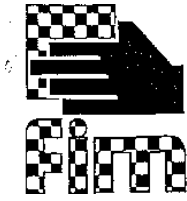


REGLAMENTO MUNDIAL DE MUS DE COLECTIVIDADES VASCAS EUSKADI 2026



Federación Internacional de Mus de Comunidades Vascas

INTRODUCCIÓN

Sabemos que existen muchas formas de jugar al mus, y este reglamento lo que pretende es tratar de unificar la mayor cantidad de esas formas posibles para el buen desempeño y compañerismo entre las parejas jugadores que es el espíritu principal de este juego. Es imposible pensar que todas las circunstancias que pudieran ocurrir en alguna partida queden plasmadas en este reglamento ya que su enumeración se acercara al infinito. Por eso, lo que este reglamento pretende, es acoger la mayor cantidad de situaciones posibles y que las demás situaciones que pudiesen ocurrir sean a criterio de la buena disposición de los jugadores y de no ser así, la solución la tendrán los árbitros que se designen por la comisión organizadora la que no será apelable.

MODALIDAD

1. Se jugará a cuatro reyes y a cuatro ases, con baraja española de 40 cartas, por lo que cada naipe tendrá el valor que representa.
0. Cada juego chico se jugará a 40 tantos (8 amarrakos de 5 tantos cada uno) y cada partida se realizará a cuatro juegos ganados pudiendo la organización modificar la cantidad de chicos a jugar por motivos de tiempo o algún otro para lo cual deberá exponerlo en la primera reunión de delegados y deberá ser aprobada por los 2/3 de la asamblea reunida.
0. Antes de comenzar la partida, los jugadores o el juez deberán contar los naipes para cerciorarse que estén los 40 necesarios. De darse cuenta de que faltan o sobran una vez iniciada la partida, se deberá pedir baraja nueva pero lo tanteado hasta ese momento quedará como está.
0. Al centro de la mesa se deberán disponer de 8 piedras o fichas que servirán para el tanteo unitario y de 12 diferentes a las anteriores que servirán como Amarrakos. Cuando una de las parejas tenga 6 Amarrakos y en la jugada logre uno más, deberá entrar esos 6 amarrakos al centro informando en voz alta "ADENTRO" para dar a entender a su rival que solo le faltan los tantos necesarios para llegar a los 40 de los que se compone cada chico.

REPARTO

0. Al comenzar, el juez, tomará la baraja y repartirá una carta para cada jugador. El que saque la carta más alta comenzara siendo Mano. Si dos o más jugadores sacan la misma carta, se procederá a dar nuevamente cartas, pero solo entre ellos hasta obtener un único jugador con la carta más alta.
0. Ningún jugador podrá ver sus cartas hasta no terminar el completo reparto de estas, esto es también válido en el caso de haber descartes.

SEÑAS

0. Una vez vistas las cartas, se podrán pasar señas. En caso de que se tenga jugada para pasar dos señas, siempre se deberá pasar la mayor de estas es decir la que obtenga mayor puntuación. Si luego de eso hay descarte y con ese descarte se consigue otra jugada adicional, se podrá pasar una nueva seña, pero siempre considerando que debe ser respecto a la mayor jugada obtenida. Es decir, si hay mus con 2 reyes y luego recibe 2 ases la seña deberá ser la de duples y si consigue 31 esta será la seña que se deberá pasar.

0. Las únicas señas validas son las siguientes

DOS REYES: Morder el labio inferior.

DOS ASES: Sacar la punta de la lengua.

MEDIAS: Mover la comisura de los labios hacia un lado.

DUPLES: levantar las cejas.

TREINTA Y UNA: Guiñar un ojo.

TREINTA: Guiñar un ojo al igual que el juego

INICIO DEL JUEGO

0. El jugador izquierdo de la mano, a quien le corresponde repartir barajará las cartas, se las dará al juez de mesa para que proceda a mezclarlas y se las dará a cortar al jugador que corresponda, quien obligatoriamente deberá dejar más de 3 cartas tanto abajo como encima de la baraja. El jugador que baraja deberá tener el cuidado de no mostrar ninguna carta durante ese instante principalmente la última y de tener cuidado al poner el mazo en el tapete que esto tampoco suceda. Cualquier jugador o el juez podrá objetar un barajada en el caso de que se muestre alguna carta, aunque sea de manera involuntaria.

Una vez dadas las cartas, el mazo con las restantes deberá ser colocado al costado izquierdo de quien es mano para que, durante toda la partida, se evidencie

claramente a quien le corresponde ser mano. No se podrá tomar el mazo y dejarlo en el centro de la mesa o en cualquier otro lugar que no sea el anteriormente señalado.

0. El reparto se hará hacia la derecha, de una en una y siempre por arriba excepto si hay descartes las que se darán en su totalidad las requeridas por cada jugador
0. Si en el reparto de cartas, se descubriera involuntariamente una de ellas, se dará MUS VISTO, procediendo a barajar y repartir nuevamente. Si esto se produjera en el descarte, la carta vista será tomada por quien le corresponda siguiendo el juego como si nada hubiese pasado pudiendo ir mus o cortar la jugada.
0. En caso de que algún jugador se dé cuenta de que tiene cartas de más o de menos, se procederá a dar o quitar las que sean necesarias siempre y cuando no haya comenzado el lance de Grande. Si hubiese comenzado el lance de grande, el jugador que tiene cartas de más o de menos no entrara en juego valiendo solamente las cartas de su compañero. En el caso de corresponder retirar alguna carta entregada demás, lo deberá hacer un jugador de la pareja contraria al afectado quien deberá mostrar la carta retirada a todos los demás jugadores antes de ponerla en el descarte.
0. De haber mus se descartará por mano, dejando las cartas que desee recibir encima de la mesa, no pudiendo rectificar el descarte luego de haberse desprendido de ellas. Luego, y también por mano, se irá pidiendo la cantidad de cartas que cada uno se ha descartado, que se darán, esta vez juntas, a cada jugador, quien tiene el deber de controlar que las cartas que reciba corresponden en número a su descarte. Para facilitar esto, cada jugador deberá dejar las cartas abiertas sobre el tapete de juego para una mejor visión de quien reparte las cartas y será, también, responsabilidad del jugador el revisar que las cartas que se le entregaron sean realmente las pedidas.

CONSULTAS

0. Una vez repartidas las cartas y debidamente vistas por cada uno de los cuatro jugadores, el mano consultará con su compañero para dar o no MUS. Si se decidiera dar MUS, invitará a los contrarios a consultarse diciendo "SOMOS MUS", los que a su vez decidirán si dan o quitan MUS. Pero si el mano diera MUS sin consultar con su compañero, traspasa la decisión a su compañero de decidir si van MUS o no sin poder volver a tomar la mano para cortar el MUS salvo que se haya expresado con deliberada decisión personal en términos concisos que no comprometan a su compañero, como "YO SOY MUS" o "POR MI PARTE SOY MUS", etc....en este último caso podría influir en la decisión de su compañero de ser MUS o no. Si por el contrario fuera el pie quien diera MUS sin consultar obliga a su compañero a ser MUS también.

0. Si un jugador se da cuenta que ha sido mano por segunda vez consecutiva, se procederá a barajar y repartir nuevamente las cartas, pero si se da cuenta una vez comenzado el lance de grande, la partida continuará como si nada hubiese ocurrido.

ENVITES Y QUERITES

0. Las palabras “QUIERO” – “QUEREMOS” u “ORDAGO”, siempre cierra el juego, no pudiendo el compañero del que las pronuncia invalidar la jugada, aunque fuera de mano. No obstante, se permite el “QUIERO POR MI PARTE” ó “YO NO QUIERO”, que habilita al compañero, si así lo desea, a reenvidar más. Ninguna otra expresión de aceptación o rechazo es permitida.
0. Si el juez considera que dos compañeros al unísono expresan diferentes pegadas, valdrá la apuesta menor

NAIPES A ENSEÑAR

0. Una vez comenzado el juego, es decir, cuando se haya sacado el MUS, se pueden mostrar las cartas o decir las cartas que se tienen (siempre que sea cierto) y mencionar la o las jugadas que se tienen tanto para atrás como adelante del lance que se esté jugando.
Si un jugador muestra sus cartas es para indicarle a su compañero lo que lleva, pero no es señal de que se quiera o rechace lo apostado, solo las palabras QUIERO o QUEREMOS cerrara ese lance tal como se señala en el punto 16.

TURNOS DE ENVITE

0. LA GRANDE, LA CHICA, PARES y JUEGO o PUNTO se envidarán por separado, por mano, a su respectivo turno y una vez finalizada la jugada anterior.

JUGADAS

0. En todas las jugadas ganará siempre la mayor, y en caso de igualdad gana la mano.

0. La treinta y una real, compuesta por tres sietes y una figura cualquiera, gana a la treinta y una normal, aun cuando esta última sea mano.
0. Esta permitido envidar la cantidad de tantos que un jugador quiera incluso siendo mayor a 40 que son los que se compone un juego. En caso de que esto ocurra y la pareja contraria lo acepte, no se considerara como un Órdago sino como envite el que deberá ser contabilizado una vez termine la jugada.

Está prohibido la concertación entre compañeros de muecas, signos o posturas, que en forma clave sistematicamente repetitivamente una modalidad, reñida con el carácter leal y transparente que distingue a este juego. En caso de comprobarse alguna anomalía de ese tipo la pareja será expulsada del campeonato.

0. Esta permitido el que haya observadores mirando la partida los que deberán estar ubicados a una distancia mínima de 1 metro del jugador más cercano y no podrán hacer ningún tipo de comentarios o gestos durante la realización de la partida pudiendo ser expulsados en su totalidad si alguno de los jugadores o el juez así lo requiera pudiendo quedarse solo el personal de la organización en esa partida.

TIEMPO

0. El tiempo máximo de duración de las partidas se establece en dos horas. Si se acerca ese tiempo y las parejas empatan a 3 chicos, el juez tendrá la potestad de, en el chico definitivo, poner 20, 25 o 30 piedras a cada pareja según el tiempo restante desde donde comenzaran a jugar para terminar la partida.
0. Se puede pensar ante un envido u órdago un tiempo prudente máximo de 1 minuto tanto para envidar o revocar, pasado este tiempo se entenderá que la pareja desiste del querite de la misma. Este tiempo podrá excederse en 30 segundos más en el caso de que la partida este en instancias finales en los que ese envite sea decisivo en la jugada.

EQUIVOCACIONES

0. En el caso de que un jugador manifestara tener cartas o jugadas puntuales, que luego se descubriera no dispone, la pareja perderá todos los tantos que haya en juego en esa mano, incluido el órdago. Ante una eventual reiteración, se le dará por perdido el "chico" y si persistiese esa anomalía, el Tribunal de Disciplina analizará si cabe su descalificación.

CANTAR PARES NO TENIENDO

0. Si el compañero no tiene se invalida cualquier jugada habida a pares, apuntándose el contrario los tantos que corresponden a sus pares.
Si el compañero tiene y los contrarios también, quedará invalidado el pegue si el ganador fuera el compañero del equivocado, anotándose los contrarios el deje de pares y los tantos que por sus cartas les correspondan. Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, éstos se anotarán los tantos de pegada y los que correspondiere por su jugada.

NO CANTAR PARES TENIENDO

0. Si su compañero tiene y alguno de los contrarios también, sus pares quedarán invalidados, valiendo únicamente los pares de su compañero, tanto para envites y querites como para el cómputo de tantos. Si su compañero no tiene y los contrarios sí, estos últimos se apuntarán el deje y los tantos que les correspondan por su jugada.

CANTAR JUEGO NO TENIENDO

0. Si ninguno de los otros tres jugadores tiene, los contrarios se anotarán el deje de punto y el tanto correspondiente.
Si el compañero tiene y los contrarios no, no influye para nada en la jugada.
Si el compañero no tiene y los contrarios sí, tampoco varia la jugada, anulándose cualquier envite habido.
Si el compañero y los contrarios tienen, quedará invalidado el pegue si el ganador fuera el compañero del equivocado, anotándose los contrarios el deje de juego y los tantos que por sus cartas les correspondan.
Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, éstos se anotarán los tantos de pegada y los que les correspondiere por su jugada.

NO CANTAR JUEGO TENIENDO:

0. Si ninguno de los otros tres jugadores lleva, se invalidarán las jugadas habidas a punto, anotándose los tantos que su juego valga.
Si el compañero tiene y los contrarios no, se anotarán los tantos que valga su juego, así como los de su compañero.
Si su compañero tiene y alguno de los contrarios también, su juego quedará invalidado, valiendo únicamente el juego de su compañero, tanto para envites y querites, como para el cómputo de tantos.
Si su compañero no tiene y los contrarios sí, estos últimos se anotarán el deje de juego y los tantos que les corresponda.

ACLARACION

Si un jugador canta PARES NO y luego, antes que terminen los demás de manifestarse, rectifica y dice que, si tiene pares, estos se jugarán de manera normal como si nada hubiese pasado ya que se entiende que fue una confusión del mismo, pero si todos cantan PARES NO y al descubrir las cartas se dan cuenta que uno de ellos si llevaba pares, estos no contarán ni siquiera para cómputo final.

Todo otro percance que sucediera y no este explicado en este reglamento, lo decidirá el juez de mesa y en caso de no tener la venia correspondiente de la mesa se recurrirá a la terna de jueces supremos.