

REGLAMENTO DE JUEGO

MUS STARS

Marzo 2024– inicial



La propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Mus Stars. Este documento está sujeto a los principios aplicables de la Ley de Propiedad Intelectual (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril) y no puede ser reproducido, distribuido ni utilizado públicamente sin referir expresamente su titularidad con el texto: “Reglamento de MUS STARS”. Cualquier variación o alteración del mismo, sin autorización expresa de MUS STARS, deberá ser advertida en la forma conveniente frente a terceros por parte quien lo haya modificado.

Reglamento elaborado a partir de los reglamentos de mus de Asesmus y otros reglamentos escritos de Euskadi, adaptándose al estilo de juego más común en la actualidad.

ÍNDICE

CAPÍTULO I: AL INICIO	3
CAPÍTULO II: AL REPARTIR	4
CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA	6
CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES	9
CAPÍTULO V: SOBRE EL TORNEO	11
CAPÍTULO VI: EL TIEMPO	12
CAPÍTULO VII: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS	14

CAPÍTULO 0: PRÓLOGO

Con este reglamento se pretende recoger las jugadas que a nuestro juicio se dan con más frecuencia, pues enumerarlas todas sería muy difícil. Por esto apelamos a todos los jugadores de mus para que sigan estas reglas, ya que de esta forma se encontrarán en igualdad de condiciones y solamente las cartas e intuición musical serán los factores que puedan dar el triunfo a una pareja con el reconocimiento de la pareja perdedora. De surgir alguna jugada que no esté reflejada en este reglamento, aconsejamos, por el bien de este popular juego, se solucione en buena armonía entre los jugadores, al objeto de no tener que recurrir a los jueces designados, si los hubiese, o a la organización, para estos casos, los que darán una solución y cuyo fallo será inapelable.

A fin de unificar criterios, la Organización aconseja que las parejas hablen antes de comenzar la partida para acordar y poner claro, de mutuo acuerdo, las dudas que puedan tener (señas, si se puede hablar entre partida, etc.). En caso de persistir la duda, precisamos que:

CAPÍTULO I: AL INICIO

1.1.- PUESTOS EN LA MESA. 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.

1.1a - POSTURA. Los jugadores deberán mantener una postura correcta en la mesa.

1.2.- 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.

1.3.- CONTAR NAIPES. Al iniciarse las partidas deberán contarse los naipes. Si se detectan naipes de más o de menos durante la partida se comunicará a los jueces, pero todo lo jugado hasta ese momento será válido.

1.4.- TANTEOS. En el centro de la mesa se dispondrá de 20 fichas o tanteos. 8 de ellos para tantos de 1 punto o piedra y otros 14, que serán de 5 tantos o amarracos.

1.5.- TANTEAR. Solamente 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.

1.5.a - Por cada 5 piedras ganadas deberá anotar un amarraco dejándolo sobre el tapete delante de su compañero, y dejando delante del que apunta tan sólo las piedras sobrantes. El que anota nunca puede tener más de 4 piedras.

1.6.- ESPECTADORES. 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. Asimismo, a petición de cualquiera de los jugadores, dirigiéndose a un juez, los espectadores deberán dejar de presenciar la partida, excepto el personal de la organización debidamente acreditado.

1.7.- SISTEMA DE JUEGO.

1.7.a - JUEGOS. Las partidas de campeonato, se disputarán por el sistema de juego elegido por el organizador.

1.7.b - TREINTA Y UNA REAL. No se considera válida la "31 real": la 31 con 3 sietes y figura no gana a 31 de la mano.

1.7.c - DEJE. Se jugará sin deje.

1.8.- SEÑAS. Solo serán válidas las señas establecidas en este reglamento, mostradas en el capítulo VII.

1.9.- JUGADAS GANADORAS. Siempre ganará la 31 de mano y los duples que tengan el par mayor.

CAPÍTULO II: AL REPARTIR

- 2.0.- MANO.** Cualquier jugador podrá coger las cartas, barajarlas, dar a barajar al jugador de su izquierda y una vez cortada, sacará una carta al azar y empezando por el jugador de su derecha, se dirá Oros, Copas, Espadas y Bastos y al que le toque el palo, dará las cartas y el jugador de su derecha será el primer mano de la partida.
- 2.1.- DOBLE BARAJEO.** Las cartas las barajará el jugador anterior al que le corresponda dar, el cual deberá volver a barajarlas y presentarlas al corte, que deberá ser único y no inferior a tres cartas.
- 2.1.a -** El barajeo deberá hacerse entremezclando las cartas (no en bloques), y de modo que ningún jugador pueda ver la cara de ninguno de los naipes.
- 2.2.- REPARTO.** Las cartas se darán por arriba y con la baraja lo más baja posible para evitar que los naipes puedan verse.
- 2.2.a - INICIAL.** Las cartas se darán de una en una y de derecha a izquierda al principio de cada mano.
- 2.2.b - DESCARTES.** En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden y ningún jugador podrá quedarse con las cuatro cartas, obligatoriamente tendrá que pedir como mínimo una.
- 2.2.c - VER CARTAS.** No se podrán ver las cartas hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas, incluso si el reparto corresponde al descarte.
- 2.2.d - SEÑAS.** Una vez aceptado el mus, se podrán pasar señas de las cartas que se quedan, mientras dure el reparto de los naipes. Teniendo en cuenta (citaremos como ejemplo) que, si en el descarte se pasa por seña 2 reyes y luego se reciben 2 ases, no podrá pasar la seña de estos, sino podría pasar únicamente la de duples.
- 2.3.- MUS O NO MUS.** Podrá quitar el mus un jugador cualquiera sin necesidad de hablar por orden correlativo y envidar a las dos (Grande y Chica), si así lo estima conveniente.
- 2.3.a -** Las palabras cruzadas entre los compañeros para dar o quitar el mus deberán limitarse a palabras firmes: Mus, Quita, Envida, Mete Órdago, Llega a mí, ¿Qué digo?
En estos casos si el postre de la pareja pregunta a su compañero mano, “si es mus o no”, y sí el mano no quita, están obligados a darse mus.
- 2.3.b -** 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 cortar en el turno de su compañero o mandar a su compañero que lo quite o envide.
- 2.3.c -** Cualquier jugador podrá quitar el mus sin que le haya llegado el turno.
- 2.4.- MUS VISTO.** No hay mus visto. Cuando se descubra una carta mientras se está repartiendo:
- 2.4.a -PRIMERAS DADAS.** Si es en primeras dadas se recogen todas y se vuelven a repartir, sin excepciones.
- 2.4.b -SEGUNDAS DADAS.** Si es en segundas dadas o siguientes se recogen las cartas que quedan en el mazo, incluida la carta vista, se vuelven a barajar (cumpliendo 2.1) y se reparten las que faltan a cada jugador.
- 2.5.- DESCARTES.** El orden del descarte será de mano al postre. El mano se descartará el primero.
- 2.5.a - MOSTRAR CARTAS.** 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 (ver 2.7 CARTAS DE MÁS O DE MENOS).

2.6.- MAZO DE CARTAS. El mazo de cartas solo podrá ser tocado durante el reparto por el jugador que reparte (postre).

2.6.a - En los descartes, el postre no cogerá el mazo hasta que todos los jugadores se hayan descartado.

2.6.b - Una vez cortado el mus, ya nadie deberá tocar el mazo de cartas hasta haber terminado el recuento de tantos.

2.7.- CARTAS DE MÁS O DE MENOS. Si un jugador tuviera naipes de más o de menos se procederá según los casos siguientes:

2.7.a - ANTES GRANDE. Si aún no se hubiera cerrado el lance de Grande, se le darán o quitarán las cartas precisas, tanto si son primeras dadas como siguientes.

2.7.b - TRAS GRANDE. Si ya se hubiera cerrado el lance de Grande, quedarán invalidadas sus cartas. Igualmente se anularán las cartas del jugador que repartió salvo si el otro jugador es de la pareja contraria y admite que pidió mal las cartas (ver 2.5.a DESCARTES - MOSTRAR CARTAS). Los envites o querites que se hubieran podido producir quedarán supeditados a las cartas del compañero que no hayan sido invalidadas. Si quedan invalidadas las cartas de los dos componentes de la misma pareja, o el que queda no lleva a un lance, la pareja contraria ganará el lance y envites pendientes.

2.7.c - CARTAS QUITADAS. Cuando haya que quitar cartas a algún jugador, lo deberá hacer un jugador de la pareja contraria, barajando las cartas sin verlas y la carta quitada deberá ser mostrada a todos antes de dejarla con los descartes.

2.7.d - MANO 2 VECES. 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 ya normalmente.

CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA

3.1.- MENTIR. Nunca se podrá mentir, la boca hace ley.

3.1.a - Todo aquello que se diga mediante frases concretas y objetivas y no se corresponda con la realidad o infrinja las normas de cantar cartas (art.3.3 CANTAR CARTAS), será sancionado.

3.2.- HABLAR DE OTROS LANCES. Durante el desarrollo de cualquier lance no se podrá hablar de otro lance, anterior o posterior, salvo recordatorios de posibles envites o pasos. No se podrá ni consultar ni declarar al compañero ninguna jugada posterior a la que se esté jugando en ese momento; Ejemplo: Si hay un envite a pares, no se le podrá decir al compañero, la carta o cartas restantes, ni si lleva "juego", así como tampoco preguntárselo, pues para eso ya hay señas establecidas. Aunque sí se puede decir, "es la mejor que tengo", cuando de ello depende el final del juego.

3.2.a – Todo jugador que no tenga pares, tiene prohibido hablar o mandar hablar de la jugada siguiente, hasta que no esté cerrada la jugada de pares.

3.3.- CANTAR CARTAS. Se podrán cantar las cartas en mayor y en pequeña, pero nunca omitiendo las de igual valor a alguna de las declaradas, para la aceptación o no de envites, nunca para REVOCAR, y si se cantan habrá de hacerse dando a las mismas el máximo valor de la jugada que se trate de ventilar. Teniendo duples se podrá cantar 2 cartas aclarando si es para GRANDE, o CHICA.

3.3.a - En Pares solo se podrá declarar los naipes que los compongan. Con duples, si sólo se declara el valor de una pareja, deberá ser la mayor, y no se puede cantar solo una pareja sin mencionar que son duples.

3.3.b - En Juego o Punto solo se podrá indicar su valor total, y nunca los naipes que lo compongan.

3.4.- ENSEÑAR CARTAS. No se deben enseñar las cartas durante el juego, y quien lo haga debe asumir los siguientes significados:

3.4.a - **CON ÓRDAGO.** Si algún jugador enseñara sus cartas en respuesta a un órdago, se considerará que se acepta, excepto casos manifiestamente claros (ver 5.2 ABUSO DE REGLAMENTO).

3.4.b - **ESTAR FUERA.** Si se enseñaran por considerar que la pareja que lo hace está fuera con su jugada se aplicará lo siguiente:

- En caso de duda se podrá requerir al jugador que enseñó las cartas que explique el lance y tanteo con el que se sale. De no hacerlo, los jueces interpretarán cual es el lance o lances *evidentes* a que se refiere.
- En ningún caso se podrá dar por hecho un envite u órdago que no haya sido explícitamente mencionado.
- Se sobreentiende que, si al lance *evidente* los contrarios tuvieran una jugada mayor, el gesto de haber enseñado implica la aceptación del envite u órdago que quieran echar los contrarios.
- Los lances anteriores al *evidente* que no se hayan jugado ni mencionado, se sobreentiende que renuncia la pareja que enseña y los contrarios se apuntan las negadas que procedan (en pares solo si lleva alguno de cada pareja).
- En caso de ser errónea la apreciación de estar fuera, los lances posteriores al *evidente* no jugados ni mencionados los perderá la pareja que enseñó, de modo similar a como se indica en art 4.2.c PERDER LANCES POSTERIORES.
- Si la pareja contraria no ha enseñado sus cartas siempre podrá escoger que el juego continúe, en cuyo caso renuncia a que se apliquen las anteriores penalizaciones.

- 3.4.c - AL TERMINAR LA MANO.** Al terminar la fase de envites de cada mano todos los jugadores estarán obligados a enseñar las 4 cartas, aunque estas no tengan ningún valor que anotarse. Si alguno no lo hiciera y las metiera en baraja se aplicará lo indicado en art. 3.20 (meterse en baraja).
- 3.4.d - OTROS CASOS.** Si algún jugador enseñara las cartas total o parcialmente en otros momentos diferentes a los indicados se deberá avisar a los jueces que podrán aplicar la sanción correspondiente.
- 3.5.- ENVITES.** Los envites, querites, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz alta y clara, no admitiendo gestos o indicaciones con las manos, cabeza, etc. Podrán separarse sobre el tapete los tantos envidados implicando un quiero.
- 3.6.- ENVITES ALTOS.** Los envites o revoques podrán ser de cualquier número de tantos (a partir de 2). Por muy altos que sean, aunque sean superior a los 40 tantos de los que se compone el juego y un jugador lo acepta, nunca se consideran como un órdago sino como envites, pero del número indicado, y el juego no se gana ni se pierde todavía, y hay que continuar jugando hasta el final de los lances de esa mano, ya que solamente se terminará el juego en el caso de que un ÓRDAGO sea aceptado por otro jugador. No se admiten otras expresiones que no contengan cifras concretas.
- 3.7.- TIEMPO ENVITES.** El juego debe ser fluido, aunque excepcionalmente en jugadas complicadas se podrá utilizar hasta 1 minuto para aceptar o revocar un envite.
- 3.7.a** - En jugadas finales (alguna pareja esté a falta de 10 o menos piedras) se ampliará el límite anterior a 2 minutos.
- 3.7.b** - Rebasado el tiempo límite se entenderá que declinan su opción de aceptar o revocar.
- 3.7.c** - En cualquier caso, estas acciones no deberán dilatarse ni reiterarse en exceso (ver 6.3 TIEMPOS - RETRASOS DELIBERADOS)
- 3.7.d** - Durante el diálogo de una pareja para sopesar querer, no querer o revocar, la pareja contraria debe permanecer en silencio, excepto para reclamar el tiempo excedido. En caso contrario se deberá llamar al juez para que aplique las sanciones correspondientes, y el límite de tiempo de debate se reinicia de nuevo, considerando causante del retraso a la pareja que interrumpe el diálogo.
- 3.8.- TURNOS DE ENVITE.** Los turnos no se saltarán nunca, salvo la excepción en el punto 2.3 mus o no mus del capítulo II Al repartir. Tampoco se podrá envidar cualquier número de tantos a pares o a juego, sin acabar de cantar todos si lo tienen o no.
- 3.9.- PLURALIZAR.** Siempre que no se pluralice, se entiende que cada jugador habla por sí mismo. Si uno de los jugadores de la pareja dice “queremos” u ordena a los contrarios “apúntate”, “ponte” o frase similar, o 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. Aun así, recomendamos aclararlo al principio de la partida, porque en algunas zonas es habitual utilizar la frase, “Por mi parte”, para significar que no le cierra la jugada a su compañero.
- 3.10.- ENVITES SIMULTÁNEOS.** Si los dos componentes de una pareja envidan o revocan al mismo tiempo, distinto número de tantos (u órdago), la pareja contraria tiene la opción de elegir el envite/órdago que más le convenga. No hace falta que sean exactamente coincidentes en el tiempo en su inicio, sino que basta que se solapen ambas voces para que se consideren simultáneas.
- 3.10.a - QUIERO SIMULTÁNEO SINGULAR.** Pero si lo que sucede a la vez es un quiero/no quiero en singular, no eligen los contrarios, sino que tendrá prioridad siempre el envite/órdago frente al quiero y el quiero frente al no quiero.
- 3.10.b - QUIERO SIMULTÁNEO PLURAL.** Si lo que sucede a la vez es un queremos/no queremos, frente a un envite/órdago u otro quiero/no quiero en singular, eligen los contrarios.

- 3.11.- ACONSEJAR.** Cualquier jugador puede intervenir en la jugada aconsejando a su compañero en cualquier lance, aún sin llevarlos en los lances de Pares y/o Juego, pero en pares y/o juego no podrá cerrar la jugada o mandar hablar de otra (si la hubiera) mientras no esté cerrada la jugada, siendo solo válido lo que manifieste el que lleva la jugada.
- 3.12.- ENVITES A LAS DOS:** Cuando se suscribe un ENVIDO A LAS DOS, el reenvido tendrá que ser por orden correlativo, es decir: Si un oponente reenvida a chica, automáticamente se cierra la jugada a grande, por el contrario, si en vez de reenvidar es quiero o no quiero, la jugada sigue abierta y su compañero puede reenvidar a la grande y a la chica.
- 3.13.- ÓRDAGO ACEPTADO:** Un órdago aceptado en jugada posterior, anula los envites habidos en las jugadas anteriores, aunque con estos estuvieran fuera los perdedores del órdago.
- 3.14.- JUGADA MÍNIMA.** Con jugada mínima (con la que es imposible ganar el lance en paso: 2 ases a pares ó 33 al juego, siendo postre y sin llevar el compañero) no se podrá querer nunca ningún envite.
- 3.14.a-** Si se acepta un envite con jugada mínima y no se rectifica antes de terminar el lance, cuando se vean las cartas al final del juego, la pareja contraria se apunta un tanto como no querido y ganaran el punto o el juego con un tanto de negada, salvo, si la pareja que cometió el error, fuera mano y llevará 30 para el punto o 31 para el juego, que lo ganaran con un tanto de negada, sino hubiera quedado en paso.
- 3.14.b-** Si un jugador acepta un órdago a pares o a juego con jugada mínima (2 ases o 33 juego), la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago, uno o sus dos contrarios, hubieran ya descubierto sus cartas, ganaran el punto o el juego con un tanto de negada, salvo, si la pareja que cometió el error, fuera mano y llevará 30 para el punto o 31 para el juego, que lo ganaran con un tanto de negada, sino hubiera quedado en paso.
- 3.15.- JUGADA GANADORA.** Un jugador con jugada muy alta, no podrá decir “a mi no me dicen” o, “yo no quiero”, con el objeto de confundir, al contrario, en caso de que su compañero revoque con jugada inferior en el lance.
- 3.16.- EQUIVOCACIÓN AL ENSEÑAR CARTAS.** Si un jugador siendo mano, no quisiera cualquier envite u órdago a juego o a punto, y al descubrir sus cartas (lo supiera o no), se diera cuenta de que lleva 31 para el juego o 30 para el punto, no tendrá derecho a ninguna reclamación por su distracción, ganando el lance sus rivales.
- 3.17.- ORDEN RECUENTO.** Para tantearse, al acabar cada mano, se hará por el mismo orden de los lances del mus: Grande, Chica, Pares y Juego o Punto.
- 3.18.- RECOGER.** 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 de tanteo.
- 3.18.a -** Las cartas debe recogerlas el que repartió en la mano recién terminada, facilitando así el doble barajeo obligatorio indicado en art. 2.1 DOBLE BARAJEO.
- 3.19.- INTERRUPCIONES.** No se admitirán interrupciones de las partidas, salvo causas de fuerza mayor autorizadas por los jueces.
- 3.19.a -** Nunca podrán ausentarse de la partida al mismo tiempo los 2 jugadores de una pareja.
- 3.20.- ANOTAR EN ACTA.** 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.
- 3.20.a- ACTA SIEMPRE VISIBLE.** El acta deberá permanecer siempre encima de la mesa de juego, y en lugar visible de modo que cualquier juez, miembro organización o jugador pueda ver el resultado parcial en cualquier momento.
- 3.20.b - RESULTADOS PACTADOS O MANIPULADOS.** Cualquier intento de manipular o pactar el resultado de una partida será motivo de descalificación y expulsión del torneo.

3.21.- ENTREGA DE ACTA. La pareja ganadora es la responsable de la entrega del acta correctamente cumplimentada en la mesa de control. Dicha entrega deberá hacerse junto con todo el material de juego (baraja, tanteos y bolígrafo) recogido en la misma bolsa en la que se entregó. El incumplimiento de este requisito podrá acarrear la pérdida de la partida.

3.22.- RECLAMACIÓN RESULTADOS. 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.

3.23.- OCULTAR CARTAS. En el transcurso de la partida está terminantemente prohibido tapar totalmente las cartas, esconderlas bajo el tapete o sacarlas de la mesa de juego.

3.24.- METERSE EN BARAJA. Las cartas nunca deben meterse en baraja durante el juego, ni al terminar la mano, momento en que deben enseñarse. Si algún jugador no lo hiciera y las metiera en baraja se intentarán sacar sus cartas del mazo y mostrarlas a todos, y si esto no fuera posible se le aplicarán las sanciones equivalentes a haber cometido error en todos los lances.

3.24.a- El gesto de meterse en baraja nunca obliga al compañero a querer o no querer cualquier envite que hubiera pendiente.

3.24.b- Al meterse en baraja, con independencia de que las cartas se puedan sacar o no, se sobreentiende que el jugador renuncia a su jugada, por lo que no le podrá servir para ganar ningún lance pendiente ni para apuntarse pares o juego si los ganara su compañero.

3.24.c- En cualquier caso, meter las cartas en baraja siempre conllevará además la amonestación genérica del art. 5.4 SANCIONES.

CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES

La filosofía de la normativa de errores consiste en impedir que el infractor saque ventaja con el error, siendo lo más ecuánime posible, y entendiendo que al ser un juego de pareja ambos jugadores se deben responsabilizar de los errores del compañero.

4.1.- DEFINICIONES:

4.1a - ERROR. Se entiende como “error” o “infracción” cualquier declaración obligatoria (las que tienen lugar para decir si se lleva o no, previo a los lances de pares y juego) que no se corresponda con la realidad, así como cualquier incumplimiento a los artículos 3.1 (MENTIR) ó 3.3 (CANTAR CARTAS), o el uso de cualquier seña que no se corresponda con la jugada que se lleva según apartado 7 (SEÑAS). Se sobreentiende que los errores no son intencionados. Para errores intencionados, además de estas penalizaciones, se aplicará el procedimiento genérico del art. 5.4.

4.1b - LANCE CON ERROR. Se entiende como “lance con error” aquel en que tiene lugar la infracción.

4.1c - JUGADA MÁXIMA. 4 reyes a grande siendo mano; 4 ases a chica siendo mano; 4 reyes a pares siendo mano sobre los que lleven o cualquier par si ningún contrario lleva pares; 31 a juego siendo mano sobre los que lleven o cualquier juego si ningún contrario lleva; 30 al punto siendo mano.

4.1d - JUGADA OBLIGADA. jugada ganadora estando matemáticamente obligado a querer por el tanteo, que ha sido aceptada o dejada en paso.

4.2.- EFECTOS DEL ERROR NO RECTIFICADO. Un *error* no rectificado a tiempo tendrá los siguientes efectos:

4.2.a - ANULAR JUGADA DEL INFRACTOR. Se anula la jugada del infractor al *lance con error*, sin excepciones: no vale ni para ganar el lance ni para apuntarse si lo ganara el compañero.

4.2.b - PERDER LANCE CON ERROR. Perderá el lance la pareja infractora, salvo que el compañero del infractor tuviera *jugada máxima* o *jugada obligada* a ese lance, que lo ganaría en paso.

4.2.c - PERDER LANCES POSTERIORES. Un error en un lance provocará que la pareja infractora pierda también todos los lances posteriores, salvo aquellos en que cualquiera de los jugadores de la pareja infractora tuviera *jugada máxima* o *jugada obligada* a dicho lance, que lo ganarían en paso.

4.2.d - ENVITES U ÓRDAGOS PENDIENTES o ANOTADOS. Los envites u órdagos a cada uno de los lances jugados con información errónea, incluidos los que haya podido echar el infractor, son válidos si los gana la pareja no infractora, si es pares o juego y además, alguno de los jugadores de la pareja infractora lleva jugada en ese lance. En otro caso se anulan, devolviendo posibles negadas ya apuntadas.

-Las piedras del envite a apuntar se deben contabilizar en el momento de cada lance y no en la fase de recuento posterior, como si fueran negadas, para cubrir el caso de que la pareja no infractora pudiera haber revocado de no existir el error.

-También se anula un órdago o envites en el lance con error si es aceptado por el infractor y su compañero lleva *jugada mínima*, aplicando el art. 3.14 JUGADA MÍNIMA.

- 4.2.e - NEGADA ADICIONAL.** La pareja no infractora se apunta un tanto de negada adicional en cada uno de los lances jugados con información errónea que gane, salvo si se da alguno de los casos siguientes:
- ya se hubieran apuntado negada en su momento,
 - hubieran ganado envites/órdagos no anulados,
 - siendo pares o juego y ninguno de los jugadores de la pareja infractora llevará jugada a ese lance, o si solo llevara el infractor al lance con error y fuera *jugada máxima* anulada por art. 4.2.a ANULAR JUGADA DEL INFRACTOR.
- 4.2.f - ENVITES U ÓRDAGOS RECHAZADOS.** La pareja no infractora podrá reclamar apuntándose posibles envites u órdagos que haya podido rechazar en cada uno de los lances jugados con información errónea que tenga jugada ganadora, aún con cartas vistas, siempre que justifique que su rechazo haya sido claramente motivado por el error.
- 4.2.g - DOBLE ERROR.** En los casos en que se den errores por parte de las dos parejas, puede haber lances durante los cuales haya infracción de ambas parejas, en cuyo caso quedarán anulados los envites y negadas a ese lance, apuntándose en paso (si procede) la pareja que lleve mejor jugada (excluidas las jugadas de infractores al lance con error según efecto art. 4.2.a ANULAR JUGADA DEL INFRACTOR)
- 4.3.- RECTIFICACIÓN DE ERRORES.** si el infractor se percatara del error, podrá rectificarlo, para lo cual deberá declarar la jugada correcta:
- en grande y chica se deberán cantar las 4 cartas.
 - en pares y juego se deberá declarar el estado correcto Sí/No y además la jugada a dicho lance.
- 4.4.- EFECTOS DEL ERROR RECTIFICADO.** Dependiendo del momento en que se produzca la rectificación podrá evitar algunas de las penalizaciones del apartado anterior 4.2 (EFECTOS DEL ERROR NO RECTIFICADO):
- 4.4.a - DESPUÉS DE LANCE.** Si la rectificación tiene lugar tras haber terminado un lance se mantienen todos los efectos indicados en art. 4.2 para ese lance y todos los lances anteriores.
- 4.4.b - ANTES DE LANCE.** Si la rectificación tiene lugar antes del *inicio de un lance* se cancelan todos los efectos indicados en art. 4.2 para ese lance y todos los lances siguientes (salvo excepción indicada en 4.4.c). A estos efectos la fase de declaración de pares o juego se considera anterior al inicio del lance.
- 4.4.c - LANCE INICIADO.** Si la rectificación tiene lugar con un *lance ya iniciado* (y no *terminado*):
- **Se mantiene efecto de 4.2.a (ANULAR JUGADA DEL INFRACTOR):** Si el lance en curso es el mismo del error rectificado, la jugada errónea del infractor queda anulada aunque haya sido rectificadas, y el infractor no puede intervenir en ese lance. Si fuera otro lance, la jugada no se anula.
 - **El efecto de 4.2.b (PERDER LANCE CON ERROR) se mantiene dependiendo del estado del lance al rectificar:** La pareja infractora pierde el lance si la pareja contraria ya hubiera intervenido (envidado, revocado, querido parcialmente, pasado el último que llevara o simplemente haber intercambiado opiniones sobre la jugada). En caso contrario, el lance es válido pudiendo elegir la pareja no infractora entre reiniciarlo de nuevo o continuar por donde iba, manteniendo posibles envites de la pareja infractora, incluidos los que haya podido echar el infractor (salvo que el compañero tampoco lleve). Además, si fuera el lance de pares y el infractor hubiera intervenido en el lance, envidando o revocando, se mantendrá como **excepción** el efecto del error aún rectificado sobre el lance siguiente.
 - **Se cancela el efecto de 4.2.c (PERDER LANCES POSTERIORES):** El error rectificado no afecta ya a los lances siguientes, salvo la excepción indicada en párrafo anterior.
 - **Se mantienen efectos de 4.2.d a 4.2.g:** estos apartados siguen aplicando tras una rectificación, pero solo a aquellos lances jugados con información errónea (no rectificadas), tal y como pone en sus enunciados.

CAPÍTULO V: SOBRE EL TORNEO

5.1.- JUECES. La organización designará uno o 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.

5.1.a - Los jueces podrán tomar cualquier tipo de medida que entiendan necesaria para solventar las incidencias que se produzcan, con actuaciones como parar la partida, contar las cartas del mazo o los descartes, hacer levantar a los jugadores o el tapete, prohibir los espectadores, etc.

5.2.- ABUSO DE REGLAMENTO. 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.

5.3.- INFRACCIONES. Los jugadores deberán poner en conocimiento de los jueces el incumplimiento de cualquiera de las normas de este reglamento.

5.3.a - MOTU PROPRIO. Los jueces podrán actuar por iniciativa propia en cualquier momento.

5.4.- SANCIONES. 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 reiteración el juez podrá decretar la pérdida del juego.

3.- Sucesivas infracciones podrán conllevar la pérdida de la partida o expulsión del torneo.

5.4.a - Los jueces podrán saltarse algunos de los pasos anteriores en función de la gravedad del caso, especialmente cuando sea patente la intencionalidad del infractor.

5.5.- SORTEOS. Los sorteos serán hechos en público, en presencia de al menos un juez o un responsable de la organización.

5.6.- EXENTAS. Ninguna pareja podrá salir exenta dos veces mientras que las que sigan en el torneo no hayan salido exentas también.

5.7.- PARTIDAS REPETIDAS. 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 sorteo empleado.

5.8.- SUPLENTE. Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese asistir a las partidas o tuviera que ausentarse por causa justificada, se podrá autorizar su sustitución por otra persona. Las suplencias tendrán las siguientes limitaciones (salvo casos de fuerza mayor):

5.8.a - Una vez que un suplente comience una partida deberá terminarla.

5.8.b - No podrá ejercer de suplente un jugador ya inscrito en el torneo aunque estuviera ya eliminado.

5.8.c - Un jugador que haya hecho de suplente, no podrá volver a ser suplente de otra pareja diferente.

5.9.- CRUPIER. 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.

5.10.- COMPORTAMIENTO. Los jugadores deberán mantener, tanto durante las partidas como en el lugar del evento, un comportamiento correcto en sus relaciones con la Organización, el resto de participantes, el material y mobiliario del evento. Los gritos, insultos, estados de embriaguez, provocaciones, faltas de respeto o cualquier desacato de las decisiones del juez, podrán ser sancionados con la descalificación del torneo.

5.11.- ACEPTACIÓN. La participación en el torneo presupone para todos y cada uno de los participantes la total aceptación de las normas establecidas en el presente Reglamento.

CAPÍTULO VI: EL TIEMPO

Quedará a criterio de los organizadores el modificar cualquiera de los puntos del capítulo VI: El Tiempo, siempre y cuando lo publique en las bases del torneo correspondiente.

6.1.- HORARIOS. Aunque exista un horario de referencia en el cartel del torneo, éste podrá irse ajustando a los retrasos o adelantos de cada ronda. Es responsabilidad de los jugadores estar atentos a las horas reales de comienzo de las partidas.

6.1.a - INICIO DE RELOJ. Tras la publicación de cada sorteo se dará un tiempo prudencial (nunca mayor de 5 minutos) para que los jugadores lo consulten y acudan a la mesa que les corresponda. Pasado dicho tiempo se procederá al reparto del material de juego y las actas, y a continuación se pondrá en marcha el reloj que medirá el tiempo de la partida.

6.1.b - SI FALTA ALGÚN JUGADOR. Si una vez comenzado el tiempo de la partida faltase algún jugador, se avisará al juez o a la organización, que aplicarán:

- A los 10 minutos se apuntará 1 juego perdido a la pareja.
- A los 15 minutos se apuntará el segundo juego perdido.
- A los 20 minutos se dará la partida por perdida.
- Si faltase algún jugador de cada pareja, las sanciones se aplicarán a ambas.
- Estas sanciones no pueden ser perdonadas en ningún caso por la pareja contraria.

6.1.c - TIEMPO DE CORTESÍA. En la primera partida de cada jornada o tanda de partidas podrá haber un tiempo de cortesía. El reloj se pondrá en marcha una vez concluido ese tiempo, y a partir de ahí aplicarán las sanciones por retrasos del apartado anterior 6.1.b.

6.2.- DURACIÓN PARTIDAS. Se establece la siguiente duración máxima para las partidas:

- 50 minutos para partidas a 3 juegos ganados.
- 70 minutos para partidas a 4 juegos ganados.
- Para otros números de juegos se calculará a razón de 10 minutos.

6.3.- RETRASOS DELIBERADOS. Si se observara que alguna pareja retrasa excesivamente la partida deberá ser puesto en conocimiento de los jueces en su momento, para que puedan verificarlo y aplicar las acciones, apercibimientos o sanciones que correspondan. Nunca se admitirán reclamaciones de este tipo a posteriori, entendiéndose que si no ha habido denuncia los retrasos son achacables a ambas parejas.

6.4.- AJUSTES DE TERMINACIÓN. A partir de que falten 10 minutos para alcanzar el máximo tiempo de la partida, se deberán aplicar los siguientes ajustes para intentar garantizar su terminación a tiempo:

6.4.a - ÚLTIMO JUEGO. Si se estuviera disputando ya el último juego (marcador 2-2 para 3 juegos, o 3-3 para 4 juegos), no se aplicarán más ajustes hasta el tiempo máximo.

6.4.b - PENÚLTIMO JUEGO. Si se estuviera disputando el posible penúltimo juego (marcador 2-1 para 3 juegos, ó 3-2 para 4 juegos), en caso de producirse un empate que necesitara un juego adicional, éste deberá disputarse a un número reducido de tantos en función del tiempo restante al empezar dicho último juego:

- Si quedaran 5 minutos ó más, no se aplicarán más ajustes hasta el tiempo máximo.
- Si quedaran entre 0 y 5 minutos se jugará a **20 tantos** (empezarán ambas con 20).
- Si ya se hubiera sobrepasado el tiempo de partida (en menos de 10 min.), se jugará a **10 ó 5 tantos** (empezando con 30 ó 35) en función del tiempo excedido, a criterio del juez.

6.4.c - OTROS JUEGOS. Si faltaran más de 2 juegos para terminar, todos los juegos que se inicien serán a **10 ó 5 tantos** en función del tiempo excedido, a criterio del juez, y tras cualquier empate se jugará un único juego final.

6.4.d - ANULAR ESPERAS. En partidas que vayan mal de tiempo, el juez podrá anular los tiempos de espera para cortar el mus o para aceptar o revocar envites indicados en arts. 2.3 (MUS O NO MUS) y 3.7 (TIEMPO ENVITES). También podrá impedir el público en la partida.

6.5.- LÍMITE TIEMPO EXCEDIDO. Si a pesar de las medidas anteriores (o aunque no se hubieran aplicado), se excediera el tiempo máximo en **10 minutos** sin haber terminado la partida, se procederá a forzar su terminación del modo siguiente:

6.5.a - ÚLTIMA MANO, ÚLTIMO MINUTO. Si habiendo excedido 9 minutos se está en la última mano (último juego y ambas parejas a menos de 5 tantos), se dejará terminar, pero sin admitir ningún retraso de modo que termine en menos de 1 min.

6.5.b - TERMINACIÓN ANTICIPADA. En cualquier otro caso se interrumpirá la mano en juego y se terminará la partida, dando la oportunidad de comunicar un resultado de mutuo acuerdo. Si no hay acuerdo se aplicará lo siguiente:

-UNA AMONESTADA. Si tan solo una de las parejas tuviera apercibimiento por retraso en esa partida, se le dará la partida como perdida y a la pareja contraria como ganada, con marcador por un juego de diferencia.

-NINGUNA o AMBAS AMONESTADAS. Si ambas parejas tuvieran apercibimiento por retraso en esa partida o no lo tuviera ninguna, se dará la partida por perdida a ambas parejas.

6.6.- REINCIDENCIA EN RETRASOS. Cuando una pareja involucrada en un retraso de partida tuviera ya tres sanciones por retraso en partidas anteriores, el juez podrá sancionarles con pérdida de partida o descalificación.

CAPÍTULO VII: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS

7.1.- SEÑAS ADMITIDAS. 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 antes de terminar el lance de Grande.
Medias	Mover los labios cerrados hacia un lado después de terminar 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	Guiñar un ojo tras haber cantado "juego no".
Ciego	Cerrar los dos ojos (seña incompatible si se tiene una jugada con seña establecida o pares o 29 al punto)

7.2.- CORRIDO Y SIN SEÑAS. En la primera mano de la partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

7.3.- ORDEN Y MOMENTO. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, excepto durante los repartos, salvo que exista un crupier o asistente repartiendo las cartas y siempre que no se infrinjan las indicaciones de la tabla del art. 7.1 SEÑAS ADMITIDAS.

7.4.- RESPONDER SEÑA VISTA. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

7.5.- PREGUNTAR CON SEÑA. Está prohibido hacer señas con objeto de preguntar jugada.

7.6.- SEÑAS PARCIALES. No se pueden pasar señas parciales (Por ejemplo, con duples de reyes - ases pasar 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	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
Dos Ases				Dos Ases
Otros pares	31	Juego	30	
Sin pares	31	Juego	30	Ciego

