



MUS LA REAL, 2024

REGLAMENTO DE JUEGO VITORIA-GASTEIZ MUS LA REAL

Última actualización junio 2024





BASES PARA PARTICIPAR EN EL CAMPEONATO DE MUS LA REAL VITORIA

Ante la celebración del Campeonato de Mus en Vitoria-Gasteiz, organizado por MUS LA REAL se dan a conocer las normas generales, publicando el reglamento de juego, recogiendo diversos puntos aclaratorios de las diversas jugadas que se producen, pero anteponeamos la amistad a cualquier resolución.

El Campeonato de Mus La Real está concebido para que la gente lo pase bien. Por ello, lo más importante de la cita, es la amistad que debe presidir cada partida.

BASES

- El campeonato se desarrollará por el sistema de:
 - 1. Fase de grupos:** En la fase de grupos, las parejas se dividen en 8 grupos de 4 parejas cada. En la fase de grupos se jugarán 3 partidas teniendo que hacer 2 juegos para ganar la partida.
 - 2. Fase eliminatoria:** Las dos mejores parejas de cada grupo se clasifican para el torneo A. La tercera y cuarta pareja de cada grupo se clasifican al torneo B (consolación). Tanto el torneo A como el B, arranca desde octavos de final y es eliminatorio. En esta fase final, las partidas son al mejor de 5 juegos de 40 piedras (el primero en ganar 3 juegos).
- Empate en fase de grupos: De producirse un empate en la fase de grupos entre dos parejas, pasará como mejor clasificado aquel que haya ganado el enfrentamiento directo. Si hay un empate entre tres o cuatro parejas, se tendrán en cuenta los juegos para dictaminar un orden. Si se produce un empate a juegos entre las 3 o cuatro parejas se hará un sorteo (carta alta) para dictaminar el orden.
- Las partidas comenzarán a las cinco de la tarde, dándose un margen de cortesía de veinte minutos, transcurridos los cuales, la pareja no presentada perderá por 2 a 0.
- Al terminar cada partida, la pareja vencedora debe comunicar el resultado al jefe de sala.
- Los datos necesarios para realizar la inscripción son: Nombres y apellidos de la pareja.



DETALLES A TENER EN CUENTA

- El campeonato se disputa por parejas.
- Se jugará por el sistema tradicional en Álava: ocho reyes, ocho ases y cuarenta piedras.
- En todas las partidas el fallo del jurado será inapelable.

REGLAMENTO

- Antes de comenzar la partida deberán contarse las cartas para comprobar que el naípe está completo y que no hay figuras repetidas. Si en el transcurso de la partida se diese cuenta de alguna anomalía en éste asunto o si se verificara que hay cartas de más o menos o figuras repetidas, lo disputado será válido, debiendo completarse el naípe para proseguir. Pero si la partida hubiese concluido, será válido el resultado, ya que debió cumplirse éste requisito señalado.
- Para establecer el “jugador mano” en el primer juego, al comienzo de la contienda, como detalle de cortesía, se ofrecerá éste privilegio a los muslaris visitantes, como es natural en éste campeonato, aunque también puede servirse el “mus corrido” y quien lo corte será “mano”.
- El jugador sentado a la izquierda del “mano”, después de bien barajadas las cartas, las ofrecerá a cortar al jugador de su izquierda, quien al cortar no podrá levantar ni dejar menos de tres cartas.
- Cualquier jugador podrá solicitar barajar las cartas en cada jugada, pero siempre el último en hacerlo será el jugador situado a la izquierda del “mano”.
- Las cartas se darán siempre por arriba y ninguno las mira o recoge hasta finalizado el reparto.
- En el momento que se acaben las cartas del mazo sin haber podido completar la mano de todos los jugadores, se tomarán y barajarán los descartes de todos, salvo cuando sea un solo jugador el que falte, en cuyo caso, queda su descarte aparte, completándose sus cartas con las de los demás jugadores.
- Si al terminar de dar las cartas en el reparto inicial se advierte que algún jugador tiene cartas de más o de menos, se recogerán todas y vuelven a darse otra vez. Si el que tiene el defecto o el exceso es el “postre”, es decir, el que las ha dado, se le recogen las cartas y él deja de jugar durante esa



mano, en justo castigo a su torpeza y para que no lo vuelva hacer. Esta norma no sólo se aplica en el reparto inicial, sino en cualquier momento del juego.

- Si alguno tuviera más de cuatro cartas, después de producirse algún descarte y antes de comenzar la jugada, se le quitará por un jugador contrario, hasta dejarle con cuatro. Esta se dejará con el resto de los descartes o se pondrá al final del mazo de no haber descartes. Enseñando esa carta al resto de jugadores para estar todos en las mismas condiciones.
- Si un jugador no se hubiera percatado, que tenía más de cuatro cartas, o menos de cuatro, hasta finalizada la jugada, no se anotará ninguna piedra, restándole las que hubiera podido conseguir con su juego, si las hubiere sacado, aunque fuese con la jugada de su compañero.
- Si el jugador que da las cartas, al hacer la distribución inicial en cada juego parcial, descubre una de éstas inadvertidamente, hay “mus visto” obligado, pudiendo quedarse servido, quien lo desee, sin ir al descarte; pero si uno o más jugadores quedan servidos, no podrá haber un segundo descarte.
- Si una pareja fuese mano dos veces seguidas, será válido, ya que el error viene por parte del jugador contrario que dio las cartas.
- Ningún jugador podrá descartarse antes de que le llegue su turno de juego y no se deben recoger las cartas hasta finalizado el reparto.
- Una vez comenzada la partida, la misma se jugará ininterrumpidamente hasta que se proclame una pareja vencedora. Nadie puede levantarse y abandonar su puesto, aunque sea momentáneamente y no se permite el cambio de personas, hasta finalizar totalmente la partida. Si fuera lo contrario, se considerará abandono y partida perdida para quien abandonase.
- Cada jugador habla por sí, de modo que puede suceder que el “mano” pase a la grande y su compañero la envide. O que un jugador quiera un envite y su compañero apueste por una cifra mayor, pudiendo elegir el jugador contrario la apuesta que más le interese de las dos. A no ser que un jugador diga “pasamos” o “envidamos”, lo cual, aunque dicho por uno, obliga a los dos compañeros. Hay que recordar que “la boca hace juego”, es decir, que una vez que el jugador anuncia una jugada (paso, envido, órdago, etc.) ya no puede volverse atrás en su decisión. Sin embargo, un jugador puede aconsejar a su compañero en voz alta que se de Mus, que envide, que eche órdago o lo que crea más conveniente, consejo que el otro puede seguir o no.



- Toda palabra relativa al juego, pronunciada por un jugador, aunque sea inadvertidamente, tiene que ser sostenida, aunque le cueste la partida.
- Cada lance de cada jugada, debe decidirse en un plazo máximo de un minuto.
- No está permitido consultar al compañero otra jugada diferente a la que se está disputando. Para ello están las señas reglamentarias. (Suele consultarse “tienes juego” cuando todavía se está jugando a mayor. Cada jugada en su momento).
- Si algún jugador consultase a su compañero otra jugada diferente a la que se está jugando y aquel le diese respuesta de lo que posee, esa pareja perderá el lance que en ese momento se está disputando.
- Las señas reglamentarias se pasarán en orden que crea más conveniente el jugador.
- Si un jugador cantase Pares o Juego (“Pares sí”, “Juego sí”), no teniéndolo y se produce un envite, lo ganan los contrarios, aunque los pares o el juego del compañero del que se equivocó sean superiores a los del contrario.
- Si un jugador no cantase Pares o Juego, teniéndolo, no se tendrá en cuenta y por lo tanto no se anotará ninguna piedra de esos lances éste jugador, pero si su compañero tuviera y lo hubiera anunciado, se anotará las suyas solamente. Si una pareja no hubiera cantado pares o juego (“Pares no” o “Juego no”) y luego tuvieran ambos o uno de ellos, los contrarios se anotarán una piedra “porque no”, y las que les pueda corresponder de la jugada natural.
- Decir “no tengo Pares” o “no tengo Juego” (“Pares no” o “Juego no”) y al momento rectificar, anunciando que sí se tiene, ese jugador deberá decir a la mesa la jugada que dispone, para saber a qué atenerse los contrarios.
- Si un jugador cantase pares, no teniéndolos, y los contrarios no tuvieran pares, tanto ésta jugada como la posterior (juego o punto), queda invalidada, tanto para él, como para su compañero, anotándose los contrarios las piedras que les corresponden de su juego o punto, además del deje si lo hubiera.
- Todo jugador, aunque no lleve pares o juego y el compañero sí, puede intervenir en la jugada aconsejándole, mandando pasar, envidar o lo que estime oportuno, pero no podrá cerrar jugada, detalle que debe ultimar quien tiene los pares o juego.



- El jugador que olvide llevarse alguna piedra que le corresponde, pierde el derecho en el momento en que se corta la baraja para distribuir las cartas de la siguiente mano.
- Querer a juego con 33 supone aceptar la apuesta comprometida, aunque se diga “quiero y no pierdo” o aunque se esté de postre.
- Si se hace un envite muy fuerte, aun cuando sea muy superior a las 40 piedras ó 8 amarrakos de la partida y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía, y hay que continuar jugando hasta el final, ya que solamente cesa el juego, terminándose en el caso de un Ordago aceptado por otro jugador y gana el jugador que tenga mejores cartas a la jugada que se dio Ordago.
- No se podrán enseñar bajo ningún concepto las cartas hasta que se haya ventilado el juego. Una vez acabado, sí que estarán obligadas las dos parejas a enseñar obligatoriamente las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que apuntarse.
- La cuenta del tanteo (retirada de “piedras” o “amarrakos”) se hará solamente por un jugador de cada pareja, realizándose en voz alta, para que los contrarios comprueben cuantas piedras o amarrakos se toman y por qué.
- Cuando al final de un juego parcial una pareja de compañeros ha alcanzado o sobrepasado las 35 piedras, uno de ellos debe decir “Adentro” y, a continuación se echan todos los amarrakos al centro de la mesa. Esto tiene por objeto advertir a los jugadores contrarios la situación. Cuando a una pareja de compañeros le falten muy pocas piedras para terminar un juego completo, hay que tener especial cuidado con los envites u Ordago y, recordar que lo primero que se cobra es el “No” o “deje” y, si ambas parejas de compañeros están a punto de terminar, como las piedras que vale cada jugada se van cobrando por orden indicado, ganará la pareja de jugadores que primero alcance los 8 amarrakos o las 40 piedras.
- Cualquier reclamación, deberá hacerse al seno de la organización, MUS LA REAL, dentro de las 24 horas siguientes a la celebración de la partida.
info@muslareal.com

SEÑAS

- Las únicas señas válidas son las recogidas en el Reglamento General de Mus y que son las siguientes:
- Morderse el labio inferior indica que se tienen dos reyes. Para indicar que se tienen cuatro reyes, se repite la seña dos veces.



- Sacar la punta de la lengua indica que se tienen dos ases. Para indicar que se tienen cuatro ases se repite la seña dos veces.
- Se tuercen un poco los labios, apretados hacia cualquier lado para indicar que se tienen “medias”; si a continuación de esa seña se hace la de dos reyes (morderse el labio inferior), quiere decirse que se tienen 3 reyes; si se hace la de dos ases (sacar la punta de la lengua) quiere decirse que se tienen 3 ases.
- Se elevan las cejas para indicar que se tiene “duples”; si a continuación de esa seña se hace la de dos reyes o dos ases, significa que se tiene “duples” con reyes o con ases, respectivamente.
- Se guiña cualquier ojo para indicar que se tiene juego de 31, o para indicar que a “juego no” se tiene el punto máximo, o sea, 30.