

REGULAMENTO DE XOGO

CAPÍTULO I: DOS SORTEOS E AS SUPLENCIAS

Artigo 1. Os sorteos faranse en público, media hora antes de comeza-la primeira partida, na presenza de, alo menos, un Xuíz - Árbitro e dos xogadores que estean presentes.

Artigo 2. No caso de que o número de parellas inscritas sexa impar, procederase a sortear entre tódalas parellas participantes a que quedará exenta, que será a primeira do sorteo, en consecuencia, quedará clasificada para a rolda seguinte.

Na segunda e sucesivas roldas de partidas, cando se repita un número impar de parellas participantes, procederase da mesma maneira a sortear-la parella exenta e clasificada para a rolda seguinte, que será novamente a primeira do sorteo; pero ésta no poderá se-lo se xa quedou exenta con anterioridade, a non ser que tódalas parellas a sortear saíran tamén exentas.

Artigo 3. O resultado dos sorteos e a adxudicación das mesas exhibirase convenientemente para o coñecemento dos participantes.

Artigo 4. O sorteo da segunda e das seguintes partidas efectuarase cinco minutos despois de que terminase o tempo estipulado; si este se rebasara, cá autorización dun Xuíz - Árbitro, o sorteo será inmediatamente despois de que termine a derradeira partida.

Artigo 5. As reclamacións ós sorteos, se as houbese, deberán facerse antes de comeza-las partidas, na Mesa de Control.

Artigo 6. Establecerase un prazo de cortesía de dez minutos para o comezo das partidas, a partir do horario do comezo da primeira, o despois do sorteo das seguintes.

Artigo 7. Superados os prazos de cortesía calquera parella que non comezara o xogo, por incomparecencia dos dous ou un dos contrincantes, deberá solicitar o Xuíz - Árbitro que determine o resultado da partida.

Artigo 8. Se antes de comeza-las partidas, algún xogador non se presentara, o seu compañeiro de xogo disporá dos dez minutos do prazo de cortesía para sustituílo por outro xogador que non se escribira no mesmo. O xogador suplente que comece unha partida deberá terminala.

Artigo 9. O xogador que faga unha suplencia só poderá ser suplente dos xogadores da mesma parella no Torneo. Cada parella só poderá usar un único suplente.

Artigo 10. O xogador suplente dará a súa clasificación, xogue as partidas que xogue, os compoñentes da parella inscrita.

CAPÍTULO II : Ó COMENZAR

Artigo 1. Os postos para "sentarse na mesa" sortearanse por un Xuíz - Árbitro, se un dos xogadores o pedise, adxudicando a cada xogador un número, do un o catro. O primeiro número que salga no sorteo elixirá posto; o primeiro número que salga da parella contraria sentarase a súa dereita; os outros dous xogadores ocuparán os postos restantes correspondentes. Estes postos, así determinados, non poderán alterarse en maneira algunha mentres dure a partida.

Articulo 2. Se ningún xogador solicitase o sorteo dos postos, non se permitirá, unha vez comezada a partida, cambio de posto ata a finalización da mesma.

Artigo 3. As partidas xogaranse cá Baralla Española de corenta naipes e xogárase cá modalidade de Oito Reis e Oito Ases (é dicir, valorando os treses coma Reis e os douses coma Ases).

Artigo 4. Ó comeza-la partida, deberase conta-los naipes, pois se no transcurso da mesma se advertira que faltan, sobran ou houbera algún duplicado, deteriorado, manchado, etc....todo o xogado ata entón tendrá valor. Se a advertencia sucede antes ou durante o lance de grande, volveranse a da-los naipes; pero se sobrepasarase o lance de grande, a xogada que se disputara deberá continuar, polo tanto, o xogador que o advertira non deberá ensina-los seus naipes nin facer sinais ata o final da xogada, porque se o fai, meterase na baralla e anularase calquera valor da súa xogada.

Artigo 5. Quedan prohibidos os miróns ou espectadores das partidas, se algún dos xogadores o pide ou a Organización o considera conveniente. En todo o caso, se houbera espectadores nas partidas, estes deberán ser de pedra, é dicir, calados e sen xestos que poidan ser mal interpretados.

Artigo 6. Antes de comeza-la partida cada parella deberá dicir os xogadores que tantean as pedras, quedando prohibido para o seu compañeiro coller ningunha pedra do tapete. Non se poderá cambiar o xogador que tantee ata a finalización do xogo correspondinte, e có conseguinte aviso os contrincantes.

CAPÍTULO III : Ó REPARTIR

Artigo 1. Os corenta naipes cos que se vai a xoga-la partida baralláranse adecuadamente por calquera xogador; a continuación, dará a cortar e o pao do naipe que salga outorgará o primeiro reparto da partida, tendo en conta que o primeiro xogador da dereita dó que cortara correspóndelle o pao de ouros, copas para o segundo, espadas para o terceiro e bastos para o que os ensina. Unha vez repartidos os naipes será man o que corte o mus.

Artigo 2. Os naipes daranse sempre por arriba, de un en un e de dereita a esquerda. Nos descartes servirase de unha vez a cada xogador e polo mesmo orden. O reparto farase cá baralla o mais baixa posible para evitar que os naipes poidan verse.

Artigo 3. É obrigatorio calar o mazo como corte do mesmo ou corta-lo mazo a maneira tradicional; neste caso, non se poderá deixar nin levantar menos de tres naipes. O calado ou corte o fará o xogador á esquerda do que os barallase.

Artigo 4. Queda prohibido sacar de calquera parte do mazo calquera cantidade de naipes como corte do mesmo, así como, ó cortar, facer dous, tres ou varios montóns de naipes.

Artigo 5. Calquera xogador poderá pedir barallar os naipes, sendo obrigatorio que o derradeiro en facelo sexa o que os vai a repartir

Artigo 6. Os naipes non se poderán ver ata que se faga o reparto total dos mesmos, incluso se o reparto corresponde a descarte.

Artigo 7. Admítese o Mus Visto cando involuntariamente se descubra un naipe mentres se efectúa o reparto, quedando esta xogada supedita a decisión dá man, o que determinará se é Mus Visto ou non o é, unha vez que vexa os seus naipes. Pero non será Mus Visto se o compañeiro da man os vise. Se a man determina que é Mus Visto, poderase quedar servida.

Artigo 8. Se o naipe se descubre ó ser interceptado por algún movemento voluntario ou involuntario da man ou do seu compañeiro non se considerará Mus Visto.

Artigo 9. Se por circunstancias axeas os movementos dos xogadores (correntes de aire, movemento dun espectador, dun camareiro, etc.) se descubriera un naipe do mazo, non será Mus Visto e o naipe descuberto mostrarase a tódolos xogadores e depositarase no descarte.

Artigo 10. Se houbera Mus Visto e algún xogador se quedara servido, non haberá mus na xogada seguinte; polo tanto, si se descubre outro naipe, xa non haberá lugar a Mus Visto. Se houbera Mus Visto na primeira xogada da partida (cando é corrido e sen sinais) e o man determina que así é; será man, o seguinte xogador que quede servido despois de descartarse o resto de xogadores.

Artigo 11. Repartindo os naipes en calquera momento, incluso se é por Mus Visto, o primeiro xogador en descartarse será o que os da; o descarte continuará de esquerda a dereita ata o man, que será o derradeiro en descartarse.

Artigo 12. Repartindo os naipes por primeira vez, se o que os reparte se da un ou varios de mais, os poderá quitar de enriba antes de mesturalos; se xa os mesturou, sen velos, o man os barallará e deixarlle os catro regulamentarios; se os veu, o naipe ou naipes sobrantes, despois de ser barallados pola man, mostraranse a tódolos xogadores, para despois depositalos no descarte. Polo contrario, se dise de menos, poderanse servir os restantes. Despois poderá haber mus ou non. Unha vez cortado o mus, tanto se ten naipes ou naipes de mais ou de menos, meterase na baralla, penalizando con elo o seu error ou distracción.

Se o que ten naipes de mais ou de menos é outro xogador, volverase a repartir; pero se cortouse o mus, só él meterase na baralla.

Artigo 13 Repartindo os naipes por segunda e sucesivas veces, é obrigatorio, para o que os reparte, comprobar se os xogadores piden ben os seus naipes; e para os xogadores, comprobar se están ben servidos, pois no caso de que alguén teña naipe ou naipes de menos, deberá esperar a que haxa mus para pedilos; e se non houbera mus meterase na baralla.

Se alguén ten de mais, e iso advírtese antes de cortar o mus, a man barallaraos e lle quitará os sobrantes, mostrándoos ó resto dos xogadores e depositándoos no descarte. Se cortarase o mus, meterase na baralla.

Artigo 14. Se un xogador dáse conta de que ten naipes de mais ou de menos durante o lance de grande ou de chica, se invalidarán os seus naipes e se meterá na baralla, tras asinalos, pero sen ser descubertos. Non poderá aconsellar ó seu compañeiro en ningún lance de esa xogada. Neste caso, o desenrolo dos lances de pares, de xogo ou de punto continuará normalmente. Pero se dira conta de que ten naipes de mais ou de menos no transcurso do lance de pares, de xogo ou de punto, ou ó final da xogada, invalidaranse os seus naipes e meterase na baralla, tras mostralos ó resto dos xogadores, perdendo os seus naipes o valor para calquera lance de toda a xogada.

A xogada do seu compañeiro contará soamente para resolvelos lances, obrigándose cos seus naipes a gañalos ou perdelos envites ou órdagos, aceptados pola parella, a excepción de pares e xogo se non os ten ou fora postre cas xogadas mínimas (dous ases ou trinta e tres); neste derradeiro caso, de xogada mínima, e anque os lances houberan quedado en paso, os contrarios se apuntarán un tanto de negada.

O xogador que quedándose só e gañara calquera clase de envite ou órdago – a pares, a xogo ou punto- soamente tendrá dereito a levarse un tanto e o valor da súa xogada, tendo moi en conta que todo o tanteo gañado por este xogador o apuntará despois de que os contrarios cobraran toda a súa xogada.

Se descubrirán os naipes na aceptación dun órdago a pares, a parella contraria gañará o xogo ou o punto con un tanto de negada, a non ser que o xogador que se quedara só fora man do lance e levase a xogada máxima (trinta e unha ou trinta), que a gañara soamente en paso.

Artigo 15. Se polos descartes termínanse os naipes do mazo, o que os reparte recollerá todo o descarte, o barallará, dará a cortar e repartirá os naipes pedidos.

Artigo 16. Prohíbese move los 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.

CAPÍTULO IV : PARA CORTALO MUS

Artigo 1. Non se poderá utilizar mais dun minuto, por parella, para cortar ou dar mus.

Artigo 2. O mus pódese cortar con calquera clase de naipes.

Artigo 3. Permítese sempre o xogo de boquilla. Poderase falar canto se queira e mentir; agás o cantar pares ou xogo que, evidentemente, ten que dicirse a verdade.

Artigo 4. A man da parella postre non poderá cortar ou darse mus ata que a man o haxa dado. O terceiro xogador, compoñente da parella man, pode cortalo en calquera momento, aínda sen contar có seu compañeiro. E o cuarto xogador poderá cortalo mus, sen contar có seu compañeiro, unha vez que a parella man se dise mus.

Artigo 5. A man de cada parella, incluso despois de darse mus, poderá comunicar ó seu compañeiro a decisión ou conveniencia de dar ou cortar o mus, aínda que houbera descartes.

Artigo 6. Unha vez cortado o mus, calquera xogador poderá envidar os tantos que estime oportuno a grande, a chica e a pares, se os leva; así tamén a pares e a xogo, despois de xogar a grande e a chica. Pero nunca ordaguear a dous ou mais xogadas a vez.

Artigo 7. Excepcionalmente, cando unha ou as dúas parellas estean a falta dun tanto, o mus poderá cortalo calquera xogador no momento que quera, incluso repartindo os naipes.

CAPÍTULO V: DO TEMPO DO XOGO

Artigo 1. As partidas durarán un prazo máximo de tempo. Dito prazo comunicarase convenientemente. Prohíbese alargar, parar o retardar o desenrolo das mesmas.

Artigo 2. Se a partida excedera o tempo estipulado pola AMOU, o Xuíz - Árbitro decidirá o final da partida.

Artigo 3. Se algunha parella usara de maneira reiterativa mais do tempo razoable en falar ou contestar sobre os envites ou órdagos, a parella contraria deberá facela oportuna advertencia na mesa; se estima que a advertencia non fora atendida, deberase reclamar ó Xuíz - Árbitro, xa, que a partida podería rebasar o tempo límite establecido.

Artigo 4. As partidas xogaranse de forma continuada. No obstante, cada parella poderá usar un tempo de relax non superior a dez minutos. Calquera tempo engadido, aínda que sexa por circunstancias maiores, deberá ser autorizado polo Xuíz - Árbitro. As parellas que incumpran este Artigo serán amoestadas e, se reinciden nelo, serán descalificadas.

CAPÍTULO VI : DOS ENVITES

Artigo 1. Se os compoñentes dunha parella enviden distinto número de tantos, ou un envida e o outro di órdago o mesmo tempo, a parella contraria poderá elixir o envite que mais lle interese.

Artigo 2. Se houbera un envite en litixio, o compañeiro non poderá subilo envite ata que os contrarios revoquen a aposta.

Artigo 3. Para aceptar calquera envite, sempre que non se pluralice, se sobreentende que cada xogador fala por se mesmo, ben sexa o seu posto man ou postre; polo tanto, o compañeiro pode rectificarlle e revocar o envite, se o cree conveniente.

Artigo 4. Se ante calquera envite, un xogador quere e o seu compañeiro non quere, valerá o quero. Se un xogador di quero ou non quero a un envite ou órdago e o seu compañeiro o mesmo tempo di queremos ou non queremos, valerá o plural.

Artigo 5. As manifestacións no plural ou en imperativo dun xogador, sempre antes de que falara o seu compañeiro obriga a parella (por exemplo: “ponte”, “apúntate”, “queremos”, “pasamos”, etc.). Excepto nos lances de pares ou xogo, que se non os leva non pode falar, se o seu compañeiro non lle consulta.

Artigo 6. Os tantos dos envites, sexan do número que sexan (aínda que pasen dos estipulados para o xogo), se contarán ó final da xogada e polo orden dos lances. Soamente o órdago aceptado permite ensinalos naipes e resolvelo xogo.

Artigo 7. Se un xogador é man, e non acepta un envite ou órdago en calquera lance, e ó descubrilos seus naipes- o soubera ou non- leva a xogada máxima do lance (catro reis, catro ases, trinta e unha ou trinta) non tendrá dereito a reclamación algunha polo seu error ou distracción, gañando o lance os seus rivais.

Artigo 8. Un xogador poderá aceptar calquera envite do mais diverso número de tantos, aínda que sexa postre e leve a xogada mínima (dos ases a pares ou trinta e tres a xogo); os tantos aceptados serán apuntados pola parella que os gañe.

Artigo 9. Prohíbese querer un órdago con tinta e tres de postre, agás se é cá frase, quero e non perdo.

Artigo 10. Se o postre con xogo, e o seu compañeiro sen xogo, acepta un órdago a xogo ca frase quero e non perdo, considerarase que ten trinta e tres e o seu quero non valerá, aínda que resulte, o ensinalos naipes, que leva un xogo gañador.

Artigo 11. O xogador que por erro ou “de broma” acepta un órdago a xogo e resulta que ten trinta e tres de postre, penalizarase con dous tantos de negada, que se contarán nese mesmo intre.

Artigo 12. Se un xogador canta pares Si ou xogo Si e o seu compañeiro, postre do lance, acepta un órdago a pares ou xogo con dous ases o trinta e tres, a xogada será válida, agás se o mencionado xogador, non sendo man no lance, leva tamén dous ases ou trinta e tres, nese caso os contrarios gañarán: pares e punto, con un tanto de negada; pares e xogo, con un tanto de negada, mais os tantos de penalización de xogo.(Artigo 11)

Artigo 13. Se ó aceptarse un envite, un xogador separa sobre o tapete os tantos envidados, nin el nin o seu compañeiro poderán revocar a aposta nin volverse atrás no quero, porque entenderase que é un quero termínate e en plural.

Artigo 14. A parella que acepta un órdago obrigase a ensinalos seus naipes en primeiro lugar. A outra parella poderase meter en baralla, aceptando deste xeito a perda do xogo.

Artigo 15. Poderase consultar e declarar ó compañeiro a xogada que leve, anterior ou posterior á do lance que está en xogo. Tamén sobre o expresado en calquera lance polos seus contrarios.

Artigo 16. Os naipes poderán cantarse nos lances de grande e chica, total e parcialmente, aínda que os naipes non declarados podan facer calquera clase de xogada. Os naipes declarados poderán ou non ser os que se teñan.

Artigo 17. Os envites, queros, revoques e órdagos, así coma os descartes e peticións de naipes, pasar ou declarar calquera dos lances, deberán expresarse en voz clara. Non valerán, no seu lugar, xestos, expresións ou indicacións con mans ou dedos.

Artigo 18. Cando está en litixio e pendente de contestación un envite, revoque ou órdago, o contrario pode mandar falar ó man do lance seguinte, entendéndose que non acepta a aposta. Se é o man o que inicia o seguinte lance, sen contestar á aposta, entenderase tamén que non aceptaron a aposta os contrarios, sacándose o correspondinte tanto de negada.

Artigo 19. Un xogador aínda que non teña pares ou xogo poderá aconsellar o seu compañeiro sobre eses lances.

Artigo 20. Prohíbese, expresamente, aceptar un órdago a pares con dous ases de postre. No caso de aceptalo gañará a parella que sexa man.

Artigo 21. Se no lance de xogo, un xogador envida ou ordaguea e un dos contrarios lle mira un ou mais naipes, entenderase que non quere.

CAPÍTULO VII : Ó TANTEARSE

Artigo 1. Os pares, o xogo e o punto non teñen dexe.

Artigo 2. Para tantear, o mesmo que para falar, farase polo mesmo orden das xogadas do mus, é dicir: grande, chica, pares, xogo ou punto. En cada lance apuntarase a negada ou os tantos de envites revocados e non aceptados. Ó final da xogada, os envites aceptados, o valor das xogadas (grande e chica, si quedaron en paso, e o punto) e o valor dos pares e o xogo.

Artigo 3. Antes de comezala partida debe quedar esclarecido que xogador tantea de cada parella; en consecuencia, o seu compañeiro conservará os amarracos. Non se pode mudar o orden establecido.

Artigo 4. O tanteo gañado deberá aprobarse pola parella contraria.

Artigo 5. Non poderase mesturar nin recoller os naipes das xogadas ata que non se termine el tanteo das dúas parellas.

Artigo 6. Unha vez contados e apuntados os tantos e metidos os naipes no mazo para barallar de novo non se poderá reclamar ningún tanto omitido ou mal sumado.

Artigo 7. Cando a unha parella lle falten catro ou menos tantos para terminalo xogo, o que tantea obrígase a anunciarlo, dicindo “metémonos” ou “estamos dentro”, etc., e o seu compañeiro meterá os amarracos no centro.

Artigo 8. Se unha parella é, por erro, man dúas veces seguidas e só xogouse o lance de grande, anularase a xogada e volveranse a dalos naipes, pero se iniciou o lance de chica, o tanteado o por tantear valerá ata o final.

Artigo 9. Poderase ensinalos naipes de propia vontade ou a petición do compañeiro en calquer lance do xogo. O rematar a xogada é obrigatorio que os catro xogadores ensinen tódolos seus naipes,

aínda que estes non teñan valor de tanteo, pois de acordo qué naipes ou xogadas amosaranse podería dar lugar a importantes penalizacións.

Artigo 10. Ensinalos naipes, total ou parcialmente, cando se dilucide un órdago non implica a súa aceptación nin obriga ó compañeiro a elo. Se no lugar dun órdago o que se dilucida é un envite de calquera número de tantos, este non se considerará aceptado, podendo revocar ou ordaguear o compañeiro.

Artigo 11. Cando estase a dilucidar un órdago, se un dos xogadores metese na baralla, implicará para a parella a aceptación do órdago. Se o órdago é a pares ou xogo, e o que se mete na baralla non os leva obriga o seu compañeiro ó mesmo.

Artigo 12. Un órdago aceptado , en calquera lance, anula tódolos envites aceptados nos lances anteriores, aínda que con ditos envites os perdedores do órdago gañen o xogo completo.

CAPÍTULO VIII : A LINGUAXE DO MUS: OS SINAIS E ALGUNS VOCABLOS

Artigo 1. Admítense só os sinais regulamentarios pola FEM.

Artigo 2. Os sinais oficiais da FEM son :

Dos reis: Morderse o beizo inferior.

Dous ases: Sacala lingua de fronte.

Pares: Xirar a cabeza a un lado.

Medias de reis: Movelos beizos pechados cara un lado.

Medias de ases: Sacala lingua cara un lado

Medias: Movelos beizos pechados cada un lado. (Esta sinal non poderase pasar ata despois do lance de grande).

Dúplex: Levantar as cellas.

Xogo: Sacalos beizos pechados cara fora.

Trinta e unha: Chiscar un ollo.

Trinta: Levantar os dous ombreiros ou chiscar un ollo despois de cantar xogo non, os catro xogadores.

Vintenove: Levantar un ombreiro.

Cego: Pechar os dous ollos. (Este sinal non se poderá pasar se houbera xogada que teña sinal establecido).

Cortalo mus: Inclinar a cabeza cara un lado.

Envidar mais: Levantar a cabeza.

Artigo 3. Ó comezala partida non poderase pasar sinais ata que se corte o mus.

Artigo 4. Só se poderán facer sinais os xogadores que teñan e queiran transmitir a súa xogada ou xogadas. Polo tanto, prohíbese facer sinais para preguntar, confirmar ou tomar calquera decisión.

Artigo 5. Tódolos sinais pódense pasar no orden e momento que cada xogador estime oportuno, independentemente do seu valor intrínseco, agás das medias que non sexan de reis, que se pasarán despois do lance de grande. O sinal de trinta ó punto, chiscando un ollo, se pasará despois de que tódolos xogadores dixeran xogo non.

Artigo 6. Non se pode pasar sinais parciais. Por exemplo: con dúplex de reis con ases pasar só dous reis ou dous ases.

Artigo 7. Se un xogador pregunta a un contrario sobre a veracidade dun sinal que cree ver, o contrario non obrigase a contestar.

Artigo 8. Significado dos seguintes vocablos:

Mus: Pedir descarte.

Paso: Cortalo mus se ese mano. Pasar ó envite.

Envido: Apostar dous tantos. Se á palabra envido se lle une un número, ese número é o valor da aposta.

Reenvido: Dobrar o valor da aposta.

Órdago: Apostar o xogo completo.

Man: O xogador á dereita do que reparte. En pares ou xogo o primeiro xogador que os ten é man do lance.

Xogada: A forman os catro naipes que recíbense para xogar.

Lance: Unha das catro sortes de tanteo dunha xogada (grande, chica, pares, xogo ou punto)

Negada: Tanto gañado pola non aceptación de calquera das primeiras apostas nun lance.

Dexe: Tanto sumado ós xa gañados como consecuencia dun revoque non aceptado en pares, xogo ou punto.

No Xogo: Cando os catro naipes suman menos de trinta e un. (Equivalente ó punto)

CAPITULO IX : OS ERROS E AS SUAS PENALIZACIONES

Artigo 1. Se previo ós envites, ou xa neles, sen aceptar a aposta a pares, a xogo ou punto, rectificase, e quen dixo pares “Si” recoñece que non os ten ou non os leva, e quen dixo pares non ou xogo non declara que os ten ou os leva e cales son, a partida continuará co seu desenrolo normal.

No caso de cantar xogo “Si” e non levalo, declararase o punto que se leva. Unha vez esclarecidos os erros, o man abrirá o lance de novo; unha vez comezados os envites, as omisións consideraranse erros.

CAPÍTULO X : Ó REMATALOS XOGOS, PARTIDAS E CAMPIONATO

Artigo 1. Unha vez rematado cada xogo, anotarase o resultado no marcador da parella gañadora no Acta de Partida, có número de orden correspondente ó xogo celebrado.

Artigo 2. Ó rematar cada partida cubrirase as celas da Acta da Partida, anotándose o resultado final cós xogos gañados por cada parella. Un xogador da parella perdedora – que sexa titular e non suplente- asinará a conformidade do resultado e a Acta entregarase inmediatamente pola parella gañadora na Mesa de Control. Unha vez asinada a Acta da Partida, non se poderá facer ningunha reclamación. É imprescindible que a parella gañadora comprobe o resultado que figure na Acta ó presentala na Mesa de

Control. Unha vez entregada, o resultado que figure na mesma será inamovible; é responsabilidade da parella gañadora que o resultado anotado sexa o correcto.

Artigo 3. A parella gañadora que presente unha Acta que non se corresponda cos xogos celebrados será eliminada.

Artigo 4. O orden de clasificación das parellas que perderan na mesma rolda de partidas establecerase en función dos xogos gañados na mencionada rolda.. No caso de igualdade de xogos gañados, por dous ou mais parellas, procederase ó sorteo para establecela clasificación, agás para o terceiro e carto posto que dilucidarase nunha partida extra.

Artigo 5. As parellas clasificadas con dereito a agasallo deberan presentarse no Acto de Entrega de Agasallos, aló menos un dos seus titulares ou persoa que o represente por escrito e non gañase ningún agasallo. A non asistencia penalizarase co sorteo, entre os asistentes, do agasallo ou agasallos obtidos. Neste caso, os Títulos e/ou Trofeos obtidos e non recollidos no Acto de Entrega de agasallos poderanse retirar nas oficinas do Ateneo.

CAPÍTULO XI : SOBRE O XUIZ - ÁRBITRO

Artigo 1..O Xuíz – Árbitro do Xogo, designado pola AMOU, aplicará este Regulamento ca súa mellor interpretación. No caso de producírense anomalía ou reclamación no especificamente recollido neste Regulamento , o Xuíz – Árbitro decidirá có seu millor criterio.

Artigo 2. No suposto de que a decisión do Xuíz Árbitro sexa discutida por un xogador, este poderá reclamar a Comisión de Xuíces composta por tres xuíces. Estes tomarán a información completa das dúas parellas, retirándose a continuación a deliberar a súa decisión, que será inapelable. Resolvéndose a continuación da partida ou o resultado final da mesma.

Artigo 3. A parella ou parellas que non acaten a decisión da Comisión de Xuíces serán eliminadas.

CAPÍTULO XII : OURAS DISPOSICIONS

Artigo 1..O Xogo do mus debe de ser un encontro de vontades positivas, de comunicación e de san competitividade entre competidores.

Por elo, os xogadores que alteren este principio co seu mal comportamento, gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, roupa indecorosa, etc.. poderán ser eliminadas polos Xuíces – Árbitros.

Artigo 2. A AMOU reservase a facultade de trocalos horarios para o mellor desenrolo do campionato.

Artigo 5. As Normas e o Regulamento de Xogo da AMOU son de obrigado cumprimento para tódolos xogadores (asociados ou non) que participen nos torneos e campionatos organizados por ela.