

# TORNEO DE MUS 2018

## Precio de inscripción:

- 20€ por pareja

## Premio:

- Pareja ganadora: 75% recaudación
- Pareja subcampeona: 25% recaudación

## Organización: Eliminatoria

- Las inscripciones se realizarán en la carpa de fiestas de 21:00 a 21:30 horas el día 5 de octubre de 2018.
- Si el número de parejas inscritas es impar, la última pareja en realizar la inscripción no podrá competir (y se devolverá el importe de la inscripción)
- Las partidas comenzarán a las 22:00 horas y terminarán alrededor de las 03:00 a.m. Si no se hubiese finalizado el torneo a esta hora se terminará al día siguiente a partir de las 12:00 horas.
- Una vez anotadas todas las parejas se realizará el sorteo del emparejamiento para comenzar a jugar.
- Se jugará una única partida de 3 juegos a 40 tantos. La primera pareja que gane 2 juegos pasa a la siguiente ronda.
- La pareja que pierda la partida queda eliminada del torneo.
- La pareja que cause alboroto o incumpla normas de civismo será descalificada automáticamente.
- En caso de surgir algún problema o duda no contemplado en estas normas, será decidido por la organización.

## Reglas

1. Se ruega puntualidad. Se dará un tiempo de 15 minutos de retraso si alguna pareja no acude a la cita. Si transcurridos estos 15 minutos no se ha presentado, la pareja que resultara contrincante según cuadrante de la Organización pasará automáticamente a ganar la partida.
2. Una vez comenzada la competición los miembros de la pareja deben ser los mismos hasta el final, no pudiendo ser sustituidos por otra persona.
3. Se jugarán las partidas, juegos y vacas acordados por la Organización de la competición.
4. Para elegir quién comienza la partida, una vez acomodados los jugadores en la mesa de juego, uno de ellos coge la baraja, cuenta las cartas, baraja, da un corte y enumera empezando por su derecha: oros, copas, espadas y bastos. Al descubrir la carta del corte, entrega la baraja al jugador que corresponda. Este jugador baraja, da a cortar obligatoriamente al jugador de su izquierda y reparte cartas. La primera carta será corrida y sin señas. El jugador que corte el mus será mano.
5. Las cartas se darán siempre por arriba siendo obligatorio al cortar no levantar ni dejar menos de tres cartas en el mazo. Corta siempre el jugador de la izquierda.

6. Si un jugador advirtiera antes de comenzar las jugadas que tiene alguna carta de más o de menos se anulará es baza y se repartirá de nuevo.
7. No se podrá enseñar las cartas hasta terminado el juego, estando obligado a hacerlo en ese momento todos los jugadores aunque no tengan valor que apuntarse, ya que si enseñan antes de ventilarse el juego se entenderá que son aceptados los envites u órdagos.
8. Será mus visto si se descubre una carta al repartir los naipes, involuntariamente, quedando supeditado a la decisión de la mano de si es mus visto o no una vez vistas únicamente sus cartas.
9. Si los componentes de la pareja envidan distinto número de tantos sólo valdrá el realizado por la mano.
10. Un compañero puede subir el envite del otro si así lo desea, y si uno de ellos dice queremos, pasamos, pone o apúntate, su compañero no podrá rectificar.
11. El jugador que no lleve pares o juego no podrá envidarlos.
12. Si algún jugador se equivoca en los lances de pares, juego o no juego, y no rectifica a tiempo, al final de la jugada el tanteo será para la pareja contraria. En caso de rectificar tendrá que decir lo que lleva.
13. Si el postre dice mus o no mus, su jugada es la válida, su compañero no podrá rectificar.
14. Es válida la "treinta y una real" y sólo con sota de oros.
15. Señas:
  - 15.1. Todos los jugadores pueden hacer señas.
  - 15.2. No está permitido hacer señas falsas.
  - 15.3. Queda prohibido PREGUNTAR SEÑAS con otra seña, pero si es válido preguntar hablando.
  - 15.4. Si un jugador pregunta a otro si ha hecho una seña, este tiene que contestar con la verdad.
  - 15.5. Se puede hablar de la jugada durante la partida, mintiendo o diciendo la verdad, pero nunca preguntar si se lleva pares o juego y mucho menos enseñar las cartas.
  - 15.6. Las señas admitidas son: dos reyes, dos ases, medias, medias de ases, medias de reyes, duples, treinta y una, treinta y ciego.
  - 15.7. No se podrán pasar señas en la primera mano.
  - 15.8. Cuando se lleven duples de reyes o de ases no se podrán pasar señas parciales, es decir, no se podrán hacer dos reyes o dos ases, únicamente la seña de duples.
16. Tanteo:
  - 16.1. El envite vale dos tantos, no aceptarlo uno.
  - 16.2. Existe el deje en pares y juego. Se anota un tanto más el envite si el que envidó no quiere ver la jugada.
  - 16.3. Existe el punto y miedo. Si la pareja contraria no quiere el envite se añade un punto por miedo y otro punto más al contabilizar el juego al final de la partida.