

REGULAMENTO DE XOGO

FEDERACIÓN GALEGA DE MUS FEGAMUS

Actualizado a 16.09.2016





ÍNDICE

ÍNDICE	2
CAPÍTULO I: AO INICIO	3
CAPÍTULO II: AO REPARTIR	3
CAPÍTULO III: DURANTE A PARTIDA.....	4
CAPÍTULO IV: SOBRE OS ERROS	6
CAPÍTULO V: SOBRE O TORNEO.....	7
CAPÍTULO VI: A LINGUAXE DO MUS: AS SEÑAS.....	8



CAPÍTULO I: AO INICIO

Artigo 1. Os postos para sentarse na mesa poderán ser sorteados a petición de calquera xogador antes de comezar e non poderán ser modificados mentres dure a partida.

Artigo 2. Ao iniciarse as partidas deberán contarse os naipes. Calquera anomalía que se observe durante a partida comunicarse aos xuíces, pero todo o xogado ata ese momento será válido.

Artigo 3. As partidas xogaranse a 3, 4 ou 5 xogos gañados, segundo se decida en cada torneo e os xogos a 40 tantos. Utilizarase a baralla española de corenta naipes e xogarse coa modalidade de oito reis e oito ases, é dicir, valorando os treses como reis e os douses como ases.

Artigo 4. No centro da mesa disporase de 22 fichas ou tantos; 8 deles corresponderán aos tantos de 1 punto ou pedra e poderán ser de tamaño inferior aos outros 14, que serán de 5 tantos ou amarracos.

Artigo 5. Só un xogador de cada parella será o encargado de levar a contabilidade dos tantos e anotados. Ningún xogador poderá tocar os tantos da parella contraria.

Artigo 6. Permítese a presenza de espectadores nas partidas, aínda que a petición dos xogadores colocaranse a unha distancia mínima de un metro (1 m). Os espectadores non farán xestos nin comentarios de ningún tipo, podendo chegar a ser expulsados polos xuíces.

CAPÍTULO II: AO REPARTIR

Artigo 7. As cartas daranse sempre por arriba e non se poderán ver ata que se teña feito o reparto total das mesmas, mesmo se o reparto corresponde ao descarte.

Artigo 8. As cartas poderá barallalas o xogador anterior ao que lle corresponda dar, o cal poderá volver a barallalas e presentalas ao corte, que será dun único montón e nunca inferior a tres cartas.

Artigo 9. As cartas daranse de unha en unha e de dereita a esquerda, ao principio de cada man. Nos descartes serviranse dunha vez a cada xogador e pola mesma orde. O reparto deberá facerse coa baralla o máis baixa posible para evitar que os naipes poidan verse.

Artigo 10. Admítese o mus visto cando involuntariamente se descubra unha carta mentres se está a repartir. Neste caso, só a man poderá ver as cartas, decidindo se hai mus ou non.

Artigo 11. Se o naipe se descubrixe pola acción, voluntaria ou non, do xogador man ou o seu compañeiro, non se considerará mus visto.

Artigo 12. Se algún xogador quedase servido, non haberá mus na seguinte xogada.

Artigo 13. Non hai mus visto na primeira man dunha partida.

Artigo 14. Cando o postre decida dar mus, procederá inmediatamente ao seu descarte, e a continuación farano os demais xogadores.

Artigo 15. A orde do descarte será do postre á man pola esquerda, sendo o xogador man o último en descartarse. As cartas non poderán ser vistas ata que se teña feito o reparto total das mesmas.

Artigo 16. Os xogadores mostrarán claramente sobre o tapete os naipes que conserven, sendo responsabilidade conxunta tanto dos xogadores que reciban as cartas como do que as dá, os erros que se cometan.



Artigo 17. O postre non collerá o mazo ata que todos os xogadores se teñan descartado. Non se poderán pasar señas mentres dure o reparto dos naipes.

Artigo 18. Se de primeiras dadas se desen cartas de máis ou de menos, volveranse repartir se se advirte antes de cerrarse o lance de grande. No caso de non facelo así, as súas cartas quedarán invalidadas e serán soamente as cartas do seu compañeiro as que sirvan para dilucidar os envites habidos. Se quen ten cartas de máis ou de menos é o que está dando, daránselle ou quitaranse as cartas precisas.

Artigo 19. Se en segundas -ou sucesivas- dadas, algún xogador tivese cartas de máis ou de menos e o advertise antes de cerrarse o lance de grande, o xogador da súa esquerda quitaralle, de maneira aleatoria, as cartas que lle sobren se ten de máis e daránselle do mazo as cartas que lle faltasen se tivese de menos. No caso de non facelo así, as súas cartas quedarán invalidadas e serán unicamente as cartas do seu compañeiro as que sirvan para dilucidar os envites habidos.

Artigo 20. Se unha parella fose man dúas veces seguidas anularase a xogada salvo que se teña pechado o lance de grande; nese caso, continuarase o xogo.

CAPÍTULO III: DURANTE A PARTIDA

Artigo 21. Unha vez dadas as cartas, a parella man poderá empregar a súa quenda para dialogar entre eles sen utilizar máis de un minuto, sen que a parella contraria poida interromper ou cortar o mus. Só cando o compañeiro do xogador man dea mus, a parella contraria disporá da súa quenda de diálogo nas mesmas condicións. En calquera caso, estas accións no deberán dilatarse; as parellas que incorran nesta práctica serán amoestadas e a súa reincidencia poderá ser obxecto de descualificación.

Artigo 22. Non se poderán utilizar máis de 2 minutos por parella para aceptar ou revogar calquera tipo de envite. Transcorrido ese tempo, entenderase que declinan a súa opción de aceptar ou revogar.

Artigo 23. Permítese o xogo “de boquilla” ata que se corte o mus. Unha vez cortado, todo o que se diga deberá ser verdade.

Artigo 24. Poderán cantarse as catro cartas en calquera momento de xogo por orde de maior a menor ou viceversa, non omitindo a última carta declarada que se repita.

Artigo 25. Durante o desenvolvemento de calquera lance pódese falar doutro, anterior ou posterior; iso si, dicindo sempre a verdade do que se ten.

Artigo 26. Ao rematar o último lance do xogo todos os xogadores estarán obrigados a mostrar as catro cartas, aínda que estas non teñan ningún valor que anotarse.

Artigo 27. No caso de que un xogador amose as cartas en resposta a un órdago ou un envite, considérase que o acepta, a non ser que antes de amosalas especifique de maneira clara o contrario.

Artigo 28. Se os dous compoñentes dunha parella se contradín durante o proceso dos envites, ou sexa, un acepta e o outro non quere; envidan ou revogan ao mesmo tempo distinto número de tantos (mesmo con órdago), a parella contraria ten a opción de elixir a opción que máis lle conveña.

Artigo 29. Sempre que non se pluralice, enténdese que cada xogador fala por si mesmo, independentemente de quen sexa man ou postre. Se un dos xogadores di “queremos” ou ordena aos contrarios “apúntate”, “ponte” ou frase similar, separa tantos no tapete para querer ou empeza ou manda falar do lance seguinte, a xogada quedará cerrada, xa que se entende que fala polos dous.

Artigo 30. Na aceptación dun órdago deberá amosar as cartas en primeiro lugar o que quere, podendo o outro meterse en baralla, aceptando desta maneira a perda do xogo.



Artigo 31. Calquera xogador pode aconsellar ao seu compañeiro -mesmo sen ser requirido por el- nos lances de pares e/ou xogo, aínda sen levalos, sendo unicamente válido o manifestado por quen os leve.

Artigo 32. Poderase aceptar de postre calquera tipo de envite excepto órdago con dous ases a pares ou 33 ao xogo. Se a infracción se produce no lance de Pares, a parella infractora perderá o Xogo ou Punto con tanto de negada salvo que sexa man con 31 ou 30, que o gañará en paso.

Artigo 33. Os envites, querros, revogues e calquera outra declaración serán expresados en voz clara, non admitíndose xestos ou indicacións coas mans.

Artigo 34. Poderán separarse sobre o tapete os envites queridos, só a modo de recordo.

Artigo 35. Non se considera válida a "31 real" nin se aplica o "deixe" en Pares, Xogo ou Punto.

Artigo 36. O cómputo dos tantos, ao acabar cada man, farase pola mesma orde dos lances do mus: grande, chica, pares e xogo ou punto.

Artigo 37. Non se recollerán os naipes ata que ambas as parellas terminasen de contar os tantos. Unha vez apuntados estes e metidas as cartas en baralla, non poderá facerse ningunha reclamación.

Artigo 38. Ao finalizar cada xogo anotarase na acta o sinal correspondente como xogo gañado, así como o resultado final da partida e a firma da parella perdedora.

Artigo 39. Os xogadores, de mutuo acordo, e unha soa vez, poderán interromper durante 5 minutos o desenvolvemento da partida.

Artigo 40. A duración máxima por partida será a que determine previamente a Organización. Caso de superarse o tempo establecido, poderase sancionar a unha ou ambas as parellas coa perda da partida. Os xuíces decidirán en cada caso.

Artigo 41. É imprescindible que a parella gañadora comprobe o resultado ao entregar a acta da partida; unha vez efectuado o seguinte sorteo, o resultado que conste será inamovible.



CAPÍTULO IV: SOBRE OS ERROS

Artigo 42. En ningún caso a parella que comete o erro poderá beneficiarse da súa infracción.

Se algún dos xogadores se equivocase e non cantase a posesión de pares ou xogo e non rectificase o seu erro a tempo, a súa xogada non terá valor ningún. Se rectificase o seu erro antes de acabar o lance estará obrigado a emendar o seu erro dicindo a xogada que leva, iniciándose o lance de novo. Se o erro no lance de pares se corrixe iniciado o lance de xogo/punto, estará obrigado a dicir qué pares e xogo/punto leva, iniciándose o lance de xogo/punto de novo.

Artigo 43. Se o erro é polo feito de mentir o falar da xogada ou cartas que se levan, actuarase de xeito similar. Se se corrixe o erro poderase xogar o lance actual e posteriores de xeito normal e se non rectificase o seu erro a tempo, a súa xogada non terá valor ningún.

Artigo 44. Se un xogador cantase "pares non" ou "xogo non" levándoos, e tampouco os levase o seu compañeiro, a parella contraria anotarase un tanto de negada se tivese pares ou xogo, respectivamente. No caso de que se xogase o punto, gañarao a parella que non cometeu o erro con tanto de negada, salvo que o xogador que non cometeu o erro da parella contraria fora man con 30.

Artigo 45. Se un xogador cantase "pares si" sen levalos, ou "pares non" levándoos, e sí os tivese o seu compañeiro, resolverase do seguinte xeito:

- a) Se a xogada quedase en paso, e a gaña a parella que non cometeu o erro, contará os puntos das súas xogadas e un tanto de negada. Se a gaña o compañeiro do que cometeu o erro, contará só os puntos da súa xogada en pase.
- b) Se hai envites ou órdagos, son válidos se os gaña a parella que non cometeu o erro. Se os gaña o compañeiro do que cometeu o erro, contará só os puntos da súa xogada en pase.

Se se mostrasen as cartas por un órdago, o lance de xogo/punto gañarao a parella que non cometeu o erro con tanto de negada, agás que o compañeiro do que cometeu o erro fose man e levase 31 ou 30, que o gañaría en paso.

Artigo 46. Se un único xogador cantase "xogo si" sen levalo, e se descubriren as cartas, o punto gañarao a parella que non cometeu o erro con un tanto de negada, agás que o compañeiro do que cometeu o erro fose man con 30, que o gañaría en paso.

Artigo 47. Se un xogador cantara "xogo sí" sen levalo, ou "xogo non" levándoo, e sí o levase o seu compañeiro, resolverase do seguinte xeito:

- a) Se a xogada quedase en paso, e a gaña a parella que non cometeu o erro, contará os puntos das súas xogadas e un tanto de negada. Se a gaña o compañeiro do que cometeu o erro, contará só os puntos da súa xogada en pase.
- b) Se hai envites ou órdagos, son válidos se os gaña a parella que non cometeu o erro. Se os gaña o compañeiro do que cometeu o erro, contará só os puntos da súa xogada en pase.



CAPÍTULO V: SOBRE O TORNEO

Artigo 48. A organización designará varios xuíces, que tomarán as decisións oportunas ante calquera consulta ou litixio que se produza durante o torneo, aplicando o regulamento e interpretando cada circunstancia conforme o criterio que considere máis adecuado. As decisións dos xuíces serán inapelables.

No caso que os catro xogadores estean de acordo na resolución dunha xogada conflictiva, non será preciso a intervención dun xuíz.

Artigo 49. Considerarase "abuso de regulamento" todo intento de usar o mesmo en beneficio propio ante situacións manifestamente claras que atenten ao espírito da xogada. Os xuíces decidirán en cada caso.

Artigo 50. Os xogadores deberán poñer en coñecemento dos xuíces o incumprimento de calquera das normas deste regulamento. As parellas serán sancionadas segundo o seguinte baremo: apercibimento, perda de xogo e descualificación.

Artigo 51. Todas as normas deste regulamento que sexan susceptibles de penalización e que non estean expresamente determinadas deberán seguir o seguinte protocolo:

- 1) Persoarase un xuíz na mesa, que anotará na acta o apercibimento, se procede.
- 2) Se houberse reiteracións, a consecuencia será a perda do xogo.
- 3) Infraccións sucesivas levarán emparellada así mesmo a perda do xogo.

Artigo 52. As infraccións non son acumulativas unha vez finalizada a partida, pero os xuíces poderán adoptar a descualificación dunha parella por acumulación abusiva de infraccións.

Artigo 53. Os sorteos serán feitos en público, en presenza de -cando menos- un xuíz.

Artigo 54. Ningunha parella poderá saír exenta dúas veces mentres as que continúen no torneo non teñan saído exentas tamén, salvo que o esixa o sistema de xogo empregado.

Artigo 55. Non poderán enfrontarse dúas veces as mesmas parellas excepto que no sorteo salgan os seus dous números no último lugar e/ou sexa inevitable polo sistema de xogo empregado.

Artigo 56. As partidas darán comezo á hora que previamente indique a Organización, co tempo de cortesía que se estableza. Transcorrido ese prazo, a parella non comparecente perderá a partida.

Artigo 57. Se un dos integrantes dunha parella non puidese asistir ás partidas, poderase autorizar a súa substitución por outra persoa que non estea inscrita no Torneo.

Artigo 58. A Organización, por propia decisión ou a petición dos xogadores, poderá designar nas partidas que considere conveniente, a presenza dun secretario ou crupier, cuxa función será a de recoller, barallar, e repartir as cartas en substitución dos xogadores.

Artigo 59. A Organización resérvase o dereito de rexeitar calquera solicitude de inscrición, sen estar obrigada a indicar o motivo.

Artigo 60. Os xogadores deberán manter, tanto durante as partidas como no lugar do evento, un comportamento correcto nas súas relacións coa Organización e co resto de participantes. Os berros, insultos, estados de embriaguez, ou faltas de respecto poderán ser sancionados coa descualificación do torneo.

Artigo 61. A solicitude de inscrición neste torneo presupón para todos e cada un dos participantes a total aceptación das normas establecidas no presente regulamento.



CAPÍTULO VI: A LINGUAXE DO MUS: AS SEÑAS

Artigo 62. Admítense unicamente as señas que aquí se describen:

Dous reis	Morder o beizo inferior.
Dous ases	Sacar a lingua de fronte.
Medias de reis	Mover os beizos cerrados cara a un lado.
Medias (outras)	Mover os beizos cerrados cara a un lado (só despois de xogar o lance de grande).
Medias de ases	Sacar a lingua cara a un lado.
Duples	Levantar as cellas.
Xogo	Sacar os beizos cerrados cara afora (non vale para a trinta e unha.)
Trinta e unha	Chiscar un ollo.
Trinta	Alzar os dous ombreiros ou chiscar un ollo despois de cantar “xogo non” os catro xogadores.
Vinte e nove	Alzar un ombreiro.
Cego	Cerrar os dous ollos (seña incompatible se se ten unha xogada con seña establecida.)

Artigo 63. Ao comezar unha partida non se poden pasar señas ata que se teña cortado o mus.

Artigo 64. Todas as señas poden pasarse na orde e momento que cada xogador estime oportuno.

Artigo 65. Se un xogador pregunta a un contrario sobre a veracidade dunha seña que cre ter visto, o contrario non está obrigado a contestar.

Artigo 66. Está prohibido facer señas co obxecto de preguntar xogada.

Artigo 67. Non se poden pasar señas parciais (por exemplo, con duples de reis e ases, pasar só dous reis ou dous ases).

No cadro seguinte especifícanse as señas que se poden pasar en función da(s) xogada(s) que se teña(n):

	31	Xogo	30	29	menos
Duples		Duples, Xogo	Duples, 30		Duples
Medias reis	Medias reis, 31	Medias reis, Xogo			
Medias ases					Medias Ases
Medias (outras)	Medias (outras), 31	Medias (outras), Xogo			Medias(outras)
Dous reis	Dous reis, 31	Dous reis, Xogo	Dous Reis, 30	Dous Reis, 29	Dous reis
Dous ases					Dous ases
Outros pares	31	Xogo	30	29	Cego
Sen pares	31	Xogo	30	29	Cego