

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. Se utilizará la baraja española de cuarenta naipes y, salvo indicación expresa en torneos especiales, se jugará con la modalidad de ocho reyes y ocho ases, es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases. Al inicio del torneo se indicarán los juegos y tantos que conformarán las partidas (normalmente 3-4 juegos de 40 tantos), así como el sistema de competición.
4. En el centro de la mesa se dispondrá de un mínimo de 20 fichas o tantos.
5. Solo un jugador de cada pareja será el encargado de llevar la contabilidad de los tantos y anotarlos y **solo ese puede tocarlos**.
6. 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

7. 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.
8. 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.
9. Las cartas se darán de derecha a izquierda. De una en una al principio de cada mano, y en bloque cuando haya habido mus.
10. 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.
11. Si el naipe se descubre por la acción, voluntaria o no, del mano o su compañero, no se considerará "mus visto".
12. Si algún jugador se quedara servido, no habrá mus en la siguiente jugada, pudiendo quedarse servido el mano, aún y habiendo solicitado "mus visto".
13. No hay mus visto en la primera mano de una partida.
14. 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 (incluye expresiones como "yo soy mus", "por mi mus" "¿damos mus?", etc.).
15. El orden del **descarte será de postre a mano** por la izquierda, siendo el jugador mano el último en descartarse. Las cartas no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas.
16. Los jugadores mostrarán claramente, sobre el tapete, los naipes que conserven tras descartarse.
17. El postre no cogerá el mazo hasta que todos los jugadores se hayan descartado. **No se podrán pasar señas mientras dure el reparto de los naipes**.
18. 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 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.
19. 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.
20. Si una pareja fuera mano dos veces seguidas, se anulará la jugada y se iniciará correctamente el proceso de barajeo y reparto, salvo que se haya cerrado el lance de Grande, en cuyo caso se seguirá jugando con normalidad.

Cap.3 Durante la partida

21. No se podrá utilizar más de 1/2 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.
22. 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.
23. Salvo indicación expresa en torneos especiales, 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. Si un jugador miente deliberadamente y/o en repetidas ocasiones, se penalizará a la pareja infractora con la pérdida de la partida, pudiendo, a consideración de los jueces, ser expulsada del campeonato.
24. **Se podrán cantar las cartas en cualquier lance, pero nunca omitiendo las de igual valor a alguna de las declaradas. En los lances de Grande y Chica podrán cantarse las cuatro cartas o menos, pero siempre por su orden de valor. En**

Pares se podrán declarar los naipes que los compongan e igualmente las cartas restantes. Con dúples, si solo se declara el valor de una pareja, deberá ser la mayor. En Juego o Punto se podrá indicar el valor, así como cualquiera de los naipes que lo compongan.

25. Durante el desarrollo de cualquier lance se podrá hablar de otro lance, anterior o posterior.
26. 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.
27. No obstante, en el caso de que algún jugador enseñara sus cartas tras algún envite u órdago, sin advertir claramente “no quiero a nada”, se entenderá que ha aceptado dicho envite u órdago.
28. Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos al mismo tiempo, la pareja contraria tiene opción de elegir el envite que más le convenga. En caso de doble revoque (cada uno de los oponentes lo haga por distinto número de tantos), prevalecerá el de mayor valor, independientemente de la posición de juego que ocupen (mano o postre) o que uno de estos hubiera “cerrado”, salvo que se dé lo contemplado en el art. 29
29. 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”, frase similar, **o separa tantos sobre el tapete a modo de “querite”**, 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.
30. Cualquier jugador puede aconsejar a su compañero en los lances de Pares y/o Juego, aún sin llevarlos, aunque sólo será válido lo que manifieste el jugador que los lleva.
31. Se entiendo por “Órdago” cualquier sinónimo **no numérico**, tal como “todas”, “la raya”, “cazuelo”, etc. Cualquier cantidad numérica, aunque sea superior a los tantos que falten para llegar a 40, podrá ser cerrada por los rivales, sin que ello comporte la resolución de dicho lance hasta el momento de su conteo.
32. Los envites, quieros, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.
33. Podrán separarse sobre el tapete los envites queridos, solo a modo de recordatorio.
34. Salvo indicación expresa en torneos especiales, se considera válida la “31 real” con cualquier figura y/o 3.
35. Salvo indicación expresa en torneos especiales, no se juega con “deje” (tanto adicional tras retirarse cuando se había reenviado, en Pares, Juego o Punto).
36. 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 se permite contar la negada del punto en su propio lance, mediante la fórmula “punto y miedo”, cuando ese tanto decida el juego, no se contará hasta que se hayan anotado previamente los lances de Grande, Chica y Pares).
37. 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 ni reclamar tantos no anotados.
38. 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 entregar el acta y asegurarse de que la organización anote correctamente el resultado de la partida. Una vez efectuado el siguiente sorteo, el resultado que conste en el acta será inamovible.
39. Los jugadores, de mutuo acuerdo y una sola vez, podrán interrumpir durante un máximo de 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.
40. La duración máxima por partida, o fracción, será la que determine previamente la Organización. En caso de superarse el tiempo establecido se aplicará la normativa en materia de control de tiempo que se haya anunciado al inicio del torneo. Si la demora es causada de forma voluntaria o negligente por una de las parejas, la organización, a la vista de las circunstancias, podrá sancionar a dicha pareja con la pérdida de la partida. Los jueces decidirán en cada caso.

Cap.4 Sobre los errores.

41. 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, salvo que los contrarios no lleven pares o juego, en cuyo caso se sumará los tantos de su jugada. Si rectificase su error antes de acabar el lance correspondiente, **estará obligado a decir qué pares, juego o punto lleva**. Si el error en el lance de pares se detecta iniciado el lance de juego/punto, **estará obligado a decir qué pares y juego/punto lleva**, iniciándose el lance de juego/punto de nuevo.
42. Si algún jugador cantara “pares sí”, y no los llevara, o “pares no” y los llevase, una vez se han mostrado las cartas, **la pareja infractora** no podrá ganar el Punto o el Juego, salvo que fuera mano con 30 al Punto o 31 al Juego, en cuyo caso lo ganaría en paso.
43. Si un jugador cantara “pares no” o “juego no” llevándolos, y tampoco los llevara su compañero, la pareja contraria, en caso de llevar pares o juego, se anotará su jugada más un tanto de negada. Si se llega a disputar el Punto (tras cantar pares no, llevándolos), lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, salvo que alguno de los infractores fuera mano y llevara 30, en cuyo caso lo ganará en paso.
44. Si un jugador cantara “pares sí” sin llevarlos, o “pares no” llevándolos, y sí que los tuviera su compañero, la pareja que cometió el error no podrá ganar el lance salvo que fuera mano (real o relativa sobre el primer jugador que lleve pares) 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, serán válidos si los gana la pareja que no cometió el error y si no los ganara con sus cartas, se anotará su jugada en paso.
 - c) Si se mostraran las cartas, por un órdago, se actuará según el art. 42.
45. 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 el infractor o su compañero fuera mano con 30, que lo ganaría en paso.
46. Si un jugador cantara "juego no" llevándolo, y alguno de los contrarios lleva juego, se resolverá de forma análoga a lo indicado en el punto 45. En caso de que nadie llevara juego y se descubre el error tras disputar el Punto, se anula dicho lance y el jugador se sumará los tantos correspondientes a su juego.

Cap.5 SEÑAS ESTABLECIDAS

47. 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.
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).

48. Al comenzar una partida ("mus corrido"), no se pueden pasar señas **hasta que se haya cortado el mus**.
49. 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.
50. No se pueden pasar señas parciales de los dúples (por ejemplo, en el caso de llevar dúples con reyes, se podrá decir "llevo dos reyes" para informar al compañero en cuanto a adoptar decisiones sobre querites o revoques, dado que no se miente, pero no se podrá pasar la seña de reyes, por cuanto sería una seña parcial).
51. En el caso de llevar la 31 con dos o tres reyes, o con medias de sietes o figuras, se puede pasar la seña de pares o medias, de acuerdo a su uso autorizado, y la de la 31, indistintamente.
52. 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.

Cap.6 Sobre el torneo

53. 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, en casos complejos o no reglamentados de forma clara, su propio criterio. Estas decisiones serán inapelables.
54. 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.
55. 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 a iniciativa propia, sin necesidad de ser requeridos, en todo momento.
56. 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 sancionar a los infractores con la pérdida del juego en curso. 3) Las sucesivas infracciones conllevarán la pérdida de juego.
57. Las infracciones no son acumulativas una vez finalizada la partida, pero los jueces podrán adoptar la descalificación de una pareja por acumulación de infracciones o comportamiento inadecuado.
58. Los sorteos serán hechos en público, en presencia de al menos un juez.
59. Ninguna pareja podrá salir exenta dos veces mientras queden parejas que no hayan librado, salvo que lo exija el sistema de juego empleado.
60. Las partidas darán comienzo puntualmente a la hora que previamente indique la Organización. Si la demora de los no comparecientes es de 15 minutos desde el inicio de la ronda en juego, la pareja presente estará obligada a anotarse un 1-0 a favor; tras 25 minutos un 2-0 y a los 30 minutos un 3-0, dando por perdida la partida a la pareja no compareciente.
61. Si alguna pareja no ha comparecido al finalizar la primera ronda, será automáticamente eliminada del torneo y, si el sistema de juego lo permite, extraída para los sorteos de las rondas siguientes. En el caso de que sea un solo jugador de la pareja quien no comparezca en primera ronda, se aplicará el art. 54. Si al inicio de la segunda ronda no se ha personado y el jugador

presente no ha encontrado un sustituto, dicha pareja será eliminada del torneo y, si el sistema de juego lo permite, extraída de los siguientes sorteos.

62. En cuanto a la finalización de la última partida de cada ronda, y salvo que el torneo tenga establecido un tiempo límite por ronda, si están jugando el último juego, se otorgarán 10 minutos de extensión para la finalización. En caso de que quede más de un juego para finalizar, los jueces decidirán sobre la interrupción de dicha partida, tras aviso previo, dando ganadora a la pareja que vaya arriba en el marcador, o bien reduciendo el número de tantos para resolver los juegos pendientes con un criterio general, subsidiario al de los jueces, de reducir 10 tantos sucesivos a cada partida pendiente.
63. Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese continuar jugando, se podrá autorizar su sustitución por otra persona que no esté inscrita en el Torneo o bien que ya haya sido eliminada.
64. 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.
65. La Organización se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de inscripción, sin estar obligada a indicar el motivo.
66. 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.
67. Cualquier intento 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.
68. La solicitud de inscripción en los torneos gestionados por el Barcelona Mus Club presupone la total aceptación de las normas y señas establecidas en el presente Reglamento, o de las excepciones comunicadas por la organización de forma previa y pública a su inicio.