

REGOLAMENTO DI GIOCO - AMICI DELLA MORRA

DISPOSIZIONI GENERALI:

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.

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

SCOPO DEL GIOCO:

Scopo del gioco è quello di indovinare la somma delle dita mostrate da entrambi i giocatori. Vince la squadra che realizza per prima il numero di punti prefissati.

ART.1 - INIZIO DEL GIOCO

Prima di iniziare ed a turno, i giocatori dovranno disegnare al centro del tavolo di gioco con un gesso tanti segni per squadra quanti sono i punti necessari per vincere la partita.

Il gioco inizia sempre pari ovvero con i giocatori che si trovano rispettivamente l'uno di fronte all'altro.

ART.2 - CONQUISTA DEL PUNTO

Il punto viene raggiunto se si indovina la somma delle dita mostrate.

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

Se un giocatore fa il punto, ma continua a chiamare, il punto stesso non è acquisito. Sta nella sportività dell'avversario concedere il punto "mangiato" qualora l'inosservanza sia stata dovuta alla percezione errata della chiamata. Sta nella sportività dell'avversario fermarsi quando lo sfidante ha conquistato il punto evitando di indurlo in errore.

ART.3 - TERMINE DELLA PARTITA

Chi cancella l'ultimo punto si aggiudica la partita.

Se le coppie antagoniste raggiungeranno insieme la parità a 1, 2 o 3 punti dalla vittoria la partita potrà, a discrezione della coppia che ha fatto il punto del pareggio, essere prolungata ai 7 punti. E' discrezione degli organizzatori imporre un limite ai rientri.

Solitamente si gioca al meglio delle tre partite ovvero vince chi per prima si aggiudica due partite.

ART.4 - LA BATTUTA

All'inizio e dopo ogni interruzione del gioco dev'essere effettuata la battuta d'apertura che ha lo scopo di coordinare il ritmo di battuta dei giocatori.

La battuta d'apertura può essere effettuata attraverso una battuta dimostrativa, effettuata sincronicamente da entrambi i giocatori oppure attraverso un semplice sguardo di intesa tra gli sfidanti che ritraggono il braccio e battono contemporaneamente.

Comanda il gioco e quindi decide quando riprendere la partita chi ha conquistato l'ultimo punto.

Qualora un giocatore non sia soddisfatto della battuta d'apertura può richiederne la ripetizione.

ART.5 - LE MANI

Per esprimere il punto è permesso usare qualsiasi combinazione di dita a patto che le mani siano ben visibili ai giocatori e non si presentino posizioni equivoche e di dubbia interpretazione (dita semi chiuse o semi aperte).

Non è consentito assolutamente cambiare il punteggio una volta che le mani sono state stese. Eventuali posizioni equivoche o sbagli di apertura non potranno in nessun modo avvantaggiare il giocatore che le ha poste in essere.

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.

Il pugno chiuso o la mano allontanata dal tavolo vale uno.

ART.6 - LA CHIAMATA

La chiamata si effettua a ripetizione continua. La frequenza deve essere regolare e approssimativamente di una chiamata al secondo.

La chiamata dei numeri deve essere intellegibile ed inequivocabile, può essere effettuata sia in lingua friulana sia in lingua italiana.

Eventuali "arricchimenti" delle chiamate sono consentiti solo se non pregiudicano il regolare decorso della gara.

Non sono ammesse e quindi non accettate chiamate chiaramente in ritardo.

Eventuali contestazioni potranno essere risolte imponendo la chiamata dei numeri in lingua italiana.

TORNEO A COPPIE

Un torneo o gara si divide solitamente in due fasi: una fase di qualificazione che precede una fase finale ad eliminazione diretta.

Di regola si gioca ai 21 punti, nel caso fosse deciso un punteggio differente questo verrà comunicato a tutti i giocatori prima dell'inizio della gara.

Eventuali partite giocate per errore su punteggi diversi saranno comunque considerate valide. Una volta iniziata una partita il punteggio valido rimane quello segnato sul tavolo.

ART.7 - ISCRIZIONE

Le iscrizioni sono aperte a tutti e si ricevono sul posto prima dell'inizio dei sorteggi.

Nel caso di limitazioni al numero di iscrizioni possibili sarà data la priorità ai soci che hanno prenotato la partecipazione anche se questi non sono ancora giunti sul posto ma garantiscono la presenza. Eventuali ritardi non giustificati saranno puniti con l'esclusione dal gioco.

In ogni caso l'iscrizione è unica; il singolo giocatore può iscriversi al torneo come membro di una sola coppia fatto salvo per i tornei che prevedano dei rientri.

Nel caso in cui una coppia risulti iscritta per errore in più gironi si procederà al riassetto dei gironi considerando valida solo la prima iscrizione a meno che il sorteggio della seconda iscrizione non gli abbia attribuito un girone con poche squadre; in tal caso sarà fatta salva l'iscrizione nel

girone meno numeroso. Le partite fatte fino a quel momento nei gironi sbagliati saranno considerate nulle.

Nel caso in cui fosse un singolo giocatore ad essere iscritto come membro di più coppie si procederà ad un rapido riassetamento attraverso la sua sostituzione, le partite fino a quel momento giocate saranno comunque ritenute valide al fine di procedere ad un rapido riavvio dei giochi. Nel caso in cui l'errore venga rilevato all'inizio della fase eliminatoria le squadre che presentano un giocatore in comune dovranno per forza scontrarsi tra di loro. Nei casi in cui non fosse possibile una rapida e pacifica ripresa dei giochi si procederà alla squalifica del giocatore o delle coppie in questione.

ART.8 - SORTEGGI E FORMAZIONE DEI GIRONI

Una volta determinato il numero delle coppie per ogni girone si procederà al sorteggio completandone uno alla volta.

Le coppie che hanno garantito la loro presenza ma non ancora giunte sul posto al momento della formazione dei gironi parteciperanno comunque all'estrazione con l'unica attenzione a non inserire più di una di queste nello stesso girone e comunque inserendole nei gironi più numerosi.

Qualora possibile e a sola discrezione degli organizzatori e con il solo scopo di evitare che coppie dello stesso paese o gruppo di origine si debbano scontrare da subito, si potrà procedere al riassetamento delle liste tramite slittamenti o scambi.

Nel caso di iscrizioni a gioco già iniziato, e qualora il numero delle coppie lo rendesse possibile e comunque ad insindacabile giudizio dell'organizzazione, si procederà ad inserire le nuove coppie riempiendo dapprima eventuali gironi incompleti e successivamente inserendole in ordine dal primo girone in poi. Non è esclusa la possibilità di spezzare i gironi a metà mantenendo valido sia l'ordine di estrazione valide le partite già disputate.

ART.9 - ABBANDONO O RITARDO

Nel caso in cui un giocatore abbandoni la gara per giusta causa potrà essere sostituito solo da un giocatore che non abbia partecipato alla manifestazione. La sostituzione con un giocatore precedentemente eliminato sarà possibile solo con il consenso dei 4/5 delle coppie rimaste in gara.

In caso di abbandono o espulsione di una coppia, le partite giocate fino a quel momento saranno considerate nulle. Nel caso in cui l'abbandono o l'espulsione avvenga durante la fase di qualificazione tutte le partite fatte fino a quel momento dalla coppia in questione saranno ritenute nulle. Nel caso in cui avvenga a fase di eliminazione iniziata non sarà effettuato alcun ripescaggio.

Nel caso in cui, a torneo iniziato, una coppia ritardasse od ostacolasse il regolare e rapido svolgimento degli incontri verrà dapprima ammonita dopo di che verrà stabilito un tempo limite entro il quale dovrà rientrare in gioco, pena l'esclusione dal torneo. Alla seconda ammonizione la squadra non sarà più considerata in gara.

ART.10 - FASE DI QUALIFICAZIONE

La fase di qualificazione viene disputata mediante girone all'italiana che prevede lo scontro tra tutte le squadre inserite nello stesso girone al fine di redigere una classifica di merito.

La formazione dei gironi viene effettuata mediante sorteggio all'inizio della gara ed il numero dei gironi sarà preferibilmente pari a quattro o multiplo di quattro.

E' obbligo delle coppie iscritte giocare tutte le partite. Qualora una coppia si rifiutasse di giocare gli sarà attribuita la sconfitta per 2 a 0. Nel caso fossero entrambe le squadre a rifiutare lo scontro la partita sarà considerata nulla e non produrrà effetti sulla classifica del girone. A constatazione avvenuta non saranno più accettati ripensamenti.

Durante la fase di "girone all'italiana" è obbligo e cura delle coppie contendenti provvedere a far annotare il risultato dell'incontro sugli appositi fogli vidimati dalla giuria comunicandolo al responsabile del girone.

E' facoltà degli organizzatori predisporre un ordine di gara o decidere per la disputa in contemporanea di due o più partite dello stesso girone.

Si gioca al meglio delle tre partite di ventuno punti (cioè chi fa prima due). Passeranno il turno le squadre che avranno realizzato il maggior numero di vittorie.

ART.11 - CLASSIFICA DI MERITO

Dove necessario si provvederà a stendere la classifica del girone assegnando 3 punti alla squadra vincente per 2 a 0; 2,5 punti alla squadra vincente per 2 a 1 e 0,5 per partita alla perdente.

Per gironi con più di 6 squadre si stenderà la classifica calcolando il punteggio secondo la regola per cui dovrà essere sempre premiato chi ha vinto tutte le gare anche se per 2 a 1 rispetto a chi ne ha persa solo una vincendo le altre per 2 a 0.

In caso di parità tra due squadre passa quella che ha vinto lo scontro diretto.

In caso di parità tra tre o più squadre si procederà alla stesura di una classifica che tenga conto solo degli scontri tra le squadre chiamate in causa.

Qualora si verificasse ancora una situazione di parità si giocherà il passaggio del turno tramite un minigirone con partita secca agli 11 punti (non allungabili) dove verranno presi in considerazione anche i punteggi residui (attivi e passivi) premiando, in caso di ulteriore parità le squadre con gli scarti minori. Per la squadra vincente lo scarto assumerà valore negativo, mentre in caso di sconfitta assumerà valore positivo. La somma degli scarti determinerà la nuova classifica.

ART.12 - PASSAGGIO DEL TURNO

Di regola passano il turno due coppie per girone che andranno a scontrarsi secondo l'ordine 1° primo girone contro 2° ultimo girone; 1° secondo girone contro 2° penultimo girone, cercando così di evitare che due coppie con lo stesso girone d'origine si incontrino prima della finale del torneo.

In ogni caso il numero delle coppie finaliste dovrà essere pari e multiplo di quattro.

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 o al massimo entro il termine della prima partita. In tal caso, ai primi classificati sarà attribuita una posizione di vantaggio che potrà essere data dal passaggio diretto alla seconda fase eliminatoria nel caso di 3 coppie qualificate per girone oppure dall' abbinamento con le quarte classificate nel caso in cui fossero 4 le coppie a superare il girone.

Se il numero dei gironi di qualificazione fosse diverso da 4 o di un suo multiplo, passeranno alla fase finale sempre e comunque 8 o 16 coppie date dai primi di ogni girone più i migliori secondi. Sarà cura del direttore di gara redistribuire le migliori seconde affinché non vadano a scontrarsi fin da subito con le prime dei propri gironi.

Nel caso ci fossero uno o più gironi con un numero diverso di squadre, si procederà ad equipararli agli altri abbuonando una vittoria alle seconde.

Dove necessario, eventuali situazioni di parità nella scelta delle migliori seconde, saranno risolte con uno spareggio secco ai 21 punti. Gli spareggi si terranno facendo scontrare le squadre a 2 a 2 rispettando l'ordine dei gironi di appartenenza (A vs B o C ...D vs E... ecc). Nel caso in cui fossero 3 le squadre a pari punti si procederà ad un minigirone come descritto all'art.11.

ART.13 – FASE ELIMINATORIA

Supererà il turno la coppia che, per prima, vincerà 2 partite. Ogni partita si comporrà di 21 punti.

Sarà competenza della giuria comunicare le modalità diverse di svolgimento della fase eliminatoria.

Qualora si decidesse di procedere al meglio delle 5 partite è lasciata piena facoltà delle squadre che si scontreranno accordarsi prima dell'inizio del gioco per una soluzione differente (al meglio delle tre o partita secca).

Sempre ed in ogni caso, a partita in corso, vale il punteggio e la modalità di vittoria con cui le due squadre hanno iniziato a giocare.

La squadra che durante la fase finale rimarrà imbattuta sarà dichiarata vincitrice del torneo.

ART.14 – GARA A GIRONE UNICO E GARA AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON REISCRIZIONE

Nel caso che la gara preveda un unico girone, la coppia vincitrice sarà quella che risulterà prima nella classifica di merito. Eventuali situazioni di parità saranno risolte come è previsto nell'Art. 11.

Sarà compito dei direttori di gara decidere se imporre limiti ai rientri (ved. Art. 3) o giocare su un punteggio inferiore ai 21 punti.

Nel caso che la gara preveda uno schema ad eliminazione diretta, la coppia vincitrice sarà quella che rimarrà imbattuta dal momento dell'iscrizione fino al termine del torneo.

E' facoltà dei giocatori che sono stati eliminati, riscriversi al torneo anche con un compagno di gioco diverso dal precedente. L'unico limite alle iscrizioni è rappresentato dal numero di posti previsti al momento della formazione dei quadranti.

Nel caso in cui un giocatore risulti iscritto in gara con due partner differenti e le rispettive coppie, per diritto di girone, dovessero venire a scontrarsi, non verrà effettuato alcuno slittamento per cercare di evitarlo. Lo scontro si risolverà con una partita secca uno contro uno agli 11 punti tra i compagni del giocatore in questione per decidere quale dei due lo affiancherà nel turno successivo.

TORNEO A TERNE

Per scontro a terne si intende una partita disputata tre contro tre.

Partono i giocatori che si trovano al centro della terna. Chi dei due viene sconfitto passa il gioco al compagno di squadra che si trova alla sua destra, stabilendo così un senso di gioco.

Il moto di gioco sarà "altalenante": i giocatori che si trovano agli estremi potranno cedere il gioco esclusivamente al giocatore che si trova al centro; quest'ultimo sarà quindi nella condizione di giocare più mani rispetto ai propri compagni di squadra. Il giocatore centrale non potrà mai cedere il gioco alla stessa persona che glielo ha appena passato.

Se non indicato si gioca al meglio delle cinque partite ai 21 punti. E' facoltà delle squadre scambiarsi le posizioni al termine di ogni singola partita.

Un'eventuale classifica di merito verrà redatta attribuendo 10 pt ai vincitori per 3 a 0, 9 pt ai vincitori per 3 a 1, 8 pt ai vincitori per 3 a 2 ed un punto per ogni partita vinta in caso di sconfitta (punteggi validi fino a 5 squadre per girone).

NORME COMPORTAMENTALI

Il presente regolamento non può che fissare norme di carattere generali sul piano comportamentale di ogni giocatore con l'invito a tutti ad improntare ogni partita alla massima correttezza e rispetto per gli avversari. Pertanto è vigente il Regolamento cosiddetto "d'onore", si confida cioè nella sportività e nella lealtà dei giocatori per ricomporre eventuali posizioni discordi.

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

ART.15 - RECLAMI E CONTESTAZIONI

Un giocatore può contestare e dire le sue ragioni all'organizzatore in merito alla gara o alla condotta di gioco di un avversario, sempre in modo educato e rispettoso, nel momento stesso che succede il fatto. Dopo che è terminato l'incontro, non si potrà più reclamare.

In presenza di contestazioni durante il gioco i giocatori potranno richiedere l'intervento di un arbitro che vigilerà sul corretto svolgimento della gara.

Compito dell'arbitro è quello di assistere alla gara in silenzio rilevando eventuali comportamenti scorretti ed ammonendo i giocatori alla prima interruzione di gioco. L'arbitro interverrà unicamente nel caso in cui ci fossero ulteriori contestazioni sui punti emettendo un giudizio insindacabile e sollecitando una rapida ripresa della gara.

Nel caso di comportamento recidivo, spetta all'arbitro, previo avvertimento, decidere se e quando applicare delle penalità alla squadra chiamata in causa. La penalità si tradurrà in un abbuono di 6 punti alla squadra avversaria.

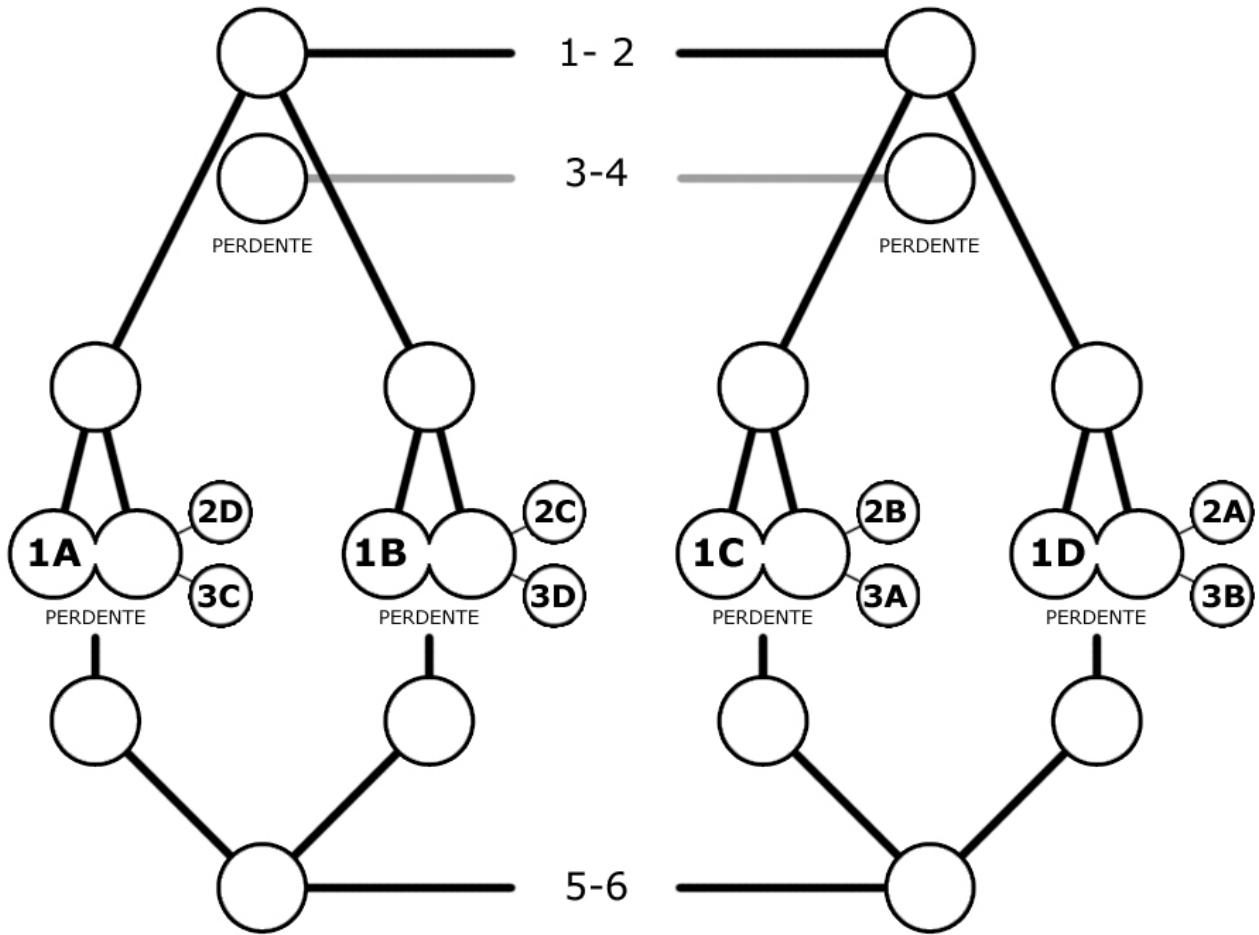
Nel momento in cui la presenza di un solo arbitro non fosse sufficiente o non soddisfi i giocatori presenti si procederà alla nomina di una terna arbitrale. Ogni squadra avrà diritto a scegliere un arbitro, il terzo sarà nominato direttamente dalla giuria.

Qualora persista un comportamento antisportivo l'arbitro o la terna arbitrale che si esprime a maggioranza, potrà decidere la sconfitta a tavolino o addirittura l'espulsione dalla competizione per una o per entrambe le squadre in questione.

ART.15 - COMBINAZIONI NON PREVISTE

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 terze persone, sentenziare la sua decisione in merito. Tale decisione non potrà più essere contestata dai giocatori.

Il presente regolamento è stato modificato ed approvato il 19 novembre 2010; l'iscrizione alla gara costituisce totale ed incondizionata accettazione dello stesso.



SCHEMA QUARTI DI FINALE : 4 GIRONI CON PASSAGGIO DI 2-3 COPPIE A GIRONE

1A		1B		1C		1D		1E		1F		1G		1H	
	2H		2G		2F		2E		2D		2C		2B		2A
	3E		3F		3G		3H		3A		3B		3C		3D

SCHEMA OTTAVI DI FINALE : 8 GIRONI CON PASSAGGIO TURNO A 2-3 COPPIE A GIRONE

1A	4D			1B	4C			1C	4B			1D	4A		
		2C	3B			2D	3A			2A	3D			2B	3C

SCHEMA OTTAVI DI FINALE : 4 GIRONI CON PASSAGGIO TURNO A 4 COPPIE A GIRONE

GIRONE
3

AB

AC

BC

GIRONE
4

AB
CD

AC
BD

AD
BC

GIRONE
5

AB
CD

AC
BE

AE
BD

AD
CE

BC
ED

GIRONE 3
6 TAVOLI

AB	AC
CD	BE
EF	DF

AE	AF
BD	CB
CF	ED

AD
BF
CE

2
TAVOLI

AB	CE
CD	DF

EF	AC
BD	BE

AE	AF
CF	ED

AD	CB
BF	

SCHEMA ORDINE DI GIOCO PREFISSATO PER GIRONI DA 3 A 6 GIOCATORI