

ACTA DE LA JUNTA GENERAL CELEBRADA POR LA FEDERACION
INTERNACIONAL DE MUS (F.I.M.) EL 4 DE OCTUBRE DE 1987.

En el Hotel London de San Sebastián, Euzkadi, siendo las once horas del 4 de Octubre de 1987, se reunió en Junta General, las personas cuyos nombres y cargos se indican a continuación:

D. Paul Robert - Presidente Honorario
D. Antonio Condeher - Presidente 1987
Dña. Esperanza Trámita - Delegado México
D. Victor Esain - " U.S.A.
D. Cosme Lasa - " Chile
D. Antonio Espares - " Australia
D. Manuel Amador - " Argentina
D. Ignacio Jarray - " Colombia
D. Pierre Landant - " Francia
D. José Antonio Aguirre - " Argentina
D. Eusebio Camio - " Chile
D. Miguel Navarra - " Venezuela
D. José Enrique Aguirre - Secretario

El objeto de esta Junta, es tratar de los asuntos señalados en el Orden del Día. Seguidamente se detallan los mismos, así como los acuerdos tomados.

1. LECTURA Y APROBACION SI PROCEDE DEL ACTA DE LA ULTIMA REUNION.

El Secretario da lectura al acta de las Juntas celebradas el 20 de Setiembre de 1986 y el 25 de Setiembre de 1986 en Las Vegas, Nevada, U.S.A., las cuales son aprobadas por unanimidad de los asistentes.

2. SISTEMA DE PARTIDAS.

Se seguirá el sistema de liga, todos contra todos y se contarán las partidas, chicos y tantos ganados o perdidos.
Solamente se hará desempate en caso de empates para



el primer puesto, no en el resto; si después de los primeros desempates siguiese habiendo empates, se contará por chicos y tantos ganados y perdidos durante las partidas de desempate.

3º. REGLAMENTO.

Se discute ampliamente el Reglamento, y este queda aprobado como sigue:

MODALIDAD

- I.- Se jugará en cuatro veces y cuatro ases, con baraja española de 40 cartas, por lo que cada naipe tendrá el valor que represente.
- II.- Cada juego ó chico consistirá en 40 tantos (8 amarrados de 5 tantos) y cada partido será de cuatro juegos ganados.

REPARTO

- III.- Para comenzar la partida, el juez de mesa barajará los naipes y repartirá una carta a cada jugador y el que tenga la carta mayor será MANO. Si hubiere empate, volverá a repartir cartas a los que tengan igualdad en la carta mayor.
- IV.- El jugador izquierda de la mano, a quien le correspondará repartir la baraja, mezclará esta y se la dará al juez de mesa, quien a su vez la barajará devolviéndola al dador, quien dará a cortar a su respectiva izquierda que, obligatoriamente deberá cortar ó dejar más de una carta.
- V.- El reparto se hará por la derecha, de una en una y siempre por arriba.
- VI.- Ningún jugador podrá ver las cartas hasta el total reparto de las mismas.
- VII.- Si en el reparto de las barajas se descubriera involuntariamente una de ellas, se dará "MUS VISTO", pudiendo descontarse cada jugador de las cartas que desee ó de ninguna, siempre por mano. Si se descubre una carta después de haber habido descarte, ya no existirá el mus visto y se continuará la jugada normal.
- VIII.- Cualquier otra anomalía involuntaria en el reparto de las barajas, como dar de más ó de menos, aparecer alguna carta

aneltas, etc., salvo la indicada en el artículo VII, supondrá
anular el reparto, volviéndose a barajar todos los naipes y ce-
partirlos nuevamente.

- IX.- De haber "MUS", se descartará por mano, dejando las cartas
que deseen descartarse encima de la mesa. Luego y también
por mano se irá perdiendo la cantidad de cartas que cada uno
se ha descartado, que se darán esta vez juntas a cada jugador.

CONSULTAS

- X.- Una vez repartidas las cartas y debidamente vistas por cada uno
de los cuatro jugadores, el MANO consultará con su compañero
para dar o no MUS. Si decidieran dar mus, invitarán al otro
compañero a consultarse diciendo "¿cómo mus?", que a su vez
decidirá si dar o quitar el mus.

ENVITES Y QUERITES

- XI.- La palabra "QUIERO", "QUEREMOS" u "ORDAGO", siempre cierra
juego, no pudiendo el compañero del que las pronuncia invalidar
la jugada, aunque sea mano sobre su compañero, aunque se
permite el "QUIERO POR MI PARTE" o "YO NO QUIERO", que
permiten al compañero, si así lo desea, reconsiderar más.

- XII.- Si se considerará que dos compañeros, al mismo tiempo, expresen di-
ferentes conceptos, valdrá la apuesta mínima. Esto es así, a la
vez, uno dice quiero y el otro ordago, valdrá el quiero. O si uno
dice dos más y el otro dice más, valdrá únicamente el dos más.

NAIPES A INDICAR

- XIII.- En los envites, únicamente podrá decirse al compañero las si-
guientes barajas:
En la jugada de GRANDE: máximo de dos cartas.
En la jugada de CHICA: máximo de dos cartas.
EN LOS PARES: Únicamente se podrá indicar al compañero la
clase de pares que se tiene (pares, medios o dobles), sin de-
terminar de que son.
EN EL JUEGO: Se podrá decir la suma que se tiene, tanto para
querer como para dejar.
EN EL PUNTO: igual que en el juego.



TORNOS DE ENVITE

XIV.- Las GRANDE, CHICA, PARES y JUEGO ó PUNTO se envitearán por separado, por mano, en su respectivo turno y una vez terminada la jugada anterior.

JUGADAS

XV.- En todas las jugadas valdrá siempre la jugada mayor y en caso de igualdad vence siempre la MANO.

XVI.- La treinta y una real, compuesta de tres sietes y una figura cualquiera, gana a la treinta y una normal, aún cuando esta última sea mano.

XVII.- TANTEO

Los dejes se irán contando en el acto, a medida que se produzcan. Al terminar la jugada, se descubrirán por cada jugador sus cartas y se contarán, por turno, la GRANDE, CHICA, PARES y JUEGO ó PUNTO, bajo el siguiente tanteo:

GRANDE: Se contarán los envites habidos. De haber envites ó dejes no se contará ninguna tanto más. No así si ha habido PASE, contándose UN TANTO el que tenga mayor jugada.

CHICA: Igual que a la Grande.

PARES: Primero los envites, apuntándose, además, UN PUNTO DE PARES, DOS DE MEDIAS ó TRES DE DUPLES por cada uno de los jugadores de la pareja ganadora. De haber habido "deje" contarán igualmente los tantos correspondientes cada uno de la pareja que retiró el deje. En el "pase" contarán los dos jugadores de la pareja en el que uno de ellos tenga mayor jugada.

JUEGO: Igual que los pares, contabilizándose dos por juego ó tres por treinta y una (la real vale igualmente tres) por cada jugador de la pareja ganadora.

PUNTO: De haber habido quinites ó dejes, se contará un punto por pareja. De existir pase, también contará solamente UN TANTO el jugador que mejor punto tenga.

SEÑAS

XVIII.- Las únicas señas permitidas son las consideradas LEGALES:

DOS REYES: mordor labio inferior.

DOS ASSES: sacar punta lengua.

MEDIAS: mover comisura de labios hacia un lado.

DUPLÉS: levantar las cejas.

TREINTA Y UNA: quiliar un ojo.

TREINTA: quiliar un ojo (esta señal solo podrá hacerse posterior a la jugada de pares).

CIEGO: (no tener nada): cerrar los ojos.

EQUIVOCACIONES

XIX.-

CANTAR PARES, NO TENIENDO: Si el compañero no tiene, se invalida cualquier jugada habida a pares, apuntándose, naturalmente, el contrario, los tantos que correspondan a sus pares.

Si el compañero tiene, y los contrarios también, cualquier jugada a pares quedará invalidada, apuntándose los contrarios el deje de pares y los tantos que les correspondan.

NO CANTAR PARES, TENIENDO: No valdrán esos pares, ni para envites ni para cómputo de tantos, considerándose que no llevan pares.

CANTAR JUEGO, NO TENIENDO:

Si ninguno de los otros tres jugadores tienen, los contrarios se apuntarán el DEJE de punto y el tanto correspondiente.

Si el compañero tiene y los contrarios no, no influye para nada en la jugada.

Si el compañero no tiene y los contrarios sí, tampoco varía la jugada, anotándose cualquier envite habido.

Si el compañero y los contrarios tienen, se invalidarán los envites ó quentes habidos, apuntándose los contrarios el DEJE y los tantos que les correspondan por sus jugadas.

NO CANTAR JUEGO, TENIENDO:

Si ninguno de los otros tres jugadores llevan, se invalidarán las jugadas habidas a PUNTO, anotándose los tantos que su juego valga.

Si el compañero tiene y los contrarios no, se anotarán los tantos que valga su juego, así como los de su compañero.

Si su compañero tiene y alguno de los contrarios también,



su juego quedará invalidado como si no hubiera, valiendo solamente el juego de su compañero, tanto para envites y gometes como para el cómputo de tantos.

Si su compañero no tiene y los contrarios sí, estos últimos se apuntarán el DEJE de juego y los tantos que les correspondan.

DE CORREGIRSE LA EQUIVOCACION ANTES DE EXISTIR ENVITES, deberán enseñar que pares o juego lleva, siendo entonces potestativo de uno contrario el pasar o envidar, no pudiendo en el equivocado NI SU COMPAÑERO envidar sino, unicamente y si así lo desean, quever el envite que haya sido hecho.

NOTAS

- 1.- Es obligatorio dejar las cuatro cartas descubiertas, sobre la mesa, al término de cada jugada.
- 2.- Queda prohibido levantarse de la mesa durante el transcurso de una jugada, hasta el término de esta. Las ausencias de la mesa, durante el transcurso de una partida, serán lo más breves posibles y siempre con permiso del juez de mesa.
- 3.- Cualquier duda en la interpretación de este reglamento, así como cualquier caso no contemplado en el mismo, será decidido por el juez de mesa nombrado al efecto. Si alguna pareja no estuviera de acuerdo con tal decisión, podrá recurrir a la Comisión que se nombrará, la cual fallará, en privado, sobre la justicia o no de la reclamación.
- 4.- Siendo norma, en todo juego de envite, que no se puede pensar para reenvidar, si se piensa un tiempo puntacional, unicamente se podrá quever o dejar.

4º. SEDE DEL MUNDIAL DE 1988.-

Mamuel Arida hace una exposición de lo que será el próximo Campeonato Mundial y entrega un dossier sobre el mismo a cada Delegación. Por unanimidad se acuerda que el Campeonato Mundial de 1988, se celebre en Argentina.

5.º DELEGADOS PERMANENTES DE CADA PAIS.

El Sr. Correcher, presenta su opinión de que cada País debe nombrar un Delegado permanente, con quien poder contactar durante el año para toda clase de comunicaciones. La Junta apoya la idea y acuerda que cada País nombre un Delegado permanente.

6.º CASAS VASCAS EN ESPAÑA.

El Sr. Correcher contactará con las Casas Vascas en España, para ver la manera de que ellas organicen sus Campeonatos y puedan enviar un equipo a futuros Campeonatos.

7.º RUEGOS Y PREGUNTAS.

No hay ninguno.

Y sin más asuntos a tratar, siendo las trece horas quince minutos, se levanta la sesión, de la que para la debida constancia de los asuntos tratados y acuerdos tomados se levanta el presente Acta, de la que como Secretario, doy fe.

v.º B.º

FDO.º ANTONIO CORRECHER

PRESIDENTE

FDO.º JOSE ENRIQUE ARVISO

SECRETARIO

Este Libro de Actas de la Federación Internacional de Mas, es transferido por D. Antonio Correcher de Custodia a D. Manuel Arriola de Argentina, en San Sebastián a 5 de Octubre de 1987.

Recibí