

REGOLAMENTO DELLA MORRA

SCOPO DEL GIOCO

1. Scopo del gioco è cercare di “prevedere” quale punteggio sarà dato dalla somma delle due mani dei giocatori.

REGOLE DEL GIOCO

2. I punti possibili per ogni mano variano da 1 a 5.

3. La mano chiusa a pugno esprime il punto 1.

4. In caso di parità il punto non viene assegnato.

5. Il torneo si può svolgere singolarmente, a coppie od a terne.

6. Si effettuano due partite (o al meglio di 5 partite) ai 12 o 16 punti. Se entrambe le squadre arrivano in parità ad un punto dalla vittoria (11 o 15 punti), su richiesta esclusiva dell'ultima squadra pervenuta si può andare avanti di ulteriori punti da concordare tre le squadre. La eventuale bella è ai 21 punti secchi.

7. Normalmente i tornei si organizzano con una fase eliminatoria con gironi all'italiana e successiva fase ad eliminazione diretta, o diversamente a discrezione dell'organizzazione.

8. La possibilità di rientro delle coppie eliminate, dichiarata prima dell'inizio della gara, è lasciata alla decisione dell'organizzatore.

9. Il punto viene raggiunto se si indovina il punteggio ottenuto sommando i punti segnati con le mani.

10. La lingua ufficiale del gioco nei campionati italiani è l'italiano. Nelle altre gare possono essere ammessi i dialetti locali a discrezione dell'organizzazione precisando in anticipo i termini che saranno usati. Il punteggio 10 può essere chiamato con “dieci” oppure “morra” oppure “tutta”.

11. Il gioco deve svolgersi in modo continuativo, pertanto non sono consentite pause se non espressamente richieste ed autorizzate dall'arbitro. L'inadempienza può essere sanzionabile con un richiamo. La frequenza di chiamata raccomandata è di una chiamata al secondo.

12. LE MANI DEVONO ESSERE BEN VISIBILI AI GIOCATORI E AGLI ARBITRI

13. NON E' CONSENTITO ASSOLUTAMENTE CAMBIARE IL PUNTEGGIO UNA VOLTA CHE LE MANI SONO STATE STESE. A giudizio dell'arbitro la violazione di tale norma è sanzionabile (esempio attribuzione del punto all'avversario).

14. Se entrambi i giocatori indovinano il punto, questo non viene assegnato e si va avanti con la giocata successiva.

15. Se un giocatore viene richiamato per tre volte perde il punto.

16. Le decisioni arbitrali SONO ASSOLUTAMENTE INCONTESTABILI (pena l'esclusione dal gioco) salvo quanto previsto nel regolamento arbitrale.

17. Ai fini di una gioiosa e simpatica competizione, se condiviso dai giocatori e su specifica vigilanza arbitrale, è consentito un comportamento “folkloristico”: incitamenti, commenti o “sfottò”, attraverso l'uso di termini amichevoli (pollo, scarso, via, muto, impara, ecc.).

18. Durante una competizione non è consentito assumere bevande alcoliche.

19. Non è consentito ai singoli iscritti organizzare manifestazioni. Ogni torneo gara o manifestazione deve avere l'esplicita approvazione del Presidente della società locale iscritta alla Figest.

MORRA FRIULANA

20. si gioca in piedi di fronte ad un tavolo 2 contro 2, generalmente al meglio delle 3 o 5 partite di 21 punti;

21. i punti si segnano con un gessetto bianco tradizionalmente sul piano del tavolo stesso o in altro modo definito dall'organizzatore;

22. sul punteggio di 20 a 20, oppure 19 a 19 e comunque non prima del 18 a 18, ad esclusiva discrezione della squadra che ha preso l'ultimo punto si può “allungare” ai 7 punti per un numero indefinito di volte. La frequenza di chiamata raccomandata è di una chiamata al secondo.

23. tendenzialmente i tornei si organizzano con una fase eliminatoria con gironi all'italiana e successiva fase ad eliminazione diretta, senza possibilità di rientro delle coppie eliminate.