



MADRID



LEGANÉS

MADRID ECHA UN ÓRDAGO AL MUS.

2000 JUGADORES

19 y 20 de Mayo 2007



PARQUESUR LEGANÉS

PATROCINAN

HORARIO: 10 A 22 H. TORNEO A 2 CEROS.

Información Torneo:
www.ordagoalmus.net

Inscripciones:
ordagoalmus@ordagoalmus.net
Cuota: 29.- €

Ingresos:
c/c 2100-2126-59-0200317220

ORGANIZA

COLABORAN

Ayto. Madrid **Ayto. Leganés**

GRAND STAR S.L.




DACIA
grupo Renault
RED DE LA
COMUNIDAD
DE MADRID



"la Caixa"



Juegos sociales



"MADRID ECHA UN ÓRDAGO AL MUS"

Grand Star en colaboración con la Federación Española de Mus, los Ayuntamientos de Madrid y Leganés, Parque Sur y con la colaboración de Dacia, Red de Concesionarios de la Comunidad de Madrid, La Caixa, Cinesa y Juegon.com, hemos puesto en marcha este reto importante, que es el de reunir a 2000 jugadores de mus en una misma jornada de juego.

Es un hito histórico, jamás conseguido y que creemos que merece la pena intentar, dado que somos cerca de 6.000.000 de participantes del mus en este país.

Guinness ya nos ha confirmado que se considera record y por tanto, todos los que participemos en el evento entraremos en el Libro Guinness de los Records, como reconocimiento al esfuerzo y participación.

Se va a celebrar en Parque Sur, que tan gentilmente cede sus instalaciones para tal evento, los días 19 y 20 de Mayo próximos.

Los Ayuntamientos de Madrid y Leganés van a colaborar intensamente en la difusión del evento a través de sus medios de difusión y de sus páginas web, desde las que se podrá tener toda la información necesaria del evento y para poder inscribirse en el mismo.

Cinesa invitará a todos los participantes que vayan al cine a unas bonificaciones importantes en las consumiciones de refrescos y palomitas.

Dacia, Red de Concesionarios de la Comunidad de Madrid, proporciona todos los elementos necesarios para el desarrollo del juego, tapetes, amarracos y naipes.

Juegon.com, a través de su web www.juegon.com, va a promocionar el evento entre todos los que entren en su página de juegos, en donde además de al mus, se puede jugar a través de Internet a múltiples juegos, como dominó, yatchi, tute, billar, sumaletras etc... Una visita a esta web os dará la idea de lo que es reunirse a través de la red con miles de personas con las que se puede mantener posteriormente una magnífica relación y pasar un rato muy agradable jugando a tu juego favorito.






GRAND STAR S.L.

LEGANÉS

DESCRIPCIÓN DEL RECORD



Introduction & Check

Claim Form

Event Verification

Sign & Return Agreement

Summary

Attempt Details	
Attempt Title	Largest number of card players
Attempt Date	Saturday, June 24, 2006
Attempt Location	Spain
Place Name	Madrid
Details	<p>"Mus" is a well known card game in Spain and other countries. Teams are made up of two players, and a typical Mus game is played between two teams. The objective of this record is to join 2048 players in Madrid (Spain), in principle during a weekend (Saturday and Sunday) in June this year. The event would be sponsored by the Madrid City Hall and supported (for all technical matters) by the Spanish Federation of Mus. GrandStar would co-ordinate and manage the event. The organisation would be as follows: - During the first round, the 1024 teams would be grouped in 256 four-team groups and play against all others in the group (like in a football league). The 256 winners will be grouped again in 64 four-team groups with the same scheme. At the end of this phase there will be 64 winner teams. - During the second phase, the 64 teams will go through successive eliminatory rounds (like in a football cup) to become 32, 16, 8, 4, 2 and finally the one winner. The Spanish Federation of Mus will ensure compliance with the rules of the game, provide referees, solve claims, etc. A Notary will be appointed to certify the number of players. Players would be called using different procedures: The Mus Federation will inform clubs, the Madrid City Hall will announce extensively the event, and other organisations will be invited to join, sponsor and announce the event.</p>

Amend

Claim Details



DACIA
grupo Renault
RED DE LA
COMUNIDAD
DE MADRID



"la Caixa"



Juegos sociales



"MADRID ECHA UN ÓRDAGO AL MUS"

REGLAMENTO.

- 1º- Se admiten solamente las señas convencionales. Las señas falsas o convenidas quedan totalmente prohibidas, quedando descalificadas las parejas que incidiesen en ello.
- 2º- Queda prohibido preguntar señas con ellas mismas. Tampoco se podrán pasar señas en la primera mano de la partida hasta que se corte el mus.
- 3º- En todos los casos, siempre se pasará la jugada máxima.
- 4º- Si se tuviera la jugada de duples con juego, se estará obligado a pasar siempre la seña de DUPLES.
- 5º- Y se pasará siempre 31, aunque ésta sea con dos o tres reyes.
- 6º- No se podrá pasar la seña de ciego con 29 al punto o pares de cualquier clase, aunque éstos no tengan seña específica reglamentada.
- 7º- Tampoco podrán pasarse señas parciales. Por ejemplo: si se tienen duples reyes-ases pasar dos reyes o dos ases.
- 8º- Al comenzar la partida deben contarse las cartas, pues si en el transcurso de la misma se advierte que faltan, sobran o hay alguna duplicada, todo lo jugado hasta entonces sería válido.
- 9º- Las cartas se darán siempre por arriba, siendo obligatorio cortar siempre el mazo; asimismo siendo obligatorio no dejar ni levantar menos de TRES CARTAS. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo, cualquier cantidad de cartas como corte del mismo, así como cortar y hacer dos, tres, etc., montones de cartas.
- 10º- Tampoco se podrán ver las cartas hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas.
- 11º- Cualquier jugador podrá solicitar barajar las cartas, siendo obligatorio que el último en hacerlo sea al que le corresponda repartirlas.
- 12º- Repartiendo las cartas por primera vez: si el que está dando las cartas se diese él mismo una o varias de más se las podrá quitar de encima antes de mezclarlas, si ya lo hubiera hecho y las hubiera visto, el mano las barajará y le quitará las que fueran necesarias hasta dejar las cuatro, mostrándolas a todos los jugadores y depositándolas en el descarte. Si, por el contrario, no se diera cuenta de que tiene carta o cartas de más una vez mezclado el lance de chica, se meterá en baraja penalizando con ello su error o distracción. Si se hubiera dado de menos podrá servirse las restantes. Si el que tiene alguna carta de más o de menos es otro jugador se volverán a dar las cartas.
- 13º- Repartiendo las cartas por 2ª, 3ª, etc., vez es obligatorio para el que está dando comprobar si los jugadores han pedido bien sus descartes y los jugadores comprobar si están bien servidos, pues en caso de tener cartas de más o de menos cualquier jugador, éste se meterá en baraja con la excepción del que las reparte, al que se aplicará de nuevo el art. 12.
- 14º- Si algún jugador se diera cuenta de que tiene cartas de más o de menos en el transcurso o al final de la mano que se está jugando se invalidará toda su jugada dejando sin valor los envites o querites efectuados hasta el momento por el mismo. La jugada que tenga su compañero será la que contará para enfrentarse él solo contra la otra pareja.
- 15º- No se podrán enseñar las cartas bajo ningún concepto hasta que se haya ventilado el juego o punto, entonces sí que estarán obligadas las dos parejas a enseñar obligatoriamente las cuatro cartas, aunque estas no tengan ningún valor que apuntarse, pues según qué cartas o jugada se lleve, puede haber lugar a importantes penalizaciones.
- 16º- Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se están repartiendo éstas, quedando esta jugada supeditada a la decisión de la mano, si es mus visto o no, una vez que se hubiese visto sus cartas, ya que su compañero no podrá verlas hasta haber tomado la decisión.
- 17º- Para tantearse, lo mismo que para hablar, se hará por el mismo orden de las jugadas del mus, es decir: "grande", "chica", "pares", "juego" o "no juego". En la jugada de punto o no juego se anotará primero el "no quiero" y luego, al final, el tanto de punto.





18º- Una vez contados y apuntados los tantos y metidas las cartas en el mazo para barajar de nuevo, no se podrá reclamar ningún tanto que se haya omitido cuando se contó.

19º- Si una de las parejas es mano dos veces seguidas, y sólo se lleva jugando el lance de grande, se anulará la jugada y se volverán a dar las cartas pero si se ha sobrepasado dicho lance todo será válido hasta el final.

20º- Si los componentes de una pareja envidan distinto número de tantos o uno envida y el otro dice órdago, la pareja oponente siempre tendrá opción a elegir el envite que más le convenga.

21º- Si se hace un envite de cualquier número de tantos, aunque sea superior a 40 tantos de que se compone el juego y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía y hay que continuar jugando hasta el final de los lances de esa mano, ya que solamente se terminará el juego en el caso de que un ÓRDAGO sea aceptado por otro jugador.

22º- Si algún jugador siendo mano, no quisiera cualquier envite u órdago a juego o a punto y al descubrir sus cartas (lo supiera o no) se diera cuenta de que lleva 31 para el juego o 30 para el punto, no tendrá derecho a ninguna reclamación por su distracción, ganando el lance sus rivales.

23º- Si un jugador acepta un órdago a pares con dos ases de postre, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago, uno o sus dos contrarios hubieran ya descubierto sus cartas, ganarán el punto o el juego con un tanto de negada, excepto si la pareja que cometió el error fuera mano y llevara 30 para el punto o 31 para el juego que lo ganarán con un tanto de negada, si no hubiera quedado en paso.

24º- Ningún jugador podrá decir: QUIERO o QUIERO Y NO PIERDO, etc. Cuando los contrarios hayan dicho: ÓRDAGO a juego y lleve 33 como juego siendo postre en la jugada, si así lo hiciera, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto y cinco tantos de penalización más en su jugada al final.

25º- Cualquier jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos a pares o a juego con dos ases o 33 como juego respectivamente, aunque fuera postre, si bien los tantos aceptados serán contabilizados por la pareja contraria una vez finalizada la mano.

26º- Siempre que no se pluraliza se sobreentiende que cada jugador habla por su parte, bien sea su puesto, mano o postre. Por tanto el compañero puede rectificar para subir el envite si así lo desea, y, por supuesto, si uno de los jugadores ha dicho: "ponte", "apúntate", etc. u "órdago", "queremos", "pasamos", etc. la jugada queda ya cerrada.

27º- Si alguno de los jugadores se equivocase y no contase la posición de pares, de punto o de juego, y no rectificase su error antes de comenzar los envites, la jugada no tendría valor alguno que tantearse. Si rectificase su error a tiempo, deberá advertirlo y decir qué pares, punto o qué juego lleva.

28º- Como excepción de la regla anterior, si uno de los dos jugadores de la misma pareja negaran la posesión de pares y al descubrir sus cartas los llevaran, serían válidos si los contrarios no llevaran pares y si no pudiera haber envites a punto o juego. En el caso de que los contrarios lleven pares superiores o inferiores se apuntarán un tanto de negada en el tiempo del lance de pares. Si pudiera haber envites a punto o juego, los pares deberán ser cantados antes del comienzo de los envites, para que estos envites fueran válidos para la pareja que cometió el error. Si tampoco lo hicieran los contrarios ganarán el punto o juego con un tanto de negada, excepto si la pareja que se ha equivocado es mano y lleva 30 para el punto o 31 para juego, que lo ganará con un tanto de negada. Si se hubieran producido envites u órdago a punto o juego serán contabilizados y válido si la pareja que los gana es la que no se equivocó.

29º- Si al descubrir las cartas algún jugador hubiera contado pares y no los llevara, su compañero ganara el lance de pares en paso si son superiores a los que lleve el contrario; si no fuera así, la jugada sería válida y si hubieran quedado en paso, el contrario podrá ponerse un tanto de negada en el tiempo del lance de pares, en cualquier caso el punto o el juego lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, excepto si la pareja que se ha equivocado es mano y lleva 30 para el punto o 31 para juego que lo ganará con un tanto de negada. En el supuesto de que el compañero no llevara pares o que también se hubiera equivocado al cantarlos, se aplicará la misma penalización en el punto o en el juego. Si se hubieran producido envites u órdago a punto o juego serán contabilizados y válidos si la pareja que los gana es la que no se equivocó. El tanto de negada que se cobraría la pareja equivocada en los arts 28 y 29 será si el lance no hubiera quedado en paso.

30º- No se podrá consultar ni declarar al compañero ninguna jugada posterior a la que se esté jugando en ese momento. Ejemplo: si hay un envite a pares no le podrá decir al compañero la carta o cartas restantes, ni si lleva "juego", así como tampoco preguntárselo, pues para eso ya hay señas establecidas.

31º- Los "pares", el "punto" y el "juego" tienen deje.

32º- Queda prohibido terminantemente espectadores o mirones en las partidas si alguno de los jugadores lo solicitase.





- 33°- En caso de que el número de parejas para enfrentarse fuese impar, una de las parejas quedará exenta de jugar mediante sorteo, y por tanto clasificada para la ronda siguiente, siempre que no hubiese quedado exenta anteriormente en alguno de los grupos que pudieran existir.
- 34°- En el grupo "A" no podrán enfrentarse dos veces las mismas parejas, salvo en el caso de que el sorteo saliesen las dos bolas en último lugar o las que quedaran ya hubiesen jugado entre sí.
- 35°- Los puestos de clasificación de las parejas que hubieran perdido en la misma ronda y algunas o todas ellas tuvieran derecho a premio establecido, serán determinados por sorteo. Si hubiera más parejas que premios en el sorteo, las parejas que no hubiesen quedado clasificadas podrían pasar a jugar en el grupo siguiente si ello fuera posible.
- 36°- Los premios y regalos no podrán canjearse por ningún valor en metálico.
- 37°- La comisión organizadora está facultada para modificar cualquier horario o sistema de juego para el mejor desarrollo del campeonato según su criterio.
- 38°- Si por alguna causa, que a juicio de la organización fuese justificada, uno de los integrantes de cada pareja no hubiese llegado a tiempo de comenzar la partida, el participante presente podrá sustituir a su compañero por otra persona que no esté inscrita en la competición. Dicha persona concluirá la partida.
- 39°- Cualquier persona que haya hecho una suplencia, sólo podrá ser suplente de la misma pareja.
- 40°- Las suplencias en las parejas mixtas o femeninas en las cuales la mujer sea sustituida por un hombre, perderán su condición como tales y a partir de ese momento no tendrán derecho alguno a los premios destinados para esas inscripciones.
- 41°- Al finalizar cada partida se deberá rellenar la cartulina de acta de partida, anotándose el resultado final con sus juegos ganadores por cada pareja. La pareja perdedora deberá firmar la conformidad del resultado final y el acta será entregada inmediatamente en la mesa de la organización por la pareja ganadora.
- 42°- Una vez firmada la cartulina del acta de partida por cualquier componente de la pareja perdedora, ésta no tendrá derecho alguno a ninguna reclamación relacionada con esta partida.
- 43°- Queda totalmente prohibido alargar, parar o retardar las partidas, dándose un plazo máximo de tiempo para acabar la partida. Dicho tiempo será comunicado por la organización de la manera más conveniente.
- 44°- Previa autorización de los jueces de juego, se concederá un tiempo de descanso o relax de DIEZ MINUTOS como máximo. Las parejas que incumplan este apartado serán amonestadas, y si reinciden en ello serán descalificadas. Como serán, asimismo, amonestados y descalificados los jugadores que con su mal comportamiento, gritos, etc., alteren el orden y el buen desarrollo de la competición.
- 45°- Los jueces de juego designados por la organización aplicarán el reglamento de mus de esta competición y en el caso de producirse alguna anomalía durante las partidas o alguna reclamación no recogida en este reglamento, decidirán las mismas según su criterio.
- 46°- Las decisiones de los jueces serán inapelables, quedando automáticamente descalificadas las parejas que no acatasen sus decisiones.
- 47°- La inscripción en este campeonato presupone para todos los participantes, aun siendo suplentes, la total aceptación y conocimiento de las normas establecidas en el presente reglamento.



"la Caixa"





MADRID



LEGANÉS

"MADRID ECHA UN ÓRDAGO AL MUS."

FICHA DE INSCRIPCIÓN.

Pareja formada por:

Jugador 1:

D.N.I.

Teléfono:

Correo electrónico:

Jugador 2:

D.N.I.

Teléfono:

Correo electrónico :

Ingreso efectuado por :

Importe de la transferencia: 58.- €

El día :

c/c de origen de transferencia:

c/c de destino: 2100-2126-59-0200317220



DACIA
grupo Renault
RED DE LA
COMUNIDAD
DE MADRID



"la Caixa"

