CAMPEONATO DE MORRA

BASES

Nota previa. *La organización del campeonato será la única competente para interpretar las presentes bases y resolver cualquier duda, incidencia o controversia que pueda surgir durante el desarrollo de la competición. Sus decisiones, adoptadas en atención al buen funcionamiento del campeonato, serán de aplicación inmediata.*

Jugadores

La competición se disputará por **parejas**.

En cada momento jugará un miembro de cada pareja, enfrentándose directamente entre sí.

Desarrollo de cada jugada

Los dos jugadores mostrarán simultáneamente los dedos de una mano y, al mismo tiempo, pronunciarán en voz alta un número con el que intentarán adivinar la suma de los dedos mostrados por ambos jugadores.

El gesto de la mano y el número pronunciado deberán realizarse **simultáneamente**.

Valor de la mano

Cada jugador podrá representar valores comprendidos entre **1 y 5**.

El puño cerrado tendrá valor de **1** y la mano completamente abierta tendrá valor de **5**.

Por tanto, la suma total posible estará comprendida entre **2 y 10**.

El valor 10 podrá anunciarse mediante la expresión tradicional **“todas”**.

Obtención del tanto

Ganará el tanto el jugador que acierte exactamente la suma de los valores mostrados por ambos jugadores.

Cuando un jugador acierte, deberá indicar el tanto mediante la expresión tradicional **“mía”**.

Si ninguno de los jugadores acierta, la jugada no otorgará ningún tanto y se continuará jugando.

Si ambos jugadores anuncian el mismo número y dicho número coincide con la suma mostrada, la jugada se considerará nula y se continuará jugando.

Continuidad del juego por parejas

El jugador que gane un tanto continuará jugando contra el siguiente miembro de la pareja contraria.

El jugador que pierda el tanto será sustituido por su compañero.

De esta forma, el jugador que vaya ganando los tantos permanecerá en juego hasta que sea derrotado.

Tanteo

Cada partida se disputará a **21 tantos**.

Ganará la partida la pareja que alcance primero los 21 tantos.

Cada enfrentamiento se disputará al **mejor de tres partidas**.

Ganará el enfrentamiento la primera pareja que consiga **dos partidas**.

Validez de las jugadas

No será válida una jugada cuando:

- Un jugador muestre los dedos antes de pronunciar su número.
- Un jugador pronuncie claramente su número después de haber visto la mano del adversario.
- Se modifique el número de dedos mostrados una vez realizado el gesto.
- El número pronunciado sea inferior a 2 o superior a 10.
- La ejecución no permita determinar con claridad qué número de dedos se ha mostrado o qué número se ha pronunciado.

En estos casos, la jugada se considerará nula y deberá repetirse.

Ritmo de juego

La morra se jugará de forma continuada y a un ritmo ágil, conforme a su práctica tradicional.

No se permitirán pausas deliberadas destinadas a conocer previamente la elección del adversario antes de mostrar la propia mano y pronunciar el número.

Conducta entre jugadores

Los números podrán pronunciarse con la intensidad habitual y característica del juego de la morra.

No obstante, no se permitirán insultos, amenazas, contacto físico ni cualquier comportamiento ajeno al desarrollo normal del juego.

Los compañeros podrán animar a su pareja, pero no podrán transmitir indicaciones destinadas a anticipar o condicionar las jugadas.