

Regolamento Gioco della Morra in Valle d'Aosta

La Morra è un gioco.

Ogni giocatore si impegna, tanto in dimostrazione che in competizione, a rispettare le regole del gioco ed a rispettare gli avversari ed i compagni prima, durante e dopo la partita.

Ogni offesa e mancanza di rispetto verso gli altri giocatori sarà punita con l'espulsione immediata dalla manifestazione.

E' vietata qualsiasi tipo di scommessa pena l'esclusione immediata e l'allontanamento dal gioco

SCOPO DEL GIOCO:

Scopo del gioco è cercare di "prevedere" quale punteggio sarà dato dalla somma delle due mani dei giocatori. Simultaneamente i due giocatori tendono il braccio mostrando il pugno oppure stendendo un numero di dita a scelta da 1 a 5, con espressione generalmente in forme dialettali.

REGOLE DEL GIOCO

1. Il torneo si può svolgere singolarmente od a coppie, giocando da seduti di fronte ad un tavolo effettuando la battuta sul piano del tavolo stesso.
2. Gli incontri si svolgono con partite ai 16 punti e l'eventuale bella ai 21 punti.
3. I punti possibili per ogni mano variano da 1 a 5.
4. La mano chiusa a pugno esprime il punto 1.
5. Il punto viene raggiunto se si indovina il punteggio ottenuto sommando i punti delle due mani dei due giocatori.
6. Se entrambi i giocatori indovinano il punto, questo non viene assegnato e si va avanti con la giocata successiva.
7. Se un giocatore fa il punto, ma continua a giocare (chiamare), il punto stesso non è acquisito.
8. Il gioco deve svolgersi in modo preferibilmente continuativo, e sincronizzato tra i due giocatori.
9. Se entrambe le squadre arrivano in parità, l'ultimo pervenuto al pareggio può decidere di retrocedere di 5 punti (una sola volta ogni squadra).
10. Nella fase di battuta il palmo o il dorso delle mani devono appoggiare sul tavolo, quindi non è consentita la battuta con la mano perpendicolare al tavolo.
11. Le mani devono essere ben visibili ai giocatori e agli arbitri e non è consentito assolutamente cambiare il punteggio una volta che le mani sono state stese. A giudizio insindacabile dell'arbitro la violazione di tale norma è sanzionabile con un richiamo e con l'annullamento dell'eventuale punto così ottenuto.

12. Ogni battuta deve avvenire sul proprio settore del tavolo di gioco e sono quindi vietate le invasioni di campo a meno che queste non siano tollerate dagli avversari.
13. La chiamata dei numeri deve essere intelligibile ed inequivocabile, deve essere effettuata in lingua italiana salvo diverso accordo tra giocatori.
14. E' ammessa la chiamata di "MOURA, TOTTA-MAN, BELLA, LARGA", ecc. per il numero dieci.
15. Non sono ammesse e quindi non accettate chiamate in ritardo o in anticipo nella prima battuta.
16. Le decisioni arbitrali sono assolutamente incontestabili (pena l'esclusione dal gioco) salvo quanto previsto nel regolamento arbitrale.
17. In caso di esclusione dal gioco, sarà il Consiglio Direttivo a decidere quando eventualmente consentire a quel o quei giocatori di partecipare ai successivi tornei.
18. La partecipazione al torneo gara è consentita solo agli iscritti ad una associazione sportiva dilettantistica affiliata alla FIGeST (Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali).
19. Il tesseramento può essere richiesto al momento dell'iscrizione alla manifestazione e sarà perfezionato successivamente con l'invio della tessera.
20. Non è consentito ai singoli giocatori organizzare manifestazioni. Ogni torneo gara o manifestazione deve avere l'esplicita approvazione del Presidente della società locale iscritta alla FIGeST.
21. Durante le fasi di gioco non è consentito assumere bevande alcoliche.

TORNEO INDIVIDUALE

22. Nel torneo individuale gli incontri si svolgono ad eliminazione diretta, oppure organizzato in gironi come nei tornei a coppie.
23. Gli accoppiamenti vengono ottenuti tramite un sorteggio effettuato con istruzioni informatiche, in alternativa può essere effettuato manualmente.
24. Gli incontri si giocano al meglio di cinque partite oppure al meglio di tre (passa chi per primo vince tre partite o due partite, nel caso di parità **2 a 2** oppure **1 a 1** ci sarà la "Bella").

TORNEO A COPPIE

25. Il torneo può essere organizzato a coppie fisse, con "Teste di Serie" oppure a "Baraonda" (tramite sorteggio per l'accoppiamento dei giocatori).
26. Il torneo a coppie viene organizzato in gironi e si divide solitamente in due fasi: una fase di qualificazione ed una successiva dove i qualificati giocheranno incontri ad eliminazione diretta (sempre come specificato al punto 24).
27. Di regola passano il turno due coppie per girone ed in ogni caso il numero delle coppie finaliste dovrà essere pari o multiplo di quattro.

28. Nel caso in cui l'organizzazione decidesse di far passare un numero differente di coppie per ogni girone (3 o 4), questo sarà comunicato a tutti i partecipanti prima dell'inizio della gara.
29. Il numero di gironi è in funzione del numero di iscritti e verranno composti nel modo seguente:
- a. Acquisizione dei nominativi dei partecipanti sul foglio ELENCO ISCRITTI con attribuzione del numero di gara.
 - b. Estrazione dei numeri di iscrizione delle coppie, con l'ausilio di istruzioni informatiche o manualmente ed inserimento dei numeri nei gironi con compilazione prima del primo girone, via via degli altri (il primo girone verrà costituito con le prime coppie estratte e sarà composto da 3, 4, 5 o 6 coppie, a seconda della combinazione di gironi adottata).
30. Dove necessario si provvederà a stendere la classifica del girone assegnando **3** punti alla squadra vincente per 3 a 0, 3 a 1 oppure 2 a 0; **2,5** punti alla squadra vincente per 3 a 2 oppure 2 a 1 e **0,5** punti a chi perde la bella. In caso di parità tra due o più giocatori, il passaggio alla fase successiva sarà a favore di chi ha vinto lo scontro diretto, altrimenti questi dovranno disputare una sola partita ai 16 punti al fine di decretare chi passa il turno.

REGOLAMENTO ARBITRALE

31. Ogni partita deve essere necessariamente diretta da un arbitro, il quale ne segue anche il punteggio.
32. Gli arbitri sono nominati dall'organizzazione che potrà anche avvalersi di persone proposte dalle squadre partecipanti o scelti tra i concorrenti eliminati. Ogni decisione finale è comunque demandata all'organizzazione.
33. Gli arbitri sono sempre obbligatori nelle gare ufficiali FIGeST. Nelle finali potranno anche prevedersi due arbitri, di cui uno ufficiale, e uno di supporto. In caso di diversità di opinione tra gli arbitri prevarrà il giudizio dell'arbitro ufficiale.
34. L'arbitro può intervenire nel gioco;
- a. Se chiamato da uno dei giocatori;
 - b. In caso di scorrettezza o mala fede;
 - c. Per comprovate ed inderogabili esigenze connesse al buon esito della manifestazione.
35. Il referto di gara (tabellone, scheda di gara, eventuali rapporti o informazioni allegate, ecc.) rappresenta il documento che completa l'incarico arbitrale ed è di essenziale importanza in quanto costituisce, ad ogni effetto, l'elemento probatorio privilegiato dei fatti avvenuti durante lo svolgimento della manifestazione. Esso quindi deve contenere tutti gli elementi necessari affinché l'organizzazione possa, senza necessità di richiedere supplementari chiarimenti, procedere agli adempimenti di competenza.

36. La composizione di una "Giuria di Gara" è obbligatoria per i campionati nazionali e consigliabile per le gare più importanti.
37. La Giuria di Gara sarà costituita dal Presidente dell'Associazione ospite (o suo delegato) e da:
- Un arbitro facente parte della direzione di gara.
 - Un membro (facoltativo) del Consiglio Federale, se presente.
 - Un minimo di due giocatori appartenenti a gruppi diversi (scelti mediante sorteggio tra quelli che avranno dato la disponibilità).
38. La Giuria di Gara deve essere nominata preferibilmente prima che la gara abbia inizio, ma può anche essere formata quando se ne ravvisi la necessità.
39. La Giuria di Gara:
- Viene convocata per l'esame dei reclami presentati dai concorrenti.
 - Può essere convocata anche su richiesta degli arbitri e dell'organizzazione.
 - Delibera su reclami presentati e su ogni altro argomento causa della convocazione prendendo tutte le decisioni del caso che devono figurare in apposito verbale da conservare agli atti.
40. Il giudizio della Giuria di Gara è inappellabile.
41. In caso di parità di voti, prevale il voto del Presidente dell'Associazione ospite.
42. In linea di principio, incorre incompatibilità allorché il giudizio possa essere influenzato da rapporti di varia natura fra un membro della Giuria di Gara e le parti interessate direttamente o indirettamente dal reclamo: in tal caso il componente della Giuria in situazione di incompatibilità non parteciperà al giudizio. Il Presidente dell'Associazione ospite non è mai incompatibile.
43. Se si dovessero verificare delle situazioni non previste dal presente regolamento o che il buon senso metta in contrasto con quanto qui sopra disposto, il direttore di gara dovrà, dopo eventuali consulti con l'organizzazione, sentenziare la sua decisione in merito. Tale decisione non potrà più essere contestata dai giocatori.