

Euskal Herriko MUS ARAUTEGIA



EUSKAL
HERRIKO

MUS
TXAPELKETA



2014-2015

EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETA

www.ebmus.eus



only for



EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOA. JOKO ARAUTEGI OFIZIALA.

REGLAMENTO OFICIAL DE LA FEDERACION DE MUS DEL PAIS VASCO

RÈGLEMENT OFFICIEL DE LA FÉDÉRATION MUS DU PAYS BASQUE

- 2024 ABUZTUA, 1. Edizioa -

AURKIBIDEA

1. ATALA. JATORRIA	3
2. ATALA. EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOAREN ABIAPUNTUA	3
3. ATALA. MUS FEDERAZIOAREN HELBURUAK	5
4. ATALA. MUS JOKOA ETA GURE BALIOAK	5

ARAUTEGIA

1. KAPITULUA. JOKOAREN HASIERA	7
1. 2. 3. 4. ARTIKULUAK	7
2. KAPITULUA. KARTAK BANATZERAKOAN	9
5. 6. 7. ARTIKULUAK	9
3. KAPITULUA. MUS-A NOLA EMAN EDO KENDU	11
8. 9. 10. ARTIKULUAK	11
4. KAPITULUA. KEINUAK ETA HORIEK EGITEKO MODUA	13
11. ARTIKULUA	13
5. KAPITULUA. ENBIDOAK	15
12. 13. 14. 15. ARTIKULUAK	15
6. KAPITULUA. TANTOAK ZENBATZEAN	17
16. ARTIKULUA	17
17. 18. 19. ARTIKULUAK	19
7. KAPITULUA. AKATSEI ETA HORIEN ZIGORREI BURUZ	21
20. 21. 22. 23. ARTIKULUAK	21
8. KAPITULUA. BESTE XEDAPEN BATZUK	23
24. 25. 26. ARTIKULUAK	23
AZKEN OHARRA	23

APARTADO n° 1
ORIGEN

• La primera mención al juego del mus lo hizo el filólogo vasco Manuel de Larramendi, en 1754, en su diccionario trilingüe (euskera, castellano y latín).

• Según la mayoría de historiadores este juego de mus que utiliza una baraja de 40 cartas tiene su origen en Euskal Herria. Hay grandes indicios de que el nombre Mus podría provenir de musu (beso), porque el beso es el gesto que se utiliza para expresar el mejor juego, el 31. También se cree que la expresión hordago podría venir del indicador de lugar hordago (ahí está), expresión que suele decirse cuando la apuesta alcanza su máximo nivel.

APARTADO n° 2

**PUNTO DE PARTIDA DE EUSKAL HERRIKO MUS
FEDERAZIOA (FEDERACIÓN VASCA DE MUS)**

• En el año 2002, la asociación Iparra Hegoa comenzó a organizar el Campeonato de Mus de Euskal Herria. Por aquel entonces, la fundación Orreaga organizaba el Campeonato de Mus de Nafarroa. La iniciativa Bai Euskal Herriari, Iparra Hegoak y la fundación Orreaga reflexionaron y acordaron crear un momento o espacio para reunir a jugadores y jugadoras de mus de toda Euskal Herria. Tomaron la decisión de poner en marcha un pequeño proyecto para que jugadores y jugadoras de mus de los siete territorios actuaran como pueblo.

• El Campeonato de Mus de Euskal Herria se ha ido fortaleciendo año tras año, y, como en otros ámbitos, era evidente la necesidad de crear una estructura propia sobre la base de Euskal Herria. Con el objetivo de crear esta estructura, en los últimos años cada vez más personas han ido organizando el campeonato, y entre todos y todas hemos creado Euskal Herriko Mus Federazioa.

1ÈRE PARTIE
ORIGINE

• La première référence documentaire remonte à 1754 où le philologue et jésuite basque Manuel de Larramendi fait mention dans son dictionnaire trilingue (basque, espagnol, latin).

• La plupart des historiens sont d'accord pour dire que ce jeu de mus où l'on utilise 40 cartes est né au Pays Basque. Il y a de fortes chances pour que le nom Mus provienne du basque Musu qui signifie visage / museau / bise, bisou, car le signe utilisé pour communiquer à son partenaire le meilleur jeu, à savoir le 31, est celui de la bise. Le terme Hordago viendrait de l'expression hordago qui signifie en basque il/elle est là, voilà, et il est prononcé en cas d'excellent jeu ou de bluff énorme.

2e PARTIE

**ORIGINE DE LA FÉDÉRATION DE MUS DU PAYS
BASQUE**

• En 2002, l'association "IparraHegoa" a commencé à organiser le Championnat de Mus du Pays Basque. À cette époque, la fondation "Orreaga" organisait le Championnat de Mus de Navarre. Les membres de "Bai Euskal Herriari", l'association "Iparra-Hegoa" et la fondation "Orreaga", suite à un travail de réflexion, sont tombés d'accord pour réunir les joueurs de mus de tout le Pays Basque en un espace commun. Ils ont décidé de mettre en place un projet où les joueurs des sept provinces joueraient en tant que citoyens d'un même pays.

• Le Championnat de Mus du Pays Basque s'est ainsi consolidé d'année en année et, comme dans d'autres domaines, la création d'une structure propre à notre pays commun s'est avérée nécessaire. Afin de mener à bien ce projet, ces dernières années, de plus en plus de personnes se sont impliquées dans l'organisation des championnats, et nous sommes arrivés, entre tous, à la création de la Fédération de Mus du Pays Basque.



1. ATALA JATORRIA

- Mus jokoaeren lehenengo aipamena Manuel de Larramendi filologo euskaldunak egin zuen, 1754an, bere hiru hizkuntzetako hiztegian (euska-ra, gaztelania eta latina).
- Historiazale gehienek diotenez, Euskal Herrian jaio zen 40 kartako karta-sorta erabiltzen duen mus joko hau. Mus izena musu-tik etor litekeenaren zantzu handiak daude, musua baita jokorik onena, 31, adierazteko keinua. Hordagoaren esapidea ere hor dago leku adierazletik etor litekeela uste da, apustua maila gorenera iristen denean esan ohi den adierazpena.

2. ATALA *EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOAREN ABIAPUNTUA*

- 2002. urtean, Iparra Hegoa elkarteak Euskal Herriko Mus Txapelketa antolatzen hasi zen. Garai hartan, Orreaga fundazioak Nafarroako Mus Txapelketa antolatzen zuen. Bai Euskal Herriari ekimenak, Iparra Hegoak eta Orreaga fundazioak hausnartu eta Euskal Herri osoko muslariak biltzeko une edo gune bat sortzea adostu zuten. Zazpi herrialdeetako muslariak herri gisa aritzeko eta lotzeko egitasmo txiki bat zabaltzeko erabakia hartu zuten.
- Euskal Herriko Mus Txapelketa urtez urte indartuz joan da, eta, beste hainbat esparrutan bezala, Euskal Herria oinarri hartuta egitura propio bat sortzearen beharra nabarmena zen. Egitura hori sortzeko helburuarekin, txapelketaren antolakuntzan gero eta pertsona gehiago antolatzen joan dira azken urteetan, eta guztion artean Euskal Herriko Mus Federazioa sortu dugu.



APARTADO n° 3**OBJETIVOS DE LA FEDERACIÓN DE MUS**

• Euskal Herriko Mus Federazioa nace para poder representar a Euskal Herria ante el mundo en el juego de mus, al ser el juego de mesa más extendido en Euskal Herria.

• Nuestro objetivo no es sustituir los campeonatos de mus que se celebran en la actualidad, sino potenciarlos. En ese camino, como Euskal Herria, reivindicar nuestra esencia e identidad.

• Poco a poco, hemos creado Euskal Herriko Mus Federazioa para superar la división que vivimos en Euskal Herria y dibujar nuevos caminos. Por eso organizamos el campeonato nacional en cada pueblo.

• Estamos dando pasos firmes. La federación, formada por representantes de los siete territorios de Euskal Herria, se está arraigando comarca a comarca a través del campeonato nacional.

APARTADO n° 4**EL JUEGO DE MUS Y NUESTROS VALORES**

• El RESPETO es imprescindible si se quiere construir algo entre todos y todas.

IGUALDAD entre mujeres y hombres; los juicios sobre el origen, la opción sexual, las creencias o lo que cada uno ama están fuera de lugar completamente.

• JUEGO LIMPIO, enseñando al que no sabe, aprendiendo a perder y a ganar, y empatizando con el competidor. La FRATERNIDAD o HERMANDAD es uno de los pilares de la relación que queremos crear entre nosotros y nosotras.

• Pertenece a un pueblo que quiere ser DUEÑO DE SÍ mismo y no le dejan. Ahora que quieren borrar a Euskal Herria de los mapas, crear realidades diferentes en el día a día y hacernos vivir de espaldas unos a otros, Euskal Herriko Mus Federazioa tiene como objetivo actuar como nación soberana, entre todos y todas, mirándonos unos a otros, DESDE EL EUSKERA Y EN EUSKERA, pero acercándonos y adaptándonos a las diferentes realidades de nuestro país.

• El TRABAJO COMUNAL es nuestra herramienta, nuestra actividad diaria se basa en una relación saludable basada en el trabajo voluntario. Cada uno pone de lo que tiene, y avanzamos impulsándonos entre todos y todas. A diferencia del mus, el nuestro es un trabajo comunal que va creciendo de pequeño a grande.

3e PARTIE**LES OBJECTIS DE LA FÉDÉRATION DE MUS**

• Au Pays Basque, le Mus étant le jeu de société le plus répandu, la Fédération de Mus du Pays Basque a été créée pour représenter notre pays au niveau international.

• Notre but n'est pas de remplacer les championnats de mus déjà existants, mais au contraire, de les renforcer, de façon à pouvoir affirmer notre existence et notre identité en tant que Pays Basque.

• C'est pour surmonter peu à peu les divisions qui nous séparent et pour tisser de nouveaux liens que nous avons créé la Fédération de Mus du Pays Basque. Raison pour laquelle nous organisons dans tous les villages et les villes du Pays Basque le Championnat National du Pays Basque.

• Nous avançons d'un pied ferme. La Fédération rassemble les représentants des 7 provinces basques, et son implantation gagne peu à peu l'ensemble de notre pays grâce à ce championnat national.

4e PARTIE**LE JEU DE MUS ET NOS VALEURS**

• LE RESPECT D'AUTRUI est un préalable incontournable si l'on veut construire quelque chose en commun. L'ÉGALITÉ entre femmes et hommes; les jugements sur l'origine, le choix du sexe, les croyances ou sur les préférences de chacun, ne n'ont pas de place en notre sein.

• La pratique du JOKO GARBIA ou FAIR-PLAY, en apprenant à jouer au débutant.e, en sachant perdre ou gagner et en montrant de l'empathie envers ses rivaux. La FRATERNITÉ / SORORITÉ constitue l'un des piliers des relations que nous voulons établir entre nous.

• Nous appartenons à un pays qui veut être MAÎTRE DE SON DESTIN mais à qui on empêche d'y parvenir. Alors que l'on cherche à effacer le Pays Basque de la carte du monde, que l'on nous impose au quotidien de nouvelles réalités et que l'on essaie de nous faire vivre en nous tournant le dos, la Fédération de Mus du Pays Basque œuvre à ce que nous agissions en symbiose, au-delà des frontières imposées, comme correspond à toute nation souveraine, et ce, à partir de L'EUSKARA et en EUSKARA, tout en tenant compte des différentes réalités de notre pays et en nous y adaptant.

• Notre instrument est le TRAVAIL D'ÉQUIPE ou AUZOLAN, notre activité quotidienne est fondée sur le volontariat et des rapports sains entre nous. Nous avançons en mettant chacun.e de son et avec l'impulsion de tous. Contrairement au Mus, notre travail en commun va du plus petit au plus grand.

3. ATALA

MUS FEDERAZIOAREN HELBURUAK

- Euskal Herrian mus jokoa, mahai jokoetan zabalduen izaki, Euskal Herria munduaren aurrean ordezkatu ahal izateko sortu da Euskal Herriko Mus Federazioa.
- Gure helburua ez da gaur egun egiten diren mus txapelketak ordezkatzeari, indartzeaz baizik. Bide horretan, Euskal Herri gisa, gure izatea eta nor-tasuna aldarrikatzea.
- Emeki-emeki, Euskal Herrian bizi dugun zatiketa gainditu eta bide berriak josteko sortu dugu Euskal Herriko Mus Federazioa. Horregatik antolatzen dugu nazio mailako txapelketa herriz herri.
- Pauso sendoak ematen ari gara. Federazioa Euskal Herriko zazpi lurraldeetako ordezkari osatuta dago, eta eskualdez eskualde sustraitzen ari da txapelketa nazionalaren bidez.

4. ATALA

MUS JOKOA ETA GURE BALIOAK

- ERRESPETUA ezinbestekoa da, elkarren artean zerbait eraiki nahi bada. BERDINTASUNA emakume nahiz gizonen artean; jatorri, sexu aukera, sinesmen edota bakoitzak maite duenaren gaineko juzguek ez dute lekurik gurean.
- JOKO GARBIA, ez dakienari irakatsiz, galtzen nahiz irabazten ikasiz eta lehiakidearekiko enpatiaz, *KIDETASUNA* da gure artean sortu nahi dugun harremanaren zurtoinetako bat.
- BERE BURUAREN JABE izan nahi eta uzten ez dioten herri bateko kide gara. Euskal Herria mapetatik ezabatu, egunerokoan errealtate ezberdinak sorrarazi eta elkarri bizkarra emanda biziarazi nahi gaituzten honetan, Euskal Herriko Mus Federazioak elkarren artean eta elkarri begira nazio burujabe gisa jarduteko helburuz dihardu, *EUSKARATIK ETA EUSKARAZ*, baina gure herriaren errealtate ezberdinetara gerturatuz eta egokituz.
- AUZOLANA da gure lanabes, gure eguneroko jarduna lan boluntarioan oinarrituriko hartu-eman osasuntsuan oinarritzen da. Bakoitzak daukanetik jarriz eta guztion hartu-emanarekin bultza eginez goaz aurrera. Musean ez bezala, txikiatik handira hazten doan auzolana da gurea.

1er CAPÍTULO
INICIO DEL JUEGO

1. ARTÍCULO

Jugarán a mus dos parejas, para ganar 3 juegos (chicos o ustelas) a cuatro reyes y 6 amarracos. Por lo tanto, se jugarán un máximo de 5 juegos (chicos o ustelas).

NOTA: Queda abierta la posibilidad de jugar de acuerdo con las costumbres locales en las eliminatorias de los pueblos.

2. ARTÍCULO

- Partida sin espectadores: si alguien lo solicitara, se podrá llevar a cabo una partida sin espectadores o sólo con jueces o juezas.

- Excepciones: semifinales, finales... o si la organización lo decide...

3. ARTÍCULO

- Para iniciar la partida y decidir quién reparte, se repartirá una carta a cada jugador o jugadora y repartirá quien tenga la menor. Hay otra opción: si las dos parejas están de acuerdo, cualquiera puede repartir, y quien corta el primer juego será mano; es decir, mus corrido y sin señas.

4. ARTÍCULO

- Se recomienda contar y mirar las cartas antes de que empiece el juego. Si una vez iniciado el juego se reconoce que alguna carta está mal o que falta alguna carta, se solicitará cambiar la baraja. Sin embargo, los tantos anotados hasta ese momento quedarán intactos.

1. CHAPITRE
DEBUT DU JEU

1. ARTICLE

Le mus se jouera entre équipes de 2 joueurs, en 3 manches gagnantes de 6 hamarrekos, maxi 5 manches seront jouées. (Dans les éliminatoires, on pourra jouer selon les habitudes de l'endroit).

2. ARTICLE

A la demande d'un joueur, il sera possible de jouer sans personne autour de la table avec l'accord du juge, sauf lors des demis ou des finales, et si les organisateurs le souhaitent.

3. ARTICLE

Pour commencer la partie et pour savoir qui donne les cartes il y a 2 possibilités: La première: on distribue les cartes, celui qui a la plus petite commence. La seconde possibilité, si les joueurs sont d'accord, n'importe qui distribue et le premier qui "sort" est esku.

4. ARTICLE

Celui qui doit distribuer les cartes doit avant de les distribuer vérifier le paquet, si durant le jeu quelqu'un s'aperçoit qu'il y a un défaut ou qu'il manque des cartes ou autres, il demande un nouveau paquet. Cependant, les points faits jusqu'alors ne seront pas remis en cause.



1. KAPITULUA JOKOAREN HASIERA

1. ARTIKULUA

Bi bikoteren artean jokatuko da musera, lau erregetara eta 6 hamarrekotara izango diren 3 ustel/txiko/mantxa/mattea jokatuko dira.

OHARRA: Tokian tokiko eta herrietako ohituren arabera jokoan aritzeko aukera irekia da.

2. ARTIKULUA

- Ikuslerik gabeko partida: norbaitek horrela eskatuko balu, ikuslerik gabeko partida aurrera eraman ahal izango da, edo epaileekin soilik.

- Salbuespenak: finalerdiak, finalak... edo antolakuntzak erabakitzen badu...

3. ARTIKULUA

- Partidari hasiera eman eta nork banatuko duen erabakitzeko, karta bana banatu eta txikiena egokitzen zaionak banatuko ditu kartak. Bada beste aukera bat: bi bikoteak ados badira, edonork bana lezake, eta lehen jokoa mozten duena esku izango litzateke; hots, mus jarraia eta keinurik gabe.

4. ARTIKULUA

- Kartak zenbatu, begiratzea, gomendatzen da jokoan hasi aurretik. Jokoa hasi eta gerora kartaren bat ongi ez dagoela onartu edo falta dela sumatuz gero, karta jokoa aldatzea eskatuko da. Hala ere, ordura arte egindako tantoak bere horretan geldituko dira.



2º CAPÍTULO
REPARTO DE CARTAS

5. ARTÍCULO

• La persona a la que corresponda repartir las cartas las mezclará primero y se las entregará al jugador o jugadora que queda a su izquierda, para que las corte. Repartirá las cartas una a una, y será mano la persona que esté a su derecha. Se repartirán cuatro cartas a cada jugador o jugadora.

• No se pueden mirar las cartas hasta que no se repartan todas.

6. ARTÍCULO

• Las cartas nunca se mostrarán hasta la finalización del juego o punto. Una vez finalizado, será imprescindible (obligatorio) mostrar las 4 cartas. Si hay algún error o mentira, los y las juezas tomarán medidas.

• Las cartas no pueden ser mostradas hasta que finalice la jugada de juego o punto: en caso contrario, la penalización será como un órdago admitido, si el adversario o adversaria lo desea.

• No se puede decir qué cartas tiene cada jugador o jugadora, sólo la correspondiente al punto en juego, sin informar nada más, de lo contrario el o la jueza tomará medidas.

7. ARTÍCULO

• En el primer reparto de cartas, si se descubriera alguna, se volvería a repartir (todas las cartas al mazo). Si una vez que hay un mus se ve alguna carta, no pasa nada.

2. CHAPITRE
DISTRIBUTION DES CARTES

5. ARTICLE

• Il faut mélanger les cartes et faire couper le paquet à celui situé sur sa gauche, on donnera 4 cartes, une par une, à chaque joueur en commençant par celui qui est à droite du donneur qui sera esku.

• On ne peut regarder ses cartes qu'une fois qu'elles sont toutes distribuées.

6. ARTICLE

• Les cartes ne peuvent être montrées avant la fin du tour complet (après le jeu ou le faux jeu), puis il ya obligation de montrer les 4 cartes et s'il y a litige, le juge tranchera.

• Il est interdit de montrer ses cartes avant la fin du tour complet, sinon l'équipe adverse peut juger si elle le désire qu'il s'agit d'un hordago.

• Il est impossible de dire les cartes que l'on a, sauf si elles correspondent au moment du jeu. Quand on est au grand on parle du grand et seulement du grand, pour les autres phases du jeu, idem. Ex : si on est au grand, on ne dit pas que l'on a le jeu ou 2 as ou autres....

7. ARTICLE

• Si au cours de la distribution des cartes l'une d'entre elles se retourne, il est possible de recommencer la distribution en reprenant toutes les cartes. Par contre après un premier mus décidé entre tous et qu'une carte se retourne lors de la seconde distribution, rien ne se passe et le jeu continu.



2. KAPITULUA

KARTAK BANATZERAKOAN

5. ARTIKULUA

- Kartak banatzea dagokionak lehenik nahasi eta ondoren bere ezkerrekoari emango dizkio, moztu ditzan. Kartak banan-banan banatuko ditu, bere eskuinean geratzen dena esku izango delarik. Lau karta banatuko zai-zkio jokalarari bakoitzari.

- Karta guztiak banatu arte, ezin dira begiratu.

6. ARTIKULUA

- Kartak ez dira inoiz erakutsiko joko edo puntua amaitu arte. Behin amaituta, ezinbestekoa (derrigorrezkoa) izango da 4 kartak erakustea. Akatsen bat edo gezurrik egotekotan, epaileek neurriak hartuko dituzte.

- Kartak ezin dira erakutsi joko edo puntuko jokaldia amaitu arte: bestela, penalizazioa, hordago onartuta bezala, aurkariak nahi izanez gero.

- Ezin da esan ze kartak dituzten, soilik jokoan ari den puntuari dagokiona, beste karten berri eman gabe, bestela epaileak neurriak hartuko ditu.

7. ARTIKULUA

- Lehenengoz kartak banatzean, kartaren bat agerian geratuko balitz, berriro banatuko litzateke (karta guztiak multzora) eta behin mus bat egonda kartaren bat ikusten bada, ez da ezer gertatzen.



3er CAPÍTULO CÓMO DAR O QUITAR MUS

8. ARTÍCULO

• El jugador que es mano decide iniciar el juego o darse mus. Si fuera este último, al primer rival le correspondería darle mus o empezar el juego, acto seguido debe decidir la pareja del que está en mano y, finalmente, el rival. En ningún caso el que está de mano podrá hablar con su pareja o cortar el juego en su nombre.

• Matiz: el que está de mano no puede hablar con su pareja, y el segundo con el cuarto, sí.

• 1/3 y 2/4, se admitirá de forma cruzada darse mus o iniciar el juego.

9. ARTÍCULO

• En el caso de que todos los jugadores den mus, las cartas que no sean necesarias o que no les gusten deben echarse sobre la mesa, al menos una. La persona a la que corresponda repartir las cartas las repartirá comenzando por la mano. Repartirá las cartas una vez a cada jugador o jugadora, la cantidad de cartas que ha lanzado cada uno o una a la mesa.

10. ARTÍCULO

• Si alguien pidiera que empezara el juego, le correspondería a quien esté de mano empezar a hablar. Primero a grande, después a chica o pequeña, a pares, al juego y si nadie tiene juego, al punto.

3.CHAPITRE ALLEZ MUS OU PAS

8. ARTICLE

• Le joueur Esku décide s'il sort ou va "mus". S'il va "Mus", son adversaire qui est à coté de lui, décide à son tour. Si c'est toujours mus, c'est au 3ème joueur de parler puis enfin au 4ème si c'est encore mus. Celui qui est esku ne peut en aucun cas parler avec son partenaire ou parler à sa place pendant le jeu.

• Celui qui est esku ne peut pas parler avec son partenaire, le 2ème avec le 4ème eux le peuvent.

• On peut aussi décider d'aller mus en mode croisé, 1 avec 3 et 2 avec 4.

9. ARTICLE

• Si tous les joueurs sont "Mus", on se défause des cartes que l'on ne veut pas en les posant sur la table. Le donneur commence par la personne Esku en lui donnant les cartes dont il a besoin en une seule fois et ainsi de suite.

10. ARTICLE

• Si un joueur décide de "sortir", la personne esku commence à parler. D'abord le grand, puis le petit, ensuite les paires, le jeu et enfin si personne n'a le faux jeu ou le "point"



3. KAPITULUA

MUS-A NOLA EMAN EDO KENDU

8. ARTIKULUA

- Eskutik den jokalaria erabakitzen du jokoa hasi edo mus eman. Azken hau balitz, lehen aurkariari legokioke mus ematea edo jokoa hastea, jarraian, esku dagoenaren bikoteak erabaki behar du; eta, azkenik, aurkariak. Esku dagoenak ezingo du inola ere bere bikotearekin hitz egin edo haren izenean jokoa moztu.

- Ñabardura: esku dagoenak ezin du hitz egin bikotekidearekin, eta bigarrenak laugarrenarekin, bai.

- 1/3 eta 2/4, modu gurutzatuan onartuko da mus eman edo hasi jokoa.

9. ARTIKULUA

- Jokalari guztiek mus emanez gero, behar ez diren edo gogoko ez dituzten kartak mahai gainera bota behar dira, gutxienez bat. Kartak banatzea dagokionak esku dagoenetik hasita banatuko ditu kartak. Behin banatuko dizkio jokalari bakoitzari, mahaira bota dituen karta kopurua, hain zuzen.

10. ARTIKULUA

- Norbaitek jokoa hasteko eskatuko balu, esku dagoenari legokioke hizketan hastea. Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta azken hau inork ez balu, puntura.



4º CAPÍTULO
SEÑAS Y FORMA DE REALIZARLAS

11. ARTÍCULO

• Sólo se admitirán en la competición los gestos regulados. Son estos:

- Dos reyes: morderse el labio inferior.
- Dos ases: sacar la punta de la lengua.
- Medias (tres cartas con el mismo número): mover los labios a un lado. o **Duples** (dos parejas con el mismo número): mover los labios a 2 lados. o 29 puntos: como las medias, después de los pares.
- 31 de juego: guiñar un ojo.
- 30 puntos: guiñar un ojo, cuando nadie tiene juego.
- Juego entre 32 y 40: elevar las dos cejas.

• En el caso de que una pareja sorprenda alguna señal, la pareja captada deberá decir siempre la verdad.

• En caso de duda, el o la jueza decidirá si acepta o no la señal.

• Si se pilla a alguien con gesto falso, partida para el adversario, y si se repitiera la situación se expulsaría a la pareja responsable de la infracción.

4.CHAPITRE
COMMENT PASSER LES SIGNES

11. ARTICLE

• Seuls ses signes sont autorisés dans ce championnat:

- 2 Rois: en mordant la lèvre inférieure.
- 2 As: en tirant le bout de la langue.
- Les meds: en bougeant d'un coté le bout des lèvres.
- Les doubles: en bougeant les lèvres des 2 cotés.
- Le faux jeu 29, comme les meds, mais ne peut être transmis qu'une fois les paires passées.
- Le jeu 31: en clignant d'un oeil.
- Le faux jeu 30. en fermant un oeil si les paires sont passées.
- Le jeu de 32 à 40: en soulevant les 2 sourcils.

• Si un signe a été intercepté, il doit être signalé à l'adversaire si celui-ci le demande.

• S'il y a doute de faux signe, le juge peut intervenir.

• Si un signe est avéré faux et son utilisation prouvée, la manche va aux adversaires. Et s'il récidive, l'équipe est éliminée.



4. KAPITULUA

KEINUA ETI HORIEK EGITEKO MODUA

11. ARTIKULUA

- Arauturiko keinuak bakarrik onartuko dira txapelketan. Hauek dira:
 - Bi errege: ahoko behe aldeko ezpainak hozkatuz.
 - Bi bateko: ahoko mingain punta ateraz.
 - Mediak (hiru karta zenbaki berarekin): ahoko ezpainak albo batera mugituz.
 - Dupleak (zenbaki bera duten bi bikote): ahoko ezpainak 2 aldetara mugituz.
 - Puntura 29: mediak bezala, pareak pasata.
 - Jokora 31 : Begi bat itxiz.
 - Puntura 30: begi bat itxita, jokorik ez dagoenean.
 - Jokoa 32 eta 40 artean: bi bekainak altxatuz.

- Bikote batek keinuren bat harrapatzen badu, atzemandako bikote horrek beti egia esan beharko du.

- Duda egonez gero, epaileak erabakiko du keinua onartzen duen edo ez.

- Keinua faltsuarekin harrapatzen baldin badute, ustel/txikoa/mantxa aurkariarentzat, eta, egoera errepikatuko balitz, arau haustearen erantzule den bikotea kanporatuko litzateke.



**5° CAPÍTULO
ENVIDOS****12. ARTÍCULO**

• En caso de que algún jugador o jugadora enviara, apostara, la opción de coger la apuesta o responder con una apuesta superior estaría en manos de la pareja rival. En el caso de no coger la apuesta, la pareja apostante recibiría un tanto. Si se coge la apuesta, quien tenga la mejor carta al final de la partida recibiría los tantos jugados (primero a la grande, después a la pequeña, a pares, al juego y, si no lo hubiera, al punto, decidiendo la partida en función del órdago). Por último, en caso de responder con una apuesta superior a la inicial, si la dejara el primer apostante, perdería tantos tantos como la primera apuesta realizada; en caso de tomarla, la partida se aclararía en el recuento final en función de la última apuesta (si los dos miembros de la misma pareja apostarán, se tendría en cuenta la apuesta de quien ha hablado en primer lugar).

13. ARTÍCULO

• El jugador o jugadora sin pares ni juego no podrá apostar en nombre de su pareja.

14. ARTÍCULO

• Sobre cualquier juego se debe apostar cuando uno tiene su turno, no se puede dar la orden en el turno de su pareja para apostar. En caso de dar la orden, deberá ser mediante seña reglada.

15. ARTÍCULO

• Si las dos parejas tienen duples y los pares mayores son iguales, en los pares más pequeños ganará la pareja con los números más grandes, y si tienen los mismos, ganará la pareja que esté de mano.

**5. CHAPITRE
LES PARIS****12. ARTICLE**

• Si un joueur "tape", s'il engage des ttantos, les adversaires peuvent tenir, surenchérir ou laisser. Si les adversaires ne "tiennent" pas, celui qui a "tapé" tire un ttanto. Si les adversaires tiennent, à la fin de la partie, celui qui a le meilleur jeu emporte les ttantos mis en jeu (toujours dans l'ordre grand, petit, paires, jeu, point). S'il y a hordago et qu'il est tenu, la partie s'arrête et la manche va au meilleur jeu). Enfin si, après avoir engagé les ttantos, le joueur refuse la surenchère de son adversaire, il perd le nombre de ttantos qu'il a engagé; si il tient, les comptes se font à la fin (quand les 2 partenaires tapent ou surenchérissent, la décision de celui qui parle le premier est retenue).

13. ARTICLE

• Si un joueur n'a ni paire ni jeu, il ne peut en aucun cas parler pour son partenaire.

14. ARTICLE

• Lors des paris c'est à chacun de le faire le pari pour soi, en aucun cas le partenaire ne peut le faire pour vous ou bien vous pour votre partenaire, mais il est possible de surenchérir à condition d'avoir reçu un signe réglementaire.

15. ARTICLE

• Si deux adversaires ont les doubles avec les mêmes paires les plus importantes, celui qui a les meilleures paires inférieures l'emporte et au cas où ils auraient exactement les mêmes doubles, c'est celui qui est esku qui l'emporte.

5. KAPITULUA ENBIDOAK

12. ARTIKULUA

- Jokalariren batek joko balu, apusturik egingo balu, bikote aurkariaren esku legoke apustua hartzea edota apustu handiagoarekin erantzutea. Apustua ez hartzeko kasuan, apustua egin duen bikoteak tanto bat jasoko luke. Apustua hartuz gero, partidaren amaieran karta hoberenak dituenak jokatutako tantoak jasoko lituzke (lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta, ez balego, puntura jasoko lirateke, hordagoaren arabera partida erabakiz). Azkenik, hasierako apustua baino handiagoren batekin erantzunez gero, lehen apustu egileak utziko balu, eginiko lehen apustua adinako tantoak galduko lituzke; hartuz gero, partida amaierako kontaketan argituko litzateke, azken apustuaren arabera (bikote bereko bi kideek apustu egingo balute, lehendabizi hitz egin duenaren apustua hartuko litzateke kontuan).

13. ARTIKULUA

- Parerik eta jokorik ez duen jokalaria ezin izango du bere bikotearen izenean apusturik egin.

14. ARTIKULUA

- Edozein jokoren inguruan, norberak bere txanda duenean egin behar du apustua, ezin da bere bikotearen txandan agindua eman apustua egiteko. Ematekotan, araututako keinuaren bidez beharko du izan.

15. ARTIKULUA

- Bi bikoteek dupleak baldin badituzte eta pare handienak berdinak bada, pare txikienetan zenbaki handienak dituen bikoteak irabaziko du, eta berdinak badituzte, eskutik dagoenak irabaziko du.

6° CAPÍTULO
 RECUENTO DE TANTOS

16. ARTÍCULO

• Cada vez que se haga una apuesta y no se acepte, se recogerán los tantos correspondientes. En caso de empate siempre ganará el jugador o la jugadora que esté de mano. Al final de cada vuelta, todos los jugadores y jugadoras deberán mostrar sus cartas sobre la mesa para el recuento. El recuento se realizará primero a grande, después a chica o pequeña, a pares y al juego o al punto, según las siguientes reglas:

- **A grande:**
 - Si ha ido en paso, la persona que tenga la carta más grande recibirá un tanto.
 - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos correspondientes.
 - **A chica o pequeña:**
 - Si ha ido en paso, la persona que tenga la carta más pequeña recibirá un tanto.
 - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos correspondientes.
 - **A pares:**
 - Si ha ido en paso, se contarán los pares de la pareja con mejores pares. Un tanto por cada par, dos por medias y tres por duples.
 - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos apostados, además de los tantos mencionados en el punto anterior.
 - **Al juego**
 - Como a pares, se recogerán dos tantos por cada juego, y tres si se tiene 31.
- Sólo la pareja ganadora contará dichos tantos.
- **Al punto: (sólo si nadie tiene juego)**
 - Si ha ido en paso, la pareja que tenga el mejor punto recibirá un tanto.
 - Si ha habido apuesta y no se ha aceptado, la persona que haya hecho la apuesta recibirá el tanto.
 - Si ha habido apuesta y se ha aceptado, además de los tantos de la apuesta, la pareja con mejor punto recibirá también el tanto correspondiente al punto.

6. CHAPITRE
 COMMENT COMPTER LES POINTS

16. ARTICLE

En cours de jeu, les points laissés « tira » se tirent au fur et à mesure. En cas d'égalité parfaite, le joueur Esku l'emporte. A la fin de chaque tour de jeu, les 4 joueurs doivent retourner leurs cartes sur la table. On compte ensuite les points (grand, petit, paires, jeu ou point) sur les bases suivantes

- **Grand:**
 - S'il y a un pas, celui qui a le meilleur grand l'emporte.
 - S'il y a un pari, on compte les points mis en jeu.
- **Petit:**
 - S'il y a un pas, celui qui a le meilleur petit l'emporte.
 - S'il y a un pari, on compte les points mis en jeu.
- **Paires:**
 - S'il y a un pas, celui qui a eu les meilleures paires l'emporte: Paires =1 point, Mediak =2 points, Doblak = 3 points
 - S'il y a un pari, on ajoute les points mis en jeu à la valeur des paires.
- **Le jeu**
 - Comme pour les paires; le jeu vaut 2 points, le 31 :3 points.
- **Au point (Lorsqu'il n'y a pas de jeu).**
 - En cas de pas, celui qui a le meilleur jeu tire un tantto.
 - S'il y a un pari, on ajoute un tantto aux points mis en jeu.

6. KAPITULUA

TANTOEN ZENBAKETA

16. ARTIKULUA

• Apustua egin eta onartzen ez den une bakoitzean jasoko dira utzitako tantoak. Berdinketa kasuetan beti, esku dagoen jokalaria irabaziko du. Buelta bakoitzaren amaieran, jokalaria guztiek beraien kartak mahai gainean erakutsi beharko dituzte kontaketarako. Kontaketa lehenik handira, ondoren txikira, paretara eta jokora edo puntura egingo da, ondorengo arauen arabera:

- Handira:
 - Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
 - Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
- Txikira:
 - Pasoan joan bada, karta txikiena duenak tanto bat jasoko du.
 - Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
- Paretara:
 - Pasoan joan bada, parerik onenak dituen bikotearen pareak kontatuko dira. Pare bakoitzarengatik tanto bat, bi mediengatik eta hiru dupeengatik.
 - Apusturik izan bada, aurrekoaz gain apustuan jarritako tantoak ere jasoko dira.
- Jokora
 - Pareetan bezala, joko bakoitzarengatik bi tanto jasoko dira, eta hiru 31 izateagatik. Bikote irabazleak bakarrik kontatuko ditu tantoak.
- Puntura: (jokorik ez dagoenean soilik)
 - Pasoan joan bada, punturik onena duen bikoteak jasoko du tantoa.
 - Apustua egin eta utzi bada, egin duenak jasoko du tantoa.
 - Apustua egin eta hartu bada, apustuko tantoez gain, puntuari dago-kiona ere jasoko du punturik onena duenak.

17. ARTÍCULO

- Ejemplos de apuestas y tantos a recibir:
 - Si se envida y la pareja contraria no acepta: un tanto.
 - Si se envida y la pareja contraria acepta: dos tantos.
 - Si se envida 3 y la pareja contraria no acepta: un tanto.
 - Si se envida 3 y la pareja contraria acepta: 3 tantos.
 - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más y no se acepta: 2 tantos.
 - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más y se acepta: 6 tantos.
 - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más, después se envida 3 más, y la pareja contraria no acepta: 6 tantos.

18. ARTÍCULO

- Después de recoger las cartas de la mesa no se podrán recoger tantos (aunque estén bien ganados).

19. ARTÍCULO

- Quien actúe como juez o jueza sólo podrá intervenir a petición de algún jugador o jugadora, siempre que no se actúe en contra de la norma.
- Excepto en las semifinales y la final. Y si la organización decide.

17. ARTICLE

- Quelques exemples.
 - Enbido tapé, laissé par l'adversaire = 1 ttantto
 - Enbido tapé, tenu par l'anniversaire = 2 ttantto
 - 3 engagés, laissé par l'adversaire = 1 ttantto
 - 3 engagés, tenu par l'adversaire = 3 ttantto
 - Enbido tapé, 4 renchéris par l'adversaire et laissé = 2 ttantto
 - Enbido tapé, 4 renchéris par l'adversaire et tenu = 6 ttantto
 - Enbido tapé, 4 renchéris par l'adversaire et 3 de plus refusé par l'adversaire = 6 ttantto

18. ARTICLE

- Une fois les cartes ramassées, on ne peut plus tirer de points.

19. ARTICLE

- Le juge n'interviendra qu'à la demande de l'un des joueurs si toutefois il ne conteste pas le règlement.
- Les organisateurs peuvent intervenir lors des demi et des finales ou à tout moment s'ils le jugent nécessaire.



17. ARTIKULUA

- Adibide gisako apustuak eta jaso beharreko tantoak:
 - Enbidoa jo eta aurkariak utzi badu: tanto bat.
 - Enbidoa jo eta aurkariak hartu badu: bi tanto.
 - 3 enbidatu eta aurkariak utzi badu: tanto bat.
 - 3 enbidatu eta aurkariak hartu badu: 3 tanto.
 - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta nahi ez baduzu: 2 tanto.
 - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta nahi baduzu: 6 tanto.
 - Enbidoa jo, aurkariak 4 gehiago jo eta 3 gehiago ondoren aurkariak nahi ez badu: 6 tanto.

18. ARTIKULUA

- Kartak mahaitik biltzean, ezin izango da tantorik jaso (nahiz eta ondo irabaziak izan).

19. ARTIKULUA

- Epaille lanean diharduenak jokalariren batek eskatuta soilik esku hartu ahal izango du, arauaren kontra ez badira jolasten.
- Finalaurrekoa eta finala izan ezik. Eta antolakuntzak hala erabakitzen duen kasuetan.



**7º CAPÍTULO
SOBRE LOS ERRORES Y SUS PENAS****20. ARTÍCULO**

• Teniendo pares, en las jugadas en las que ha dicho no tener pares, inconscientemente.

Si nadie más tiene pares, en el recuento final de la partida no recibirá tantos.

• Si alguien de la pareja contraria tiene pares, la pareja contraria recibirá el tanto como si se hubiera apostado.

21. ARTÍCULO

• Si hubiera un jugador o jugadora que, sin tener juego, inconscientemente, dijera que lo tiene:

• Si no hay jugadores o jugadoras con juego, la pareja rival recibirá dos tantos (por el punto y el deje del punto).

• Si la pareja contraria es la única que tiene juego, todas las apuestas quedarán anuladas y la pareja contraria recibirá los tantos que le corresponda por su juego.

• Si la pareja del jugador o jugadora que se ha descuidado tiene juego, y los rivales también lo tienen, los rivales recibirán un tanto (como si hubieran apostado) y a continuación contarán los tantos que les corresponden por el juego.

22. ARTÍCULO

• Si hubiera algún jugador o jugadora que, teniendo juego, inconscientemente, dijera no tenerlo:

• En caso de que el resto de jugadores o jugadoras no tengan juego, se suspenderán las apuestas correspondientes al punto, y la pareja contraria recibirá los tantos correspondientes al punto y al deje del punto.

• Si la pareja contraria tiene juego, recibirá los tantos correspondientes al punto/deje de punto y los que correspondan al juego.

23. ARTÍCULO

• **TIEMPO:** si se alarga demasiado el tiempo de toma de decisiones, se puede acordar una medida entre los jugadores y jugadoras o llamar al juez o jueza (éste o ésta tomará una medida de tiempo, y al superarla el juez o jueza tomará medidas).

• Con carácter general y como máximo, el juez o jueza fijará un intervalo de UN MINUTO.

**7. CHAPITRE
ANNONCE OUBLIÉE****20. ARTICLE**

• Si un joueur oublie d'annoncer les paires: Si personne n'a de paire, il ne tire rien à la fin.

• Si un adversaire a une paire, celui-ci tirera un tantto comme s'il avait « tapé » et l'adversaire refusé l'enjeu.

21. ARTICLE

• Si un joueur annonce le jeu en se trompant

• Si personne d'autre n'a de jeu, les adversaires tirent deux tanttos (le point + le refus)

• Si seulement les adversaires ont le jeu, tout ce qui s'est joué sur le point est annulé et les adversaires tirent les points de leur(s) jeu(x).

• Si le partenaire de celui qui s'est trompé a également le jeu, les adversaires tirent les points de leur(s) propres jeu(x) + un tantto du refus.

22. ARTICLE

• Si un joueur oublie de déclarer son jeu

• Si personne n'a le jeu, tous les points engagés sont annulés et l'adversaire tire 2 tanttos (le point + le refus). Le jeu « oublié » n'est pas pris en compte.

• Si les joueurs adverses ont le jeu, ils tireront un tantto du refus en plus de leur(s) jeu(x).

23. ARTICLE

Temps autorisé pour jouer

• Si le temps de réflexion est exagérément long, et s'il n'y a pas d'accord entre partenaires, le juge peut imposer un temps maximum à ne pas dépasser pour donner une réponse aux paris proposés.

• Après 1 minute d'attente, la réponse doit être donnée.

7. KAPITULUA

AKATSEI ETA HORIEN ZIGORREI BURUZ

20. ARTIKULUA

- Pareak izanda, oharkabeen, ez dituela esan duen jokaldietan. Beste inork parerik ez badu, partida amaierako kontaktetan ez ditu tantoak jasoko.
- Bikote aurkariko norbaitek parerik badu, apustu egin izan balu bezala jasoko du tantoa bikote aurkariak.

21. ARTIKULUA

- Jokorik izan gabe, oharkabeen, baduela esan duen jokalaririk balego:
 - Ez badago jokoa duen jokalaririk, bikote aurkariak bi tanto jasoko ditu (puntu eta puntu utziaren izenean).
 - Aurkariak bakarrik baldin badute jokoa, apustu guztiak bertan behera geldituko dira, eta aurkariak duten jokoarengatik jasoko dute dagoen tanto kopurua.
 - Deskuidatu den jokolariaren bikoteak jokoa badu eta aurkariak ere badute, aurkariak tanto bat jasoko dute (apustu egin izan balute bezala) eta jarraian jokoarengatik dagozkien tantoak kontatuko dituzte.

22. ARTIKULUA

- Jokoa izanda, oharkabeen, ez duela esan duen jokalaririk balego:
 - Gainontzeko jokalariek ez badute jokorik, puntuari dagozkion apustuak bertan behera geratuko dira, eta aurkariak puntu eta puntu utziari dagozkion tantoak jasoko dituzte.
 - Aurkariak jokoa badute, puntu/tanto utzia eta jokoari dagokion tanto kopurua jasoko dituzte.

23. ARTIKULUA

- DENBORA: erabakiak hartzeko denbora gehiegi luzatzen bada, jokalarien artean neurri bat adosteko aukera dago edo, bestela, epaileari deitu (honek denbora neurri bat hartuko du, eta hori gainditzean neurriak hartuko ditu epaileak).
- Orokorrean eta gehienez, MINUTU BATEko tartea finkatuko du epaileak.

**8. CHAPITRE
QUELQUES AUTRES DISPOSITIONS****24. ARTICLE**

• Le basque est la langue prioritaire pour jouer au mus. Cependant, si tout le monde ne la parle pas, il est possible de parler une autre langue si les 4 sont d'accord ; s'il y a encore un souci, appeler le juge (pour traduire, ou jouer sans parler etc...). Une fois la solution trouvée, s'il le règlement du juge n'est pas appliqué, il peut prendre des sanctions.

• Si la solution n'est pas trouvée ou l'utilisation d'une langue non comprise par l'adversaire est utilisée afin de perturber le jeu, des sanctions seront prises par le juge

25. ARTICLE

• Il est interdit de se lever de table avant la fin de la partie (sauf accord des joueurs ou du juge)

• L'article 26 sera appliqué en cas de non respect.

26. ARTICLE

• Si le règlement n'est pas respecté (mensonges, faux signes, parler dans une langue que l'adversaire ne comprends pas etc...) le juge peut annuler les points du tour de mus en cours.

• Si il ya un deuxième non respect du règlement, le juge peut donner la manche à l'équipe adversaire de celle qui n'a pas respecté le règlement

• Si il ya un troisième non respect du règlement, les jugent se réuniront et décideront de la suite adonner, ça ira de la perte de la partie à l'élimination pure et simple du tournoi.

DERNIERE REMARQUE

La fédération Basque de mus, avec des détails supplémentaires sur le tournoi qu'il organise, publiera l'annexe complémentaire et réglementaire sur les sites www.ehmus.eus et www.ehmus.eus/qr/araute-gi-eranskina.

• Harremanetarako: idazkaritza@ehmus.eus

• Webgunea: www.ehmus.eus

**8º CAPÍTULO
OTRAS DISPOSICIONES****24. ARTICULO**

• En cuanto a la lengua, el euskera tendrá la máxima prioridad. Si hay problemas de comprensión, habrá que acordar entre los jugadores y jugadoras cómo actuar. Si no se puede adaptar y entender, se llamará al juez o jueza, que pondrá los medios necesarios (traductor o traductora, acuerdo en cuanto al uso de la lengua en el juego...).

• Una vez solucionado el problema, si se vuelven a presentar incidencias o se tiene la tentación de utilizar la lengua como ventaja, la organización tomará medidas.

25. ARTÍCULO

• Levantarse de la mesa de juego: una vez iniciado el juego, no se podrá levantar de la mesa de juego hasta el final de la partida, sin autorización del juez o jueza.

• Penalización: se pone en marcha el artículo 26.

26. ARTÍCULO

• En caso de que haya infracciones (gestos no reglamentarios, mentiras, hablar fuera de normativa...), al producirse por primera vez, el juez o jueza, como medida de precaución, hará que la partida vuelva a la situación anterior en lo referente a los tantos.

• Si se infringe la norma por segunda vez, la pena será dar el juego completo (treinta tantos) por ganada a la pareja contraria.

• En caso de que haya una tercera infracción, los jueces o juezas de competición se reunirán y estudiarán el caso, pudiendo decidir como sanción, desde la declaración de pérdida de la partida, hasta la sanción de expulsión de la competición.

POR ULTIMO

• Para el campeonato que organiza la Federación de Mus de Euskal Herria se publicará un documento **ADJUNTO al REGLAMENTO OFICIAL** para poder recoger todos los entresijos y actualizaciones que se publicara en la pagina web www.ehmus.eus y en la dirección www.ehmus.eus/qr/araute-gi-eranskina

Euskal Herria, a 27 de agosto de 2024.

Euskal Herriko Mus Federazioa

8. KAPITULUA

BESTE XEDAPEN BATZUK

24. ARTIKULUA

- Hizkuntzari dagokionez, euskarak izango du dagokion lehentasun osoa. Ulermen arazorik baldin badago, jokalarien artean adostu behar da nola jokatu. Moldatzeko eta ulertzeko modurik ez badago, epaileari deitu, eta honek jarri beharreko bitartekoak jarriko ditu (itzultzailea, jokatzeko moduan hizkuntzari dagokion irizpidea...).

- Behin arazoa konponduta berriro ere gorabeherak edukiz gero, edo hizkuntza erabilera abantaila gisa erabiltzeko tentaldirik badago, neurriak hartuko ditu antolakuntzak.

25. ARTIKULUA

- Joko mahaitik altxatzea: behin jokoak hasita, ezingo da joko mahaitik altxa partida amaitu arte, epailearen baimenik gabe.
- Penalizazioa; 26. artikulua martxan jarriko da.

26. ARTIKULUA

- Arau-hausteen aurrean (arautegiz kanpoko keinuak, gezurrak, hitz egi-tea arautegiz kanpo...), lehenengo aldiz gertatzean, epaileak, neurri bezala, partida aurreko egoerara itzularaziko du tantoetan.
- Bigarren aldiz araua hausten bada, neurria zigor moduan aldekoari ustela ematearen tamainakoa izango da.
- Hirugarren aldiz araua hausten bada, txapelketako epaileak bildu eta kasua aztertuko dute, zigor moduan partida galdutzat ematetik hasi eta txapelketatik kanporatzerainoko zigorra jartzeraino erabaki ahalko dute.

AZKEN OHARRA

- Euskal Herriko Mus Federazioak antolatzen duen txapelketarako xehetasun osagarriekin ARAUTEGI ERANSKINA delakoa plazaratuko du eta eskuragarri egongo da www.ehmus.eus helbidean eta www.ehmus.eus/qr/arautegi-eranskina helbidean.

Zure interesekoak izan daitezkeen hainbat LOTURA:

 <p>Esku artean duzun Euskal Herriko Mus ARAUTEGIA digitalki kontsultatu edo deskargatzeko bidea.</p> <p>www.ehmus.eus/qr/arautegia</p>	 <p>Euskal Herriko Mus Txapelketako ARAUTEGI ERANSKINA (xehetasun teknikoak, azken moldaketak) digitalki kontsultatu edo deskargatzeko bidea.</p> <p>www.ehmus.eus/qr/arautegi-eranskina</p>
 <p>Euskal Herriko Mus Txapelketari buruzko urtez urteko informazioa digitalki kontsultatzeko bidea.</p> <p>www.ehmus.eus/qr/txapelketa</p>	 <p>Euskal Herriko Mus Txapelketako SARIEI BURUZKO INFORMAZIOA:</p> <p>www.ehmus.eus/qr/sariak</p>
 <p>Euskal Herriko Mus Txapelketan PARTE HARTZEKO INFORMAZIOA:</p> <p>www.ehmus.eus/qr/partehartu</p>	 <p>Euskal Herriko Mus Txapelketa ANTOLATZEN LAGUNTZEKO LOTURA:</p> <p>www.ehmus.eus/qr/antolatu</p>
 <p>Euskal Herriko Mus Federazioaren argazki bildumak:</p> <p>www.ehmus.eus/qr/argazkiak</p>	 <p>Euskal Herriko Mus Federazioaren bideo grabazioak:</p> <p>www.ehmus.eus/qr/bideoak</p>

EUSKAL HERRIKO

EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOA

IDAZKARITZA NAZIONALA idazkaritza@ehmus.eu

ARABA

araba@ehmus.eu

BIZKAIA

bizkaia@ehmus.eu

BEHE NAFARROA

behenafarroa@ehmus.eu

GIPUZKOA

gipuzkoa@ehmus.eu

LAPURDI

lapurdi@ehmus.eu

NAFARROA

nafarroa@ehmus.eu

ZUBEROA

zuberoa@ehmus.eu



www.ehmus.eu



EUSKAL HERRIKO ehmus.eu
MUS FEDERAZIOA

