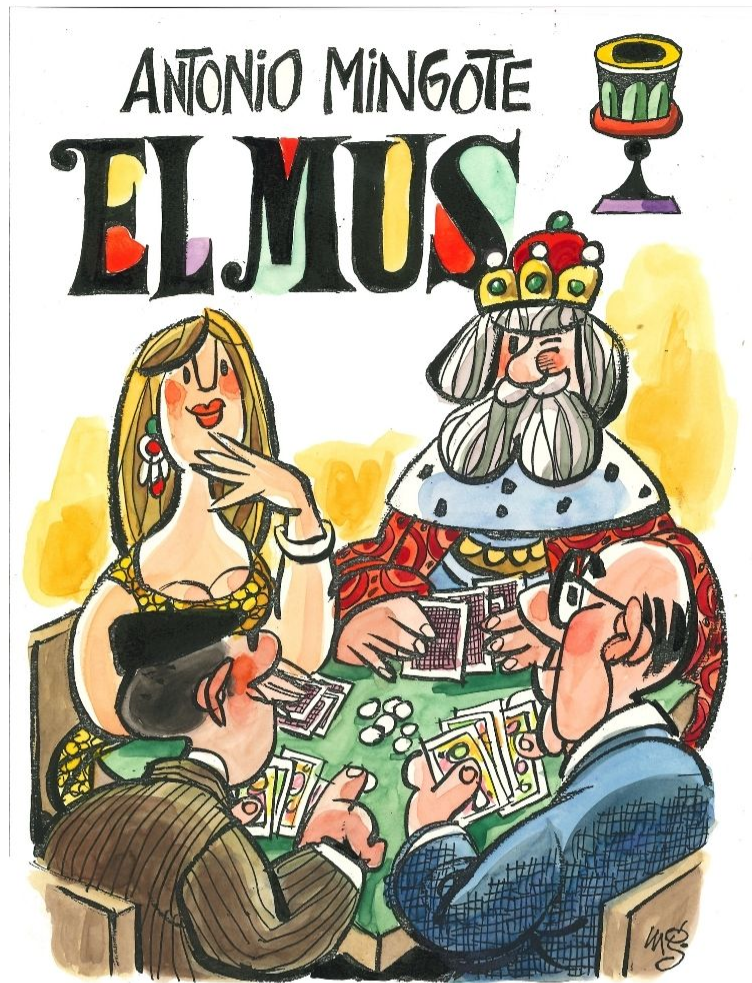


# Chamberí, mus y Mingote

## Campeonato de Mus



## REGLAMENTO

Las presentes Normas del Campeonato de Mus son una adaptación del Reglamento de la RFE de Mus, cuyas normas servirán de referencia, en caso de dudas o interpretación.

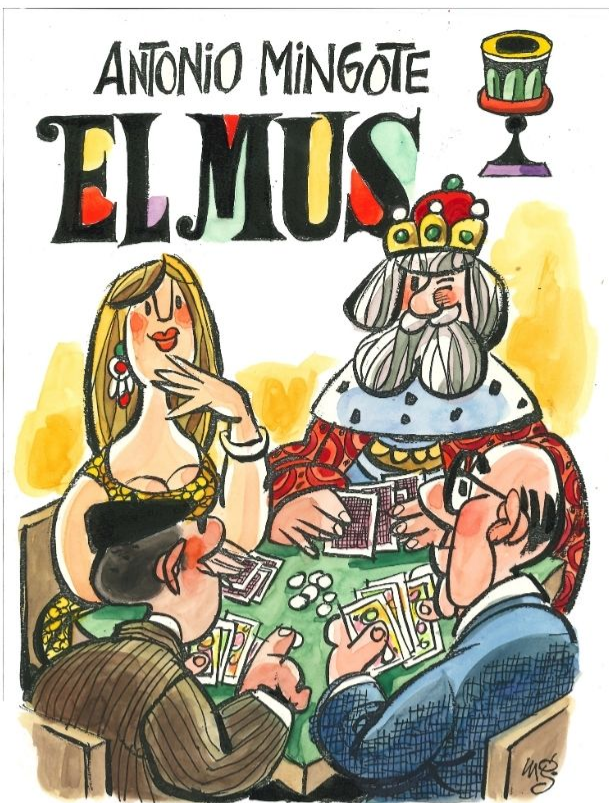
Este campeonato se organiza por la Junta Municipal del Distrito de Chamberí en colaboración con la Fundación Antonio Mingote, dentro de la semana de conmemoración de Antonio Mingote en la que se celebra su obra y su relación con el juego del mus.

### 1.- INTRODUCCIÓN:

De acuerdo con las parejas inscritas, se organizarán las partidas de la siguiente manera: Se realizará un sorteo con todas las parejas inscritas que jugarán entre ellas, pasando a siguiente ronda la pareja que vaya ganando su partida, hasta llegar a la Final, con las dos últimas parejas que han ganado todas sus partidas en las diferentes sesiones del Campeonato.







Se jugará al “mus de 8 reyes y 8 ases”, con las señas legales admitidas en el Reglamento Oficial de la Federación Española de Mus con la baraja española de 40 cartas, completa, a 40 piedras (8 amarracos) y ganará la partida la pareja que llegue primero tres juegos parciales ganados.

Valdrá la “31 real”, es decir, 3 sietes y un rey de “barbas”. (para esta jugada no valdrán los treses, ni sotas y caballos, pero 3 sietes y un tres sí valen como 31 normal).

Toda pareja participante se compromete a respetar y acatar lo dispuesto en esta convocatoria y se recomienda, con sumo interés a todos los participantes, DISCIPLINA, COMPRENSIÓN y DEPORTIVIDAD, circunstancias que confiamos presidan esta competición.

Se admite toda clase de bromas y chanzas (de buen gusto, por supuesto), antes y después de cada partida, pero **NUNCA DURANTE EL DESARROLLO** de las mismas, pudiendo la Organización sancionar al jugador, y por tanto a su pareja, en caso de incumplimiento.

Como ya es sabido, **LOS MIRONES SERÁN DE PIEDRA**, es decir, callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados.

## 2.- DESARROLLO DE LAS PARTIDAS:

### 2.1. Inicio de la Partida:

En todas las partidas se concederá un plazo de cortesía de 10 minutos, a partir del horario de comienzo anunciado. Por ello, superado el plazo de cortesía de 10 minutos, cualquier pareja que no haya comenzado el juego, por incomparecencia de uno o de los dos integrantes, será declarada **INCOMPARECIENTE**, y así se comunicará a los Responsables de la Sesión, que lo harán constar en acta.

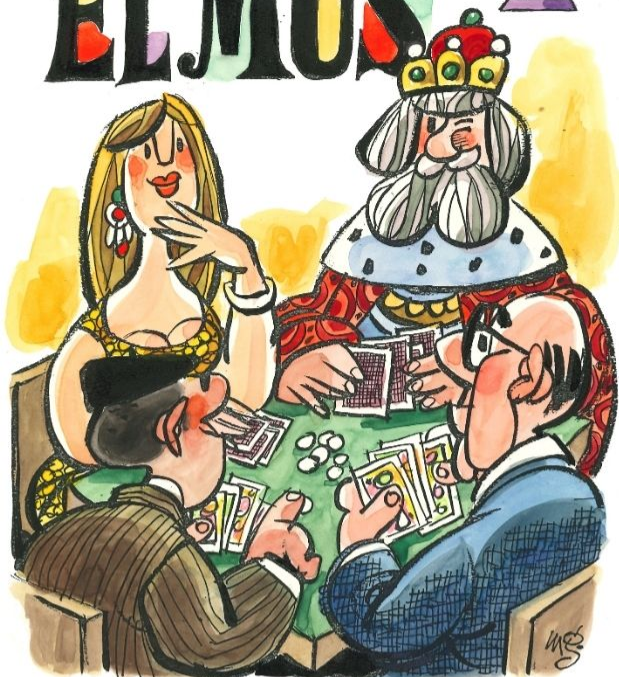
Presentes las dos parejas, mediante el uso de “la carta más alta” escogerá sitio en la mesa de juego el jugador al que haya correspondido “la más alta”, y la segunda carta más alta de la otra pareja, se sentará a su derecha, ocupando los otros lugares los dos jugadores restantes, frente a sus respectivos compañeros. Estas posiciones no pueden cambiarse durante el desarrollo de cada partida, pero sí en otras posteriores.

Los naipes no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de los mismos. Se admite el mus visto si lo quiere la mano. El primer jugador en descartarse será siempre el poste.





# ANTONIO MINGOTE EL MUS



## 2.2. Desarrollo de la Partida:

La primera mano será a “MUS CORRIDO”, es decir, pasando la baraja al jugador siguiente si no se ha “cortado el mus”, y dará cartas el mismo jugador al que correspondió “la carta más alta”.

Se permite el JUEGO DE “BOQUILLA”, hasta que se corte el mus, es decir: antes de cortar el mus se puede mentir con la boca; diciendo, por ejemplo, “me las gano todas”, “no tengo nada”, “juguemos al tran-tran”, “a las que nos dejen”, “tengo duples y 31” (lo que es imposible), te ayudo”, etc., pero siempre antes de cortar el mus.

El último jugador de cada pareja, pueden preguntar a sus compañeros si quieren “mus” o “no mus”, pero nunca podrán hacerlo los primeros de cada pareja.

Cortado el mus, mazo y descarte juntos se pondrán a la izquierda del jugador “mano”. Se puede demorar una contestación, tanto para querer, no querer, envidar e, incluso, ordaguear, un tiempo prudencial (unos segundos, los precisos para sopesar un posible resultado futuro), que no se medirá con reloj, pero que no será mayor de 10 o 15 segundos, aproximadamente.

Si los componentes de una pareja envidan distinto número de piedras, o uno envida y otro dice órdago en el mismo lance, prevalecerá y será válida la primera respuesta dada, pero si esto ocurriera al mismo tiempo, prácticamente al unísono, y no se pudiera dilucidar qué jugador habló antes, serán los contrarios los que podrán elegir el envite que más les interese, dejando sin validez la otra.

Para aceptar cualquier envite, siempre que no se pluralice (“queremos” o “no queremos”) se sobreentiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea su puesto mano o postre de su pareja y por tanto, el compañero puede revocar el envite, si lo cree conveniente.

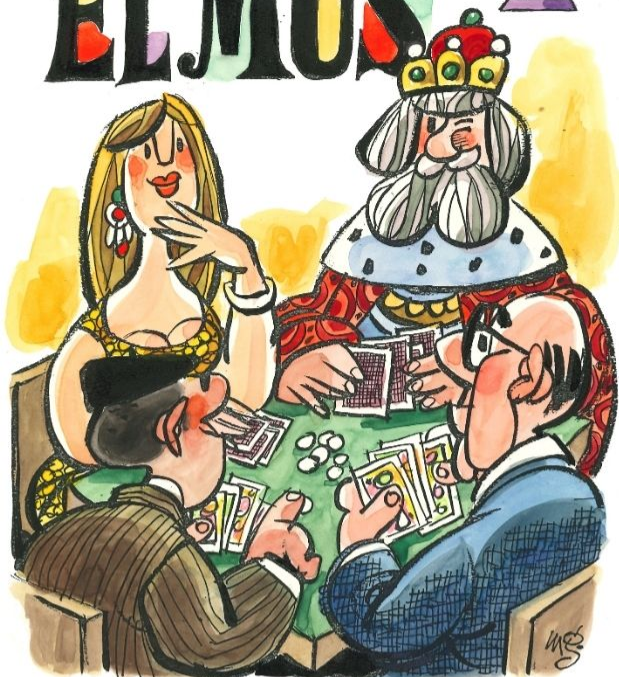
Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.

Se puede (como pequeña broma) querer un envite o un órdago a juego con 33 y “de postre”, siempre que su compañero/a no tenga juego, pero si no fuera así y su compañero/a tuviera juego, sea éste el que sea, el envite u órdago será válido.





# ANTONIO MINGOTE EL MUS



## 2.3. Contabilización de Piedras y Amarracos:

Todas las piedras ganadas en cada lance se contarán en VOZ ALTA, siguiendo siempre el orden de los lances: G, Ch, P, J, con todas las cartas de todos los jugadores “BOCA ARRIBA”, siendo OBLIGATORIO enseñar todas las cartas todas las veces al finalizar los lances, aun en el caso de no apuntarse ninguna piedra.

El jugador que incumpla esta norma, independientemente de las cartas que tenga, y que por distracción o intencionadamente las “meta en la Baraja”, pierde el lance.

El tanteo debe ser aprobado por la pareja contraria, y no se recogerán las cartas hasta terminar el tanteo de las dos parejas, pero una vez recogidos los naipes el tanteo será inamovible.

Sólo tocará y apuntará las piedras y los amarracos (que se los pasará al compañero), un jugador de cada pareja, y será siempre el mismo durante toda la partida, limitándose el otro, es decir, el que tiene los amarracos, a “meterse dentro” cuando tenga 35 o más piedras, advirtiéndoselo a los contrarios, y depositando los amarracos en el centro del tapete.

No se podrán enseñar los naipes, excepto si se dilucida un órdago. El enseñar los naipes significa que se acepta el órdago.

Los envites, por altos que sean, no terminan el juego, que debe seguir hasta terminarse el lance de “Juego” o “No juego” y después, por orden, se tanteará.

El órdago aceptado en cualquier lance termina el juego, anulando todos los envites anteriores.

## 2.4. Finalización de la Partida:

Al finalizar las partidas se anotarán los resultados en el ACTA DE LA PARTIDA, con el número correspondiente a cada pareja, firmando la conformidad del Acta un representante de cada pareja, que será entregada a la Organización.

Antes de firmar el Acta pueden presentarse reclamaciones ante la Organización, explicando los motivos para que los responsables puedan juzgar las oportunidades de las mismas.

