EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETAKO ARAUTEGI OFIZIALA

- EGUNERAKETA DATA: 2023ko ABENDUAN -

1. ATALA
JATORRIA

- Mus jokoaren lehenengo aipamena Manuel de Larramendi filologo euskaldunak egin zuen, 1754an, bere hiru hizkuntzetako hiztegian (euskara, gaztelania eta latina).
- Historiazale gehienek diotenez, Euskal Herrian jaio zen 40 kartako karta-sorta erabiltzen duen mus joko hau. *Mus* izena *musu*-tik etor litekeenaren zantzu handiak daude, musua baita jokorik onena, 31, adierazteko keinua. *Hordago*aren esapidea ere *hor dago* leku adierazletik etor litekeela uste da, apustua maila gorenera iristen denean esan ohi den adierazpena.

2. ATALA
EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOAREN ABIAPUNTUA

- 2002. urtean, Iparra Hegoa elkartea Euskal Herriko Mus Txapelketa antolatzen hasi zen. Garai hartan, Orreaga fundazioak Nafarroako Mus Txapelketa antolatzen zuen. Bai Euskal Herriari ekimenak, Iparra Hegoak eta Orreaga fundazioak hausnartu eta Euskal Herri osoko muslariak biltzeko une edo gune bat sortzea adostu zuten. Zazpi herrialdeetako muslariak herri gisa aritzeko eta lotzeko egitasmo txiki bat zabaltzeko erabakia hartu zuten.
- Euskal Herriko Mus Txapelketa urtez urte indartuz joan da, eta, beste hainbat esparrutan bezala, Euskal Herria oinarri hartuta egitura propio bat sortzearen beharra nabarmena zen. Egitura hori sortzeko helburuarekin, txapelketaren antolakuntzan gero eta pertsona gehiago antolatzen joan dira azken urteetan, eta guztion artean Euskal Herriko Mus Federazioa sortu dugu.

3. ATALA
MUS FEDERAZIOAREN HELBURUAK

- Euskal Herrian mus jokoa, mahai jokoetan zabalduen izaki, Euskal Herria munduaren aurrean ordezkatu ahal izateko sortu da Euskal Herriko Mus Federazioa.
- Gure helburua ez da gaur egun egiten diren mus txapelketak ordezkatzea, indartzea baizik. Bide horretan, Euskal Herri gisa, gure izatea eta nortasuna aldarrikatzea.
- Emeki-emeki, Euskal Herrian bizi dugun zatiketa gainditu eta bide berriak josteko sortu dugu Euskal Herriko Mus Federazioa. Horregatik antolatzen dugu nazio mailako txapelketa herriz herri.
- Pauso sendoak ematen ari gara. Federazioa Euskal Herriko zazpi lurraldeetako ordezkariz osatuta dago, eta eskualdez eskualde sustraitzen ari da txapelketa nazionalaren bidez.

4. ATALA
MUS JOKOA ETA GURE BALIOAK

- ERRESPETUA ezinbestekoa da, elkarren artean zerbait eraiki nahi bada. BERDINTASUNA emakume nahiz gizonen artean; jatorri, sexu aukera, sinesmen edota bakoitzak maite duenaren gaineko juzguek ez dute lekurik gurean.
- JOKO GARBIA, ez dakienari irakatsiz, galtzen nahiz irabazten ikasiz eta lehiakidearekiko enpatiaz, ANAIKIDETASUN edo AHIZPAKIDETASUNA da gure artean sortu nahi dugun harremanaren zurtoinetako bat.
- BERE BURUAREN JABE izan nahi eta uzten ez dioten herri bateko kide gara. Euskal Herria mapetatik ezabatu, egunerokoan errealitate ezberdinak sorrarazi eta elkarri bizkarra emanda biziarazi nahi gaituzten honetan, Euskal Herriko Mus Federazioak elkarren artean eta elkarri begira nazio burujabe gisa jarduteko helburuz dihardu, EUSKARATIK ETA EUSKARAZ, baina gure herriaren errealitate ezberdinetara gerturatuz eta egokituz.
- AUZOLANA da gure lanabes, gure eguneroko jarduna lan boluntarioan oinarrituriko hartu-eman osasuntsuan oinarritzen da. Bakoitzak daukanetik jarriz eta guztion hartu-emanarekin bultza eginez goaz aurrera. Musean ez bezala, txikitik handira hazten doan auzolana da gurea.

5. ATALA
PARTE-HARTZEA

1. ARTIKULUA

- Euskal Herriko Mus Txapelketan parte hartzeko izena eman eta dagokion tasa ordaindu beharko da herrietako kanporaketan. Parte-hartzaileek izena, abizenak, e-maila eta telefonoa emango dituzte hasieran, eta federazioari baimena emango diote datu horiek erabili ahal izateko txapelketak irauten duen bitartean.
- Datu babesari dagokionez, txapelketa gauzatzen den administrazio bakoitzak eskatutako trataeraren arabera zainduko ditu datuak Euskal Herriko Mus Federazioak. Edozein aldaketa edo argibiderako, idazkaritza@ehmus.eus helbidearen bidez egin beharko dira erreklamazioak.
- Herriz herriko fasean parte-hartzea: kanporaketa jokatzen den herriko antolakuntzaren esku geratzen da herriko kanporaketan parte hartzeko bertan bizitzea baldintza den edo ez zehaztea. Bikoteak edo bikoteko batek bertakoa izan behar duela ere zehaztu dezake bertako antolakuntzak. Gaizki ulertuak ekiditeko, eskakizun hori deialdiaren baitan www.ehmus.eus atarian plazaratzea eskatzen dugu.

2. ARTIKULUA

- Muslari bikote bakoitza bi pertsonaz osatuta egongo da. Bikoteko partaide bat ordezkatu ahalko da txapelketa zehar, baina inoiz ez biak. Kasu horretan, antolakuntzaren esku egongo da bikotea ordezkatu edo jokoz kanpo uztea.
- Aldaketa horien berri, aurrez jakinarazi behar zaio antolakuntzari horretarako ezarritako kanalen bidez, hala egin ezean, antolakuntzaren esku egongo da bikotea ordezkatzea edo jokoz kanpo uztea.

3. ARTIKULUA

- Euskal Herriko Mus Txapelketan parte hartzeko gutxieneko adina 18 urte da.
- 14tik 18 urtera arteko jokalariek adin nagusiko pertsona baten babesean eta presentziarekin jokatu ahalko dute. Herrialdeko finaletan nahiz final nagusian parte hartzeko, ezinbestekoa izango da adin txikiko jokalariaren guraso edo tutoreak idatziz izendatutako arduradun bat uneoro berarekin izatea.

6. ATALA
SAILKAPENA

4. ARTIKULUA

- Herriko kanporaketako sailkatua(k) eta ordezko bikotea jakinaraziko dira dagokion herrialdeko federaziora. Sailkatuak etorri ezin duelako, ordezko bikoteak parte hartuko balu txapelketan, bikote hori izango litzateke ofizialki aurrera jarraituko lukeena ondorengo fase guztietan. www.ehmus.eus atarian plazaratuko dira sailkatu eta ordezko bikote guztiak, eta, aldaketarik balego, bertan eguneratuko litzateke finala gauzatu baino 24 ordu lehenago arte.
- Euskal Herriko Mus Txapelketara sailkatu den inork ezin du berriro parte hartu inongo herritako kanporaketan, ez bikotean, ez eta bakarka beste bikote batekin. Horrelako kasuren bat baieztatuko balitz, zuzenean kanporatuko litzateke, bai bigarren aldiz sailkatutako bikotea, bai eta lehenengo aldian sailkaturikoa ere.

5. ARTIKULUA

- Herrialdeko finaletako sailkatuak eta ordezko bikoteak jakinaraziko zaizkio Euskal Herriko Federazioari. www.ehmus.eus atarian plazaratuko dira sailkatu eta ordezko bikote guztiak, eta, aldaketarik balego, bertan eguneratuko litzateke finala gauzatu baino 24 ordu lehenago arte.

6. ARTIKULUA

- Antolakuntzak partaideren baten nortasunari buruzko zalantzarik badu, bere nortasuna frogatzea eskatu diezaioke parte-hartzaileari. Hala egin ezean, edota dagokion pertsona ez dela agerian geratuko balitz, bikote hori jokoz kanpo geratuko litzateke, momentu horretatik bertatik, inolako sari edo konpentsazio eskubiderik gabe kanporatua izango litzateke.

7. ARTIKULUA

- Parte-hartzean oinarrituriko ordezkaritza joango da herrialdeko kanporaketara: Herriko mus kanporaketa onartzeko **GUTXIENEZ LAU BIKOTEk parte hartu behar dute.**
    - **4 bikotetik - 10 bikote arte** : bikote **bakarra** herrialdera.
    - **11 bikotetik - 18 bikote artean**: **bi** bikote herrialdera.
    - **19 bikotetik – 25 bikote artean**: **hiru** bikote herrialdera.
    - **26 bikotetik - 31 bitartera: lau** bikote herrialdera.
    - **32 bikotetik – 38 bitartera: bost** bikote herrialdera.
    - **39 bikotetik – 45 bitartera: sei** bikote herrialdera.
    - **Ordezko bikote baten** kontaktua ere bidali beharko da, badaezpada ere.

1. KAPITULUA

JOKOAREN HASIERA

8. ARTIKULUA

Bi bikoteren artean jokatuko da musera, lau erregetara eta 6 hamarrekotara izango diren 3 partida irabaztera. Beraz, gehienez 5 ustel jokatuko dira.
OHARRA: Herrietako kanporaketa saioetan tokian tokiko ohituren arabera jokoan aritzeko aukera irekia da.

9. ARTIKULUA

- Ikuslerik gabeko partida: norbaitek horrela eskatuko balu, ikuslerik gabeko partida aurrera eraman ahal izango da, edo epaileekin soilik.
- *Salbuespenak: finalerdiak, finalak… edo antolakuntzak erabakitzen badu…*

10. ARTIKULUA

- Partidari hasiera eman eta nork banatuko duen erabakitzeko, karta bana banatu eta txikiena egokitzen zaionak banatuko ditu kartak. Bada beste aukera bat: bi bikoteak ados badira, edonork bana lezake, eta lehen jokoa mozten duena *esku* izango litzateke; hots, mus jarraia eta keinurik gabe.

11. ARTIKULUA

- Kartak zenbatu, begiratzea, gomendatzen da jokoan hasi aurretik. Jokoa hasi eta gerora kartaren bat ongi ez dagoela onartu edo falta dela sumatuz gero, karta jokoa aldatzea eskatuko da. Hala ere, ordura arte egindako tantoak bere horretan geldituko dira.

2. KAPITULUA

KARTAK BANATZERAKOAN

12. ARTIKULUA

- Kartak banatzea dagokionak lehenik nahasi eta ondoren bere ezkerrekoari emango dizkio, moztu ditzan. Kartak banan-banan banatuko ditu, bere eskuinean geratzen dena esku izango delarik. Lau karta banatuko zaizkio jokalari bakoitzari.
- Karta guztiak banatu arte, ezin dira begiratu.

13. ARTIKULUA

- Kartak ez dira inoiz erakutsiko jokoa edo puntua amaitu arte. Behin amaituta, ezinbestekoa (derrigorrezkoa) izango da 4 kartak erakustea. Akatsen bat edo gezurrik egotekotan, epaileek neurriak hartuko dituzte.
- Kartak ezin dira erakutsi joko edo puntuko jokaldia amaitu arte: bestela, penalizazioa, hordago onartuta bezala, aurkariak nahi izanez gero.
- Ezin da esan ze kartak dituzten, soilik jokoan ari den puntuari dagokiona, besteen berri eman gabe, bestela epaileak neurriak hartuko ditu.

14. ARTIKULUA

- Lehenengoz kartak banatzean, kartaren bat agerian geratuko balitz, berriro banatuko litzateke (karta guztiak multzora) eta behin mus bat egonda kartaren bat ikusten bada, ez da ezer gertatzen.

3. KAPITULUA

MUS-A NOLA EMAN EDO KENDU

15. ARTIKULUA

- *Esku*tik den jokalariak erabakitzen du jokoa hasi edo mus eman. Azken hau balitz, lehen aurkariari legokioke mus ematea edo jokoa hastea, jarraian, esku dagoenaren bikoteak erabaki behar du, eta, azkenik, aurkariak. Esku dagoenak ezingo du inola ere bere bikotearekin hitz egin edo haren izenean jokoa moztu.
- Ñabardura: esku dagoenak ezin du hitz egin bikotekidearekin, eta bigarrenak laugarrenarekin, bai.
- 1/3 eta 2/4, modu gurutzatuan onartuko da mus eman edo hasi jokoan.

16. ARTIKULUA

- Jokalari guztiek mus emanez gero, behar ez diren edo gogoko ez dituzten kartak mahai gainera bota behar dira, gutxienez bat. Kartak banatzea dagokionak esku dagoenetik hasita banatuko ditu kartak. Behin banatuko dizkio jokalari bakoitzari, mahaira bota dituen karta kopurua, hain zuzen.

17. ARTIKULUA

- Norbaitek jokoa hasteko eskatuko balu, esku dagoenari legokioke hizketan hastea. Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta azken hau inork ez balu, puntura.

4. KAPITULUA

KEINUAK ETA HORIEK EGITEKO MODUA

18. ARTIKULUA

- Arauturiko keinuak bakarrik onartuko dira txapelketan. Hauek dira:
    - Bi errege: ahoko behe aldeko ezpainak hozkatuz.
    - Bi bateko: ahoko mingain punta ateraz.
    - Mediak (hiru karta zenbaki berarekin): ahoko ezpainak albo batera mugituz.
    - Dupleak (zenbaki bera duten bi bikote): ahoko ezpainak 2 aldetara mugituz.
    - Puntura 29: mediak bezala, pareak pasata.
    - Jokora 31 : Begi bat itxiz.
    - Puntura 30: begi bat itxita, jokoa ez dagoenean.
    - Jokoa 32 eta 40 artean: bi bekainak altxatuz.
- Bikote batek keinuren bat harrapatzen badu, atzemandako bikote horrek beti egia esan beharko du.
- Duda egonez gero, epaileak erabakiko du keinua onartzen duen edo ez.
- Keinu faltsuarekin harrapatzen baldin badute, ustela aurkariarentzat, eta, egoera errepikatuko balitz, arau haustearen erantzule den bikotea kanporatuko litzateke.

5. KAPITULUA

ENBIDOAK

19. ARTIKULUA

- Jokalariren batek joko balu, apusturik egingo balu, bikote aurkariaren esku legoke apustua hartzea edota apustu handiagoarekin erantzutea. Apustua ez hartzeko kasuan, apustua egin duen bikoteak tanto bat jasoko luke. Apustua hartuz gero, partidaren amaieran karta hoberenak dituenak jokatutako tantoak jasoko lituzke (lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta, ez balego, puntura jasoko lirateke, hordagoaren arabera partida erabakiz). Azkenik, hasierako apustua baino handiagoren batekin erantzunez gero, lehen apustu egileak utziko balu, eginiko lehen apustua adinako tantoak galduko lituzke; hartuz gero, partida amaierako kontaketan argituko litzateke, azken apustuaren arabera (bikote bereko bi kideek apustu egingo balute, lehendabizi hitz egin duenaren apustua hartuko litzateke kontuan).

20. ARTIKULUA

- Apustua egitean, bikote aurkariak hitz egin dezake apustua onartzen duen edo ez erabakitzeko. Hala ere, gogoratu ezingo dutela esan ze karta dituzten.

21. ARTIKULUA

- Parerik eta jokorik ez duen jokalariak ezin izango du bere bikotearen izenean apusturik egin.

22. ARTIKULUA

- Edozein jokoren inguruan, norberak bere txanda duenean egin behar du apustua, ezin da bere bikotearen txandan agindua eman apustua egiteko. Ematekotan, araututako keinuaren bidez beharko du izan.

23. ARTIKULUA

- Bi bikoteek dupleak baldin badituzte eta pare handienak berdinak badira, pare txikienetan zenbaki handienak dituen bikoteak irabaziko du, eta berdinak badituzte, eskutik dagoenak irabaziko du.

6. KAPITULUA

TANTOAK ZENBATZEAN

24. ARTIKULUA

- Apustua egin eta onartzen ez den une bakoitzean jasoko dira utzitako tantoak. Berdinketa kasuetan beti, esku dagoen jokalariak irabaziko du. Buelta bakoitzaren amaieran, jokalari guztiek beraien kartak mahai gainean erakutsi beharko dituzte kontaketarako. Kontaketa lehenik handira, ondoren txikira, paretara eta jokora edo puntura egingo da, ondorengo arauen arabera:
- Handira:
  - Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
  - Apusturik izan bada, jokatu denaren araberako tantoak jasoko dira.
- Txikira:
  - Pasoan joan bada, karta txikiena duenak tanto bat jasoko du.
  - Apusturik izan bada, jokatu denaren araberako tantoak jasoko dira.
- Paretara:
  - Pasoan joan bada, parerik onenak dituen bikotearen pareak kontatuko dira. Pare bakoitzarengatik tanto bat, bi mediengatik eta hiru dupleengatik.
  - Apusturik izan bada, aurrekoaz gain apustuan jarritako tantoak ere jasoko dira.

- Jokora
    - Pareetan bezala, joko bakoitzarengatik bi tanto jasoko dira, eta hiru 31 izateagatik. Bikote irabazleak bakarrik kontatuko ditu tantoak.
- Puntura: (jokorik ez dagoenean soilik)
    - Pasoan joan bada, punturik onena duen bikoteak jasoko du tantoa.
    - Apustua egin eta utzi bada, egin duenak jasoko du tantoa.
    - Apustua egin eta hartu bada, apustuko tantoez gain, puntuari dagokiona ere jasoko du punturik onena duenak.

25. ARTIKULUA

- Adibide gisako apustuak eta jaso beharreko tantoak:
    - Enbidoa jo eta aurkariak utzi badu: tanto bat.
    - Enbidoa jo eta aurkariak hartu badu: bi tanto.
    - 3 enbidatu eta aurkariak utzi badu: tanto bat.
    - 3 enbidatu eta aurkariak hartu badu: 3 tanto.
    - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta nahi ez baduzu: 2 tanto.
    - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta nahi baduzu: 6 tanto.
    - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta 3 gehiago ondoren aurkariak nahi ez badu: 6 tanto.

26. ARTIKULUA

- Kartak mahaitik biltzean, ezin izango da tantorik jaso (nahiz eta ondo irabaziak izan).

27. ARTIKULUA

- Epaile lanean diharduenak jokalariren batek eskatuta soilik esku hartu ahal izango du, arauaren kontra ez badira jolasten.
- Finalaurrekoa eta finala ez ezik. Eta antolakuntzak erabakitzen badu.

7. KAPITULUA

AKATSEI ETA HORIEN ZIGORREI BURUZ

28. ARTIKULUA

- Pareak izanda, oharkabean, ez dituela esan duen jokaldietan. Beste inork parerik ez badu, partida amaierako kontaketan ez ditu tantoak jasoko.
- Bikote aurkariko norbaitek parerik badu, apustu egin izan balu bezala jasoko du tantoa bikote aurkariak.

29. ARTIKULUA

- Jokorik izan gabe, oharkabean, baduela esan duen jokalaririk balego:
  - Ez badago jokoa duen jokalaririk, bikote aurkariak bi tanto jasoko ditu (puntua eta puntu utziaren izenean).
  - Aurkariek bakarrik baldin badute jokoa, apustu guztiak bertan behera geldituko dira, eta aurkariek duten jokoarengatik jasoko dute dagokien tanto kopurua.
  - Deskuidatu den jokalariaren bikoteak jokoa badu eta aurkariek ere badute, aurkariek tanto bat jasoko dute (apustu egin izan balute bezala) eta jarraian jokoarengatik dagozkien tantoak kontatuko dituzte.

30. ARTIKULUA

- Jokoa izanda, oharkabean, ez duela esan duen jokalaririk balego:
  - Gainontzeko jokalariek ez badute jokorik, puntuari dagozkion apustuak bertan behera geratuko dira, eta aurkariek puntua eta puntu utziari dagozkion tantoak jasoko dituzte.
  - Aurkariek jokoa badute, puntu/tanto utzia eta jokoari dagokion tanto kopurua jasoko dituzte.

31. ARTIKULUA

- DENBORA: erabakiak hartzeko denbora gehiegi luzatzen bada, jokalarien artean neurri bat adosteko aukera dago edo, bestela, epaileari deitu (honek denbora neurri bat hartuko du, eta hori gainditzean neurriak hartuko ditu epaileak).
- Orokorrean eta gehienez, MINUTU BATeko tartea finkatuko du epaileak.

8. KAPITULUA

BESTE XEDAPEN BATZUK

32. ARTIKULUA

- Hizkuntzari dagokionez, euskarak izango du dagokion lehentasun osoa. Ulermen arazorik baldin badago, jokalarien artean adostu behar da nola jokatu. Moldatzeko eta ulertzeko modurik ez badago, epaileari deitu, eta honek jarri beharreko bitartekoak jarriko ditu (itzultzailea, adostasuna jokatzeko moduan hizkuntzari dagokionez…).
- Behin arazoa konponduta berriro ere gorabeherak edukiz gero, edo hizkuntza erabilera abantaila gisa erabiltzeko tentaldirik badago, neurriak hartuko ditu antolakuntzak.

33. ARTIKULUA

- Joko mahaitik altxatzea: behin jokoa hasita, ezingo da joko mahaitik altxa partida amaitu arte, epailearen baimenik gabe.
- Penalizazioa, 34. artikulua martxan jarriko da.

34. ARTIKULUA

- Arau-hausteen aurrean (arautegiz kanpoko keinuak, gezurrak, hitz egitea arautegiz kanpo…), lehenengo aldiz gertatzean, epaileak, neurri bezala, partida aurreko egoerara itzularaziko du tantoetan.
- Bigarren aldiz araua hausten bada, neurria zigor moduan aldekoari ustela ematearen tamainakoa izango da.
- Hirugarren aldiz araua hausten bada, txapelketako epaileak bildu eta kasua aztertuko dute, zigor moduan partida galdutzat ematetik hasi eta txapelketatik kanporatzerainoko zigorra jartzeraino erabaki ahalko dute.

35. ARTIKULUA

- Nazio mailako finalean, sailkapenaren nondik norakoa eta kontaketak:
    - Lau erregetara jokatuko da.
    - 3 ustel hogeita hamar tantokoak egitera, 3 ustel egiten dituenak irabaziko du; beraz, gehienez ere 5 ustel jokatuko dira.
    - Lehendabiziko kanporaketa: *ligaxka* eran jokatuko da, Euskal Herri osoko 128 bikote, lau bikoteko 32 taldetan banatuta, eta denek denen kontra jokatuko dute.
        1. Partida gehienak irabazten dituenak irabaziko du.
        2. Berdinketarik badago, irabazitako ustelak hartuko dira kontuan, gehien irabazi dituenak sailkatuz.
        3. Berdinketak jarraitzen badu, galdu dituen ustelak hartuko dira kontuan, gutxien galdu dituenak sailkatuz.
        4. Berdinketak jarraitzen badu, tanto gehienak egin dituenak egingo du aurrera.

5. Berdinketak jarraitzen badu, beraien arteko partida irabazi duenak egingo du aurrera.

- Talde bakoitzeko irabazlea sailkatuko da. Bigarren geratu den bikoteak 36. artikuluan zehazturiko txapelketa *kontsolagarrian* parte hartzeko aukera izango du.
- Sailkatuen hurrengo kanporaketak azkarrak izango dira; beraz, partida bakarra jokatuko dute. 32renak, 16renak, 8renak, laurdenak, finalaurrekoa eta finala jokatu arte.

36. ARTIKULUA

- Nazio mailako finalean, txapelketa *kontsolagarria* antolatuko da, azpiegiturak hala ahalbidetzen duen kasuetan. Txapelketa horretan jokatuko lukete lehendabiziko kanporaketan, *ligaxka* eran jokatzen denean, bigarren bikote sailkatuak direnek.
- Nazio txapelketatik at bada ere, aukera izango dute bertan parte hartzeko eta lehiatzeko, kanporaketa azkar moduan; hau da, partida bakarrera, 32renak, 16renak, 8renak, laurdenak, finalaurrekoa eta *kontsolagarriaren* finala jokatu arte.

37. ARTIKULUA

- Araudi honen inguruko eztabaida edo bestelako ezin ulertuak argitzea eta bideratzea epaile lanean diharduenari dagokio. Bere azken erabakia mugiezina izango delarik. Arazorik edukiz gero, jokalarien artean adostuko da, ahal bada, eta, ulertzeko modurik ez badago, epaileak erabakiko du horrela nahi izanez gero, eta erabakia errespetatu beharko da.

Euskal Herrian, 2023ko abenduaren 4an.

EUSKAL HERRIKO ehmus.eus
MUS FEDERAZIOA

Harremanetarako: idazkaritza@ehmus.eus
Webgunea: www.ehmus.eus