

Normas para el campeonato de MUS 2026

1. Podrán apuntarse todas las personas que lo deseen, mayores de 65 años o jubiladas empadronadas en Boadilla del Monte.
2. Las inscripciones podrán realizarse enviando un correo electrónico a j.d.mayores@aytoboadilla.com, indicando nombre y los dos apellidos, teléfono de contacto de cada uno de l@s participantes o también de manera presencial en las oficinas de las Asociaciones Centro María de Vera o Gutiérrez Soto en horario de 10 a 13 h. El plazo de inscripciones será en las fechas que se determinen por la organización.
3. En el torneo jugarán todas las parejas contra todas.
4. Cada juego constará de 40 tantos y se jugará al mejor de TRES JUEGOS GANADOS.
5. Sólo se admiten las señas reglamentarias del juego de mus. Las señas falsas o convenidas quedan totalmente prohibidas, descalificando a las parejas que incidiesen en ello. No se pueden preguntar señas.
6. La primera mano será corrida y sin señas. Quien corta el mus es mano. La boca no hace juego ni antes ni después de cortar el mus.
7. Las cartas se darán siempre por arriba siendo obligatorio al cortar no levantar y dejar el mazo en menos de tres cartas.
8. Los pares, el juego y el punto tienen deje, si los contrarios no quieren el envite o apuesta se apuntarán el deje en el momento,
9. No valdrá las 31 Real.
10. Si un jugador advirtiera antes de comenzar las jugadas que tiene alguna carta de más o de menos se anulará esa baza y se repetirá de nuevo.
11. No se podrán enseñar las cartas hasta terminado el juego, estando obligado a hacerlo en ese momento todos los jugadores aunque no tengan valor de apuntarse, ya que si se enseñan antes de ventilarse el juego se entenderá que son aceptados los envites o los órdenes.
12. Los juegos podrán ser cantados, pero no se indicarán con exactitud las cartas que contienen. Ejemplo: si llevo 31 con un rey y dos caballos. Puede decirse 31 con pares.
13. Será mus visto si se descubre una carta en el reparto involuntariamente, quedando supeditado a la decisión de la mano si es mus visto o no, una vez vistas las cartas él solo.
14. Levando jugada que tenga más de una seña tendrá que hacerse completa. Ejemplo: si tiene duples de reyes ases y pasas dos reyes o dos ases, se anularán esos duples en concreto.
15. Si los componentes de la pareja envidan distinto número de tantos, la otra pareja podrá elegir el envite que más le convenga.
16. Siempre que no se pluraliza se entiende que cada jugador habla por su parte, por tanto el compañero puede subir el envite de su compañero si así lo desea, y si uno de ellos dice queremos, pasamos, ponte o apúntate. Su compañero no podrá rectificar.
17. Solo se podrá pleitear en los lances de pares, juego o punto el que los lleve.
18. No se podrá hablar de la jugada posterior, a la que se está jugando en ese momento.
19. Si algún jugador se equivoca en los lances de pares, juego o punto, y no rectifica cuando empiezan los envites, su jugada será nula, por el contrario si rectifica deberá decir lo que lleva.
20. Toda jugada que no se cante será nula, pero dará derecho al que jugó correctamente a apuntarse el tanto de negada.
21. Queda prohibido contemplar una partida si algún jugador lo solicitase, excepto en el caso de ser el árbitro que podrá observar cualquier partida.
22. Perderá la partida el que altere el buen comportamiento, grite o falte el respeto en la mesa de juego.
23. Por respeto a los jugadores, no se debe levantarse de la mesa antes de terminar la partida, si no fuese por causa mayor.
24. EN EL CASO DE QUE HUBIERA ALGUNA DISCREPANCIA EN EL JUEGO, EL JUEZ TENDRÁ EL PODER DE DECIDIR.
25. EN CASO DE EMPATE SE DECIDIRÁ POR LA CONFRONTACIÓN MUTUA Y SI SIGUIESE UN EMPATE SE DECIDIRÍA POR EL COMPUTO GENERAL.