

PRESENTACIÓN

Tienes ante ti la primera edición del **reglamento de juego del Barcelona Mus Club**. El presente reglamento, editado en Junio de 2011, pretende aportar luz a aquellos aspectos que ocasionalmente suscitan controversia durante el desarrollo del juego del Mus, con afán de servir como elemento neutral y objetivo de aplicación por parte de los jueces en aquellas situaciones en que los jugadores implicados no se pongan de acuerdo respecto a la norma aplicable. Así pues, el articulado que se presenta será el que regirá, de forma general, todos los torneos y campeonatos organizados por el Business Mus Club, salvo que de forma preventiva se hubiere advertido de la anulación o modificación de alguno de sus puntos.

Siendo que el reglamento va dirigido a aquellos jugadores avezados, hemos pretendido sintetizar los aspectos fundamentales del juego, enfatizando los de mayor controversia, fruto de nuestra experiencia, eludiendo otros que, por resultar obvios, genéricos y sobradamente conocidos, no aportan elementos prácticos en su aplicación.

Desde el Business Mus Club de Barcelona y en interés de fomentar la divulgación de esta, nuestra pasión por el Mus, autorizamos a cualquier jugador, club o asociación a la utilización del presente reglamento, así como aceptamos cualquier sugerencia de mejora o modificación de su articulado para futuras ediciones.

Deseando pues que te resulte de utilidad, aprovechamos para animarte a participar en nuestras actividades.

Barcelona Mus Club
www.elmus.org/barcelona
bmc@elmus.org

REGLAMENTO DEL BARCELONA MUS CLUB

Cap.1 Inicio

1. Los puestos para sentarse en la mesa podrán ser sorteados a petición de cualquier jugador y no podrán ser modificados mientras dure la partida.
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.
3. En el centro de la mesa se dispondrá de 20 fichas o tanteos.
4. Solo un jugador de cada pareja será el encargado de llevar la contabilidad de los tantos y anotarlos y solo ese puede tocarlos.
5. Se permite la presencia de espectadores en las partidas, aunque a petición de cualquier jugador se colocaran a 1 m. de distancia. Los espectadores no harán gestos ni comentarios de ningún tipo, pudiendo ser expulsados por los jueces.

Cap.2 Al repartir

6. Las cartas se darán siempre por arriba y no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas, incluso si el reparto corresponde al descarte.
7. Si cualquier jugador lo solicita, las cartas las barajará el jugador anterior al que le corresponda repartir, el cual podrá volver a barajarlas y presentarlas al corte, que no será inferior a cuatro cartas.
8. Las cartas se darán de derecha a izquierda. De una en una al principio de cada mano, y en bloque cuando haya habido mus.
9. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se está repartiendo. En este caso, solo la mano podrá ver las cartas, decidiendo si hay mus o no. Si el contramano mirara sus cartas antes de que el mano se pronuncie, no podrá haber mus visto.
10. Si el naipе se descubre por la acción, voluntaria o no, del mano o su compañero, no se considerará "mus visto".
11. Si algún jugador se quedara servido, no habrá mus en la siguiente jugada, pudiendo quedarse servido el mano, aún y habiendo solicitado "mus visto".
12. No hay mus visto en la primera mano de una partida.
13. Cuando el postre decida dar mus procederá inmediatamente a su descarte, y a continuación lo harán los demás jugadores en sentido de postre a mano. Pronunciar la palabra "mus" por parte del postre (excepto en "no hay mus") obliga al descarte.
14. 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 produzcan.
15. El postre no cogerá el mazo hasta que todos los jugadores se hayan descartado. Se podrán pasar señas mientras dure el reparto de los naipes.
16. Si de primeras dadas se dieran cartas de más o de menos, se volverán a repartir, excepto si es al que reparte, en cuyo caso un se le darán o quitarán (un jugador contrario) las cartas precisas para disponer de las 4 reglamentarias. En caso de que el que reparte hubiera visto sus cartas, la carta o cartas excluidas de su juego serán mostradas al resto de jugadores. Si algún jugador tuviera cartas de más o de menos en segundas dadas, el jugador que reparte meterá sus cartas en baraja y quedará excluido del juego durante esa mano, quitando o dando cartas al que lo precise para disponer de las 4 reglamentarias.

17. Si tras jugarse 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.
18. Si una pareja fuera mano dos veces seguidas se anulará la jugada salvo que se haya cerrado el lance de Grande, en cuyo caso se seguirá jugando con normalidad.

Cap.3 Durante la partida

19. No se podrá utilizar más de ½ minuto por pareja para cortar o dar mus. Las parejas que incurran en esta práctica serán amonestadas y su reincidencia podrá ser objeto de descalificación.
20. No se podrá utilizar más de 1 minuto por pareja para aceptar o revocar cualquier tipo de envite. Transcurrido ese tiempo y tras advertencia previa de los jueces o contrarios, se entenderá que declinan su opción de aceptar o revocar.
21. No se permite mentir ni antes ni después de cortar el mus. Vale “engañar pero no mentir”. En este sentido, se pueden cantar pares y/o juego (antes del corte), aunque estos pares y/o juego tengan seña, puesto que no se está mintiendo.
22. En Pares solo se podrán declarar los naipes que los compongan, y en el Juego o Punto solo su valor sin indicar los naipes. Las parejas infractoras y reincidentes de este artículo, entraran sus cartas en baraja quedando excluidos de su juego en esa mano.
23. No se podrán enseñar las cartas hasta que se haya terminado el juego y entonces estarán todos obligados a mostrar las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que anotarse.
24. No obstante, en el caso de que algún jugador enseñara sus cartas sin advertir “no quiero a nada” o equivalente, se entenderá que si existiesen envites u órdagos se aceptan los mismos.
25. Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, la pareja contraria tiene opción de elegir el envite que más le convenga.
26. Siempre que no se pluralice, se entiende que cada jugador habla por sí mismo, independientemente de que sea mano o postre. Si uno de los jugadores de la pareja dice “órdago”, “queremos” u ordena a los contrarios “apúntate”, “ponte”, o frase similar, la jugada quedará cerrada ya que se entiende que habla por los dos, excepto en los lances de pares y juego si quien habla no los lleva, considerándose ignorada su instrucción y prevaleciendo la última palabra de quien lleva.
27. Se entiendo por “Órdago” cualquier sinónimo no numérico, tal como “todas”, “la raya”, “cazuelo”, ...
28. Durante el desarrollo de cualquier lance no puede hacerse referencia a otro, anterior o posterior, salvo por seña establecida o para recordar los envites o tantos en juego.
29. Los envites, quieros, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.
30. Podrán separarse sobre el tapete los envites queridos, solo a modo de recuerdo.
31. Se considera válida la “31 real” con cualquier figura y/o 3.
32. No se acepta el “deje” en Pares, Juego o Punto.
33. Para tantearse, al acabar cada mano, se hará por el mismo orden de los lances del mus: Grande, Chica, Pares, y Juego o Punto (aunque la negada del punto se suele contar en su propio lance mediante la fórmula “punto y miedo”, cuando este tanto decida el juego no se contará hasta que se hayan contado previamente los lances de grande, chica y pares).
34. No se recogerán los naipes hasta que ambas parejas hayan terminado de tantearse. Una vez apuntados los tantos y medidas las cartas en baraja, no podrá hacerse ninguna reclamación.
35. Al finalizar cada juego se rellenará el acta con el resultado final de la partida y la firma de la pareja perdedora. Es responsabilidad de la pareja ganadora asegurarse de que la organización anote correctamente el resultado de la partida tras entregar el acta. Una vez efectuado el siguiente sorteo el resultado que conste será inamovible.
36. Los jugadores, de mutuo acuerdo y una sola vez, podrán interrumpir durante 5 minutos el desarrollo de la partida. No obstante ello, en el caso de precisar ausentarse de la mesa de juego, no se permite el abandono simultáneo de ambos jugadores de la misma pareja. En el caso de que la ausencia se prolongue más allá del tiempo autorizado, sin justificación, la pareja ausente perderá la partida en juego, contabilizándose, no obstante, los juegos ganados hasta el momento.
37. 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.

Cap.4 Sobre los errores.

38. Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantase la posesión de pares o juego y no rectificase su error dentro del lance correspondiente, dicha jugada no tendrá valor alguno al tantear a su favor. Si rectificase su error antes de acabar el lance estará obligado a decir qué pares, juego o punto lleva, iniciándose el lance de nuevo.
39. Si cantara “pares sí”, y no los llevara, o “pares no” y los llevase, al descubrir sus cartas no podrán ganar el Punto o el Juego, salvo que fueran mano con 30 al Punto o 31 al Juego, que lo ganarían en paso.
40. Si un jugador cantara “pares no” o “juego no” llevándolos, y tampoco los llevara su compañero, la pareja contraria se anotara un tanto de negada si tuviera pares o juego.
41. Si un jugador cantara “pares no” llevándolos, y sí los tuviera su compañero, la pareja que cometió el error no podrá ganar el lance salvo que fuera mano con 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 validos si los gana la pareja que no cometió el error, caso de perderlos los ganaría pero en paso.

c) Si se mostraran las cartas, por un órdago, la pareja que cometió el error no podrá ganar el Punto o el Juego salvo que fuera mano con 30 ó 31, que lo ganaría en paso.

42. 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.
43. Si un jugador cantara "juego no" llevándolo, y sí lo llevara su compañero, se resolverá de forma análoga a lo indicado en el punto 41.

Cap.5 Sobre el torneo

44. 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.
45. 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.
46. 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.
47. Todas las normas de este reglamento que sean susceptibles de penalización y que no esté expresamente determinada deberán seguir el siguiente protocolo: 1) se personará un juez en la mesa que anotará en el acta el apercibimiento si procede. 2) Si hubiera reiteraciones se procederá a la pérdida de juego. 3) Las sucesivas infracciones conllevarán la pérdida de juego.
48. Las infracciones no son acumulativas una vez finalizada la partida, pero los jueces podrán adoptar la descalificación de una pareja por acumulación de infracciones.
49. Los sorteos serán hechos en público, en presencia de al menos un juez.
50. Ninguna pareja podrá salir exenta dos veces mientras que las que sigan en el torneo no hayan salido exentas también.
51. Las partidas darán comienzo puntualmente a la hora que previamente indique la Organización. Si la demora de los no comparecientes es de 15 minutos, los presentes están obligados a anotarse un 1-0 a favor; tras 25 minutos un 2-0 y a los 30 minutos la pareja no compareciente perderá la partida por incomparecencia.
52. En cuanto a la finalización de la última partida de cada ronda, y salvo que el torneo tenga establecido un tiempo límite por partida, dicha partida se regirá por las siguientes normas: Si van **1-0 o 1-1** jugarán a 2 juegos; si van **2-0** se dispondrá de 5 minutos de prórroga hasta que la organización interrumpa la partida dando vencedora por 3-0 a la que vaya por delante; si van **2-1** se dispondrá de 5 minutos para acabar la partida y en el caso de empatar a 2 dentro de la prórroga, el tercer juego se disputará a 20 tantos; Si van **2-2** y ninguna pareja ha superado los 10 tantos, se jugará a 30 tantos.
53. Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese asistir a las partidas se podrá autorizar su sustitución por otra persona que no esté inscrita en el Torneo o bien ya haya sido eliminada.
54. La Organización, por propia decisión o a petición de los jugadores, podrá designar en las partidas que considere conveniente, la presencia de un secretario o crupier, cuya función será la de recoger, barajar, y repartir las cartas en sustitución de los jugadores.
55. La Organización se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de inscripción, sin estar obligada a indicar el motivo.
56. Los jugadores deberán mantener en todo momento un comportamiento correcto tanto en sus relaciones con la organización como con el resto de participantes. Los gritos, insultos, estados embriaguez, o faltas de respeto podrán ser sancionadas con la descalificación del torneo.
57. La solicitud de inscripción en este torneo presupone para todos y cada uno de los participantes la total aceptación de las normas y señas establecidas en el presente Reglamento.
58. Cualquier intento o proposición de falsear o acordar el resultado de una partida para beneficio de alguna de las parejas intervinientes, supondrá la descalificación inmediata del torneo de ambas parejas.

SEÑAS ESTABLECIDAS

59. Se aceptan como señas establecidas las siguientes. Toda seña distinta será inválida y en caso de reiteración comportará la pérdida del juego en curso:

Quitar el mus:	Ladear la cabeza.
Pares:	Girar la cabeza a un lado (solo sirve para aquellos pares que no tiene seña).
Dos Reyes:	Morderse el labio inferior.
Dos Ases:	Sacar la lengua de frente.
Medias:	Mover los labios cerrados hacia un lado (si es en el lance de grande, o antes, tiene que ser de reyes).
Medias de Ases:	Sacar la lengua hacia un lado.
Dúples:	Levantar las cejas.
Juego:	Sacar los labios hacia fuera (no sirve para la 31, que tiene su seña).
Treinta y una:	Guiñar un ojo.
Treinta:	Alzar los dos hombros o guiñar un ojo si nadie canta juego.
Veintinueve:	Alzar un hombro.
Ciego:	Cerrar los dos ojos (incompatible con cualquier otra jugada que tenga seña establecida, incluida "pares").

60. Las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, salvo las medias, que si se pasan en lance de grande solo pueden ser de reyes.

61. No se pueden pasar señas parciales de los dúplex.
62. En el caso de llevar la 31 con reyes, se puede pasar la seña de pares o medias, de acuerdo a su uso autorizado, y la de 31.
63. No se está obligado a contestar sobre la veracidad de una seña que se cree haber visto y ni tan solo admitir haber pasado seña.