



Asociación
Navarra de
MUS

REGLAMENTO de juego

ÍNDICE

CAPÍTULO I: AL INICIO	3
CAPÍTULO II: AL REPARTIR.....	4
CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA	5
CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES.....	6
CAPÍTULO V: SOBRE LOS TORNEOS	6
CAPÍTULO VI: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS	8

CAPÍTULO I: AL INICIO

Artículo 1. Los puestos para sentarse en la mesa podrán ser sorteados a petición de cualquier jugador antes de comenzar y no podrán ser modificados mientras dure la partida.

Artículo 2. Al iniciarse las partidas deberán contarse los naipes. Cualquier anomalía que se observe durante la partida se comunicará a los jueces, pero todo lo jugado hasta ese momento será válido.

Artículo 3. Las partidas se jugarán a 3 juegos ganados y los juegos a 40 tantos. Se utilizará la baraja española de cuarenta naipes y se jugará con la modalidad de cuatro reyes y cuatro ases. Queda terminantemente prohibido prescindir de ninguna de las cuarenta cartas.

Artículo 4. En el centro de la mesa se dispondrá de un número mínimo de 22 fichas o tantos.

Artículo 5. Se permite la presencia de espectadores en las partidas, aunque a petición de los jugadores se colocarán a una distancia mínima de un metro (1 m.). Los espectadores no harán gestos ni comentarios de ningún tipo pudiendo ser expulsados por los jueces.

Artículo 6. Sólo un jugador de cada pareja será el encargado de llevar la contabilidad de los tantos y anotarlos. Ningún jugador podrá tocar los tantos de la pareja contraria.

Artículo 7. Al comienzo de cada partida, las parejas dialogarán para quedar de acuerdo quién debe pagar las consumiciones realizadas durante la misma:

- a) Los perdedores.
- b) Cada pareja abonará sus consumiciones.
- c) Cualquier otra decisión que adopten de mutuo acuerdo.

En caso de no haber acordado nada previamente, prevalecerá la costumbre en Navarra, por lo que se aplicará el apartado a) y deberán satisfacer las consumiciones la pareja perdedora de la partida.

CAPÍTULO II: AL REPARTIR

Artículo 8. Las cartas se darán siempre por arriba, de una en una y de derecha a izquierda al principio de cada mano. En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden. Los repartos deberán hacerse con la baraja lo más baja posible para evitar que los naipes puedan verse.

Artículo 9. Es obligatorio cortar el mazo de la manera tradicional. No se podrá dejar ni levantar menos de tres naipes. El corte lo efectuará el jugador a la izquierda del encargado de repartir.

Artículo 10. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se efectúa el reparto, quedando esta jugada supeditada a la decisión de la mano, el que determinará si es mus visto o no lo es, una vez que haya visto sus naipes. Si al haber mus visto algún jugador se queda servido, no habrá mus en la jugada siguiente; por tanto, si se descubre algún otro naipe, ya no habrá lugar a mus visto.

Artículo 11. Al margen de la excepción del mus visto, descrita anteriormente, en el resto de ocasiones cuando el postre decida dar mus, irrevocablemente habrá mus y se procederá a su descarte.

Artículo 12. El orden del descarte será de la mano al postre por la derecha, siendo el postre el último en descartarse.

Artículo 13. Los jugadores mostrarán claramente sobre el tapete los naipes que conserven, siendo responsabilidad conjunta tanto de los jugadores que reciban las cartas como del que las da, de los errores que se cometan.

Artículo 14. Si por los descartes se terminan los naipes del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte, lo barajará, dará a cortar y repartirá los naipes solicitados.

Artículo 15. Queda prohibido mover los naipes del mazo para contarlos y saber cuántos quedan.

Artículo 16. Si de primeras dadas se dieran cartas de más o de menos, se volverán a repartir. Pero si es de segundas dadas y algún jugador tuviera cartas de más o de menos, se invalidarán las cartas del jugador que está repartiendo, quitando o dando cartas al jugador que lo precise.

Artículo 17. Si tras cerrarse el lance de Grande, algún jugador observara que tiene naipes de más o de menos, quedarán invalidadas sus cartas, así como las del que las dio, quedando los envites o quieros supeditados a las cartas de sus compañeros.

Artículo 18. Si una pareja fuera mano dos veces seguidas se anulará la jugada salvo que se haya cerrado el lance de Grande. Si presumiblemente esta mano fuera la última del juego, podrá llamarse a los jueces que decidirán.

CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA

Artículo 19. Todo el juego de palabras que se utilice durante la partida tiene que ser verdad, tanto antes como después de quitar el mus. No se puede mentir bajo ningún concepto aunque si está autorizado engañar.

Artículo 20. No se podrá utilizar más de 1 minuto por pareja para cortar o dar mus

Artículo 21. No se podrá utilizar más de 2 minutos por pareja para aceptar o revocar cualquier tipo de envite. Transcurrido ese tiempo se entenderá que declinan su opción de aceptar o revocar.

Artículo 22. Cuando se haya terminado el juego todos los jugadores estarán todos obligados a mostrar las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que anotarse.

Artículo 23. Si los dos componentes de una pareja envidan o revocan al mismo tiempo distinto número de tantos, la pareja contraria tiene la opción de elegir el envite que más le convenga. Si uno de ellos lo hace claramente con anterioridad al otro, esa será la jugada que vale.

Artículo 24. Si uno de los jugadores de la pareja dice "quiero o queremos" la jugada quedará cerrada ya que se entiende que habla por los dos.

Artículo 25. Cualquier jugador puede aconsejar a su compañero en los lances de Pares y/o Juego, aún sin llevarlos, siendo sólo válido lo que manifieste el que los lleva.

Artículo 26. Los envites, quieros, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.

Artículo 27. No se considera válida la "31 real".

Artículo 28. Para tantearse, al acabar cada mano, se hará por el mismo orden de los lances del mus: Grande, Chica, Pares y Juego o Punto.

Artículo 29. No se recogerán los naipes hasta que ambas parejas hayan terminado de tantearse. Una vez apuntados los tantos y metidas las cartas en baraja, no podrá hacerse ninguna reclamación.

Artículo 30. Al finalizar cada juego se anotará en el acta la señal correspondiente como juego ganado, así como el resultado final de la partida y la firma de la pareja perdedora.

Artículo 31. No se podrá interrumpir la partida excepto en caso de perentoria necesidad, en cuyo caso podrá hacerse durante un máximo de 5 minutos.

Artículo 32. La duración máxima por partida será la que determine previamente la Organización. Caso de superarse el tiempo establecido, se podrá sancionar a una o ambas parejas con la pérdida de la partida. Los jueces decidirán en cada caso.

Artículo 33. Es imprescindible que la pareja ganadora compruebe el resultado al entregar el acta de la partida; una vez efectuado el siguiente sorteo, el resultado que conste será inamovible.

CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES

Artículo 34. Si alguno de los jugadores de una pareja se equivocase y no cantase la posesión de pares o juego y no rectificase su error a tiempo, su jugada no tendrá valor alguno que tantearse. Si rectificase su error antes de empezar el lance de pares o de hablar del lance siguiente (juego si o no), podrá jugar el mismo.

Artículo 35. Si un jugador cantara "pares no" o "juego no" llevándolos, y tampoco los llevara su compañero, la pareja contraria se anotará un tanto de negada si tuviera pares o juego respectivamente.

Artículo 36. Si un jugador cantara "pares sí" sin llevarlos, o "pares no" llevándolos, y sí los tuviera su compañero, la pareja que cometió el error no podrá ganar el lance salvo que fuera mano el que no cometió el error y llevara 4 reyes, que lo ganaría en paso.

- a) Si la jugada quedara en "paso" los ganaría la pareja que no cometió el error con un tanto de negada
- b) Si hay envites u órdagos son válidos si los gana la pareja que no cometió el error, caso de perderlos los ganaría pero en paso.

Artículo 37. Si un único jugador cantara "juego sí" sin llevarlo, y se descubrieran las cartas, el Punto lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, salvo que fuera mano con 30 el compañero del que cometió el error, que lo ganaría en paso.

CAPÍTULO V: SOBRE LOS TORNEOS

Artículo 38. La organización designará varios jueces que tomarán las decisiones oportunas ante cualquier consulta o circunstancia que se produzca durante el torneo, aplicando el Reglamento del mismo y por último su propio criterio. Estas decisiones serán inapelables.

Artículo 39. Se considerará "abuso de reglamento" todo intento de usar el mismo en beneficio propio ante situaciones manifiestamente claras que atenten al espíritu de la jugada. Los jueces decidirán en cada caso.

Artículo 40. Los jugadores deberán poner en conocimiento de los jueces el incumplimiento de cualquiera de las normas de este reglamento. Las parejas serán sancionadas según el siguiente baremo: apercibimiento, pérdida de juego y descalificación. Los jueces podrán actuar motu proprio en todo momento.

Artículo 41. Todas las normas de este reglamento que sean susceptibles de penalización y que no esté expresamente determinada deberán seguir el siguiente protocolo:

- a) Se personará un juez en la mesa que anotará en el acta el apercibimiento si procede.
- b) Si hubiera reiteraciones se procederá a la pérdida de juego.
- c) Las sucesivas infracciones conllevarán la pérdida de juego.

Artículo 42. Ninguna pareja podrá salir exenta dos veces mientras que las que sigan en el torneo no hayan salido exentas también, salvo que lo exija el sistema de juego empleado.

Artículo 43. Las partidas darán comienzo a la hora que previamente indique la Organización, con el tiempo de cortesía que será de 5 minutos. Transcurrido ese plazo, la pareja no compareciente perderá 3 a 0.

Artículo 44. Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese asistir a las partidas se podrá autorizar su sustitución por otra persona que esté inscrita en el Torneo, como suplente.

Artículo 45. Los jugadores deberán mantener, tanto durante las partidas como en el lugar del evento, un comportamiento correcto en sus relaciones con la Organización y el resto de participantes. Los gritos, insultos, estados de embriaguez, o faltas de respeto podrán ser sancionados con la descalificación del torneo.

Artículo 46. La solicitud de inscripción en los torneos presupone para todos y cada uno de los participantes la total aceptación de las normas y señas establecidas en el presente reglamento y las normas especiales que se establezcan para cada torneo.

Artículo 47. La Organización de cada torneo se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de inscripción, sin estar obligada a indicar el motivo.

CAPÍTULO VI: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS

Artículo 48. Se admiten sólo las señas aquí reglamentadas.

Dos Reyes	Morderse el labio inferior.
Dos Ases	Sacar la lengua de frente.
Medias	Mover los labios cerrados hacia un lado.
Duples	Mover los labios cerrados a ambos lados.
Veintinueve	Levantar las cejas hacia arriba.
Juego	Levantar las cejas hacia arriba.
Treinta	Guiñar un ojo.
Treinta y una	Guiñar un ojo.
Ciego	Cerrar los dos ojos.

Artículo 49. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno.

Artículo 50. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

Artículo 51. Está prohibido hacer señas con objeto de preguntar jugada.