

## REGLAMENTO TORNEO MUS VIRGEN DE REMEDIOS

### Artículo 1.- PREPARACION DE LA PARTIDA

**Punto 1.-** Los puestos para situarse en la mesa serán sorteados si uno de los jugadores lo requiere. Los puestos una vez comenzada la partida, no podrán ser alterados en manera alguna mientras dure la partida.

**Punto 2.-** Antes de 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 3.-** BARAJA. 8 REYES Y 8 ASES. Se utilizará la baraja española de cuarenta naipes y se jugará con la modalidad de ocho reyes y ocho ases, es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases.

**Punto 4.-** Es responsabilidad de cada pareja ocupar la mesa que le haya correspondido en el sorteo. El ACTA de resultado de la partida deberá estar bien cumplimentada y firmada por la pareja perdedora. Es responsabilidad de la pareja ganadora, comprobar el resultado y entregarla inmediatamente en la mesa de la organización. Una vez realizado el siguiente sorteo, no habrá posibilidad de reclamación.

**Punto 5.** Las Particularidades de este Campeonato Virgen de los Remedios son:

- Mus corrido si la mano quiere.
- No existe el demoniado "perete", es decir el jugador que se le reparta 4,5,6 y 7 y solicite mus y no lo haya en esa mano, no podrá solicitar cartas nuevas ni sumarse un tanto al respecto.
- No se considera válida la "31 real": la 31 con 3 sietes no gana a 31 de la mano.
- Y En los lances de Pares, Juego o Punto se jugará "con dejé" (tanto adicional que se apunta cuando la pareja contraria se retira de un envite previo).

**Punto 6.-** Si por alguna causa que, a juicio de la Comisión organizadora, fuese justificada, uno de los integrantes de la pareja no pudiese asistir a las partidas, **el participante tendrá opción a sustituir a su compañero, el tiempo que sea necesario, por otra persona que no haya sido inscrita en el Campeonato y siempre será comunicado a la organización antes del comienzo de la partida.** En el caso de que el compañero oficial llegará a la partida, éste podrá cambiarse por el sustituto en cualquier momento de la partida.

**Punto 7.-** 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.

**Punto 8.-** La Comisión Organizadora se reserva el derecho de inscripción.

### Artículo 2.- MODO DE BARAJAR, CORTAR Y REPARTIR.

**Punto 1.-** 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 en sentido “derechas”.

**Punto 2.-** Los naipes no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de los mismos, incluso si el reparto corresponde a descarte, y la baraja debe de estar en reposo.

**Punto 3.-** Es obligatorio que los naipes los recoja el jugador que anteceda al que los tenga que repartir. Procederá a barajarlos y los entregará al de su derecha que podrá volver a barajarlos y presentará el mazo al corte, que no podrá ser inferior a 3 cartas, precediendo al reparto de las cartas. El incumplimiento de esta norma supondrá la amonestación al jugador que lo incumpla por primera vez y la pérdida de la partida en caso de reincidencia.

**Punto 4.-** Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo cualquier cantidad de naipes como corte del mismo, así como, al cortar, hacer dos, tres o varios montones de naipes.

**Punto 5.-** Los naipes se darán obligatoriamente por arriba, de uno en uno y de derecha a izquierda. En los descartes se servirán de una vez todas las cartas que pida 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.

**Punto 6.-** Se admite el “mus visto” cuando involuntariamente se descubra un naipe, mientras se efectúa el reparto. Cuando exista una situación de mus visto ningún jugador podrá mirar las cartas excepto el mano, que decidirá si hay mus o no. Caso de dar mus cualquiera de los otros tres jugadores podrá quedarse servido, en cuyo caso ya no podrá haber más mus. Pero no será mus visto si el compañero del mano ha visto ya sus cartas.

**Punto 7.-** Si el naipe se descubre al ser interceptado por algún movimiento voluntario o involuntario del mano o de su compañero no se considerará mus visto.

**Punto 8.-** Si por circunstancias ajenas a los movimientos de los jugadores (corrientes de aire, movimiento de un espectador, de un camarero, etc.) se descubre un naipe del mazo, no será mus visto y el naipe descubierto se mostrará a todos los jugadores y se depositará en el descarte.

**Punto 9.-** 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.

**Punto 10.-** Repartiendo los naipes en cualquier momento, incluso si es por mus visto, el primer jugador en descartarse será el que los da; siguiendo el orden por su izquierda.

**Punto 11.-** Repartiendo los naipes **por primera vez**, si el que los reparte se da de más, se los podrá quitar antes de mezclarlos. Si los hubiera mezclado sin verlos, el mano, los barajará y le dejará los cuatro reglamentarios. Caso de haberlos visto, el mano, tras barajarlos, mostrará los sobrantes y los depositará en el descarte. Si se hubiera dado naipes de menos podrá servirse los restantes. Si el que tiene naipes de más o de menos es otro jugador, se volverá a repartir. Una vez cortado el mus, cualquier jugador que tenga naipes de más o de menos se meterá en baraja.

**Punto 12.-** Repartiendo los naipes **por segunda y sucesivas veces**, es obligatorio, para el que los reparte, comprobar si los jugadores han pedido bien sus naipes; y para los jugadores comprobar si están bien

servidos. Si algún jugador tuviera naipes de más o de menos, se meterá en baraja el jugador que reparte, dando o quitando los naipes que se precisen según el procedimiento descrito en el punto 11.

**Punto 13.-** Si un jugador se da cuenta de que tiene naipes de más o de menos durante el lance de Grande o Chica se invalidaran sus naipes, metiéndose en baraja, y la jugada continuara normalmente. Si ocurriera durante los lances de Pares, Juego o Punto, también se meterá en baraja respondiendo el compañero con sus naipes de los envites u órdagos que hubiera, salvo que no tuviera pares o juego, o fuera postre con dos ases o treinta y tres. Si se han descubierto los naipes en la aceptación de un órdago a Pares, y la jugada continuara, la pareja contraria ganará el Juego o el Punto con un tanto de negada, a no ser que el jugador que se ha quedado solo sea mano del lance y lleve treinta y una o treinta, que lo ganará en paso.

**Punto 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.

**Punto 15.-** Queda prohibido mover los naipes del mazo para contarlos y saber cuántos quedan. En caso de haber mus, el jugador que lo haya hecho no tiene derecho a descartarse. Si el mus lo corta la pareja infractora, los contrarios tienen derecho a que haya mus si lo desean.

**Punto 16.-** La primera jugada de una partida es corrida y sin señas hasta que se corte el mus.

**Punto 17.-** Cuando una pareja por equivocación, haya sido mano dos veces seguidas, si algún jugador lo advierte antes de haberse cerrado el lance de grande, se volverá a dar, de no hacerlo así se seguirá la jugada en todo su desarrollo.

**Punto 18.-** En el momento en el que se corte el mus, el repartidor, y sólo él, será el encargado de recoger los descartes si lo hubiere, siendo obligatorio que lo haga de modo que ni él, ni ningún otro jugador puedan verlos.

**Punto 19.-** No se deben repartir cartas hasta que los cuatro jugadores estén descartados. En el descarte ningún jugador podrá quedarse con las cuatro cartas, teniendo que pedir una como mínimo. (Exceptuando el ya mencionado caso de mus visto). Nadie podrá descartarse dos veces en el mismo descarte, (primero una carta y luego dos más, por ejemplo). No se podrá recoger ninguna carta de las que se hayan descartado.

### **Artículo 3.- CORTANDO EL MUS**

**Punto 1.-** El tiempo para cortar o dar mus no podrá exceder de un minuto por cada pareja.

**Punto 2.-** El mus se puede cortar con cualquier clase de naipes.

**Punto 3.-** Se puede hablar y mentir antes y después de cortar el mus.

**Punto 4.-** El mano de la pareja postre no podrá cortar el mus hasta que el mano lo haya dado. El tercer jugador, en tanto componente de la pareja mano, puede cortarlo en cualquier momento, aun sin contar con su compañero. Y el cuarto jugador podrá cortar el mus, sin contar con su compañero, una vez que la

pareja mano lo haya dado. Una vez que el postre de cada pareja decide mus, éste será irrevocable por su compañero o él mismo.

**Punto 5.-** 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 envíe, si bien hasta que no lo haya quitado no podrá empezar el juego.

**Punto 6.-** Una vez cortado el mus, los jugadores podrán envidar los tantos que estimen oportunos a grande y a chica, así como a pares y a juego, después de jugar la grande y la chica, y nunca ordaguear a tres o más lances a la vez.

**Punto 7.-** Excepcionalmente, cuando una o las dos parejas estén a falta de tanto, el mus puede cortarlo cualquier jugador en el momento que quiera, incluso repartiendo los naipes.

#### **Artículo 4.- HORARIO Y DURACION DE LAS PARTIDAS.**

**Punto 1.-** El comienzo de las partidas será el establecido y publicitado en los carteles de la organización. Siendo responsabilidad de los participantes estar atentos a las horas marcadas de comienzo de las partidas. Lo habitual es que se inicien a las 20.00 horas de los días de celebración del torneo, siendo potestad del organizador poder mover el inicio de las partidas en función de las necesidades del torneo.

**Punto 2.-** Los jugadores tendrán 5 minutos desde la publicación de los sorteos para que los consulten y acudan a la mesa que les correspondan. Una vez pasado dicho tiempo, se procederá al reparto de las actas, y el material necesario para la realización de la partida. Finalizado la entrega se pondrá en marcha el reloj que medirá el tiempo de la partida.

**Punto 3.-** Se concederán 15 minutos de cortesía en la primera partida de cada jornada. A la pareja que rebase o no acuda en dicho tiempo se le dará la partida por perdida, quedando vencedora la pareja contraria.

**Punto 4.-** La partida finalizará una vez que una pareja gane 4 juegos de 40 tantos. Las partidas durarán un plazo máximo de tiempo. En partidas a 4 juegos el tiempo máximo será de una hora y treinta minutos.

**Punto 5.-** Si la partida excediera el tiempo estipulado por la organización, los jueces, decidirán sobre el final de la partida en consenso con los participantes/jugadores. En caso de ir 3-3 a juegos y quedar poco tiempo para la conclusión de la jornada, la organización podrá optar, previo consenso con los jugadores afectados, que el último juego (el séptimo) se juegue a 20 tantos en vez de 40 tantos.

#### **Artículo 5.- LOS ENVITES**

**Punto 1.-** Si los componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, al mismo tiempo, la pareja oponente podrá elegir el envite que más le interese. Si quisiera revocar contará la mayor de las apuestas.

**Punto 2.-** Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá modificar el envite hasta que los contrarios hayan revocado la apuesta.

**Punto 3.-** 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 o frase imperativa similar.

**Punto 4.-** Si ante cualquier envite, un jugador quiere y su compañero no quiere, valdrá el quiero. Si un jugador dice quiero o no quiero a un envite u órdago y su compañero al mismo tiempo dice queremos o no queremos, valdrá el plural.

**Punto 5.-** Los tantos de los envites, sean del número que sean (aunque pasen de los estipulados para el juego), se contarán al final de la jugada y por el orden de los lances. Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.

**Punto 6.-** Un jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos, aunque sea postre y lleve (dos ases a pares o treinta y tres a juego); los tantos aceptados serán apuntados por la pareja que los gane.

**Punto 7.-** Queda expresamente prohibido querer un órdago a juego con treinta y tres de postre.

**Punto 8.-** El jugador que por error o «de broma» acepta un órdago a juego y resulta que tiene treinta y tres de postre, será penalizado con dos tantos más el de negada, tres en total.

**Punto 9.-** Si un jugador canta pares sí o juego sí y su compañero, postre del lance, acepta un órdago a pares o juego con dos ases o treinta y tres, la jugada será válida.

**Punto 10.-** Si al aceptarse un envite, un jugador separa sobre el tapete los tantos envidados, ni él ni su compañero podrán revocar la apuesta ni volverse atrás del quiero, porque se entenderá que es un quiero terminante y plural.

**Punto 11.-** Enseñar los naipes, total o parcialmente, cuando se está dilucidando un órdago implica su aceptación y obliga al compañero a ello. Si en lugar de un órdago lo que se dilucida es un envite de cualquier número de tantos, éste se considerará aceptado, no pudiendo revocar u ordaguear. Si los naipes se enseñan en los lances de pares o juego, y el jugador que enseña los naipes no lleva pares o no lleva juego, obliga a su compañero a lo mismo.

En cualquier lance, infringir este artículo supone para los que no se equivocan ganar con un tanto de negada el lance que han infringido los contrarios, aunque su jugada sea de valor inferior, excepto si los que se han equivocado son mano y llevan cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta, que lo ganarán en paso.

**Punto 12.-** La pareja que acepta un órdago está obligada a enseñar sus naipes en primer lugar.

**Punto 13.-** Se podrá consultar o declarar al compañero cualquier jugada anterior o posterior a la del lance que está en juego.

**Punto 14.-** Los naipes podrán ser cantados en los lances de grande y chica, total o parcialmente, aunque los naipes no declarados puedan hacer cualquier clase de jugada. Cantados de mayor a menor, en el lance de grande, y de menor a mayor en el lance de chica.

**Punto 15.-** En el lance de Pares sólo se pueden declarar los que se tienen, en ningún caso los naipes restantes. En caso de cantar un jugador que no tiene pares, pase el turno a otro jugador y se percate que los tiene, deberá cantarlos y decir o mostrar los pares que anteriormente no hubo cantado.

**Punto 16.-** En los lances de grande y chica teniendo dúplex se podrá cantar dos cartas, aclarando si es para grande o chica.

**Punto 17.-** Como norma general los envites, quiero, revoques y órdagos, así como los descartes y petición de naipes, además de “pasar” o declarar cualquier lance, deberán ser expresados en voz clara. No serán válidos, en su lugar, gestos, expresiones o indicaciones con manos o dedos, excepto en el caso de que los jueces, porque algún jugador tenga algún problema de tipo funcional decidan qué es lo más oportuno.

**Punto 18.-** En el lance de Juego o Punto se puede declarar el juego que se tiene, y los naipes que lo componen.

**Punto 19.-** Cuando está en litigio y pendiente de contestación un envite, revoque u órdago, el contrario puede mandar hablar al mano del lance siguiente, dándose por entendido que no ha aceptado la apuesta. Si es el mano el que inicia el siguiente lance, sin contestar a la apuesta, se entenderá también que no ha aceptado.

**Punto 20.-** 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 mientras no esté cerrado el lance.

**Punto 21.-** En cualquier lance un jugador puede pasarse y posteriormente aconsejar o mandar a su compañero pasar, envidar, revocar, ordaguear, querer o no querer. Mientras éste no lo manifieste no tendrá validez alguna. Si no lleva pares y/o juego la decisión tendrá que ser manifestada por el que los lleve, no pudiendo tampoco cerrar la jugada ni mandar hablar de otra mientras el lance no esté finalizado.

## Artículo 6.- COMO TANTEARSE

**Punto 1.-** Para tantearse, lo mismo que para hablar se hará en el mismo orden que los lances: Grande, Chica, Pares, Juego o Punto. En cada lance se apuntará la negada o los tantos de envites revocados y no aceptados.

Los envites aceptados, los lances en paso, así como el valor de las jugadas se anotarán al término de la mano por su orden. En el envite a punto y a falta de un tanto, no se apuntará más que el tanto de negada y el de punto cuando le corresponda.

**Punto 2.-** Los amarracos sólo podrán ser tocados por el jugador de cada pareja encargado de contar, que a su vez contabilizará los amarracos de valor unitario y dará a su compañero los de 5 tantos. No se puede cambiar el orden establecido.

**Punto 3.-** El tanteo ganado deberá ser aprobado por la pareja contraria.

**Punto 4.-** No podrán mezclarse ni recogerse los naipes de las jugadas hasta que no se haya terminado el tanteo de las dos parejas.

**Punto 5.-** Una vez contados y apuntados los tantos y metidos los naipes en el mazo para barajar de nuevo no se podrá reclamar ningún tanto omitido o mal sumado.

**Punto 6.-** Cuando el encargado de contar ordene a su compañero, meter los amarracos, debido a que esta pareja le falte 4 tantos o menos, se deberá avisar a los contrarios de que esta acción se va a realizar.

**Punto 7.-** Si una pareja es mano dos veces seguidas por error y se culminó el lance de Grande, todo lo tanteado es válido, debiéndose continuar hasta finalizar la jugada.

**Punto 8.-** No se podrán enseñar los naipes bajo ningún concepto hasta que se haya terminado el lance de juego o punto. Entonces es obligatorio que los cuatro jugadores enseñen todos sus naipes, aunque estos no tengan valor de tanteo, pues según qué naipes o jugadas se muestran podría dar lugar a diversas penalizaciones.

**Punto 9.-** Enseñar los naipes, total o parcialmente, cuando se está dilucidando un órdago implica su aceptación y obliga al compañero a ello. Si en lugar de un órdago lo que se dilucida es un envite de cualquier número de tantos, éste se considerará aceptado, no pudiendo revocar u ordaguear. Si los naipes se enseñan en los lances de pares o juego, y el jugador que enseña los naipes no lleva pares o no lleva juego, no obliga a su compañero a lo mismo. En todos los casos, si no hubiera envites queridos, la pareja que no ha cometido el error ganará el lance con un tanto de negada excepto que los contrarios sean mano y tengan cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta, que lo ganaran en paso.

**Punto 10.-** Cuando se está dilucidando un órdago, si uno de los jugadores se mete en baraja, supondrá para la pareja la aceptación del órdago. Si el órdago es a Pares o Juego, y el que se mete en baraja no los lleva, no obliga a su compañero a lo mismo.

**Punto 11.-** Los amarracos obtenidos deberán depositarse separados, nunca apilados, y en la parte central de la mesa, para que en todo momento permanezcan visibles a todos, no pudiendo ser tapadas con las cartas, ni por supuesto con las manos u otros objetos.

## **Artículo 7.- EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS**

**Punto 1.-** En este reglamento solamente se admitirán las señas que se relacionan a continuación.

**Punto 2.-** Las señas son:

- **Dos reyes:** Morderse el labio inferior.
- **Dos ases:** Sacar la lengua de frente.
- **Medias de ases:** Sacar la lengua hacia un lado.
- **Medias:** Mover los labios cerrados hacia un lado. Si las medias no son de reyes, esta señal no se podrá pasar hasta después del lance de grande.
- **Duples:** Levantar las cejas.
- **Juego:** Sacar los labios cerrados hacia afuera.
- **Treinta y una:** Guiñar un ojo.

- **Treinta:** Alzar los dos hombros. Guiñar un ojo después de cantar “juego no”, los cuatro jugadores.
- **Veintinueve:** Alzar un hombro.
- **Ciego:** Cerrar los dos ojos. (Esta seña no se podrá pasar si se tiene cualquier clase de pares, 29 y 30 al punto o juego.)

La realización de cualquier seña distinta a las enumeradas al principio de este artículo se considerará **SEÑA CONVENIDA, quedando totalmente prohibidas y conllevando la descalificación del Campeonato de las parejas que incidiesen en ello.**

Cuando el componente de una pareja haga una seña de una jugada que no se corresponda a lo que realmente tiene (por ejemplo, hacer duples sin tenerlos) se considerará **SEÑA FALSA**. Si el jugador que ha realizado la acción no advierte su error, la pareja infractora únicamente podrá apuntarse en la jugada los pares si uno de los componentes es mano y lleva cuatro reyes o el juego o el punto si se da la misma circunstancia con treinta y una o treinta, respectivamente. Cualquier órdago que se suscite se dará por perdido a la pareja infractora si es aceptado por cualquiera de las parejas.

No se podrán pasar señas en la primera mano de la partida hasta que se corte el mus.

Cuando se lleven dúplex de reyes o de ases, no podrán pasarse señas parciales (es decir no se podrán hacer dos reyes o dos ases, únicamente se podrá pasar seña de duples). En el resto de jugadas con posibilidad de dos señas, éstas se podrán pasar desdobladas.

**Punto 3.-** Está totalmente prohibido pasar señas que no estén aquí contempladas. En definitiva, la seña 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.-** Al comenzar la partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

**Punto 5.-** Las señas se pasarán una vez vistas las cuatro cartas, con la obligación de pasar la seña completa. Sólo pueden hacer señas los jugadores que tengan y quieran transmitir su jugada o jugadas. Por tanto, está prohibido hacer señas para preguntar, confirmar o tomar cualquier decisión.

**Punto 6.-** Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, independientemente de su valor intrínseco. Está prohibido pasar señas, mientras se están repartiendo cartas, si se permiten una vez haya mus y siempre que la baraja este en reposo.

**Punto 7.-** Queda prohibido PREGUNTAR SEÑAS con otra seña, pero si es válido preguntar hablando.

**Punto 9.-** Si un jugador pregunta a un contrario si ha hecho o no seña, el contrario no está obligado a responder, pero si lo hiciese deberá decir la verdad.

**Punto 10.-** Existen ciertas expresiones que se utilizan a la hora de jugar al mus y por ello se asumirá lo que éstos significan. Entre estos algunos de los más utilizados son:

- **Mus:** Pedir descarte.

- **Paso:** Cortar el mus, si se es mano. Pasar el envite. No aceptar el envite.
- **Envido:** Envidar dos tantos. Si a la palabra envido se le une un número, ese número es el valor de la apuesta.
- **Envido más:** Doblar el valor de la apuesta realizada con anterioridad con el envido.
- **Órdago:** Envidar el juego completo.

## **Artículo 8.- PARES (JUGADAS VARIAS)**

**Punto 1.-** Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantará pares, tendrá que rectificar su error antes de comenzar el lance, diciendo los pares que lleva para su participación en la jugada. Si descubiertas las cartas se comprobará que un jugador que no ha cantado pares los tiene, aunque su compañero tenga pares superiores a los de los contrarios, los pares se los apuntará la pareja que no ha cometido el error, más un tanto de negada, salvo que uno de los componentes de la pareja infractora sea mano y tenga cuatro reyes (JUEGO o PUNTO: ver Punto 4)

**Punto 2.-** Cuando los dos jugadores de una pareja cantan pares, pero al descubrirse las cartas, uno de ellos no los tiene, 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 en paso. De quedar en paso, 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. (JUEGO o PUNTO: ver Punto 4).

**Punto 3.-** 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 compañero responde del órdago si tiene pares y pierde, y si ganara se los apuntará en paso.

**Punto 4.-** Si uno o los dos jugadores de una pareja cantan pares y en el lance de JUEGO o NO JUEGO se suscitará 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 la pareja que cometió el error es mano del oponente y tiene treinta y una, lo ganara en paso. Si no fuera mano con treinta y una, el Juego lo ganará siempre la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, sea cual fuere su juego, aunque si hubiera envites queridos y los ganara serían válidos. Igual consideración se daría si se jugara el Punto.

## **Artículo 9.- 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 el lance, 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.

**Punto 2.-** Si un jugador canta Juego sin llevarlo, la pareja no podrá ganarlo salvo que su compañero sea mano del lance con treinta y una, que lo ganará en paso. Si el lance quedara en paso se lo anotaría la pareja contraria con un tanto de negada, y si hubiera envites queridos y ganados por la pareja que no cometió el error, serían válidos.

## **Artículo 10.- PUNTO (JUGADAS VARIAS)**

**Punto 1.-** Si alguno de los jugadores se equivocase y cantara juego, y no lo llevase, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo el punto que lleva para participar en la jugada, de no hacerlo a tiempo antes de que un contrario, enseñe las cartas, perderá el lance del punto, anotando además los contrarios una de negada, exceptuando la jugada en que la pareja que ha incurrido en el error tenga treinta de mano, que ganará entonces el lance, en paso.

**Punto 2.-** Cuando los cuatro jugadores dicen NO JUEGO pero al descubrir las cartas, algún jugador tiene JUEGO su jugada no es válida y se apuntaran normalmente los envites o el punto en paso jugados.

## **Artículo 11.- DISPOSICIONES ADICIONALES**

**Punto 1.-** El Juego del mus debe ser un encuentro de voluntades positivas, de comunicación y de sana competitividad entre competidores. Por ello, los jugadores que, por su falta de civismo, su mal comportamiento, gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, atuendo indecoroso, estado notorio de embriaguez o drogadicción, etc. podrán ser descalificados por la organización.

**Punto 2.-** 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. Se considerará abuso verbal el exceso de palabrería, tanto entre compañeros como hacia la pareja contraria, que pueda ser molesto u ofensivo, pudiendo descalificarse a la pareja que incurra en ello.

**Punto 3.-** Cualquier reclamación o disconformidad será resuelta por los jueces. En caso de producirse una reclamación no recogida en el presente reglamento, los jueces decidirán según su mejor criterio estando los jugadores obligados a acatar su resolución.

**Punto 4.-** Cualquier reclamación o disconformidad será resuelta por los miembros de la organización, que siempre tendrán la última palabra.

**Punto 5.-** La Comisión Organizadora podrá modificar cualquiera de esta Bases, Horarios o Sistema de juego, para mejor desarrollo del Campeonato, como por ejemplo reagrupar en un mismo día dos jornadas de juego por causas organizativas o tomar cualquier medida necesaria para cumplir con el calendario del torneo.

**Punto 6.-** Las normas estarán expuestas en la zona de juego antes y durante el torneo, por lo que la inscripción en el Campeonato presupone a todos los participantes la total aceptación y conocimiento de las normas establecidas en las Bases y Reglamento del mismo.