



I CAMPEONATO DE MUS Fiestas Reliquias 2013

BASES

PRIMERA.- Objeto

Se convoca el I Campeonato de "Mus" con el objetivo de fomentar la participación y convivencia de los vecinos durante las Fiestas de la localidad.

SEGUNDA.- Participantes

Podrán participar todos los vecinos que lo deseen formando parejas. Solo se acepta una inscripción por pareja.

TERCERA.- Inscripciones

Las inscripciones se efectuarán **del 25 Febrero al 8 de abril** en el Ayuntamiento de Ribafrecha en horario de 9,00 h a 14,00 h. rellenando la ficha correspondiente. El formulario de inscripción también se encuentra en la web www.ribafrecha.org. Una vez cumplimentado se puede remitir por e-mail a la siguiente dirección ayto.ribafrecha@ctv.es, junto con el justificante de pago. La cuota de inscripción es de 10 € por pareja.

Para que se pueda llevar a cabo la realización de este concurso es necesario, como mínimo, la inscripción de 16 parejas.

CUARTA.- Lugar de celebración

La celebración de este concurso se llevará a cabo en la plaza de la localidad.

QUINTA.- Fecha

El concurso se llevará a cabo el:
CLASIFICACION: Domingo, 7 de Abril a las 16 h.
SEMIFINAL: Domingo, 14 de Abril a las 16 h.
FINAL: Sábado, 27 de Abril a las 16 h.

SEXTA.- Reglas y normas básicas de funcionamiento

El campeonato se disputa por parejas.

Todas las partidas del campeonato, en su fase eliminatoria, serán a cinco juegos ganados.

Se jugará por el sistema tradicional en La Rioja: ocho reyes, ocho ases y cuarenta piedras. (Se suprimen los doses, los cuatro son ases y los treses son reyes).



Antes de comenzar la partida deberán contarse las cartas para comprobar que el naipes está completo y que no hay figuras repetidas. Si en el transcurso de la partida se diese cuenta de alguna anomalía en éste asunto o si se verificara que hay cartas de más o menos o figuras repetidas, lo disputado será válido, debiendo completarse el naipes para proseguir. Pero si la partida hubiese concluido, será válida, ya que debió cumplirse éste requisito señalado.

Para establecer el "jugador mano" en el primer juego, al comienzo de la contienda, como detalle de cortesía, se ofrecerá éste privilegio a los musistas visitantes, como es natural en éste campeonato; aunque también puede servirse el "mus corrido" y quien lo corte será "mano".

El jugador sentado a la izquierda del "mano", después de bien barajadas las cartas, las ofrecerá a cortar al jugador de su izquierda, quien al cortar no podrá levantar ni dejar menos de tres cartas.

Cualquier jugador podrá solicitar barajar las cartas en cada jugada, pero siempre el último en hacerlo será el jugador situado a la izquierda del "mano".

Las cartas se darán siempre por arriba y ninguno las mira o recoge hasta finalizado el reparto.

En el momento que se acaben las cartas del mazo sin haber podido completar la mano de todos los jugadores, se tomarán y barajarán los descartes de todos, salvo cuando sea un solo jugador el que falte, en cuyo caso, queda su descarte aparte, completándose sus cartas con las de los demás jugadores.

Si al terminar de dar las cartas en el reparto inicial se advierte que algún jugador tiene cartas de más o de menos, se recogerán todas y vuelven a darse otra vez. Si el que tiene el defecto o el exceso es el "postre", es decir, el que las ha dado, se le recogen las cartas y él deja de jugar durante esa mano, en justo castigo a su torpeza y para que no lo vuelva hacer. Esta norma no sólo se aplica en el reparto inicial, sino en cualquier momento del juego.

Si alguno tuviera más de cuatro cartas, después de producirse algún descarte y antes de comenzar la jugada, se le quitará por un jugador contrario, hasta dejarle con cuatro.

Si un jugador no se hubiera percatado, que tenía más de cuatro cartas, o menos de cuatro, hasta finalizada la jugada, no se anotará ninguna piedra, restándole las que hubiera podido conseguir con su juego, si las hubiere sacado, aunque fuese con la jugada de su compañero.

Si el jugador que da las cartas, al hacer la distribución inicial en cada juego parcial, descubre una de éstas inadvertidamente, hay "mus visto" obligado, pudiendo quedarse servido, quien lo desee, sin ir al descarte; pero si uno o más jugadores quedan servidos, no podrá haber un segundo descarte.

Si una pareja fuese mano dos veces seguidas, será válido, ya que el error viene por parte del jugador contrario que dio las cartas.



Ningún jugador podrá descartarse antes de que le llegue su turno de juego y no se deben recoger las cartas hasta finalizado el reparto.

Una vez comenzada la partida, la misma se jugará ininterrumpidamente hasta que se proclame una pareja vencedora. Nadie puede levantarse y abandonar su puesto, aunque sea momentáneamente y no se permite el cambio de personas, hasta finalizar totalmente la partida. Si fuera lo contrario, se considerará abandono y partida perdida para quien abandonase.

Cada jugador habla por sí, de modo que puede suceder que el “mano” pase a la grande y su compañero la envide. O que un jugador quiera un envite y su compañero apueste por una cifra mayor, pudiendo elegir el jugador contrario la apuesta que más le interese de las dos. A no ser que un jugador diga “pasamos” o “envidamos”, lo cual, aunque dicho por uno, obliga a los dos compañeros. Hay que recordar que “la boca hace juego”, es decir, que una vez que el jugador anuncia una jugada (paso, envido, órdago, etc.) ya no puede volverse atrás en su decisión.

Toda palabra relativa al juego, pronunciada por un jugador, aunque sea inadvertidamente, tiene que ser sostenida, aunque le cueste la partida.

Cada lance de cada jugada, debe decidirse en un plazo máximo de un minuto.

No está permitido consultar al compañero ninguna jugada, excepto el órdago.

Si algún jugador consultase a su compañero que cartas tiene en una jugada cualquiera, excepto el órdago, y aquel le diese respuesta de lo que posee, esa pareja perderá el lance que en ese momento se está disputando.

Si un jugador cantase Pares o Juego (“Pares sí”, “Juego sí”), no teniéndolo y se produce un envite, lo ganan los contrarios, aunque los pares o el juego del compañero del que se equivocó sean superiores a los del contrario.

Si un jugador no cantase Pares o Juego, teniéndolo, no se tendrá en cuenta y por lo tanto no se anotará ninguna piedra de esos lances éste jugador, pero si su compañero tuviera y lo hubiera anunciado, se anotará las suyas solamente. Si una pareja no hubiera cantado pares o juego (“Pares no” o “Juego no”) y luego tuvieran ambos o uno de ellos, los contrarios se anotarán una piedra “porque no”, y las que les pueda corresponder de la jugada natural.

Decir “no tengo Pares” o “no tengo Juego” (“Pares no” o “Juego no”) y al momento rectificar, anunciando que sí se tiene, ese jugador deberá decir a la mesa la jugada que dispone, para saber a qué atenerse los contrarios.

Si un jugador cantase pares, no teniéndolos, y los contrarios no tuvieran pares, tanto ésta jugada como la posterior (juego o punto), quedan invalidadas, tanto para él, como para su compañero, anotándose los contrarios las piedras que les corresponden de su juego o punto, además del deje si lo hubiera.

El jugador que olvide llevarse alguna piedra que le corresponde, pierde el derecho en el momento en que se corta la baraja para distribuir las cartas de la siguiente mano.



Querer a juego con 33 supone aceptar la apuesta comprometida, aunque se diga “quiero y no pierdo” o aunque se esté de postre.

Si se hace un envite muy fuerte, aun cuando sea muy superior a las 40 piedras ó 5 amarrakos de la partida y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía, y hay que continuar jugando hasta el final, ya que solamente cesa el juego, terminándose en el caso de un Ordago aceptado por otro jugador y gana el jugador que tenga mejores cartas a la jugada que se dio Ordago.

No se podrán enseñar bajo ningún concepto las cartas hasta que se haya ventilado el juego. Una vez acabado, sí que estarán obligadas las dos parejas a enseñar obligatoriamente las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que apuntarse.

La cuenta del tanteo (retirada de “piedras” o “amarrakos”) se hará solamente por un jugador de cada pareja, realizándose en voz alta, para que los contrarios comprueben cuantas piedras o amarrakos se toman y por qué.

Cuando al final de un juego parcial una pareja de compañeros ha alcanzado o sobrepasado las 35 piedras, uno de ellos debe decir “Adentro” y, a continuación se echan todos los amarrakos al centro de la mesa. Esto tiene por objeto advertir a los jugadores contrarios la situación. Cuando a una pareja de compañeros le falten muy pocas piedras para terminar un juego completo, hay que tener especial cuidado con los envites u Ordago y, recordar que lo primero que se cobra es el “No” o “deje” y, si ambas parejas de compañeros están a punto de terminar, como las piedras que vale cada jugada se van cobrando por orden indicado, ganará la pareja de jugadores que primero alcance los 8 amarrakos o las 40 piedras.

En el juego de mus de nuestra región, no existen señas. Si alguien las utilizara quedará descalificado.

OCTAVA.- Jurado

El Jurado estará formado por:

- Un Concejal del Ayuntamiento
- 2 Miembros del Foro Joven

El fallo del Jurado es inapelable.

NOVENA.- Premios

Se concederán los siguientes premios:

Primer premio: 50 euros
Segundo premio: 30 euros
Tercer premio: 20 euros

Los premios se entregarán el día 27 de Abril a las 22,25 horas en la plaza.



AYUNTAMIENTO DE
RIBAFRECHA



DÉCIMA.- Condiciones de participación

La participación en el presente campeonato implica la total aceptación de las presentes bases así como la decisión de la Organización y Jurado en los casos no previstos en las mismas.

Asimismo se autoriza a la organización a realizar y publicar cuantas fotografías se consideren oportunas.