



Asociación "Museiros de Ourense"

Información básica do campionato.

Datas: Días 9 e 10 de Xuño (Venres e sábado).

Lugar: Liceo de Ourense (telefono 988 222 584).

Inscripción: 60 € parella (inclúe asistencia a cea de entrega de trofeos).

Data tope de reserva : mércores 7 de xuño.

Inicio do campionato: Confirmación de asistencia e inscrición dos equipos as 19,30 do venres 9 de xuño.

Sorteo e comenzo das partidas : 20,00 horas do venres 9 de xuño.

Premios: Trofeos para as tres primeiras parellas clasificadas e repartirase a cantidade obtida das inscricións do seguinte xeito (estimación sobre 50 parellas):

- Primer premio: 50% (1.500 €)
- Segundo premio: 25% (750 €)
- Tercer premio: 15% (450 €)
- Mellor equipo: 10% (300€)

Equipos: formados por 4 parellas .

Sistema: Eliminatorio a 3-0 (parella eliminada cando perda 3 partidas) con partidas ao mellor de 7 xogos.

Mais información :

- Na páxina web da Asociación: www.museirosourense.org.
- No programa oficial das festas
- Teléfono 647 767 513 (Antonio).

Bases de xogo do Campionato

Do sistema de xogo

- O sistema de clasificación do campionato será triple cero (3-0), é dicir; a parella que perda 3 partidas quedará automaticamente eliminada.
- As partidas serán ao mellor de 7 xogos. Os posibles resultados serían 4-0; 4-1; 4-2; 4-3.
- As partidas serán a 40 tantos (8 amarracos).

Da competición.

- As parellas poderán competir de maneira individual ou por equipos.
- Os equipos estarán formados por 4 parellas. A cada parella asiñarásele unha puntuación equivalente a posición que obteña na clasificación individual. Ditas puntuacións sumaríanse e o equipo que menos puntos obteña será o campión.
- Prégase aos participantes máxima puntualidade e dilixencia no xogo. A parella que se demore no inicio de cada partida daráselle por perdida polo resultado de 4-0.
- A cada parella asiñarásele un número, de acordo co orden do sorteo e será o que deberá anotar na acta de xogo.
- Cada partida terá un acta de xogo, quedando obrigada a parella perdedora a asinala, tendo que entregala a parella gañadora a Mesa da Comisión.
- A totalidade das actas de xogo quedará en poder da Comisión, e farase público o seu resumo antes do inicio da seguinte ronda a través dun programa informático para o coñecemento de tódolos participantes.



Asociación “Museiros de Ourense”

Dos sorteos

- En cada ronda efectuarase un sorteo entre as parellas non eliminadas para determinar os enfrontamentos.
- Se o número de parellas fora impar, sortearase en primeiro lugar a parella que descansa en dita ronda; esta parella non volverá a descansar mentras haxa parellas que non disfrutaran deste dereito.
- Unha parella non poderá repetir rival mentras haxa parellas coas que non xogara.
- Se para efectuar o sorteo coincide o dereito a descansar dunha parella co dereito de non repetir rival doutra parella diferente; prevalecerá o primeiro dereito.
- Os sorteos de cada ronda realizaranse unha vez terminadas tódalas partidas onde haxa posibilidade de eliminar a algunha parella.

Da Clasificación

- Para determinar a clasificación terase en conta a ronda na que quedara eliminada.
- No caso de haber varias parellas eliminadas na mesma ronda:
 - a. Terase en conta o musaveraxe particular de éstas.
 - b. Se persistira o empate, ocuparán o mesmo posto; sendo éste o mellor dos posibles;
 - c. Se houbera só dúas parellas empatadas e xa xogaran entre sí; miraríase o resultado do seu enfrontamento, tendo mellor posto a parella gañadora.
- Para a clasificación por equipos asiñaráselle cada parella tantos puntos como posto obteña na clasificación individual. Sumando as puntuacións das 4 parellas; quedarán en mellor lugar o equipo que obtivera menos puntos.
- No suposto de empate entre equipos disputarase unha única partida entre as mellores parellas clasificadas dos equipos.

Reglamento de xogo do Campionato

Normas xerais

- O comenzo cada partida, deberán contarse os naipes, pues se no transcurso da mesma advirte que faltan, sobran ou hai algún duplicado, deteriorado, manchado, etc., todo o xogado ata entón valdrá. Se a advertencia sucede antes ou durante do lance de grande volveranse a dar os naipes; pero si xa se sobrepasou o lance de grande, a xogada que se está disputando deberá continuar, polo tanto, o xogador que o advertira non deberá ensinar seus naipes nin facer advertencia ata o final da xogada, porque se o fai, meterase en baraxa e anularase calquer valor da súa xogada.
- Quedan prohibidos os miróns ou espectadores nas partidas se algún dos xogadores así o solicita ou a Organización o considera convinte. En todo caso, se hai espectadores, éstos deberán de ser de pedra, é decir, calados e sen xestos que poidan ser mal interpretados.
- A boca non fai xogo.
- O “perete” non concede dereito algún.
- A real só é válida con tres setes e calquera sota.

O repartir as cartas

- A primeira man é corrida e sen señas; poidéndose cortar con calquera xogada.
- Repartindo os naipes en calquera momento, incluso si é por mus visto, o primeiro xogador en descartarse será o que os reparte; o descarte continuará de esquerda a dereita ata a man, que será o último en descartarse.
- Os naipes non se poderán ver ata que se faga o reparto total dos mesmos, incluso si o reparto corresponde ao descarte.
- Admítese o mus visto cando involuntariamente se descubra un naipe, mentras se efectúa o reparto, quedando esta xogada supeditada a decisión da man, o que determinará si é mus visto ou non o é, unha vez que vexa os seus naipes. Pero non será mus visto se o compañeiro da mau viu os seus.



Asociación "Museiros de Ourense"

- Se o naipe descúbrese o ser interceptado por algún movemento voluntario ou involuntario da man ou do seu compañeiro non se considerará mus visto.
- Se por circunstancias alleas aos movementos dos xogadores (correntes de aire, movemento dun espectador, dun camareiro, etc.) descúbrese un naipe do mazo, non será mus visto e o naipe descuberto mostrarase a todo los xogadores e depositarase no descarte.
- Se houbera mus visto e algún xogador quedase servido, non haberá mus na xogada seguinte; polo tanto, se se descubre algún outro naipe, xa non haberá lugar a mus visto.
- O xogador que esquezca levarse algunha pedra que lle corresponda, perde o dereito a facelo no momento no que se corta a baraxa para distribuir as cartas da seguinte man.
- Queda prohibido mover os naipes do mazo para contalos e saber cantos quedan. No caso de haber mus, o xogador que o fixera non ten dereito a descartarse. Se o mus o corta a parella infractora, os contrarios teñen dereito a que haxa mus se o desexan.

Dos envites

- Se os compoñentes dunha parella envidan distinto número de tantos, ou un envida e o outro di órdago, o mesmo tempo, a parella opoñente poderá elixir o envite que máis lle interese.
- Se hai un envite en litixio, o compañeiro non poderá subir o envite ata que os contrarios revogasen a aposta.
- Para aceptar calquera envite, sempre que non se pluralice, sobreentendese que cada xogador fala por se mesmo, ben sexa o seu posto man ou postre; polo tanto, o compañeiro pode rectificarlle e revogar o envite, se o cree convinte.
- Os tantos dos envites, sexan do número que sexan (aínda que pasen dos estipulados para o xogo), contaranse o final da xogada e polo orden dos lances. Só o órdago aceptado permite ensinar os naipes e resolver o xogo.
- Se un xogador é man, e non acepta un envite ou órdago en calquer lance, e o descubrir os seus naipes (o supera ou non) leva a xogada máxima do lance (catro reixes, catro ases, trinta e unha real ou trinta) non terá dereito a reclamación algunha polo seu erro ou distracción, gañando o lance os seus rivais.
- Un xogador poderá aceptar calquera envite do máis diverso número de tantos, aínda que sexa postre e leve a xogada mínima (dous ases a pares ou trinta e tres a xogo); os tantos aceptados serán apuntados pola parella que os gañe.
- Queda expresamente prohibido querer un órdago ao xogo con trinta e tres de postre, agás se é ca frase, "quero e non perdo".
- Se o postre con xogo, e o seu compañeiro sen xogo, acepta órdago o xogo ca frase quero e non perdo, considerarase que ten trinta e tres e o seu quero non será válido, aínda que resultando, o ensinar os naipes, que leva un xogo gañador.
- O xogador que por erro ou «de broma» acepta un órdago a xogo e resulta que ten trinta e tres de postre, será penalizado con dous tantos máis o de negada.
- A parella que quere un órdago está obrigada a ensinar os seus naipes en primeiro lugar, podendo a outra parella "meterse en baraxa" sen ensinar as suas cartas, aceptando, deste xeito, a perda do xogo.

Das sinais

- O començar a partida non se poden pasar sinais ata que se corte o mus.
- Só poden facer sinais os xogadores que teñan e queiran transmitir a súa xogada ou xogadas. Polo tanto, está prohibido facer sinais para preguntar, confirmar ou tomar calquera decisión.
- Todas as sinais pódense pasar no orden e momento que cada xogador estime oportuno, independentemente do seu valor intrínseco, agás das medias que non sexan de reixes, que pasaranse despois do lance de grande. A sinal de trinta ao punto, chiscando un ollo, pasarase despois de que tódolos xogadores dixeran, "xogo non".
- Non se poden pasar sinais parciais. (ej.: con duples de reixes con ases pasar só dous reixes ou dous ases).
- Se un jugador pregunta a un contrario sobre a veracidade dunha sinal que cree ter visto, o contrario non está obrigado a contestar.



Asociación "Museiros de Ourense"

- As sinais oficiais que rixen neste Campionato son:
 - Dous reixes:** Morderse o labio inferior ou sacar os labios pechados hacia fora.
 - Dous ases:** Sacar a lingua de fronte.
 - Medias de reixes:** Mover os labios pechados hacia un lado.
 - Medias de ases:** Sacar a lingua hacia un lado.
 - Resto de medias:** Mover os labios pechados hacia un lado. Non se poderá pasar ata despois do lance de grande.
 - Duples:** Levantar as cellas.
 - Trinta e unha:** Chiscar un ollo.
 - Trinta:** Alzar os dous ombreiros ou chiscar un ollo despois de cantar "xogo non", os catro xogadores.
 - Vintenove:** Alzar un ombreiro.
 - Cego:** Pechar os dous ollos. (Esta sinal no se poderá pasar si se ten unha xogada con sinal establecida.)
 - Cortar o mus:** Inclinar a cabeza hacia un lado.

- **En caso de desacordo entre as parellas, a decisión tomaráa a Comisión aplicando as normas que rixen nos torneos organizados pola Federación Española de Mus en todo o que non contradiga o aquí exposto.**