



Asociación "Museiros de Ourense"

I LIGA INTERCLUBES DE MUS

PROCEDIMIENTO GENERAL

- Art. 1-** Cada equipo que juegue como local prefijará el día o días en que jugará sus partidas (preferiblemente en un día y, a poder ser, en xoves e sábado). Este/s día/s se considerará a priori oficial para el equipo local. Si cualquier equipo tuviera problemas en adaptarse a los horarios prefijados; su capitán se tendría que poner en contacto con el capitán del equipo contrario para concretar las modificaciones, con un mínimo de 48 horas de antelación al día prefijado. En caso de no ponerse en contacto se darán como partidas incomparecidas a la/s pareja/s que no se presente/n.
- Art. 2-** Llegado el día y hora acordados, para dirimir los distintos enfrentamientos se procederá de la siguiente manera:
- 1º El equipo visitante presentará al equipo local las parejas disponibles para la disputa de esa jornada.
 - 2º El equipo local elegirá qué parejas pone en cada enfrentamiento y se sentará a la mesa, dando opción al equipo visitante a situarse como prefiera.
- Art. 3-** Las partidas que no se disputen se les dará por perdidas al equipo que no se presente por el resultado de 0-5 y ganadas al equipo contrario por 5-3
- Art. 4-** Las partidas no disputadas irán acompañadas de las razones aportadas por los dos capitanes de los motivos que dieron tal incidencia.
- Art. 5-** Corresponderá a la Comisión de la Liga la valoración de las incidencias; dando cuenta de la decisión tomada a los capitanes de ambos equipos.

PROCEDIMIENTO DURANTE LAS PARTIDAS

- Art. 6-** Todos los jugadores se deberán identificar con el carné de socio de la A.M.OU o con el acta de los equipos debidamente cumplimentadas y selladas por la A.M.OU
- 1º En el caso que jueguen jugadores no inscritos en la A.M.OU y no formalicen el alta en el plazo indicado se le dará por perdida esa partida por el resultado de 5-0. y al equipo contrario ganada por el resultado de 5-3.
 - 2º El plazo de alta en la A.M.OU será de 15 días naturales a contar desde el día de la disputa de la partida.
- Art. 7-** Se aplicará las reglas de mus habituales en los distintos torneos celebrados en la ciudad, pudiendo de común acuerdo entre los jugadores establecer normas de carácter particular: real, señas, dejes, equivocaciones, etc..
- Art. 8-** Durante el transcurso de una partida no podrá realizarse ningún cambio de jugadores.
- Art. 9-** Todas las partidas irán firmadas por los 4 jugadores, anotando en la casilla de observaciones las incidencias que se produjeran para la consiguiente análisis por la Comisión de la Liga de la A.M.OU.
- Art. 10-** Cada partida ganada valdrá 2 tantos; cada partida perdida 1 tanto y cada partida no jugada 0 tantos. Estos tantos se sumarán al término de la disputa de todas las partida y se otorgará 2 puntos al equipo ganador; 1 punto en caso de empate a tantos y 0 puntos para el equipo perdedor.
- Art. 11-** Finalizadas todas las partidas de cada jornada, los capitanes remitirán los resultados de la jornada en las dependencias y por los medios que disponga la A.M.OU.
- 1º El plazo para remitir los resultados de la jornada no podrá ser superior al lunes de cada semana.
 - 2º Se dispondrá de una dirección de correo para remitir los resultados a través de una plantilla que se entregará a los capitanes vía e-mail. La dirección oficial será: antonio@catoure.es
 - 3º El incumplimiento de este punto ocasionará las sanciones determinadas por la Comisión de la Liga de la A.M.OU.
- Art. 12-** Todas las partidas se jugarán dentro de la semana natural correspondiente a cada jornada.
- Art. 13-** Cualquier problema que pudiera surgir en el transcurso de la Liga se resolverá por la Comisión formada para tal fin y compuesta por Felipe, Eduardo y Antonio, todos ellos pertenecientes a la Directiva de la Asociación.



Asociación "Museiros de Ourense"

I LIGA INTERCLUBES DE MUS

PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE

Art. 14- En caso de **EMPATE SIMPLE** entre dos equipos:

- 1º Se clasificará en primer lugar el equipo que hubiera disputado mayor número de partidas.
- 2º Si persiste el empate: se clasificará en primer lugar el equipo que ganara los dos enfrentamientos jugados entre ellos.
- 3º Si cada equipo hubiera ganado un enfrentamiento, quedaría en primer lugar el equipo que hubiera conseguido mayor número de victorias entre sus dos enfrentamientos.
- 4º Si persistiera el empate, quedaría en primer lugar el equipo que hubiera conseguido mejor *musaverage* (*diferencia de juegos ganados y perdidos*) entre sus dos enfrentamientos.
- 5º Si persistiera el empate, (*es decir, empatados a enfrentamientos, empatados a victorias parciales e igual musaverage particular entre sus enfrentamientos*) quedaría en primer lugar el que hubiera conseguido mayor número de partidas individuales entre todos los enfrentamientos individuales.
- 6º Si persistiera el empate, nos iríamos al *musaverage* general de toda la liga; quedando primero el equipo que consiguiera mejor diferencia de juegos entre todos sus enfrentamientos individuales.
- 7º En caso de persistir el empate, quedaría en primer lugar el equipo que consiguiera mayor número de juegos ganados.
- 8º En caso de persistir el empate, se resolverá por medio de un enfrentamiento entre ambos equipos en un enfrentamiento en terreno neutral elegido por consenso entre los capitanes.

Art. 15- En caso de **EMPATE MÚLTIPLE**: (*para resolver un empate múltiple el objetivo es buscar la manera de convertirlo en empate simple; para ello aplicaremos las siguientes normas, entendiéndolo como un subgrupo dentro de un grupo; al igual que hace la actual teoría matemática de los Flactanes para explicar modelos naturales que tienen subdivisiones repetitivas*)

- 1º Tendrá mejor posición aquel equipo que hubiera disputado mayor número de partidas.
- 2º Si persiste el empate: tendrá mejor posición aquel equipo que tenga mayor número de puntos (victorias en sus enfrentamientos) entre todos los enfrentamientos jugados entre los equipos empatados. (Si en este punto quedaran sólo dos equipos empatados se resolvería como un empate simple entre dos equipos.)
- 3º Si persistiera el empate múltiple (*siempre más de dos equipos*) a puntos, se mirará el *musaverage* entre los equipos empatados. (Si en este punto quedaran solo dos equipos empatados se pasaría al caso de empate entre dos equipos.)
- 4º Si persistiera el empate múltiple en el *musaverage* pasaría el equipo que consiguiera mayor número de juegos ganados entre los empatados en el *musaverage* particular de éstos. (Si en este punto quedaran solo dos equipos empatados se pasaría al caso de empate entre dos equipos.)
- 5º Si aún así persistiera el empate múltiple, (*es decir, empatados en número de partidas jugadas, victorias y a diferencia de juegos entre ellos e igual número de juegos ganados a favor*) se mirará el *musaverage* general del torneo. (Si en este punto quedaran solo dos equipos empatados se pasaría al caso de empate entre dos equipos.)
- 6º Si persistiera el empate múltiple en el *musaverage* general de la Liga pasaría el equipo que consiguiera mayor número de victorias en toda la liga. (Si en este punto quedaran solo dos equipos empatados se pasaría al caso de empate entre dos equipos.)
- 7º Si persistiera el empate múltiple en el *musaverage* general de la Liga pasaría el equipo que consiguiera mayor número de juegos ganados a favor en toda la Liga. (Si en este punto quedaran solo dos equipos empatados se pasaría al caso de empate entre dos equipos.)
- 8º Si aun así persistiera el empate múltiple, (*es decir, en número de partidas disputadas, empatados a victorias, musaverage particular, mayor número de juegos ganados a favor, musaverage general de la Liga y mayor número de juegos ganados a favor en toda la Liga*) habría que jugar una liguilla entre las parejas empatadas.



Asociación "Museiros de Ourense"
I LIGA INTERCLUBES DE MUS

9º Si un empate múltiple de más de 3 equipos se redujera a un empate múltiple con menos equipos que el empate múltiple inicial se iniciará el procedimiento de desempate considerándolo como un subgrupo dentro de otro subgrupo.

10º Llegar al último caso de empate múltiple (Art. 13.8º y Art. 14.8º) tiene una probabilidad muy pequeña, y sólo se aplicaría para decidir los puestos que tuvieran derecho a trofeo o premio, en adelante se optará por asignar el mismo puesto a los equipos empatados.

Art. 16- Estas reglas se aplicarán para establecer el orden final del torneo.

Art. 17- En caso de duda, resolverá la Comisión de la Liga.

La Comisión



Asociación "Museiros de Ourense"

I LIGA INTERCLUBES DE MUS

REGLAMENTO DE JUEGO

Art. 18- Si las parejas no se ponen de acuerdo en otra cosa, el reglamento de juego para toda la liga será el siguiente:

Normas generales

- Cada enfrentamiento se jugará al mejor de 9 juegos de 40 piedras, lo que significa que ganará el encuentro aquella pareja que obtenga cinco de ellos.
- Al comenzar cada partida, deberán contarse los naipes, pues si en el transcurso de la misma se advierte que faltan, sobran o hay alguno duplicado, deteriorado, manchado, etc., todo lo jugado hasta entonces será válido. Si la advertencia sucede antes o durante el lance de grande se volverán a dar los naipes; pero si se ha sobrepasado el lance de grande, la jugada que se está disputando deberá continuar, por tanto, el jugador que lo haya advertido no deberá enseñar sus naipes ni hacer la advertencia hasta el final de la jugada, porque si lo hace, se meterá en baraja y se anulará cualquier valor de su jugada.
- Quedan prohibidos los mirones o espectadores de las partidas, si alguno de los jugadores lo solicita o la Organización lo considera conveniente. En todo caso, si hay espectadores, éstos deberán de ser de piedra, es decir, callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados.
- La boca no hace juego.
- El "perete" no concede derecho alguno.
- La real sólo es válida con tres sietes y cualquier sota.

Al repartir las cartas

- La primera mano es corrida y sin señas; pudiéndose cortar con cualquier jugada.
- Repartiendo los naipes en cualquier momento, incluso si es por mus visto, el primer jugador en descartarse será el que los da ; el descarte continuará de izquierda a derecha hasta el mano, que será el último en descartarse.
- Los naipes no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de los mismos, incluso si el reparto corresponde al descarte.
- Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra un naipe, mientras se efectúa el reparto, quedando esta jugada supeditada a la decisión del mano, el que determinará si es mus visto o no lo es, una vez que haya visto sus naipes. Pero no será mus visto si el compañero del mano ha visto ya los suyos.
- Si el naipe se descubre al ser interceptado por algún movimiento voluntario o involuntario del mano o de su compañero no se considerará mus visto.
- Si por circunstancias ajenas a los movimientos de los jugadores (corrientes de aire, movimiento de un espectador, de un camarero, etc.) se descubre un naipe del mazo, no será mus visto y el naipe descubierto se mostrará a todos los jugadores y se depositará en el descarte.
- Si al haber mus visto algún jugador se queda servido, no habrá mus en la jugada siguiente; por tanto, si se descubre algún otro naipe, ya no habrá lugar a mus visto.
- El jugador que olvide llevarse alguna piedra que le corresponda, pierde el derecho a hacerlo en el momento en que se corta la baraja para distribuir las cartas de la siguiente mano.
- Queda prohibido mover los naipes del mazo para contarlos y saber cuántos quedan. En el caso de haber mus, el jugador que lo haya hecho no tiene derecho a descartarse. Si el mus lo corta la pareja infractora, los contrarios tienen derecho a que haya mus si lo desean.

De los envites

- Si los componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro dice órdago, al mismo tiempo, la pareja oponente podrá elegir el envite que más le interese.
- Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá subir el envite hasta que los contrarios hayan revocado la apuesta.
- Para aceptar cualquier envite, siempre que no se pluralice, se sobreentiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea su puesto mano o postre; por tanto, el compañero puede rectificarle y revocar el envite, si lo cree conveniente.



Asociación "Museiros de Ourense"

I LIGA INTERCLUBES DE MUS

- Los tantos de los envites, sean del número que sean (aunque pasen de los estipulados para el juego), se contarán al final de la jugada y por el orden de los lances. Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.
- Si un jugador es mano, y no acepta un envite u órdago en cualquier lance, y al descubrir su naipes -lo supiera o no- lleva la jugada máxima del lance (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta) no tendrá derecho a reclamación alguna por su error a distracción, ganando el lance sus rivales.
- Un jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos, aunque sea postre y lleve la jugada mínima (dos ases a pares o treinta y tres a juego); los tantos aceptados serán apuntados por la pareja que los gane.
- Queda expresamente prohibido querer un órdago a juego con treinta y tres de postre, excepto si es con la frase, quiero y no pierdo.
- Si el postre con juego, y su compañero sin juego, acepta órdago a juego con la frase quiero y no pierdo, se considerará que tiene treinta y tres y su quiero no será válido, aun resultando, al enseñar los naipes, que lleva un juego ganador.
- El jugador que por error o «de broma» acepta un órdago a juego y resulta que tiene treinta y tres de postre, será penalizado con dos tantos más el de negada.
- La pareja que quiere un órdago está obligada a enseñar sus naipes en primer lugar, pudiendo la otra pareja "meterse en baraja" sin enseñar sus cartas, aceptando, de esta manera, la pérdida del juego.

De las señas

- Al comenzar la partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.
- Sólo pueden hacer señas los jugadores que tengan y quieran transmitir su jugada o jugadas. Por tanto, está prohibido hacer señas para preguntar, confirmar o tomar cualquier decisión.
- Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, independientemente de su valor intrínseco, a excepción de las medias que no sean de reyes, que se pasarán después del lance de grande. La seña de treinta al punto, guiñando un ojo, se pasará después de que todos los jugadores hayan dicho juego no.
- No se pueden pasar señas parciales. (ej.: con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases).
- Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.
- Las señas oficiales que rigen en esta liga de clubes son:
 - Dos reyes:** Morderse el labio inferior.
 - Dos ases:** Sacar la lengua de frente.
 - Pares:** Girar la cabeza a un lado. (opcional)
 - Medias de reyes:** Mover los labios cerrados hacia un lado.
 - Medias de ases:** Sacar la lengua hacia un lado.
 - Resto de medias:** Mover los labios cerrados hacia un lado. No se podrá pasar hasta después del lance de grande.
 - Duples:** Levantar las cejas.
 - Treinta y una:** Guiñar un ojo.
 - Cualquier otro juego:** Sacar los labios cerrados hacia afuera. (opcional)
 - Treinta:** Alzar los dos hombros o guiñar un ojo después de cantar "juego no", los cuatro jugadores.
 - Veintinueve:** Alzar un hombro.
 - Ciego:** Cerrar los dos ojos. (Esta seña no se podrá pasar si se tiene una jugada con seña establecida.)
 - Cortar el mus:** Inclinar la cabeza hacia un lado.
 - Envidar más:** Levantar la cabeza.
- **En caso de desacuerdo entre las parejas, la decisión la tomará la Comisión aplicando las normas que rigen en los torneos organizados por la Federación Española de Mus en todo lo que no contradiga a lo aquí expuesto.**