

INDICE

- **Capítulo I - AL COMENZAR.** (Artículos del 1 al 5)
- **Capítulo II - AL REPARTIR.** (Artículos del 6 al 22)
- **Capítulo III - PARA CORTAR EL MUS.** (Artículos del 23 al 28)
- **Capítulo IV - DEL TIEMPO DE JUEGO.** (Artículos del 29 al 37)
- **Capítulo V - DE LOS ENVITES.** (Artículos del 38 al 60)
- **Capítulo VI - AL TANTEARSE.** (Artículos del 61 al 71)
- **Capítulo VII - EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS.** (Artículos del 72 al 77)
- **Capítulo VIII – ERRORES EN LA JUGADA DE PARES.** (Artículos del 78 al 82)
- **Capítulo IX – ERRORES EN LA JUGADA DE JUEGO.** (Artículos del 83 al 87)
- **Capítulo X – NO JUEGO.** (Artículos del 88 al 89)
- **Capítulo XI – ANULACIONES DE JUGADA.** (Artículo 90)
- **Capítulo XII – SOBRE EL JUEZ – ÁRBITRO.** (Artículos del 91 al 94)
- **Capítulo XIII – OTRAS DISPOSICIONES.** (Artículos del 95 al 98)

Capítulo 1 - AL COMENZAR

Artículo 1. Los puestos para «sentarse en la mesa» serán sorteados si uno de los jugadores lo requiere, adjudicando a cada jugador un número del uno al cuatro. Se escogen cuatro cartas del 1 al 4, se barajan y se saca una. El primer número que salga en el sorteo elegirá puesto; el primer número que salga de la pareja contraria se sentará a su derecha. Los otros dos jugadores ocuparán los puestos restantes correspondientes. Estos puestos, así determinados, no podrán ser alterados en manera alguna mientras dure la partida.

Artículo 2. Si ningún jugador solicita el sorteo de puestos, no se permitirá, una vez comenzada la partida, cambio de puesto hasta la finalización. Una vez iniciada la partida no se permite modificar los puestos, hubiese habido sorteo o no.

Artículo 3. Las partidas se jugarán con Baraja Española de cuarenta naipes, se jugará con la modalidad de ocho reyes y ocho ases (es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases) y ganará la partida el que consiga 4 juegos de cuarenta piedras.

Artículo 4. Al comenzar cada partida, deberán contarse los naipes, pues si en el transcurso de la misma se advierte que faltan, sobran o hay alguno duplicado, deteriorado, manchado, etc., todo lo jugado hasta entonces será válido. Si la advertencia sucede antes finalizar el lance de grande se volverán a dar los naipes corrigiendo el error detectado; pero si se ha sobrepasado el lance de grande, o bien son segundas dadas, terceras dadas etc. la jugada que se está disputando deberá continuar, solucionando la situación a la finalización de la misma.

Artículo 5. Se permitirán los mirones o espectadores de las partidas a una distancia no inferior a dos metros de la mesa de juego. Estos deberán de ser de piedra, es decir, callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados. A petición de algún jugador se podrá solicitar que se retiren los espectadores de la partida. La organización podrá cambiar este criterio si lo considera conveniente. Los jueces no se consideran mirones y se podrán ubicar en el lugar que consideren oportuno, sin interferir con su presencia en el desarrollo de la partida.

Capítulo II - AL REPARTIR

Artículo 6. Los cuarenta naipes con los que se va a jugar la partida se mezclarán adecuadamente por cualquier jugador; a continuación, dará a cortar y el palo del naipe que salga otorgará el primer reparto de la partida, teniendo en cuenta que al primer jugador de la derecha del que ha cortado le corresponde el palo de oros, copas para el segundo, espadas para el tercero y bastos para el que los muestra. Una vez repartidos los naipes será mano el que corte el mus.

Artículo 7. Los naipes se darán siempre por arriba, de uno en uno y de derecha a izquierda. En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden. Los repartos deberán hacerse con la baraja lo más baja posible para evitar que los naipes puedan verse.

Artículo 8. Es obligatorio calar el mazo como corte del mismo o cortar el mazo a la manera tradicional; en este caso, no se podrá dejar ni levantar menos de tres naipes. El calado o corte lo efectuará el jugador a la izquierda del que los haya barajado.

Artículo 9. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo cualquier cantidad de naipes como corte del mismo, así como, al cortar, hacer dos, tres o varios montones de naipes.

Artículo 10. Cualquier jugador podrá solicitar barajar los naipes, siendo obligatorio que el último en hacerlo sea el que los va a repartir.

Artículo 11. Los naipes no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de los mismos, incluso si el reparto corresponde a descarte.

Artículo 12. Cuando involuntariamente se descubra un naipe, mientras se efectúa el reparto de la primera mano se recogerán todos los naipes repartidos y se procederá a repartirlos de nuevo. En el caso que el que reparte descubra voluntariamente uno o más naipes tendrá que jugar toda la mano con los suyos descubiertos.

Artículo 13. Repartiendo los naipes en cualquier momento, incluso si es por mus visto, el primer jugador en descartarse será el que los da; el descarte continuará de izquierda a derecha hasta el mano, que será el último en descartarse.

Artículo 14. Repartiendo los naipes por primera vez, si el que los reparte da uno o varios de más o de menos a cualquier jugador, se recogerán todos los naipes repartidos y se procederá a repartirlos de nuevo. Después podrá haber mus o no, salvo que fuera el jugador que reparte que se le barajarán las cartas y se le quitará la sobrante enseñándosela al resto de jugadores (sin descubrirla) y metiéndola en el mazo.

Artículo 15. Cuando un jugador tenga cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada a GRANDE, se volverá a dar de nuevo; si esto no fuera así, su jugada será invalidada, depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error.

Artículo 16. Si en el descarte algún jugador tuviera cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada de grande, se obrará de la siguiente manera: si tiene cartas de más, el jugador de su izquierda le barajará las cartas y al azar le quitará la sobrante, en el caso de tener cartas de menos, el jugador que reparte le dará las que le falten. Si no lo advirtiera antes de la jugada de grande será invalidada su jugada depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error. Si se da cuenta en la chica y hay envites u órdago, serán válidos si los gana la pareja que jugó correctamente. Si dicha pareja los perdiera sacará la negada de chica. En los errores de pares, juego y no juego se actuará como indican los apartados respectivos.

Artículo 17. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se está repartiendo. En este caso, sólo el jugador mano podrá ver sus cartas, y decidir si hay mus o no.

Artículo 18. Si sucede en primeras dadas se recogen todas las cartas y se vuelven a repartir, sin excepciones. En las siguientes dadas se actuará según se indica en los siguientes artículos.

Artículo 19. Si el naipe se descubre por la acción, voluntaria o no, del mano o su compañero, no se considerará mus visto.

Artículo 20. En el mus visto cualquier jugador, excepto el mano, podrá quedarse “servido” (no descartarse de ninguna carta). En ese caso no podrá haber mus (ni visto ni normal) en la siguiente jugada.

Artículo 21. Si por los descartes se terminan los naipes del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte, lo barajará, dará a cortar y repartirá los naipes solicitados.

Artículo 22. Queda prohibido mover los naipes del mazo para contarlos y saber cuántos quedan. En el caso de haber mus, el jugador que lo haya hecho no tiene derecho a descartarse. Si el mus lo corta la pareja infractora, los contrarios tienen derecho a que haya mus si lo desean.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Capítulo III - PARA CORTAR EL MUS

Artículo 23. No se podrá utilizar más de un minuto, por pareja, para cortar o dar mus.

Artículo 24. El mus se puede cortar con cualquier clase de naipes.

Artículo 25. Se permite el juego de boquilla hasta que se corte el mus.

Artículo 26. El mano de la pareja postre no podrá cortar el mus hasta que el mano lo haya dado. El tercer jugador, en tanto componente de la pareja mano, puede cortarlo en cualquier momento, aun sin contar con su compañero. Y el cuarto jugador podrá cortar el mus, sin contar con su compañero, una vez que la pareja mano lo haya dado.

Artículo 27. El mano de cada pareja, incluso después de haberse dado mus, podrá comunicar a su compañero la decisión o conveniencia de dar o cortar el mus, aunque haya habido descartes.

Artículo 28. Excepcionalmente, cuando una de las dos parejas esté a falta de 5 piedras o menos, el mus puede cortarlo cualquier jugador en el momento que quiera, incluso repartiendo los naipes.

marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Capítulo IV - DEL TIEMPO DE JUEGO

Artículo 29. Las partidas durarán un plazo máximo de 80 minutos, para partidas a 4 juegos ganados.

Artículo 30. Las partidas se jugarán de forma continuada. Cualquier tiempo añadido, aunque sea por circunstancias mayores, deberá ser autorizado por el Juez- Árbitro. Las parejas que incumplan este artículo serán amonestadas y, si reinciden en ello, serán descalificadas.

Artículo 31. Aunque exista un horario de referencia en el cartel del torneo, éste podrá ser ajustado a los posibles retrasos o adelantos de cada ronda. Es responsabilidad de los jugadores estar atentos a las horas reales de comienzo de las partidas.

Artículo 32. 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 y a continuación se pondrá en marcha el reloj que medirá el tiempo de la ronda.

Artículo 33. Si una vez comenzado el tiempo de la partida faltase algún jugador se aplicarán los siguientes criterios:

- 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 un jugador de cada pareja, las sanciones se aplicarán a ambas.
- Estas sanciones no pueden ser perdonadas en ningún caso por la pareja contraria.

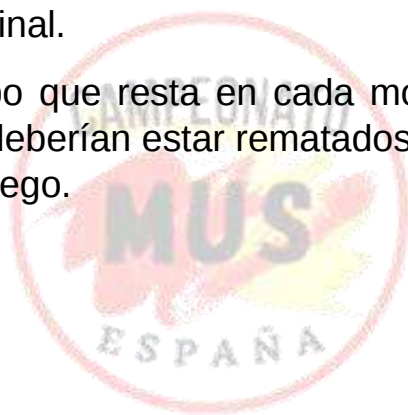
Artículo 34. En la primera partida de cada jornada podrá haber un tiempo de cortesía. El reloj se pondrá en marcha una vez concluido ese tiempo y a partir de ahí se aplicarán las sanciones recogidas en el artículo anterior.

Artículo 35. 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 los apercibimientos o sanciones que correspondan. Nunca se admitirán reclamaciones de este tipo a posteriori.

Artículo 36. Todas las partidas deben finalizar en el tiempo estipulado para cada ronda. Con aquellas partidas que corran el riesgo de no hacerlo, el Juez-Árbitro actuará de la siguiente forma:

- Cuando resten 10 minutos o menos para la finalización de la ronda y esté en disputa el penúltimo juego (3-2), el último y definitivo juego lo comenzarán ambas parejas con 20 piedras.
- Si el último juego en disputa (3-3) comenzase con el tiempo de ronda finalizado, ambas parejas comenzaran con 30 piedras.
- Cuando resten 10 minutos o menos, o bien el tiempo de ronda este finalizado y faltasen más de 2 juegos para la finalización de la partida, todos los nuevos juegos se iniciarán con 30 piedras ambas parejas, y tras cualquier empate se disputará un único juego final.

Artículo 37. El tiempo que resta en cada momento, así como los juegos mínimos que deberían estar rematados, serán visibles desde todas las mesas de juego.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Capítulo V - DE LOS ENVITES

Artículo 38. Si los componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro dice órdago, al mismo tiempo, la pareja oponente podrá elegir el envite que más le interese.

Artículo 39. Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá subir el envite hasta que los contrarios hayan revocado la apuesta.

Artículo 40. Para aceptar cualquier envite, siempre que no se pluralice, se sobreentiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea su puesto mano o poste; por tanto, el compañero puede rectificarle y revocar el envite, si lo cree conveniente.

Artículo 41. Se establecen 30 segundos, como máximo, para aceptar o revocar cualquier envite, salvo que se trate de un órdago, o la cantidad envidada o revocada constituya un órdago, dada la situación del tanteo en ese momento, para lo cual se establece un máximo de 2 minutos.

Artículo 42. Si ante cualquier envite, un jugador quiere y su compañero no quiere, valdrá el quiero. Si un jugador dice quiero o no quiero a un envite u órdago y su compañero al mismo tiempo dice queremos o no queremos, valdrá el plural.

Artículo 43. Las manifestaciones en plural o en imperativo de un jugador, siempre antes de que haya hablado su compañero, obligan a la pareja (ej.: «ponte», «apúntate», «queremos», «pasamos», etc.). Excepto en los lances de pares o juego, que el jugador que no los lleva no puede cerrar jugada pero sí dialogar o consultar con su compañero.

Artículo 44. Los tantos de los envites, sean del número que sean (aunque pasen de los estipulados para el juego), se contarán al final de la jugada y por el orden de los lances. Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.

Artículo 45. Si un jugador es mano, y no acepta un envite u órdago en cualquier lance, y al descubrir su naipes - lo supiera o no- lleva la jugada máxima del lance (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta) no tendrá derecho a reclamación alguna por su error a distracción, ganando el lance sus rivales.

Artículo 46. Un jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos, aunque sea postre y lleve la jugada mínima (dos ases a pares o treinta y tres a juego); los tantos aceptados serán apuntados por la pareja que los gane.

Artículo 47. Queda expresamente prohibido querer un órdago a juego con treinta y tres de postre, excepto si es con la frase, quiero y no pierdo.

Artículo 48. Si el postre con juego, y su compañero sin juego, acepta órdago a juego con la frase quiero y no pierdo, se considerará que tiene treinta y tres y su quiero no será válido, aun resultando, al enseñar los naipes, que lleva un juego ganador.

Artículo 49. Si una pareja siendo postre acepta un órdago a pares o a juego teniendo ambos 2 ases o 33 al juego, el órdago no será valido y la pareja que jugó correctamente sacarán sus tantos más las negadas.

Artículo 50. Si al aceptar un envite, un jugador separa sobre el tapete los tantos envidados, ni él ni su compañero podrán revocar la apuesta ni volverse atrás del quiero, porque se entenderá que es un quiero terminante y plural.

Artículo 501 Ante un órdago aceptado todos los jugadores deberán enseñar sus cartas.

Artículo 52. Se podrán cantar los cuatro naipes en cualquier momento del juego por orden de mayor a menor, o viceversa, pero sin omitir un naipe igual a uno de los declarados.

Artículo 53. Durante el desarrollo de cualquier lance se podrá hablar de otro, anterior o posterior, eso sí, diciendo siempre la verdad.

Artículo 54. Los naipes podrán ser cantados en los lances de grande y chica, total o parcialmente quedando prohibido omitir el cantar una carta que tenga el mismo valor que la última cantada (Ejemplo: Rey - Caballo, teniendo dos o más CABALLOS). Lo mismo ocurrirá cantando las cartas de menor a mayor.

Artículo 55. En el lance de pares sólo se pueden preguntar y declarar los que se tienen. En caso de medias o duples, no se

podrán declarar pares simples. En todos los casos, si se declara la clase pares y/o los naipes que los componen, deberá decirse la verdad.

Artículo 56. Los envites, quieros, revoques y órdagos, así como los descartes y petición de naipes, y también pasar o declarar cualquier lance, deberán ser expresados en voz clara. No serán válidos, en su lugar, gestos, expresiones o indicaciones con manos o dedos.

Artículo 57. Cuando está en litigio y pendiente de contestación un envite, revoque u órdago, el contrario puede mandar hablar al mano del lance siguiente, dándose por entendido que no ha aceptado la apuesta. Si es el mano el que inicia el siguiente lance, sin contestar a la apuesta, se entenderá también que no ha aceptado.

Artículo 58. Si un jugador no tiene pares o juego, no podrá abrir otro lance hasta que los envites, revoques u órdagos no hayan sido decididos por su compañero.

Artículo 59. Un jugador puede aconsejar o mandar a su compañero pasar, envidar, revocar, ordaguear, querer o no querer. Si su compañero le consulta, aunque sea en los lances que no tiene, el jugador puede dar su opinión, pero la última decisión sobre la jugada corresponde al jugador que la tiene.

Artículo 60. Si un jugador postre, y su compañero no los tiene, acepta un órdago a pares con dos ases, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago uno o los dos contrarios descubren sus naipes, ganarán el juego o el punto, en todos los casos con un tanto de negada, excepto si la pareja que ha cometido el error es mano del lance y lleva la jugada máxima (treinta y una o treinta), que la ganará en paso. Si los contrarios no han enseñado sus naipes, continuará el juego de la manera habitual tras apuntarse el tanto de negada.

Capítulo VI - AL TANTEARSE

Artículo 61. Los pares, el juego y el punto NO tienen deje.

Artículo 62. Para tantearse, lo mismo que para hablar, se hará por el mismo orden de las jugadas del mus, es decir: grande, chica, pares, juego o punto. En cada lance se apuntará la negada o los tantos de envites revocados y no aceptados. Al final de la jugada, los envites aceptados, el valor de las jugadas (grande y chica, si han quedado en paso, y punto) y el valor de los pares y el juego.

Artículo 63. Antes de comenzar la partida debe quedar claro qué jugador tantea de cada pareja que será el que lleve las piedras; en consecuencia, su compañero conservará los amarracos. No se puede cambiar el orden establecido en toda la partida.

Artículo 64. El tanteo ganado deberá ser aprobado por la pareja contraria.

Artículo 65. No podrán mezclarse ni recogerse los naipes de las jugadas hasta que no se haya terminado el tanteo de las dos parejas.

Artículo 66. Una vez contados y apuntados los tantos y metidos los naipes en el mazo para barajar de nuevo no se podrá reclamar ningún tanto omitido o mal sumado, sin el consentimiento de la pareja contraria.

Artículo 67. Cuando a una pareja le falten cuatro o menos tantos para terminar el juego, el que tantea está obligado a anunciarlo, diciendo «nos metemos» o «estamos dentro», etc., y su compañero meterá los amarracos en el centro.

Artículo 68. Si una pareja es, por error, mano dos veces seguidas y no se ha rematado el lance de grande, se anulará la jugada y se volverán a dar los naipes, pero si se ha iniciado el lance de chica, lo tanteado o por tantear será válido hasta el final.

Artículo 69. Una vez que se haya terminado el lance de juego o punto es obligatorio que los cuatro jugadores enseñen todos sus naipes, aunque estos no tengan valor de tanteo, pues según qué naipes o jugadas se muestran podría dar lugar a penalizaciones.

Artículo 70. Para la aceptación de un órdago es imprescindible hacerlo de viva voz, mostrando los naipes los cuatro jugadores. En

pares y juego, el jugador que no los lleve no podrá, en ningún caso, cerrar jugada.

Artículo. 71. Un órdago aceptado, en cualquier lance, anula todos los envites aceptados en lances anteriores, aunque con dichos envites los perdedores del órdago ganen el juego completo.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Capítulo VII - EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS

Artículo 72. Se admiten sólo las señas reglamentadas por La Federación de Mus.

Artículo 73. Las señas oficiales de La Federación de Mus son:

- Dos reyes: Morderse el labio inferior.
- Dos ases: Sacar la lengua de frente.
- Medias de reyes: Mover los labios cerrados hacia un lado.
- Medias de ases: Sacar la lengua hacia un lado.
- Medias: Mover los labios cerrados hacia un lado. (Esta seña no se podrá pasar hasta después del lance de grande.)
- Duples: Levantar las cejas.
- Juego: Sacar los labios cerrados hacia afuera. (No vale para la treinta y una).
- Treinta y una: Guiñar un ojo.
- Treinta: Alzar los dos hombros. Guiñar un ojo después de cantar juego no los cuatro jugadores.
- Veintinueve: Alzar un hombro.
- Ciego: Cerrar los dos ojos. (Esta seña no se podrá pasar si hay jugada que tenga seña establecida.)
- Cortar el mus: Inclinar la cabeza hacia un lado.

Artículo 74. Al comenzar la partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

Artículo 75. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, independientemente de su valor intrínseco, a excepción de las medias que no sean de reyes, que se pasarán después del lance de grande. La seña de treinta al punto, guiñando un ojo, se pasará después de que todos los jugadores hayan dicho “juego no”.

Artículo 76. No se pueden pasar señas parciales. (ej.: con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases).

Artículo 77. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

Capítulo VIII: ERRORES EN LA JUGADA DE PARES

Artículo 78. Si alguno de los jugadores se equivocara en la jugada de pares, deberá rectificar su error antes de que esta se cierre, cantando sus pares.

Artículo 79. Si se diera cuenta del error una vez comenzada la misma, sin envites, o los hubiera habido sin que el contrario hubiese contestado, la jugada deberá ser reiniciada, sin sanción posterior para el jugador que se equivocó, aunque deberá cantar sus pares igualmente.

Artículo 80. Si por el contrario se hubieran suscitado envites, contestados con quiero, no quiero o reenvidados, el jugador que cometió el error deberá cantar sus pares. Su jugada NO PARTICIPARÁ en la jugada de pares (sí en la de juego o no juego) y se aplicará el siguiente criterio:

- Una vez finalizada la jugada de juego o no juego, si gana la pareja que cometió el error a pares, su jugada será anulada y sacará los tantos CON negada la pareja que jugó correctamente. Si los gana la pareja que actuó correctamente la jugada será válida. En cualquiera de los dos casos, en la jugada de juego o no juego, no habrá ningún tipo de sanción para la pareja que se equivocó a pares.

Artículo 81. Si el error se descubre después de cerrada la jugada de pares su jugada quedará anulada y se actuará de la siguiente forma:

Los envites u órdagos suscitados en dicha jugada o en jugadas posteriores (juego o no Juego) serán válidos sólo si los gana la pareja que jugó correctamente. Si quedaran en pase o los perdiera la pareja que jugó correctamente, sacaran los tantos de su jugada CON negada.

Excepciones a esta norma:

- El órdago a pares no es válido si solo uno de los jugadores de la pareja que cometió el error es postre tiene 2 ases y dicho órdago es aceptado por la pareja infractora.
Si la pareja que cometió el error tiene 4 Reyes y es mano del contrario, sacará sus pares en pase.

- Si el jugador que cometió el error a pares o su compañero tienen juego y los contrarios no, podrán sacar los tantos de su jugada.
- Si la pareja que cometió el error tiene 30 al no juego y es mano, sacará el punto en pase.

Artículo 82. Jugada anulada. Aquellas jugadas anuladas en pares, sí participarán para contabilizar los posibles envites en grande y en chica.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Capítulo IX: ERRORES EN LA JUGADA DE JUEGO

Artículo 83. Si alguno de los jugadores se equivocase en la jugada de juego, tendrá que rectificar su error antes de que se cierre la jugada, cantando el juego si lo llevase.

Artículo 84. Si se diese cuenta del error una vez comenzada la misma, sino ha habido envites, o los hubiera habido sin que el contrario hubiese contestado, la jugada deberá ser reiniciada, sin sanción para el jugador que se equivocó, aunque deberá cantar su juego igualmente.

Artículo 85. Si por el contrario se hubieran suscitado envites, contestados con quiero, no quiero o reenvidados, el jugador que cometió el error deberá cantar su juego. Su jugada no participará en la jugada de juego. Si gana la pareja que cometió el error será anulada y sacará los tantos con negada la que jugó correctamente. Si los gana la pareja que actuó correctamente la jugada será válida.

Artículo 86. Si el error se descubre después de cerrada la jugada de juego, su jugada quedará anulada y se actuará de la siguiente forma:

- Los envites u órdagos suscitados en dicha jugada serán válidos sólo si los gana la pareja que jugó correctamente. Si dicha pareja los perdiera sacarán los tantos de su jugada más las negadas correspondientes.

Artículo 87. Excepciones a esta norma:

- Si la pareja que se equivocó tiene 31 y es mano, podrá sacar su juego en pase, más el juego del compañero si lo tuviera, SIN negadas.
- Los envites u órdagos suscitados a juego no son válidos si son aceptados por la pareja que se equivocó, tiene 33 y es postre. Sacarán los tantos de su juego más la negada.
- Si el jugador que se equivocó tiene juego y los contrarios no, podrá sacar los tantos de su jugada.

Cap. X: NO JUEGO

Artículo 88. Cuando los cuatro jugadores dicen NO JUEGO, pero al descubrir las cartas algún jugador tiene juego, de haber envites al NO JUEGO, éstos quedarían anulados, y se apuntará los tantos de juego SIN negada el jugador que mejor juego tenga.

Artículo 89. Si un jugador canta juego y el resto no cantan juego y al descubrir las cartas se descubre que el jugador que cantó juego no lo tiene, SU JUGADA SERA ANULADA y se tanteará de la siguiente manera:

- La pareja contraria, se anotarán punto y negada de punto en todos los casos, ganen o pierdan el punto al enseñar las cartas.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Cap. XI: ANULACIONES DE JUGADA

Artículo 90. Cuando la jugada de un jugador o de la pareja completa sea anulada, si esa jugada o jugadas anuladas han propiciado negadas o envites favorables a la jugada anulada, estos deberán ser anulados también. Si no hubiera envites de por medio en alguna jugada de pares, juego o no juego, y la pareja que no cometió infracción tuviera derecho a negada, deberá apuntarse las negadas correspondientes en el momento de anulación de la jugada.



marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

CAP. XII - SOBRE EL JUEZ-ÁRBITRO

Artículo 91. El Juez- Árbitro, designado por La Federación de Mus, aplicará éste Reglamento con su mejor interpretación y dispondrá de potestad para resolver cualquier reclamación, anomalía o lance del juego no específicamente recogido en este Reglamento. El Juez- Árbitro decidirá con su mejor criterio.

Artículo 92. En el supuesto de que la decisión del Juez- Árbitro sea discutida por un jugador, éste podrá recurrir. Si así ocurre se personarán en la mesa dos jueces más que tomarán la información completa de las dos parejas, retirándose a continuación, los tres Jueces a deliberar; su decisión, que bastará que sea por mayoría, será inapelable, resolviéndose la continuación de la partida o el resultado final de la misma.

Artículo 93. La pareja o parejas que no acaten la decisión del Juez- Árbitro o de los tres jueces, si los hubiera, serán descalificadas.

Artículo 94. La partida de la final de cada Torneo de La Federación de Mus será arbitrada de principio a fin por un Juez-Árbitro, que dispondrá de un Juez suplente en caso de necesidad.

marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS

Cap. XIII - OTRAS DISPOSICIONES

Artículo 95. El Juego del mus debe ser un encuentro de voluntades positivas, de comunicación y de sana competitividad entre competidores, por ello, los jugadores que alteren este principio con su mal comportamiento, gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, atuendo indecoroso, etc. podrán ser descalificados por los Jueces- Árbitros.

Artículo 96. La Federación recomienda que las mesas de juego se mantengan, dentro de lo posible, limpias y despejadas para la práctica del juego, evitando toda clase de elementos que puedan dificultar el correcto desarrollo de las partidas (vasos, ceniceros, mecheros, tabaco, etc., los que deberían situarse en mesas auxiliares o ratonas).

Artículo 97. La Federación se reserva la facultad de modificar los horarios y sistema de juego para el mejor desarrollo de sus campeonatos.

Artículo 98. Las normas, en cuanto constituyen los derechos y las obligaciones de los federados para competir, serán siempre las de La Federación de Mus, para los Torneos y Campeonatos convocados en todas las provincias.

marca oficial de
LA FEDERACION
ESPAÑOLA DE MUS