

REGLAMENTO 40

Del Campeonato Mundial de



IMAX®

CINEMÁTICA

CIUDAD DEL CINE



ART. 1.- DE LOS ORGANIZADORES

Se encargará de la organización la Asociación de Periodistas Deportivos de Puerto Rico. Se nombrará al Director General, quien será el responsable de la organización.

ART. 2.- DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en el Campeonato Mundial de Cuarenta las siguientes personas:

a.- La, o las parejas conformadas por dos caballeros, dos damas, mixtas (un caballero y una dama) que tengan una representación oficial debidamente acreditada por una entidad pública, o una entidad privada, o una entidad comercial, o una empresa comercial.

b.- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.

c.- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.

d.- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.

e.- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.

f.- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO MUNDIAL

CUARENTA



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO MUNDIAL

CUARENTA

RECOPILACIONES:
Luis Castro Espinoza
Eduardo Loza Cabrera

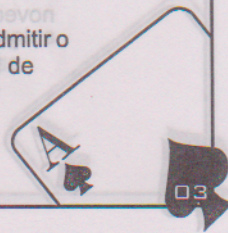
Art. 1.- DE LOS ORGANIZADORES

Se encargará de la organización la Asociación de Periodistas Deportivos de Pichincha, gremio periodístico que nombrará al Director General, quien, como máxima autoridad, será el responsable de dirigir y controlar el campeonato.

Art. 2.- DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en el Campeonato Mundial de Cuarenta las siguientes personas:

- La, o las parejas conformadas por dos caballeros, dos damas, mixtas (un caballero y una dama) que tengan una representación oficial debidamente acreditada por una institución deportiva, entidad pública o privada, organización social, barrial, parroquial, cantonal, provincial, nacional, internacional o una empresa comercial.
- Las parejas que hayan obtenido el Diploma de Maestros Nacionales o Internacionales en las ediciones oficiales del Mundial de 40.
- Las parejas que, sin tener representación oficial deseen participar en forma independiente.
- Las parejas de Campeones Mundiales de las ediciones anteriores, comprobando su condición de tales.
- La A.P.D.P. se reserva el derecho de admitir o rechazar una pareja de jugadores y el de establecer el valor de la inscripción por pareja en cada edición.



infracción, el Director del Campeonato descalificará y excluirá del torneo a la pareja infractora.

- 1.-) El Campeonato se jugará con los naipes oficiales del torneo y con sujeción de las reglas establecidas.

Art. 4.- ATRIBUCIONES DEL DIRECTOR

El Director del Campeonato designado por la A.P.D.P. es la máxima autoridad del torneo. Sus atribuciones son:

- a) Controlar el desarrollo del campeonato.
- b) Estructurar las series y establecer el orden de las partidas, designando a los Jueces para cada una de ellas. De considerar indispensable, nombrará sus asistentes y podrá delegar autoridad ocasional en uno de ellos,
- c) Determinar conjuntamente con el Directorio de la A.P.D.P. los días y horas de la realización de las partidas,
- d) Proclamar oficialmente:

1.- Los resultados de cada partida

2.- Los nombres de las parejas clasificadas para la etapa semifinal, a quienes se les otorgará el Diploma de Maestros Nacionales.

3.- Los nombres de las parejas finalistas, a quienes se les otorgará el Diploma de Maestros Internacionales.

4.- Los nombres y representación de los Campeones Mundiales.

Al proclamar un resultado, anotará en la Planilla de Juego la hora, a efecto de una eventual apelación.

- e.-) Aceptar las apelaciones que se presenten dentro de los diez minutos siguientes de la hora que fue proclamado el resultado, certificando con su firma la apelación y resolverá luego de recabar los datos que permitan dictaminar su fallo.

- f.-) Alterar el orden de las partidas convocadas a fin de no interrumpir el desenlace ágil del Campeonato, siempre y cuando la causa de inasistencia de una pareja sea debidamente justificada y con un tiempo prudencial de espera.

- g.-) Suspender una partida; excluir del Campeonato a una pareja que no observe el Reglamento.

- h.-) Designar a los Jueces para cada partida.

- i.-) Resolver sobre cuanto no conste en el presente Reglamento. Sus decisiones serán de instancia final e inapelables.

Art. 5.- DE LOS AUSPICIANTES

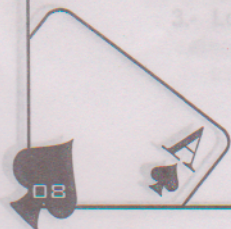
El auspiciador, conjuntamente con la A.P.D.P. Promocionará el campeonato en la forma que consideren más conveniente.

RESTRICCIONES

Es prohibido durante la realización del campeonato.

- a).- El estado físico de los jugadores o las barras.
- b).- Los gestos y señales entre jugadores de una pareja o de su barra.
- c).-Pronunciar palabras ofensivas dirigidas a la pareja adversaria, a los organizadores o los jueces.
- d).-Portar naipes o tantos no oficiales.
- e).-Negarse a firmar la Planilla de Juego.
- f).-A los jugadores o barras, gritar con exageración, insultar o amenazar al Juez o a los organizadores.

Estas causas al ser comunicadas por el Juez al Director del Campeonato, éste determinará la exclusión de la pareja infractora y de ser necesario pedirá el concurso de la Fuerza Pública para que jugadores y barra sean retirados del local en el que se está desarrollando el campeonato.



REGLAS DEL JUEGO

CUARENTA



1.-DE LOS IMPLEMENTOS

Para jugar el "Cuarenta", se utilizarán:

- a).- Cuarenta naipes numerados del 1 al 7 y las figuras J (11); Q (12) y K (13)
- b).- Ocho fichas que servirán como tantos, seis fichas que servirán como perros y una ficha que servirá como "data". Para cada caso, las fichas serán de diferente color.;

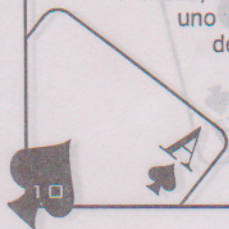
2.-DE LOS JUGADORES

Los jugadores podrán presentarse con chompas uniformes, si así lo desean

3.-DE LAS DATAS

El Cuarenta cuta se jugará en las "datas" que sean indispensables para culminar la mesa en una, dos o tres chicas, de la siguiente manera:

- a).- Al ponerse las parejas convocadas a las órdenes del Juez, luego de la identificación respectiva, los 4 jugadores se sentarán en forma alternada e indicarán cual es el representante de la pareja.
- b).- El Juez barajará el naipe y lo ubicará en el centro de la mesa, solicitará a los jugadores que levanten cada uno una carta comenzando por el costado derecho, destapándolas cuando el Juez lo ordene.
- c).- La pareja que obtenga la mayor puntuación con la suma de las dos



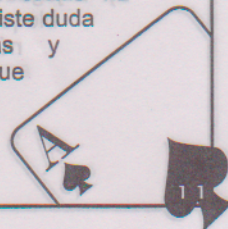
cartas levantadas, que para el efecto el AS vale uno y las figuras diez cualquiera de ellas, será la que comience repartiendo diciendo entre sí cual de los integrantes de la pareja iniciará la primera "data".

- d).- El Juez barajará el naipe, entregará al jugador que debe iniciar la "data" y éste pondrá sobre la mesa adelante del jugador al que reparte, cinco cartas en grupo comenzando por su adversario de la derecha.

e).- Terminado el reparto de las cartas, el Juez ordenará la iniciación de la partida. El jugador ubicado a la derecha de quien repartió lanzará la primera carta. Si éste o cualquiera de los jugadores se da cuenta que tiene "ronda", (3 ó 4 cartas del mismo número o figura), indicará que tiene esta jugada, debiendo el Juez o el inspector en forma obligatoria verificar la existencia y otorgar los tantos que correspondan. Lanzada la primera carta de la cinco primeras data por los 4 jugadores, ya no existirá la jugada premiada.

- f).- Jugados los 40 naipes de la "data", el Juez hará constar cuantas cartas quedan en la mesa, proclamará la puntuación de cada equipo, pasará la señal de data al jugador que le corresponda la siguiente y ordenará que cada pareja cuente el número de cartas que ha levantado.

- g).- Al expresar cada pareja cuantas cartas ha levantado, si solicitan un jugador o existe duda en el Juez, éste contará las cartas y luego entregará la bonificación que corresponda al equipo que gana tantos de la siguiente manera:



1.- Dos puntos para la pareja a la que le corresponda la "data" si la suma de cartas es igual hasta 20. Se llama "dos por darlas".

2.- Seis puntos por las primeras 20 y un punto adicional por cada carta que pase de este número aumentado un número en caso de que la suma sea impar (siete que me dan ocho, nueve que me dan diez, etc.) para la pareja que sume el mayor número de cartas.

3.- Dos puntos para la pareja que haya sumado el mayor número de cartas inferior a 19 si es que le corresponde la "data". Igualmente se llama "dos por darlas".

4.- La pareja que primero sume 40 puntos gana una chica. Si en la primera data la pareja oponente no avanzó a sumar diez puntos, termina la mesa por "zapatería".

5.- La pareja que gane dos chicas sucesivas o alternadas, gana una mesa..

4.- CARTAS MAL REPARTIDAS

Se sancionará con diez puntos (un perro), bonificación que se otorgará al equipo oponente, en los siguientes casos:

a).- El jugador que reparte las cartas coge o entrega en bloque más de cinco cartas o menos de este número a un adversario o a su compañero.

b).- El jugador que reparte las cartas, comienza entregando los bloques por su costado izquierdo.



c).- Detectado uno de estos casos por aviso de un jugador o por el Juez, éste tomará las cartas, comprobará la irregularidad y bonificará con diez puntos (un perro) a la pareja oponente, anunciará la puntuación sumados los diez puntos, barajará las cartas y entregará el naípe para que inicie la "data" la pareja bonificada. En ningún caso, así propusieran los jugadores, se restarán diez puntos a la pareja infractora.

5.- CARTAS MAL LEVANTADAS

Quando un jugador tiene duda de las cartas levantadas por su oponente del costado izquierdo, procederá de la siguiente manera:

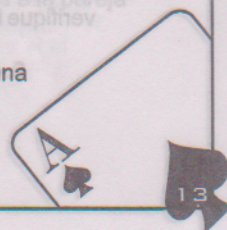
a).- Antes de lanzar la carta que le corresponde, dirá "juego y veo"

b).- Lanzará su carta y el Juez comprobará si las cartas en la jugada protestada fueron levantadas correcta o incorrectamente.

c.-) Si comprueba incorrección pondrá las cartas mal levantadas en la mesa; bonificará con dos puntos a la pareja que solicitó el "juego y veo" y restará los puntos que con la jugada incorrecta haya solicitado la pareja infractora. De no haber incorrección, restará dos puntos a la pareja que protestó la jugada.

6.- LACAÍDA

Se considera "caída" únicamente, con una carta similar a la que lanzo el adversario ubicado al costado izquierdo de quien le corresponde la jugada siguiente.



Si el jugador que realiza la jugada de "caída" o su compañero no solicitan los dos puntos antes que el adversario realice la siguiente jugada, el Juez no otorgará los puntos.

7.-LARONDA

La "ronda" constituye tres cartas de las mismas, por ejemplo: tres cuatros, tres sietes, tres figuras, etc. El jugador que tiene una ronda, procederá de la siguiente manera.

a).- Antes de lanzar una de las cinco cartas de la data, solicitará dos puntos por "ronda". El Juez o el Inspector verificarán la ronda y se concederán los puntos pedidos a la pareja solicitante.

b).- Lanzada la primera carta de los cuatro jugadores, ya no se podrá pedir bonificaciones por "ronda".

8.-DOBLE RONDA;

Se considera "doble ronda" cuando el jugador tiene cuatro cartas de las mismas. Esta suerte será premiada con cuatro puntos y el jugador deberá seguir el mismo procedimiento anterior.

Si por pedido de ronda una pareja expresa que completo 40 puntos, los jugadores de la pareja oponente no deben lanzar sus cartas a la mesa, mientras el Juez no verifique la jugada.

9.-LA LIMPIA

La "limpia" se produce cuando un jugador levanta todas las cartas que se

encuentran en la mesa. Esta jugada se produce en los siguientes casos:

a).- De dos cartas (caída y limpia). En este caso la bonificación es de dos puntos.

b).- De la suma de las cartas que se encuentran en la mesa hasta el siete, pasando a las figuras de orden ascendente.

10.-LA FALLA

La "falla" se produce cuando una pareja no levanta ninguna carta en la data. El juez otorga dos puntos a la pareja oponente si ésta solicita y no a la infractora así lo pida.

11.-PEDIR MAL LOS PUNTOS

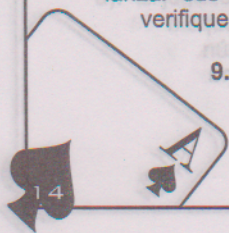
El juez sancionará restando dos puntos a la pareja que uno de sus jugadores solicite puntos, sin haberlos logrado en ninguna de las jugadas establecidas en este reglamento.

12.-DE LA ZAPATERÍA

Se considera "zapatería" cuando una pareja no ha llegado a sumar diez puntos en la primera chica, terminándose la mesa. Los perdedores han aprendido una nueva profesión: ZAPATEROS y al proclamarse el resultado se harán los honores del caso. La "zapatería" no elimina a la pareja si es la primera derrota.

13.-CARTA LANZADA

Cuando un jugador ha lanzado o destapado una carta no podrá retirarla



de la mesa. Es carta jugada. El jugador debe lanzar una sola carta en cada turno, si lanza dos o más, escogerá cual queda jugada en la mesa y la otra u otras quedarán separadas para seguirlas lanzando en los siguientes turnos. Si no lo hace, el Juez dispondrá que lance la o las cartas en el turno y orden que corresponde.

14.-VALOR DE LOS PUNTOS

El valor de los puntos, es el siguiente:

- a).-Cada dos puntos, un tanto
- b).-Cada cinco tantos, un perro.
- c).- Cada cuatro perros, una chica.
- d).- "Zapatería" en la primera chica, mesa
- e).-Cada dos chicas, una mesa.

15.-DE LA PUNTUACIÓN

Los puntos se adjudican de la siguiente manera:

- a).-Dos puntos por "caída" por "limpia", por "caída y limpia", "ronda simple" o por "falla"
- b).-Dos puntos por "juego y veo". Título 5 de las reglas de juego.
- c).- Dos puntos por pedir tantos sin razón
- d).-Cuatro puntos por "doble ronda"

e).-Diez puntos por cartas mal repartidas, pasando la data al oponente

f).-Dos puntos por mayoría de cartas

g).-Dos puntos por la DATA, si están iguales en cartas al terminar una chica.

h).-Seis puntos por las veinte primeras cartas, un punto por cada carta adicional a las veinte primeras y un punto adicional si la suma de cartas es impar. Con cualquiera de estos puntos de bonificación, se puede sumar CUARENTA y ganar una chica o una partida.

16.-DEL JUEZ

El Juez es la máxima autoridad de una partida, puede suspenderla cuando existan causas justificadas, tomando la determinación más conveniente al respecto. Es el encargado de hacer cumplir fielmente este Reglamento.

Dará por terminada una mesa al producirse una "zapatería" en la primera chica; proclamar el triunfo para una pareja cuando ha ganado dos chicas sucesivas o alternadas.

Es su obligación barajar después de los jugadores, antes de iniciar una data. En la planilla de Juego que entregara en la Mesa de Control terminada la partida, hará constar los resultados, la pareja ganadora, la firma de representante de la pareja y su firma. No permitir la jugada conocida como "arranche", es decir si el jugador que levanta las cartas de la mesa en una escalera se olvida una o varias de ellas, el compañero, o los oponentes no pueden "arrancharla", debiendo retirar

el Juez hasta que finalice la data sin que sirva para la suma de cartas de ninguna de las dos parejas.

17.-DE LAS APELACIONES

Una pareja que considere perjudicada por una decisión del Juez puede presentar el Recurso de Apelación dentro del tiempo que estipula el presente Reglamento, legalizando el pedido con sus firmas y la hora de presentación en la Planilla de Juego.

Calificado por el Director del Campeonato el Recurso de Apelación, la partida quedará suspendida hasta cuando emita su fallo que es de instancia final e inapelable.

18.- DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Todo cuanto no conste en el presente Reglamento de Juego y origine alguna duda, deberá ser expuesto por el juez y los jugadores al Director del Campeonato, para que éste, en resolución inapelable, determine lo más conveniente.



ETIMOLOGÍA DEL

CUARENTA



1.-TEORÍA GOBERNISTA

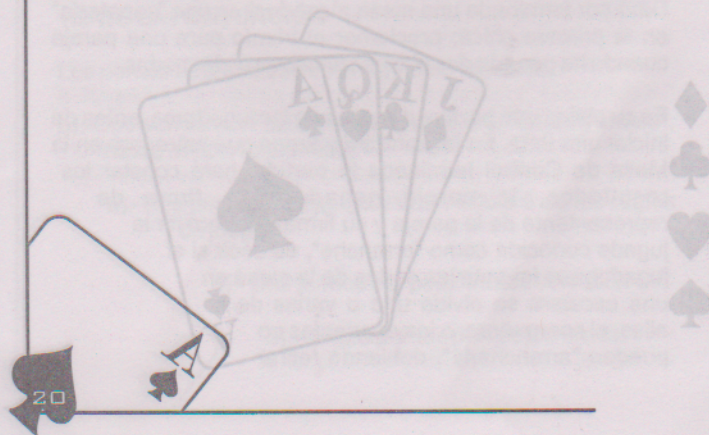
"Cuarenta" deriva de la raíz china "CUA" que significa afuereño y del vocablo fenicio "RENTA" que significa lo mismo. En buen cristiano: el derecho de piso que deben pagar los chagras.

2.- TEORÍA CLÁSICA DE LA OPOSICIÓN

"TARENCUA" viene del griego sofo-cleano TAREN: que significa poseer y del CUA: pato. En nuestro idioma: "agarrar un pato"

3.- TEORÍA MODERNA KARLOHUMANISTA

Matemáticamente "40" es la DOSIS EXACTA en horas /hombre- que el trabajador debe "chupa" para optimizar la rentabilidad de la "semana integral"



DICHOS DEL

TARENCUA



DOS POR MUDO

Cuando se cae al contrario

M A M A S I E T E O MACHACHI

Para el que guarda los siete

NOBLEZA DECLARADA

Cuando se cae con el dos

ALA ANTIGUA

Meter una "K" al AS o viceversa

JOSÉ MELLAMO

Jugado con la jota

LAMUDA

El mudo seis

CUATRERO HAS DE SER

Caer o botar el cuatro

CUATERBIS

Jugada con el cuatro

TOMA PARA QUE "ESTUDEES"

Caer con la carta señalada

DOS POR ZHUNZHO

Caer con carta vista o mal jugada.

AS Y FIGURA

Al lanzar una vieja estando el AS en la mesa

CUERITOTIERNO

Cuando el contrario no sabe

EL QUE DA PARA LA COMIDA

Cuando se cae con ímpetu

AQUÍ ESTÁ TU MARIDO

Caída con carta guardada

CAPARICHE

Cuando hay limpia con alzada grande

UN CINZANO ANTES DE LA PELEA

Un brindis antes de empezar

LAFOTO

Cuando se montan las cartas con la primera jugada

MESA ACABADA O MANO TERMINADA

Cuando se pide un turno

TREINTA Y OCHO QUE NO JUEGA

Cuando se llega a ese puntaje.

EN LO QUE LES GUSTA

Quedarse en cuatro

DALE AL LOCRITO

Cuando se le cae a un jugador muy hablador

LA MALDAD

Cuando se levanta una carta clave

EL BUSCABULLAS

Cuando se lanza un AS

ME DILA VUELTA

Cuando se hace besar las manos al contrario

BREVE HISTORIA DEL MUNDIAL

La primera edición del Campeonato Mundial de Cuarenta, se realizó el año 1968 en el viejo y tradicional Pasaje Amador. La gran final se protagonizó en el entonces Canal 6 de T.V "Teletigre".

Los primeros campeones mundiales fueron los periodistas deportivos Alfonso Laso Bermeo y Gilberto Mantilla, después de una gran "batalla" en la que quedó claramente demostrado que los flamantes campeones mundiales, después de muchas noches de insomnio, aprendieron y con "intereses" aquello del "dos por shunsho".

Tres parejas de periodistas deportivos han logrado el título de campeones mundiales en la historia de este tradicional torneo: Alfonso Laso Bermeo y Gilberto Mantilla Garzón; Luis Castro Espinoza y Guillermo Corral Neira, que ostentan el título de bicampeones y Patricio Jarrín Hidalgo en pareja con Fabián Quilca

Luis Silva y Augusto Rendón son la pareja que más títulos ha logrado.

