

REGLAMENTO DE JUEGO

ASOCIACIÓN CULTURAL MUSEIROS DE OURENSE





ÍNDICE

PREÁMBULO	2
CAPÍTULO I: AL COMENZAR	3
CAPÍTULO II: AL REPARTIR	3
CAPÍTULO III: PARA CORTAR EL MUS	5
CAPÍTULO IV: DEL TIEMPO DE JUEGO	5
CAPÍTULO V: DE LOS ENVITES.....	6
CAPÍTULO VI: AL TANTEARSE.....	7
CAPÍTULO VII: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS	8
CAPITULO VIII: LOS ERRORES Y SUS PENALIZACIONES	9
CAPÍTULO IX: AL FINALIZAR LA PARTIDA	11
EPÍLOGO	12



PREÁMBULO

El Juego del mus debe ser un encuentro de voluntades positivas, de comunicación y de sana competitividad entre personas humanas. Por ello, los jugadores que alteren este principio con su mal comportamiento (gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, atuendo indecoroso, etc.) podrán ser descalificados por los Jueces/Organización.

Jugando al mus, cada jugador, en el modo de tratar al contrario y al compañero, en la ejecución de los distintos lances, la manera de afrontar las buenas y malas rachas, etc.; se muestra, básicamente, como es en su vida cotidiana. Así un buen jugador sabrá descubrir en una sola partida, si existe un amigo, o no, en la pareja contrincante si a ésta se le permite actuar naturalmente y no se le coacciona en exceso con normas sobreimpuestas en demasía.

Enfocando este juego en ese sentido, cada jugador tendrá libertad en cuanto a poder hablar como, cuando y de lo que quiera en una partida de mus, pudiendo, incluso mentir; siendo el contrario el que no se debe dejar engañar. También, en la toma de cualquier decisión de la pareja, se podrán hacer consultas al compañero de toda la información que crea conveniente, tanto de jugadas anteriores como posteriores (en la vida cotidiana y profesional así se hace y así se debe hacer).

Evidentemente, el que crea que es más fuerte el silencio que el hablar, no estará obligado a decir más palabras que las necesarias para jugar.

Por todo lo demás, lo que persigue este reglamento es definir un marco de juego, dar soluciones a momentos puntuales e imprevisibles, desarrollar un procedimiento común en el que se sientan cómodos la mayor cantidad de Museiros y, sobre todo, evitar situaciones de malos entendidos.



CAPÍTULO I: AL COMENZAR

Artículo 1. Los puestos para «sentarse en la mesa» serán sorteados, si uno de los jugadores lo requiere, adjudicando a cada jugador un número, del uno al cuatro. El que tenga el número uno en el sorteo elegirá puesto; el número menor de la pareja contraria se sentará a su derecha; los otros dos jugadores ocuparán los puestos restantes correspondientes. Estos puestos, así determinados, no podrán ser alterados en manera alguna mientras dure la partida. Si ningún jugador solicita el sorteo de puestos, no se permitirá, una vez comenzada la partida, cambio de puesto hasta la finalización.

Artículo 2. Las partidas se jugarán con Baraja Española de cuarenta naipes y se jugará con la modalidad de Ocho reyes y Ocho ases (es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases). 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 rematado 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.

Artículo 3. Se permite la presencia de espectadores en las partidas, aunque a petición de los jugadores se colocarán a un metro (1 m.) de distancia. Los espectadores deberán de ser de piedra, es decir, no harán gestos ni comentarios de ningún tipo pudiendo ser expulsados si alguno de los jugadores lo solicita o la Organización lo considera conveniente.

CAPÍTULO II: AL REPARTIR

Artículo 4. Para el inicio del primer juego, los naipes con los que se va a jugar la partida se mezclarán adecuadamente por cualquier jugador; a continuación, dará a cortar y el palo del naipe que salga otorgará el primer reparto de la partida, teniendo en cuenta que al primer jugador de la derecha del que ha cortado le corresponde el palo deoros, copas para el segundo, espadas para el tercero y bastos para el que los muestra. Una vez repartidos los naipes será mano el que corte el mus. Hasta que no se corte el mus no se podrán pasar señas.

Artículo 5. Es obligatorio calar el mazo como corte del mismo o cortar el mazo a la manera tradicional; en este caso, no se podrá dejar ni levantar menos de tres naipes. El calado o corte lo efectuará el jugador a la izquierda del que los vaya a repartir. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo cualquier cantidad de naipes como corte del mismo, así como, al cortar, hacer dos, tres o varios montones de naipes.

Artículo 6. Antes del inicio de cada juego, cualquier jugador podrá solicitar barajar los naipes, siendo obligatorio que el último en hacerlo sea el que los va a repartir. Los naipes se darán siempre por arriba, de uno en uno y de derecha a izquierda. En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden. Los repartos deberán hacerse con la baraja lo más baja posible para evitar que los naipes puedan verse.

Artículo 7. 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 jugador



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 a descarte.

Artículo 8. Repartiendo los naipes por primera vez, si el que los reparte se da uno o varios de más, se los podrá quitar de encima antes de mezclarlos; si ya los ha mezclado, sin verlos, el jugador mano los barajará y le dejará los cuatro reglamentarios; si los ha visto, el naipe o naipes sobrantes (después de ser barajados por el jugador) serán mostrados a todos los jugadores, para después depositarlos en el descarte. Por el contrario, si hubiera dado de menos, podrían servirse los restantes. Después podrá haber mus o no.

Una vez cortado el mus, tanto si tiene naipe o naipes de más o de menos, se meterá en baraja, penalizando con ello su error o distracción. Si el que tiene naipes de más o de menos es otro jugador, se volverán a repartir; pero si se ha cortado el mus, sólo el que tiene naipes de más o de menos se meterá en baraja.

Artículo 9. Repartiendo los naipes por segunda y sucesivas veces, es obligatorio, para el que los reparte, comprobar si los jugadores han pedido bien sus naipes; y para los jugadores, comprobar si están bien servidos, pues en el caso de que alguien tenga naipe o naipes de menos, deberá esperar a que haya mus para pedirlos; y si no hubiera mus se meterá en baraja. Si alguien tiene de más, y ello se advierte antes de cortar el mus, la mano se los barajará y le quitará los sobrantes, mostrándolos al resto de los jugadores y depositándolos en el descarte. Si se hubiera cortado el mus, se meterá en baraja.

Artículo 10. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra un naipe, mientras se efectúa el reparto, quedando esta jugada supeditada a la decisión del jugador mano, el que determinará si es mus visto o no lo es, una vez que haya visto sus naipes. Si el jugador mano determina que es mus visto, no podrá quedarse servido. Pero no será mus visto si el compañero del jugador mano ha visto ya los suyos. Si el naipe se descubre al ser interceptado por algún movimiento voluntario o involuntario del jugador mano o de su compañero no se considerará mus visto.

Artículo 11. 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.

Artículo 12. 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. Si hay mus visto en la primera jugada de la partida (cuando es corrido y sin señas) y el jugador mano determina que así es; será mano, el siguiente jugador que quede servido después de descartarse el resto de jugadores.

Artículo 13. Si un jugador se da cuenta de que tiene naipes de más o de menos durante el lance de grande o de chica, se invalidarán sus naipes y se meterá en baraja, tras mostrarlos, pero sin ser descubiertos. No podrá aconsejar a su compañero en ningún lance de esa jugada. En este caso, el desarrollo de los lances de pares, de juego o de punto continuará normalmente. Pero si se da cuenta de que tiene naipes de más o de menos en el transcurso del lance de pares, de juego o de punto, o al final de la jugada, se invalidarán sus naipes y se meterá en baraja, tras mostrarlos al resto de jugadores, perdiendo sus naipes el valor para cualquier lance de toda la jugada.

La jugada de su compañero contará únicamente para resolver los lances, obligándose con sus naipes a ganar o perder los envites y órdagos aceptados por la pareja, a excepción de pares y juego si no los tiene o fuera postre con las jugadas mínimas (dos ases o treinta y tres); en este último caso, de jugada mínima, y aunque los lances se hubieran quedado en paso, los contrarios se apuntarán un tanto de negada.



El jugador que se ha quedado solo y ha ganado cualquier clase de envite o un órdago (a pares, a juego o a punto) únicamente tendrá derecho a llevarse el valor de su jugada y se lo apuntará después de que los contrarios se hayan cobrado toda su jugada.

Si se han descubierto los naipes en la aceptación de un órdago a pares, la pareja contraria ganará el juego o el punto con un tanto de negada, a no ser que el jugador que se ha quedado solo es mano del lance y lleva la jugada máxima (treinta y una o treinta), que la ganará únicamente en paso.

Artículo 14. Si por los descartes se terminan los naipes del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte, lo barajará, dará a cortar y repartirá los naipes solicitados.

Artículo 15. 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.

CAPÍTULO III: PARA CORTAR EL MUS

Artículo 16. No se podrá utilizar más de un minuto, por pareja, para cortar o dar mus. El mus se puede cortar con cualquier clase de naipes. Una vez cortado el mus, cualquier jugador podrá envidar los tantos que estime oportuno a grande, a chica y a pares, si los lleva; así también a pares y a juego, después de jugar la grande y la chica, pero nunca ordaguear a dos o más jugadas a la vez. Excepcionalmente, cuando una o las dos parejas estén a falta de tanto, el mus puede cortarlo cualquier jugador en el momento que quiera, incluso repartiendo los naipes.

Artículo 17. El jugador mano de la pareja postre no podrá cortar o *darse* mus hasta que el jugador mano lo haya dado. El tercer jugador, en tanto componente de la pareja mano, puede cortarlo en cualquier momento, aun sin contar con su compañero. Y el cuarto jugador podrá cortar el mus, sin contar con su compañero, una vez que la pareja mano lo haya dado.

Artículo 18. La boca no hace juego. Se permite hablar en todo momento; incluso mintiendo. Si el objetivo básico de este juego es el de tratar de engañar al contrario, la mentira es un recurso más.

CAPÍTULO IV: DEL TIEMPO DE JUEGO

Artículo 19. Las partidas se jugarán al número de juegos establecidos para cada Torneo o Competición. Queda totalmente prohibido alargar, parar o retardar el desarrollo de la partida. Si esto sucediese o se excediese el plazo establecido para cada Torneo o Competición, el Juez-Arbitro decidirá si la partida se da por perdida a una pareja, a las dos o se añade un tiempo máximo de quince minutos para completarla.

Artículo 20. Si alguna pareja empleara de manera reiterativa más del tiempo razonable en hablar o contestar sobre los envites y órdagos, la pareja contraria deberá hacer la oportuna advertencia en la mesa de juego; si estima que la advertencia no ha sido atendida, se deberá reclamar al Juez-Árbitro, ya que la partida podría rebasar el tiempo límite establecido.



Artículo 21. Las partidas se jugarán de forma continuada. No obstante, cada pareja una vez perdidos dos juegos como mínimo, podrá utilizar un tiempo de relax no superior a diez minutos. Cualquier tiempo añadido, aunque sea por circunstancias mayores, deberá ser autorizado por el Juez-Árbitro. Las parejas que incumplan este Artículo serán amonestadas y, si reinciden en ello, serán descalificadas.

CAPÍTULO V: DE LOS ENVITES

Artículo 22. 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.

Artículo 23. Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá subir el envite hasta que los contrarios hayan revocado la apuesta.

Artículo 24. 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.

Artículo 25. Si ante cualquier envite, un jugador quiere y su compañero no quiere, valdrá el quiero. Si un jugador dice quiero o no quiero a un envite u órdago y su compañero al mismo tiempo dice queremos o no queremos, valdrá el plural.

Artículo 26. 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.

Artículo 27. 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 o distracción, ganando el lance sus rivales.

Artículo 28. 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.

Artículo 29. 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.

Artículo 30. Si un jugador canta pares sí o juego sí y su compañero, postre del lance, acepta un órdago a pares o juego con dos ases o treinta y tres, la jugada será válida, excepto si el mencionado jugador, no siendo mano en el lance, lleva también dos ases o treinta y tres; en ese caso los contrarios ganarán: pares y punto, con un tanto de negada; pares y juego, con un tanto de negada, más los dos tantos de penalización de juego.

Artículo 31. Si en el lance de juego, un jugador envida u ordaguea y uno de los contrarios le mira uno o más naipes, se entenderá que no quiere.



Artículo 32. La pareja que acepta un órdago está obligada a enseñar sus naipes en primer lugar.

Artículo 33. Se podrán dar señas y consultar con el compañero cualquier jugada, anterior o posterior a la del lance en disputa, aunque no se tengan ni pares ni juego. También sobre lo expresado en cualquier lance por sus contrarios.

Artículo 34. Los envites, quieros, revoques y órdagos, así como los descartes y petición de naipes, y también pasar o declarar cualquier lance, deberán ser expresados en voz clara. No serán válidos, en su lugar, gestos, expresiones o indicaciones con manos o dedos.

Artículo 35. Cuando está en litigio y pendiente de contestación un envite, revoque u órdago, el contrario puede mandar hablar a la mano del lance siguiente, dándose por entendido que no ha aceptado la apuesta. Si es el jugador mano el que inicia el siguiente lance, sin contestar a la apuesta, se entenderá también que no ha aceptado.

Artículo 36. Si un jugador no tiene pares o juego no podrá mandar al mano hablar sobre estos lances; si fuera mano, no podrá abrir otro lance hasta que los envites, revoques u órdagos no hayan sido decididos por su compañero. Mas, si se hiciera, y su compañero gana la apuesta, no se podrán apuntar los tantos u órdago, y ganará la jugada la pareja contraria.

Artículo 37. Un jugador puede aconsejar o mandar a su compañero pasar, envidar, revocar, ordaguear, querer o no querer. Si su compañero le consulta, aunque sea en los lances que no tiene, el jugador puede dar su opinión, pero la última decisión sobre la jugada corresponde al jugador que la tiene.

Artículo 38. Si un jugador postre acepta un órdago a pares con dos ases, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago uno o los dos contrarios descubren sus naipes, ganarán el juego o el punto, en todos los casos con un tanto de negada, excepto si la pareja que ha cometido el error es mano del lance y lleva la jugada máxima, que la ganará en paso. Si los contrarios no han enseñado sus naipes, continuará el juego de la manera habitual tras apuntarse el tanto de negada.

CAPÍTULO VI: AL TANTEARSE

Artículo 39. Los pares, el juego y el punto no tienen deje.

Artículo 40. 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 punto. En cada lance se apuntará la negada o los tantos de envites revocados y no aceptados. Al final de la jugada, los envites aceptados, el valor de las jugadas (grande y chica, si han quedado en paso, y punto) y el valor de los pares y el juego.

Artículo 41. Antes de comenzar la partida debe quedar claro qué jugador tantea de cada pareja; en consecuencia, su compañero conservará los amarracos. No se puede cambiar el orden establecido durante la partida.

Artículo 42. El tanteo ganado deberá ser aprobado por la pareja contraria.

Artículo 43. No podrán mezclarse ni recogerse los naipes de las jugadas hasta que no se haya terminado el tanteo de las dos parejas.



Artículo 44. Una vez contados y apuntados los tantos y metidos los naipes en el mazo para barajar de nuevo no se podrá reclamar ningún tanto omitido o mal sumado.

Artículo 45. Cuando a una pareja le falten cuatro o menos tantos para terminar el juego, el que tantea está obligado a anunciarlo, diciendo «nos metemos» o «estamos dentro», etc., y su compañero meterá los amarracos en el centro.

Artículo 46. Si una pareja es, por error, mano dos veces seguidas y sólo se ha jugado el lance de grande, se anulará la jugada y se volverán a dar los naipes, pero si se ha iniciado el lance de chica, lo tanteado o por tantear será válido hasta el final.

Artículo 47. Una vez terminado el lance de juego o punto, es obligatorio que los cuatro jugadores enseñen todos sus naipes, aunque estos no tengan valor de tanteo, pues según qué naipes o jugadas se muestran podría dar lugar a importantes penalizaciones.

Artículo 48. Un órdago aceptado, en cualquier lance, anula todos los envites aceptados en lances anteriores, aunque con dichos envites los perdedores del órdago ganen el juego completo.

CAPÍTULO VII: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS

Artículo 49. Se admiten sólo las señas aquí reglamentadas.

Duples: Mover las cejas.	Treinta y una: Guiñar un ojo.
Medias de reyes: Mover los labios cerrados hacia un lado. Medias otras: Igual, pero sólo después del lance de grande.	Juego: Sacar los labios cerrados hacia afuera. (No vale para la treinta y una.)
Medias de ases: Sacar la lengua hacia un lado.	Treinta: Alzar los dos hombros o guiñar un ojo después de cantar juego no, los cuatro jugadores.
Dos reyes: Morderse el labio inferior.	Veintinueve: Alzar un hombro.
Dos ases: Sacar la lengua de frente.	Ciego: Cerrar los dos ojos. (Esta seña no se podrá pasar si se tiene una jugada con seña establecida.)

Artículo 50. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar. Está prohibido hacer señas para preguntar, confirmar o tomar cualquier decisión.

Artículo 51. 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.

Artículo 52. No se pueden pasar señas parciales. (por ejemplo, con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases). La seña de treinta y una es compatible con las señas de dos reyes, de tres reyes y de medias, en el mismo juego. De esta forma en función de la jugada se podrán pasar las siguientes señas:



	<u>31</u>	<u>Juego</u>	<u>30</u>	<u>29</u>	<u>menos</u>
<u>Duples</u>		Duples, Juego	Duples, 30		Duples
<u>Medias Reyes</u>	31, Medias Reyes	Medias Reyes, Juego			
<u>Medias Ases</u>					Medias Ases
<u>Medias Otras</u>	31, Medias Otras	Medias Otras, Juego			Medias Otras
<u>Dos Reyes</u>	31, Dos Reyes	Juego, Dos Reyes	Dos Reyes, 30	Dos Reyes, 29	Dos Reyes
<u>Dos Ases</u>					Dos Ases
<u>Otros pares</u>	31	Juego	30	29	Ciego
<u>Sin pares</u>	31	Juego	30	29	Ciego

CAPITULO VIII: LOS ERRORES Y SUS PENALIZACIONES

Si previo a los envites (o ya en ellos) sin aceptar la apuesta a pares, a juego o punto, se rectifica, y quien dijo pares sí o juego sí, reconoce que no los tiene, y quien dijo pares no o juego no, reconoce que los tiene y declara (sin mostrar las cartas) cuales son, la partida continuará con su desarrollo normal. En el caso de cantar juego sí y no llevarlo, hay que declarar el punto que se lleva. Una vez aclarados los despistes, el jugador mano abrirá el lance de nuevo. Los despistes no avisados una vez comenzados los envites se considerarán errores.

1. ERRORES EN EL LANCE DE PARES

Artículo 53. Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de pares, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo los pares que lleva para su participación en la jugada, de no hacerlo así su jugada de pares es nula para tantearse aunque su compañero los gane. Si su compañero no lleva pares y la pareja oponente sí, éstos apuntarán los pares que lleven más la negada aunque sus pares sean inferiores que los del jugador que cometió el error.

Artículo 54. Cuando los dos jugadores de una pareja cantan PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de PARES los tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo se apuntará el valor de sus PARES. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntará los PARES más la



negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de los PARES. *Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Artículo 59.*

Artículo 55. Cuando un jugador haya hecho una jugada de PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada no los tiene, ésta es nula, apuntándose los PARES la pareja oponente. Pero si el compañero del que cometió el error lleva PARES, si los gana los apuntará en pase, de ganarlos la pareja que jugó correctamente, apuntará además de sus PARES el tanto de negada. *Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Artículo 59.*

Artículo 56. Si el jugador que se equivocó a PARES, rectificó su error antes de comenzar los envites a JUEGO o NO JUEGO, tiene la obligación de decir la jugada completa que lleva para participar normalmente en estas jugadas. Pero los PARES se apuntarán como se expone en los artículos 53, 54 y 55, según el error cometido.

Artículo 57. Cuando un jugador haya echado un ÓRDAGO a PARES y el oponente quiera, pero al descubrirse las cartas se vea que dicho jugador no tiene PARES, el ÓRDAGO es nulo, así como su jugada para el JUEGO o NO JUEGO. Pero si el compañero del que cometió el error, lleva PARES, si los gana, los apuntará en pase. De ganarlos la pareja que jugó correctamente se apuntarán además el tanto de negada. *Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Artículo 59.*

Artículo 58. Si uno o los dos jugadores de una pareja cantan PARES y en la jugada de JUEGO o NO JUEGO se suscitara un ÓRDAGO y la pareja oponente quiere, pero al descubrirse las cartas hubo un error a PARES, si la pareja que no cometió el error gana, la jugada es válida, pero si pierde, es nula. Si es nula la jugada, los PARES se apuntarán según los artículos 53, 54 y 55. *Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Artículo 59.*

Artículo 59. Si la pareja que cometió el error son mano del oponente y tiene treinta y una, no podrá apuntar más que tres de TREINTA Y UNA. Si la pareja que cometió el error no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA Y UNA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior. Si la pareja que cometió el error es mano y el jugador mano tiene TREINTA no podrá apuntar más que una del NO JUEGO. Si la pareja que se equivocó no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior.

2. ERRORES EN EL LANCE DE JUEGO

Artículo 60. Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de juego, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo el juego que lleva para participar en la jugada, de no hacerlo así, su jugada es nula para tantearse aunque su compañero gane la jugada de juego. Si su compañero no lleva juego y la pareja oponente sí, éstos se apuntarán el juego que lleven más la negada, aunque su juego sea inferior a la pareja que cometió el error.

Artículo 61. Cuando un jugador haya hecho una jugada de juego sin tenerlo, es nula, y la pareja oponente se apuntará el juego que lleve. Pero si el compañero del que cometió el error lleva juego, si lo gana, se lo apuntará en pase, de ganarlo la pareja que jugó correctamente, apuntará además de su JUEGO, el tanto de negada.

Artículo 62. Cuando los dos jugadores de una pareja cantan JUEGO, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de JUEGO lo tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana, es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su



JUEGO. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntarán el juego más la negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su juego.

3. ERRORES EN EL LANCE DE NO JUEGO

Artículo 63. Cuando todos los jugadores cantan NO JUEGO, pero al descubrirse las cartas, uno tiene JUEGO, se anulará su jugada para este lance y, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana, es válido, pero si pierde, la pareja que erró sólo se apuntará el tanto del NO JUEGO. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntarán el NO JUEGO más la negada, pero si pierde, la pareja que erró sólo se apuntará el tanto del NO JUEGO.

Artículo 64. Si el error se produce en un miembro de cada pareja, se anularán sus jugadas en este lance, no se computarán los envites aceptados y ganará el tanto del NO JUEGO el mejor de los que jugaron correctamente.

CAPÍTULO IX: AL FINALIZAR LA PARTIDA

Artículo 65. Al concluir cada partida se rellenarán las casillas del Acta de Partida, anotándose el resultado final con los juegos ganados por cada pareja. Un jugador de la pareja perdedora (que sea titular y no suplente) firmará la conformidad del resultado y el Acta será entregada inmediatamente por la pareja ganadora en la Mesa de Control. Una vez firmada el Acta de Partida, no se podrá hacer ninguna reclamación. Es imprescindible que la pareja ganadora compruebe el resultado que figure en el Acta al entregarla en la Mesa de Control. Una vez entregada, el resultado que figure en la misma será inamovible; es responsabilidad de la pareja ganadora que el resultado anotado sea el correcto.



EPÍLOGO

Con este REGLAMENTO se pretende recoger las jugadas que a nuestro juicio se dan con más frecuencia, pues enumerarlas todas sería muy difícil. Por esto apelamos a todos los jugadores de MUS para que sigan estas reglas, ya que de esta forma se encontrarán en igualdad de condiciones y solamente las cartas e intuición musical serán los factores que puedan dar el triunfo a una pareja con el reconocimiento de la pareja perdedora. De surgir alguna jugada que no esté reflejada en este REGLAMENTO, aconsejaríamos, por el bien de este popular juego, se solucione en buena armonía entre los jugadores, al objeto de no tener que recurrir a los Jueces designados para estos casos.