

REGLAMENTO DE MUS





REGLAMENTO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE MUS DE AVILÉS Y COMARCA

• Preliminar Mus: JUEGO DE ENVITE	2
• Artículo 1: PARA COMENZAR EL JUEGO	3
• Artículo II: DE LAS SEÑAS Y EL MODO DE HACERLAS	4
• Artículo III: MODO DE DAR O QUITAR EL MUS	6
• Artículo IV: DESCARTE	7
• Artículo V: DE LOS ENVITES	7
• Artículo VI: PARA CONTAR LOS TANTOS	10
• Artículo VII: PARES (JUGADAS VARIAS)	11
• Artículo VIII: JUEGO (JUGADAS VARIAS)	12
• Artículo IX: NO JUEGO (JUGADAS VARIAS)	14
• Artículo X: ANULACIONES DE JUGADA	14
• EPÍLOGO	14
• DISPOSICIONES ADICIONALES	15

Preliminar MUS: JUEGO DE ENVITE

El presente Reglamento está redactado para jugarlo por parejas, entre cuatro personas. Se juega con baraja española de cuarenta cartas.

Las figuras tienen un valor de diez y el resto de las cartas tienen su valor numeral, a excepción de los treses que pasan a ser reyes y los doses que pasan a ser ases, por lo que se juega con ocho reyes y ocho ases.

Una vez acomodados los jugadores en la mesa de juego, uno de ellos coge la baraja, cuenta las cartas, baraja, da un corte y enumera empezando por su derecha: OROS, COPAS, ESPADAS y BASTOS.

Al descubrir la carta del corte, entrega la baraja al jugador que le corresponda. Este jugador baraja, corta obligatoriamente el jugador de su izquierda y da cartas, una a una, a cada jugador, empezando por el de su derecha y hasta que tengan cuatro cartas cada uno.

En esta primera jugada no se pueden pasar señas hasta que un jugador quite el MUS. El jugador mano se limita a ver las cartas, y si no quita el MUS pasa la baraja al jugador de su derecha, y así sucesivamente. ***** Si llega la baraja al jugador que empezó dando las cartas y también se da MUS, el jugador que fue mano en la primera jugada será el primero en descartarse y dará cartas empezando por su derecha, tantas como le pida cada jugador.

El jugador que quite el MUS es mano y empieza el juego: GRANDE, CHICA, PARES, JUEGO O NO JUEGO.

El jugador que fue mano baraja, corta obligatoriamente el jugador de su izquierda y dará cartas una a una a cada jugador, empezando por la derecha. En esta jugada se pueden pasar señas, de acuerdo con el REGLAMENTO que se elija para el juego.

El mano puede dar o quitar el MUS, pero no se corre la baraja.

Si hay descarte, cada jugador pedirá las cartas que desee de una a cuatro.

El primero en descartarse será el jugador que es mano, siguiendo el orden por su derecha.

En el descarte ningún jugador puede quedarse con las cuatro cartas, obligatoriamente tiene que pedir como mínimo una.

Artículo I: PARA COMENZAR EL JUEGO

Punto 1. Al comenzar una partida se aconseja a los jugadores que cuenten las cartas de la baraja por si sobrara o faltara alguna. No obstante, si en el transcurso de la partida observasen que faltara o sobrara alguna, se pediría otra baraja, siendo válido todo lo jugado hasta ese momento.

Punto 2. El jugador que reparte las cartas tendrá la obligación, antes del reparto, de barajar mezclando o peinando las cartas.

Punto 3. El jugador sentado a la izquierda del que reparte las cartas, tendrá el derecho de barajarlas, cediendo el mazo de nuevo al que le tocaba repartir, para que éste baraje de nuevo y reparta cartas definitivamente.

Punto 4. El jugador que corta tiene la obligación de dar un solo corte y no podrá levantar o dejar menos de tres cartas.

Punto 5. Las cartas se repartirán indistintamente por abajo o por arriba, quedando totalmente prohibido cambiar de forma de dar durante la partida. En la primera jugada cuando se corre la baraja y no se quita el Mus, las cartas se darán por el mismo sitio que las dio el primero. En esta jugada no se podrán pasar señas hasta que un jugador quite el Mus.

Punto 6. No se podrán levantar ni mirar las cartas hasta que no estén todas servidas y la baraja en reposo. **Incluso cuando haya descartes, no se podrán levantar las cartas nuevamente hasta que la baraja esté en reposo.**

Siendo advertido la persona que cometa esta infracción una vez, la segunda vez sus cartas serán enviadas al montón continuando el juego con el resto de jugadores.

Punto 7. Todo jugador tiene la obligación ineludible de comprobar que tiene las cuatro cartas, antes de comenzar a jugar.

Punto 8. Cuando un jugador esté dando las cartas y se descubra una, se volverá a barajar y dar de nuevo; aunque esta regla no será válida en ninguno de los descartes. **En el caso de que se vea una carta en el descarte, si está carta es de la pareja contraria al que está dando, éste tendrá la opción de decidir si se le da otra carta o se queda con ella; si, por el contrario, la carta que se ve es de la pareja que reparte cartas, se ten-**

drá que quedar con la carta que se vio (salvo que se vea su carta como consecuencia de una actuación de la pareja contraria a la que está dando en cuyo caso podrá elegir si quedarse con la carta o pedir otra)

Se debe de tener en cuenta que ningún jugador debe de tener las manos en el tapete mientras se está repartiendo cartas, porque en caso de que una carta golpee en la mano de un jugador y está sea vista él será el responsable de que esa carta se haya visto.

Punto 9. Cuando un jugador tenga cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada a GRANDE, se volverá a dar de nuevo; si esto no fuera así, su jugada será invalidada, depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error.

Punto 10. Si en el DESCARTE algún jugador tuviera cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada de GRANDE, se obrará de la siguiente manera: si tiene cartas de más, el jugador de su izquierda le barajará las cartas y al azar le quitará la sobrante, en el caso de tener cartas de menos, el jugador que reparte le dará las que le falte. Si no lo advirtiera antes de la jugada de GRANDE será invalidada su jugada depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error.

Punto 11. Cuando una pareja por equivocación, haya sido mano dos veces seguidas, si algún jugador lo advierte antes de haberse cerrado la jugada a GRANDE, se volverá a dar, de no hacerlo así se seguirá la jugada en todo su desarrollo.

Artículo II: DE LAS SEÑAS Y EL MODO DE HACERLAS

Punto 1. El modo de realizarlas es el siguiente:

- * Dos reyes: morder el labio inferior.
- * Tres reyes: virar los labios hacia un lado.
- * Dos ases: arrugar la nariz.
- * Tres ases: sacar la lengua hacia un lado.
- * Duples (de cualquier clase): levantar las cejas.
- * Juego de treinta y una: guiñar un ojo.

* Juego de treinta y dos a cuarenta: sacar los labios.

* Medias (que no sean de reyes o ases): virar los labios hacia un lado, si bien esta señal no se podrá pasar hasta que no esté cerrada la jugada de GRANDE.

* Treinta al juego: guñar un ojo, o bien elevar indistintamente un hombro.

La señal de 30 al juego guiñando el ojo debe pasarse una vez que todos los jugadores hayan cantado el no juego. La pareja que incumpla esta norma será sancionada con la anulación de la jugada completa a los dos miembros de la pareja.

* Ciego o ceguera: Cerrar los dos ojos (esta señal no podrá pasarse con cartas que tengan señal).

Punto 2. Está totalmente prohibido preguntar por señas. **A tal efecto, no se podrá preguntar al compañero frases como “¿Me diste señal?” “¿Me pasaste señal?”. Tampoco se podrá avisar al compañero por señas o gestos de haber visto una señal al contrario. Solamente se podrá avisar de boca y de viva voz. Serán enviadas al montón las cartas del jugador que no cumpla esta norma (del que pregunte o del que avise por gestos y/o señas a su compañero de una señal del contrario)**

Punto 3. En definitiva, la señal es la expresión seria y veraz del MUS, siendo el canal de entendimiento entre parejas de jugadores para el desarrollo de la jugada; es por tanto que tendrá que ser siempre fidedigna de las cartas que el jugador lleva en su mano y de su valor.

Punto 4. Las señas se pasarán una vez vistas las cuatro cartas, con la obligación de pasar la señal completa. **Cuando un jugador lleve la jugada de dos reyes y 31 al juego si podrá pasar las dos señas durante el transcurso de la jugada. No habiendo obligatoriedad de pasar una antes que otra ni las dos a la vez.**

Punto 5. Si la señal es de DUPLES son juego, sólo se podrá pasar la señal de la jugada de superior: DUPLES. Al igual que con TRES REYES no se podrá pasar la señal de juego, sino la jugada superior: MEDIAS. **En caso de que un jugador pase señal de juego con jugada superior, dúplex o medias, su jugada será anulada por completo**

Punto 6. Con TRES REYES y TREINTA Y UNA, se podrá pasar cualquiera seña de las dos o ambas, por ser la dos jugadas igualmente superiores.

Punto 7. Con TRES CABALLOS, TRES SOTAS, o TRES SIETES CON TREINTA Y UNA, sólo se podrá pasar la seña de TREINTA Y UNA y las medias se pasarán cuando esté cerrada la jugada de GRANDE. Penalización: anulación de toda su jugada.

Punto 8. Con TRES CABALLOS o TRES SOTAS sin TREINTA Y UNA, sólo se podrá pasar la seña de MEDIAS después de cerrarse la jugada de GRANDE y el JUEGO después de cerrarse la jugada de PARES. Penalización: anulación de toda su jugada.

Artículo III: MODO DE DAR O QUITAR EL MUS

Punto 1. Podrá quitar el Mus un jugador cualquiera sin necesidad de hablar por orden correlativo y envidar a las dos (GRANDE y CHICA), si así lo estima conveniente.

Punto 2. Las palabras cruzadas entre los compañeros para dar o quitar el Mus deberán limitarse a palabras firmes: MUS, QUITA, ENVIDA, METE ÓRDAGO, LLEGÓ A MÍ. **Está TOTALMENTE PROHIBIDO realizar cualquier tipo de comentario y/o pregunta al compañero teniendo jugada susceptible de pasar seña en la mano (salvo que la seña sea ciego). Penalización: anulación de toda su jugada.**

Punto 3. El jugador que se dé MUS, no podrá comenzar el juego hasta que otro jugador lo quite. No obstante, si el jugador mano o segundo se da MUS, sí podrá mandar a su compañero que lo quite o envide, si bien hasta que no lo haya quitado no podrá empezar el juego. **En cualquier caso, siempre se arrancará la jugada para darse mus desde el jugador que sea mano. Nunca podrá haber mus, hasta que el jugador que sea mano se haya dado mus.**

Punto 4. No podrá decirse más que con jugada firme la frase YO JUEGO SOLO, es decir, con MEDIAS, DUPLES o TREINTA Y UNA, que aunque no son siempre jugadas para salirse (por tenerla superior el contrario), son por lo general definitivas a falta de cuatro o cinco tantos.

Solo se podrá decir YO JUEGO SOLO cuando la jugada que lleve un jugador A PARES o A JUEGO (por separado, es decir, una de las dos jugadas) sumen las piedras que faltan para salirse. Ejemplo: a falta de 3 piedras tener dúplex, a falta de 2 piedras tener medias. O bien a falta de 3 piedras tener 31 y siendo mano.

En el caso de un jugador diga YO JUEGO SOLO, la jugada del compañero carecerá de validez en la jugada salvo negadas favorables, al contrario.

El jugador que incumpla esta norma será sancionado con la anulación completa de su jugada.

Artículo IV: DESCARTE

Punto 1. El primero en descartarse será el mano, siguiendo el orden por su DERECHA. No se deben de dar cartas hasta que los cuatro jugadores estén descartados.

Punto 2. En el descarte ningún jugador podrá quedarse con las cuatro cartas, obligatoriamente tendrá que pedir como mínimo una. Teniendo en cuenta (citaremos como ejemplo) que, si en el descarte se pasa por seña de DOS REYES y luego se reciben DOS ASES, no podrá pasar la seña de éstos, tendrá que pasar la seña de DUPLES.

Está permitido poder pasar señas de las cartas con las que se quede el jugador.

Artículo V: DE LOS ENVITES

Punto 1. Los envites de más de 40 chicos serán equivalentes a un envite de dos piedras ordinario. Así si un jugador envidara 41 o más piedras, sería equivalente a decir “envido”. Si en el juego hubiese un número determinado de piedras ya envidadas, la suma total podrá superar 40 chicos, siempre y cuando se haya realizado tras la suma de diferentes cantidades menores o iguales a 40 chicos. Si hubiese envites correctos y se envidara más, con una cantidad incorrecta, equivaldría a envidar dos piedras más.

Punto 2. Siempre que no se pluralice se entiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea mano o postre, quedando la jugada abierta para que su compañero pueda revocar, pero nunca anular lo que su compañero quiso, no estando la jugada cerrada hasta que un jugador diga, queremos o no queremos. **No obstante, quedará cerrada la jugada si el mano cierra por su parte, pero pasa a la jugada siguiente. Esto es, cambia a jugada de chica, o de pares o de juego o no juego.**

Punto 3. Cuando se suscite un ENVIDO A LAS DOS, **se hablará siempre en orden, primero la grande y luego la chica. Y por este orden siempre. Es decir, cuando uno de los contrarios mencione la chica para querer, no querer o reenvidar, la jugada de grande quedará cerrada automáticamente.**

Punto 4. Para realizar un quiero no se puede indicar al compañero frases como: CON REY CABALLO QUIERE, SI LLEVAS LA LEY DEL MUS QUIERE, etc., solamente está autorizado preguntar ¿QUÉ LLEVAS A GRANDE? ¿QUÉ LLEVAS A CHICA?, es decir, preguntas firmes y concretas de la jugada que se trata de ventilar (SIN INCURRIR EN EL Punto 11 DE ESTE MISMO ARTÍCULO). **Sanción: Anulación de la jugada completa de los dos, salvo que la pareja que aguanta el envite aclare que aguantó con jugada superior a la comentada.**

Ejemplo: “con dos cuatros aguanta” para que no incurra en anulación de jugada, si se aguanta con más de dos cuatros hay que decir “aguanto con dos seises”

Punto 5. Sólo se podrán cantar las cartas para la aceptación o no de envites, y si se cantan habrá de hacerse dando a las mismas el máximo valor de la jugada que se trate de ventilar, es decir: si es de GRANDE empezar por los REYES, luego CABALLO, SOTAS, etc., quedando prohibido omitir el cantar una carta que tenga el mismo valor que la última cantada (EJEMPLO: REY CABALLO, teniendo dos o más CABALLOS). Lo mismo ocurrirá cantando las cartas de menor a mayor.

Una vez cantadas las cartas no se pueden hacer más envites, solo querer o no querer los envites ya realizados en la jugada para la que se cantan las cartas.

Punto 6. Teniendo DUPLES se podrá cantar dos cartas, aclarando si es para GRANDE o CHICA. SIN INCURRIR EN EL Punto 5 DE ESTE ARTÍCULO.

Punto 7. En la jugada de GRANDE y cantando las cartas de mayor a menor pueden decirse tres, aunque la cuarta sea la que haga treinta y una.

Punto 8. En la jugada de juego y de postre con TREINTA Y TRES estando el juego a falta de cinco piedras o menos, este jugador está autorizado a cerrar cualquier envite de tantos, para con ello evitar que el contrario apunte negada, perdiendo los tantos queridos en el caso de que el juego no termine antes.

Punto 9. Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro mete ÓRDAGO sin precisar quién lo hizo primero, siempre la pareja oponente tendrá opción de elegir el envite que más le convenga.

Punto 10. Cuando una pareja haya aceptado envites, si en una jugada posterior se echara ÓRDAGO, SE PROHIBE preguntar si los tantos envidados se ganan o se pierden, pues de su contestación puede depender que se quiera o no el ÓRDAGO; siempre se hablará de la jugada que se esté tratando.

Punto 11. Todo jugador que no lleve pares o juego, pero sí su compañero, puede intervenir en la jugada aconsejando a éste, pero no podrá cerrar la jugada o mandar hablar de otra (si la hubiera) mientras no esté cerrada la jugada.

Punto 12. Todo jugador que no tenga PARES tiene PROHIBIDO hablar o mandar hablar de la jugada siguiente, hasta que no esté cerrada la jugada de PARES.

Punto 13. Un ÓRDAGO aceptado en jugada posterior anula los envites habidos en las jugadas anteriores, aunque con éstos estuvieran fuera los perdedores del ÓRDAGO.

Punto 14. Un jugador con jugada MÁXIMA y siendo mano no podrá decir A MI NO ME DICEN, o YO NO QUIERO, con el objeto de que revoque su compañero y de esta forma engañar, al contrario. Considerando jugadas MÁXIMAS: CUATRO REYES, CUATRO ASES,

TREINTA Y UNA SIN PARES DEL CONTRARIO o TREINTA AL NO JUEGO. De cometer esta falta se anulará la jugada completa.

Punto 15. Está TOTALMENTE PROHIBIDO enseñar las cartas hasta que no se acaba de la jugada de JUEGO o NO JUEGO o SE HAYA QUERIDO UN ORDAGO.

Ejemplo. Cuando se dé la circunstancia que un jugador esté a falta de 3 piedras siendo mano y tiene 31 al juego, no se pueden enseñar las cartas, será suficiente con pasar la seña de 31 para que la vean los contrarios y sean ellos los que entreguen el juego si quieren.

En caso de enseñar las cartas antes de finalizar la jugada SE ANULARÁ LA JUGADA COMPLETA del jugador que haya mostrado las cartas.

Punto 16. Está TOTALMENTE PROHIBIDO comentar o insinuar que podrá pasar en jugadas posteriores a las que se esté dilucidando.

Ejemplo. Estar dilucidando entre una pareja un querite o una jugada de pares y comentar o insinuar lo que puede llevar la pareja contraria a juego o no juego.

Ejemplo. Estar dilucidando un querite a grande o chica y comentar o insinuar lo que puede llevar la pareja contraria a pares y/o juego o no juego.

En este caso se ANULARÁ LA JUGADA COMPLETA del jugador que comente o insinúe jugadas posteriores.

Artículo VI: PARA CONTAR LOS TANTOS

Punto 1. Los envidados y queridos se contarán por el mismo orden que el de los envites: GRANDE, CHICA, PARES, JUEGO o NO JUEGO.

Punto 2. En el envite a no juego estando para salirse, no se apuntará más que el tanto de negada y el de no juego cuando le corresponda.

Punto 3. Una vez contados y apuntados los tantos y metidas las cartas en el mazo para barajarlas, no se podrá contar ningún tanto que se haya omitido cuando se contó.

Punto 4. Después de terminada la última jugada y para contar los tantos, se enseñarán OBLIGATORIAMENTE las cuatro cartas, aunque no tengan valor alguno para contar.

Punto 5. El jugador que sin enseñar las cartas las ponga en el mazo, le quedará anulada la jugada, pero sigue en la OBLIGACIÓN de enseñar las cuatro cartas.

Artículo VII: PARES (JUGADAS VARIAS)

Punto 1. Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de pares, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo **LA JUGADA COMPLETA** para su participación en la jugada, de no hacerlo así su jugada de pares **ES NULA PARA TANTEARSE**, aunque su compañero los gane. Si su compañero no lleva pares y la pareja oponente sí, éstos apuntarán los pares que lleven más la negada, aunque sus pares sean inferiores que los del jugador que cometió el error.

Punto 2. Cuando los dos jugadores de una pareja cantan PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de PARES los tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo se apuntará el valor de sus pares. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntará los pares más la negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de los pares. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 3. Cuando un jugador haya hecho una jugada de PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada no los tiene, ésta es nula, apuntándose los pares la pareja oponente. Pero si el compañero del que cometió el error lleva pares, si los gana los apuntará en pase, de ganarlos la pareja que jugó correctamente, apuntará además de sus pares el tanto de negada. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 4. Si el jugador que se equivocó a PARES, rectificó su error antes de comenzar los envites a JUEGO o NO JUEGO, tiene la obligación de decir la jugada completa que lleva para participar normalmente en estas jugadas. Pero los pares se apuntarán como se expone en los puntos 1, 2 y 3, según el error cometido.

Punto 5. Cuando un jugador haya hecho una jugada de ÓRDAGO a PARES y el oponente quiera, pero al descubrirse las cartas se vea que dicho jugador

no tiene pares, el ÓRDAGO es nulo, así como su jugada para el JUEGO o NO JUEGO. Pero si el compañero del que cometió el error, lleva pares, si los gana, los apuntará en pase. De ganarlos la pareja que jugó correctamente se apuntarán además el tanto de negada. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 6. Si uno o los dos jugadores de una pareja cantan pares y en la jugada de JUEGO o NO JUEGO se suscitara un ÓRDAGO y la pareja oponente quiere, pero al descubrirse las cartas hubo un error a pares, si la pareja que no cometió el error gana, la jugada es válida, pero si pierde, es nula. Si es nula la jugada, los pares se apuntarán según los puntos 1, 2 ó 3. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 7. Si la pareja que cometió el error son mano del oponente y tiene treinta y una, no podrá apuntar más que tres de TREINTA Y UNA salvo que los oponentes llevaran la REAL. Si la pareja que cometió el error no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA Y UNA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior. Si la pareja que cometió el error son mano y el mano tiene TREINTA no podrá apuntar más que una del NO JUEGO. Si la pareja que se equivocó no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior.

Artículo VIII: JUEGO (JUGADAS VARIAS)

Punto 1. Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de juego, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo el juego que lleva para participar en la jugada, de no hacerlo así, su jugada es nula para tantearse aunque su compañero gane la jugada de juego. Si su compañero no lleva juego y la pareja oponente sí, éstos se apuntarán el juego que lleven más la negada, aunque su juego sea inferior a la pareja que cometió el error.

Punto 2. Cuando un jugador haya hecho una jugada de juego sin tenerlo, es nula, y la pareja oponente se apuntará el juego que lleve. Pero si el compañero del que cometió el error lleva juego, si lo gana, se lo apuntará en pase, de ganarlo la pareja que jugó correctamente, apuntará además de su JUEGO, el tanto de negada.

Punto 3. Cuando los dos jugadores de una pareja cantan JUEGO, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de JUEGO lo tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana, es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su JUEGO. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntarán el juego más la negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su juego.

Punto 4. La TREINTA Y UNA REAL, compuesta por TRES SIETES y una SOTA, ganará la jugada de JUEGO en cualquier posición en que se encuentre el que la posea, no pudiendo éste mandar pasar a su compañero.

Punto 5. Se PROHIBE terminantemente que un jugador siendo mano y llevando TREINTA Y UNA, ordene a su compañero sin contrario posterior que lo tenga que pase al juego. De darse esta circunstancia la jugada de juego que cometió la falta queda anulada, apuntándose la pareja oponente el valor de su JUEGO sin negada. Cuando los cuatro jugadores tuvieran JUEGO, sí puede hacerse (JUGANDO CON LA REAL), teniendo en cuenta que uno de los jugadores oponentes tenga pares (pues sin pares es imposible tener la real).

Punto 6. Cuando se esté hablando del JUEGO O NO JUEGO y haya envites de por medio, en este caso **SI ESTA PERMITIDO COMENTAR SOBRE JUGADAS ANTERIORES** para analizar el querite a juego o no juego. En los comentarios no se podrá hacer ninguna mención a si se ganan o se pierden los envites anteriores ni cantar ninguna de las cartas.

En caso de que se realicen comentarios sobre la pérdida o ganancia de los envites anteriores **SE ANULARÁ LA JUGADA COMPLETA** de la persona que haga los comentarios.

En este caso **SI ESTA PERMITIDO** pasar cualquier seña en el momento que se esté hablando del juego o no juego.

Artículo IX: NO JUEGO (JUGADAS VARIAS)

Punto 1. Cuando el jugador mano tiene TREINTA y el resto no tiene JUEGO ninguno, está PROHIBIDO mandar a su compañero que pase al NO JUEGO o **incluso insinuarle con cualquier tipo de gesto que pase al NO JUEGO**, pues no hay jugada que la supere. Penalización: Anulación de toda su jugada.

Punto 2. Cuando los cuatro jugadores dicen NO JUEGO, pero al descubrir las cartas, algún jugador tiene JUEGO (de haber envites al NO JUEGO, éstos quedarían anulados) se apuntarán los tantos de JUEGO sin negada el jugador que mejor JUEGO tenga.

Punto 3. Si un jugador canta juego y el resto no cantan juego y al enseñar las cartas se descubre que el jugador que cantó juego no lo tiene, **SU JUGADA SERA ANULADA** y se contará de la siguiente manera: la pareja contraria, se anotarán punto y negada de punto en todos los casos, ganen o pierdan el punto al enseñar las cartas.

Artículo X: ANULACIONES DE JUGADA

Cuando la jugada de un jugador o de la pareja complea sea anulada, si esa jugada o jugadas anuladas han propiciado negadas o envites favorables a la jugada anulada, estos deberán ser anulados también. Si no hubiera envites de por medio en alguna jugada de pares, juego o no juego, y la pareja que no cometió infracción tuviera derecho a negada, deberá apuntarse las negadas correspondientes en el momento de anulación de la jugada.

EPÍLOGO

Con este REGLAMENTO se pretende recoger las jugadas que a nuestro juicio se dan con más frecuencia, pues enumerarlas todas sería muy difícil. Por esto apelamos a todos los jugadores de MUS para que sigan estas reglas, ya que de esta forma se encontrarán en igualdad de condiciones y solamente las cartas e intuición musical serán los factores que puedan dar el triunfo a una pareja con el reconocimiento de la pareja perdedora. De surgir alguna jugada que no esté reflejada es este REGLAMENTO, aconsejaríamos, por el bien de

este popular juego, se solucione en buena armonía entre los jugadores, al objeto de no tener que recurrir al COMITÉ DE COMPETICIÓN o LOS JUECES designados para estos casos, los que darían una solución y cuyo fallo sería inapelable.

Asimismo, conveniente recordar, que para jugar al mus es necesario y obligatorio conocerse las normas y este reglamento. También es necesario recordar, que el desconocimiento de las normas de juego, no eximen de su cumplimiento.

Hay que tener en cuenta que cualquier error en la aplicación del presente reglamento debe de afectar a la pareja infractora, bien a uno de los componentes o a los dos.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Las partidas de los campeonatos de peñas SE DISPUTARÁN A SEIS JUEGOS, salvo que la organización pertinente dictamine e indique previamente lo contrario.

La puntuación será: punto por pareja.

Se toma como hora oficial de inicio del CAMPEONATO DE MUS DE AVILES Y COMARCA, las ocho y cuarto de la tarde, con 15 minutos como máximo de cortesía.

El descanso en la partida se realizará entre los juegos TRES Y CINCO DE LA PARTIDA, siempre y cuando una de las dos parejas haya llegado al tercer juego, a elección de una de las parejas, con un tiempo máximo de descanso de VEINTE MINUTOS. Este descanso solamente podrá ser variado MEDIANTE ACUERDO ENTRE LAS PAREJAS y siendo comunicado oportunamente a los delegados de las dos peñas. Este acuerdo no puede alargar en ningún caso la hora máxima estipulada para la finalización de las partidas.

Las piedras con las que se juegan las partidas tienen que estar SIEMPRE visibles OBLIGATORIAMENTE. No se pueden ni tapar las piedras ni tenerlas en la mano.

Las parejas serán sorteadas por los delegados, en cada partida de ambas vueltas.

Antes de comenzar las partidas, un jugador de la mesa debe de comprobar en presencia de al menos otro jugador de la pareja contraria, que la baraja está en buenas condiciones y que están las 40 cartas reglamentarias, así como las piedras reglamentarias.

La hora máxima de finalización de las partidas del Campeonato de Mus de Avilés y Comarca será las **ONCE DE LA NOCHE**. Si por alguna circunstancia excepcional alguna partida sufriera algún retraso sobre la hora tope de finalización, el delegado de la **PEÑA LOCAL** tiene la obligación de comunicar a la organización antes de las once de la noche que la partida se alargará por motivos de fuerza mayor, pudiendo la organización en ese caso conceder una prórroga de **QUINCE MINUTOS** para la finalización. En caso de que una peña sea reincidente esos retrasos, la organización tomará las medidas oportunas.

Las actas de juego son obligatorias. Deben de ser rellenadas en su totalidad con letra clara por el **DELEGADO LOCAL**. También es **OBLIGATORIO** que el acta vaya firmada por **LOS DELEGADOS DE AMBAS PEÑAS**. Estas actas de partidas tienen que ser puestas en manos de la organización a través del grupo de wasap de delegados en el momento de finalización de las partidas, siempre **DENTRO DE LA HORA TOPE** para finalización de las partidas. La custodia de todas las actas de la temporada es responsabilidad de los delegados de cada peña, no será necesario entregarlas a la organización salvo que sean requeridas.

Las partidas se jugarán completas, es decir, que no podrán dividirse en partidas sueltas. La peña que no presente un mínimo de tres parejas para jugar, perderá por 4-0 y pasará al Comité de Competición.

Si algún jugador estando sorteado y presente se negara a jugar por cualquier motivo, pierde se punto y pasa a disposición del Comité de Competición, el cual a la vista de cada caso obrará en consecuencia.

Es OBLIGATORIO tener el presente REGLAMENTO DEL CAMPEONATO DE MUS DE AVILES Y COMARCA en la sede de cada peña para su utilización en el caso de ser necesario.





García de Olano

BODEGAS

www.bodegagarciadeolano.com