

REGLAMENTO DE JUEGO

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE MUS - ASES MUS

diciembre 2017 – v1.01





ÍNDICE

ÍNDICE	2
CAPÍTULO I: AL INICIO	3
CAPÍTULO II: AL REPARTIR.....	4
CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA	5
CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES.....	7
CAPÍTULO V: SOBRE EL TORNEO	8
CAPÍTULO VI: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS	9
CONTROL DE VERSIONES	10



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 4 juegos ganados y los juegos a 40 tantos. 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.

Artículo 4. En el centro de la mesa se dispondrá de 22 fichas o tanteos. 8 de ellos corresponderán a los tantos de 1 punto o piedra y serán de tamaño inferior a los otros 14, que serán de 5 tantos o amarracos.

Artículo 5. 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 6. 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.



CAPÍTULO II: AL REPARTIR

Artículo 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.

Artículo 8. Las cartas las barajará el jugador anterior al que le corresponda dar, el cual podrá volver a barajarlas y presentarlas al corte, que no será inferior a tres cartas.

Artículo 9. Las cartas se darán 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 10. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se está repartiendo. En este caso, sólo la mano podrá verse las cartas, decidiendo si hay mus o no.

Artículo 11. Si el naipe se descubre por la acción, voluntaria o no, del mano o su compañero, no se considerará mus visto.

Artículo 12. Si algún jugador se quedara servido, no habrá mus en la siguiente jugada.

Artículo 13. No hay mus visto en la primera mano de una partida.

Artículo 14. Cuando el postre decida dar mus, procederá inmediatamente a su descarte, y a continuación lo harán los demás jugadores.

Artículo 15. El orden del descarte será del postre a la mano por la izquierda, siendo el mano el último en descartarse. Las cartas no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas.

Artículo 16. 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 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.

Artículo 18. Si de primeras dadas se dieran cartas de más o de menos, se volverán a repartir, excepto si es al que está dando, que se le darán o quitarán las cartas precisas. Pero si es de segundas dadas y algún jugador tuviera cartas de más o de menos, se meterá en baraja el jugador que está repartiendo, quitando o dando cartas al jugador que lo precise.

Artículo 19. 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 20. 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 21. Una vez dadas las cartas, la pareja mano podrá emplear su turno para dialogar entre ellos sin utilizar más de un minuto y sin que la pareja contraria pueda interrumpir o cortar el mus. Sólo cuando el compañero del mano dé mus, la pareja contraria dispondrá de su turno de diálogo en las mismas condiciones. En cualquier caso, estas acciones no deberán dilatarse; las parejas que incurran en esta práctica serán amonestadas y su reincidencia podrá ser objeto de descalificación del torneo.

Artículo 22. 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 23. Es válido el juego de boquilla hasta que se corte el mus. Una vez cortado, todo lo que se diga ha de ser verdad.

Artículo 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 duples, 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.

Artículo 25. Durante el desarrollo de cualquier lance se podrá hablar de otro lance, anterior o posterior.

Artículo 26. No se podrán enseñar, bajo ningún concepto, 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.

Artículo 27. No obstante, en el caso de que algún jugador enseñase sus cartas en respuesta a un órdago, se considerará que se acepta.

Artículo 28. 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.

Artículo 29. Siempre que no se pluralice, se entiende que cada jugador habla por sí mismo, independientemente de quien sea mano o postre. Si uno de los jugadores de la pareja dice “queremos” u ordena a los contrarios “apúntate”, “ponte” o frase similar, separa tantos en el tapete para querer o empieza o manda hablar del lance siguiente, la jugada quedará cerrada ya que se entiende que habla por los dos.

Artículo 30. (vacío hasta nueva reenumeración. Se movió al 25 tras juntar antiguos 24 y 25).

Artículo 31. 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 32. Se podrá querer de postre cualquier tipo de envite excepto órdago con dos ases a pares o 33 al juego. Si la infracción se produce en el lance de Pares la pareja infractora perderá el Juego o Punto con tanto de negada salvo que sea mano con 31 o 30 que lo ganará en paso.

Artículo 33. Los envites, quieros, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.

Artículo 34. Podrán separarse sobre el tapete los envites queridos, solo a modo de recuerdo.

Artículo 35. No se considera válida la "31 real" ni se aplica el "deje" en Pares, Juego o Punto.

Artículo 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.



Artículo 37. 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 38. 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 39. Los jugadores, de mutuo acuerdo y una sola vez, podrán interrumpir durante 5 minutos el desarrollo de la partida.

Artículo 40. 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 41. 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 42. 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 en ese lance. Si rectificase su error antes de acabar el lance estará obligado a corregir su error diciendo la jugada que lleva, iniciándose el lance de nuevo. 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.

Artículo 43. 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 excepto si fueran mano relativa con 30 o 31 que lo ganarían en paso.

Artículo 44. 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. Si se jugara el Punto lo ganará la pareja que no cometió el error con tanto de negada salvo que los contrarios fueran mano con 30.

Artículo 45. Si un jugador cantara "pares si" 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 relativa 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.
- c) Si se mostraran las cartas por un órdago, se actuará según el art. 43.

Artículo 46. 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.

Artículo 47. Si un jugador cantara "juego sí" sin llevarlo, o "juego no" llevándolo, y sí lo llevase su compañero, se resolverá de forma análoga a lo indicado en el punto 45.



CAPÍTULO V: SOBRE EL TORNEO

Artículo 48. 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 49. 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 50. 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 51. Todas las normas de este reglamento que sean susceptibles de penalización y que no estén expresamente determinadas 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.

Artículo 52. Las infracciones no son acumulativas una vez finalizada la partida, pero los jueces podrán adoptar la descalificación de una pareja por acumulación de infracciones.

Artículo 53. Los sorteos serán hechos en público, en presencia de al menos un juez.

Artículo 54. 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 55. No podrán enfrentarse dos veces las mismas parejas excepto que en el sorteo salgan sus dos números en último lugar y/o sea inevitable por el sistema de juego empleado.

Artículo 56. Las partidas darán comienzo a la hora que previamente indique la Organización, con el tiempo de cortesía que se establezca. Transcurrido ese plazo, la pareja no compareciente perderá la partida.

Artículo 57. 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. De manera excepcional, y previa petición de la persona afectada al menos una semana antes del inicio del torneo, la organización podrá permitir, justificadamente y por escrito, que un participante pueda ser sustituido varias veces por otro.

Artículo 58. 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.

Artículo 59. La Organización se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de inscripción, sin estar obligada a indicar el motivo.

Artículo 60. 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 61. 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.

CAPÍTULO VI: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS

Artículo 62. Se admiten sólo las señas aquí reglamentadas.

Dos Reyes	Morderse el labio inferior.
Dos Ases	Sacar la lengua de frente.
Medias de Reyes	Mover los labios cerrados hacia un lado.
Medias	Mover los labios cerrados hacia un lado (Sólo después de jugar el lance de Grande).
Medias de Ases	Sacar la lengua hacia un lado.
Duples	Levantar las cejas.
Juego	Sacar los labios cerrados hacia afuera (No vale para la treinta y una.)
Treinta y una	Guiñar un ojo.
Treinta	Alzar los dos hombros o guiñar un ojo después de cantar “juego no” los cuatro jugadores.
Veintinueve	Alzar un hombro.
Ciego	Cerrar los dos ojos (Seña incompatible si se tiene una jugada con seña establecida.)

Artículo 63. Al comenzar una partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

Artículo 64. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno.

Artículo 65. 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 66. Está prohibido hacer señas con objeto de preguntar jugada.

Artículo 67. No se pueden pasar señas parciales (Por ejemplo, con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases).

En el cuadro siguiente se especifica las señas que se pueden pasar en función de cada jugada que se tenga:

	31	Juego	30	29	menos
Duples		Duples, Juego	Duples, 30		Duples
Medias Reyes	Medias Reyes, 31	Medias Reyes, Juego			
Medias Ases					Medias Ases
Medias Otras	Medias Otras, 31	Medias Otras, Juego			Medias Otras
Dos Reyes	Dos Reyes, 31	Dos Reyes, Juego	Dos Reyes, 30	Dos Reyes, 29	Dos Reyes
Dos Ases					Dos Ases
Otros pares	31	Juego	30	29	Ciego
Sin pares	31	Juego	30	29	Ciego



CONTROL DE VERSIONES

VERSIÓN	FECHA	Descripción cambios
1.00	1/12/2017	Versión inicial. Copiado de reglamento Máster y renombrado como asesmus
1.01	12/12/2017	Se permite hablar de otros lances y cantar cualquier carta. Art. 24 y 25 (antes 30)