

EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETA

NORMATIVA OFICIAL

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: ENERO DE 2017

- 1) **Partida El mus se jugará entre dos parejas**, a cuatro reyes. Quien gane 3 juegos/txiko/mantxoá, de 6 hamarrakos, como máximo 5, pasará la fase.
NOTA: en las eliminatorias locales, se aceptará jugar según las costumbres del lugar.
- 2) **Participantes**, Cada organizador local del campeonato decide si los participantes deben ser habitantes o no de la localidad. La organización debe establecer si la pareja o uno de sus miembros debe ser obligatoriamente de la localidad.
- 3) **Partida sin público**: Si algún jugador así lo solicitara, se desarrollará la partida sin público, con solo jueces.
- 4) **Al comienzo de la partida** para decidir quién reparte hay dos sistemas: Reparte la persona que saque la carta más pequeña **o si las dos parejas están de acuerdo**, repartirá cualquiera y el primero o primera que corte quedará de “mano” (mus corrido y sin señas).
- 5) **Antes de empezar el juego** se recomienda comprobar que están todas las cartas. Una vez comenzado el juego, si se viera que no están bien, **se pedirá el cambio por otra baraja nueva**. No obstante, los tantos conseguidos hasta ese momento se mantendrán.
- 6) **La persona que reparta las cartas** las barajará en primer lugar y después dará a cortar al jugador o jugadora de su izquierda. Dará las cartas una a una, comenzando por la persona de su derecha que será “mano”. Se repartirán 4 cartas a cada jugador o jugadora.
- 7) **No se podrán enseñar las cartas** hasta que se acabe el lance a juego o punto, luego será obligatorio enseñar las cuatro cartas, si hubiera algún error o mentira los jueces tomarían medidas.
- 8) **Si en el reparto** se volcara una carta y quedara a la vista, el jugador o jugadora que esté de “mano” decidirá si comienza el juego o fuerza el “mus” (pedir cartas por segunda vez). Si no se diera “mus”, el juego seguiría igual.
- 9) **El jugador o jugadora que esté de “mano”** decide comenzar el juego o darse “mus”. Si se da “mus”, pasa el turno a la otra pareja para que decida si comienza el juego o se da también “mus”. No será aceptado que el que esté de mano hable o consulte con su pareja para decidir qué hacer.



- 10) **Si todos los jugadores o jugadoras dicen “mus”**, echarán las cartas que no necesiten al centro de la mesa, comenzando por la persona que esté de mano. A continuación, la persona que reparta dará las cartas solicitadas por cada jugador o jugadora de una sola vez.
- 11) **Si alguien decide que comience el juego**, comenzará a hablar siempre quien esté de “mano”. Primero se hace la apuesta a grande, después a pequeña, a continuación a pares y finalmente a juego. Si nadie lleva juego, se apostará al punto.
- 12) **Si alguien hace una apuesta** quedará en manos de la pareja rival aceptar, dejarla o hacer una apuesta más grande. **En caso de no aceptar**, la pareja apostante cogerá un tanto. **Si se acepta**, al final de la jugada recibirá la pareja ganadora los tantos apostados. (Primero cogerá la apuesta de la grande, después de la pequeña, a continuación los correspondientes a los pares y finalmente los que correspondan por el juego o el punto). **Si alguien echa “hordago”** y la pareja contraria acepta, termina el juego y quien haya ganado la apuesta ganará la partida. (**Si las dos personas que forman la pareja hacen apuesta**, se tendrá en cuenta la de la primera que haya hablado).
- 13) **Cuando se hace una apuesta** la pareja contraria tendrá tiempo para decidir si la acepta o no. Se puede decir las cartas que se tienen, pero siempre sobre lo que se está jugando y para decir la verdad.
- 14) **Sólo se aceptarán las señas que están reglamentadas**. Las siguientes:
- Dos reyes: Morder los labios inferiores. Como un beso
 - Dos ases: Sacar la punta de la lengua.
 - Medias (3 cartas iguales): Movimiento a un lado de labios.
 - Duples: Movimiento los labios a los lados o levantando las cejas.
 - 29: Como las medias.
 - 30 ó 31: Guiño con un ojo.
 - Juego de 32 a 40, *se levantan las cejas*
- Si una pareja ve una seña, la pareja contraria deberá decir la verdad de la jugada que tiene, si se corresponde con la pillada.
Ante cualquier duda los jueces de la partida decidirán si la seña es válida o no.
- 15) **Si las dos parejas tienen duples**, y el par mayor es igual, ganará la pareja que tenga el par pequeño más grande y si fueran iguales gana el que estuviera de mano.
- 16) **Si no anuncia pares y un jugador o jugadora dice que los tenía (un fallo)**:
- Si nadie tiene pares, cogerá los tantos que le correspondan.
 - Si alguien de la pareja rival tiene pares, esa pareja cogerá un tanto como si hubiera apostado.



- 17) **Si se anuncia juego** (por error) **cuando no se tiene:**
- Si ninguno de jugadores o jugadoras tuviera juego, la pareja contraria cogerá dos tantos (los que corresponden al deje del punto y al punto).
 - Si solo la pareja rival tuviera juego, se anularán las apuestas respecto al juego y la pareja contraria cogerá los tantos que correspondan a su juego.
 - Si la pareja del jugador/a que ha cometido el error tiene juego y los contrarios también, la pareja contraria sumará un tato (como si hubieran apostado) y computarán los tantos correspondientes al juego.
- 18) **Cuando se tiene juego y no se anuncia** (por error):
- Si el resto de jugadores o jugadoras no tiene juego, se anularán las apuestas respecto al punto y la pareja contraria cogerá los tantos del deje del punto y del punto. No se contará el juego negado.
 - Si la pareja contraria tiene juego, cogerá el deje del punto y los tantos que correspondan al juego.
- 19) **El jugador o jugadora que no tenga ni pares ni juego**, no podrá apostar en nombre de su pareja.
- 20) **Respecto a cada jugada**, cada uno deberá hacer la apuesta en su turno, no podrá hacer ni mandar a su compañero apostar, para ello utilizará las señas reglamentarias.
- 21) **Todos los tantos del deje** se cogerán nada más rechazarse la apuesta.
En los casos de empate ganará siempre el jugador o jugadora que esté de mano. Al término de cada jugada, los jugadores o jugadoras deberán mostrar todas sus cartas encima de la mesa. Entonces se cuenta la grande y después la pequeña, los pares y el juego o el punto, según estas reglas:
- Grande:
 - Si ha ido al “paso”, cogerá un tanto el que tenga la carta más grande.
 - Si ha habido apuesta, se contarán los tantos que se jugaron.
 - Pequeña:
 - Si ha ido al “paso”, cogerá un tanto el que tenga la carta más pequeña.
 - Si ha habido apuesta, se contarán los tantos que se jugaron.
 - Pares:
 - Si han ido al paso, sumará los tantos la pareja que tenga los pares mejores: Un tanto por cada par, 2 por las medias y 3 por los duples.
 - Si ha habido apuesta se contarán también los tantos de la apuesta.
 - Juego:
 - Como en los pares, contándose 2 tantos por el juego y 3 por 31. Sólo contará estos tantos la pareja que gane.
 - Punto:
 - Si ha ido al “paso”, quien tenga mejor punto recogerá un tanto.
 - Si no se ha aceptado la apuesta echada, quien haya pegado cogerá un tanto.
 - Si ha habido apuesta, se contarán los tantos apostados, más el tanto correspondiente al punto.



- 22) **Apuestas y tantos a coger** (ejemplos):
- Envidar y la pareja contraria no querer = 1 tanto.
 - Envidar y la pareja contraria querer = 2 tantos.
 - Envidar 3 y la pareja contraria no querer = 1 tanto.
 - Envidar 3 y la pareja contraria querer = 3 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más y no querer = 2 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más y querer = 6 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más, rebidar 3 más y la pareja contraria no querer = 6 tantos.
- 23) **Cuando las cartas ya están recogidas**, no se podrán coger tantos. (Aunque se hubieran ganado)
- 24) **Quien sea árbitro actuará sólo** cuando un jugador o jugadora lo solicite.
- 25) **Sistema de contaje y clasificación:**
- Gana el que más partidas haga.
 - Si hay empate gana el que más juegos haya ganado.
 - Si hay empate gana el que menos juegos haya perdido.
 - Si aun así sigue el empate, gana el que más tantos haya hecho.
 - Si sigue el empate, gana el que haya ganado la partida entre las parejas empatadas.
- 26) **No se permitirá** mentir a la pareja. Es decir, hablar de cartas o juegos que no se tienen.
- 27) **Tiempo:** Si hubiera problemas de tiempo sobre el desarrollo de la partida, se intentará solucionar de mutuo acuerdo o si no se avisará a los jueces que tomarán medidas para solucionarlo, y en caso de superar los tiempos actuarán en consecuencia.
- 28) **Idioma:** El **Euskera tendrá preferencia** como lengua de comunicación en las partidas. En caso de problemas de comunicación por desconocimiento del euskera, los jugadores deberán acordar cómo comunicarse. Si no hubiera forma de entenderse, se llamará a los jueces y estos pondrán los medios necesarios (traductor, acuerdo de idioma de comunicación en la partida etc..). Una vez solucionado el problema, si no se cumplen las normas establecidas, los jueces tomarán las medidas oportunas.
- 29) **Levantarse de la mesa de juego**, no se podrá levantar de la mesa mientras se esté jugando la partida, hasta que termine o con permiso expreso de los jueces.
- 30) **Ante cualquier incidencia** (señas falsas, mentiras, ...) el juez podrá en el primer caso resolver la situación volviendo a la situación de la partida anterior y en el segundo caso el castigo podría llegar a dar el juego por ganado al contrario.

31) **Final nacional:** Sistema de contaje y clasificación:

- Se jugará a cuatro reyes
- Se juegan tres juegos de 30 tantos. Gana la pareja que gane 3 juegos, por lo que se jugará un máximo de 5 juegos.
- **Primera eliminatoria:** En forma de liguilla, 32 grupos de 4 parejas, todas contra todas y siguiendo las siguientes normas:
 - En primer lugar se tienen en cuenta las partidas ganadas.
 - En caso de empate, se tendrán en cuenta los juegos ganados.
 - Si continúa el empate, se clasificará la pareja que menos juegos haya perdido.
 - Si persiste el empate, se clasifica la pareja que más tantos haya hecho.
 - En caso de empate, seguirá adelante la pareja que haya ganado la partida entre las parejas empatadas.
- **El resto de Eliminatorias serán rápidas:**
 - La clasificación se llevará a cabo en una sola partida: 16, 8, 4, semifinal y final.

32) **Las discusiones sobre este Reglamento o cualquier otro problema** las resolverá la persona que sea juez. Su decisión será inapelable. Si hubiera problemas, se intentará arreglar entre las personas jugadoras, si no hubiera modo de acuerdo decidirán los jueces y su decisión será respetada.



Correo: ldazkaritza@ehmus.eus
Web: www.ehmus.eus