° - 9 punti bonus

5° - 6 punti bonus

6° - 3 punti bonus.