CAMPEONATO DE MUS PARA MÉDICOS Y VETERINARIOS JUBILADOS
-LUCIO PORTILLO-

Este Campeonato se jugará a **"8 REYES y 8 ASES",** ya que los **"TRESES"** serán considerados **REYES** y los **"DOSES"** serán considerados **ASES** y en él podrán utilizarse las **SEÑAS LEGALES**, es decir, las admitidas por el Reglamento de la Federación Española de Mus, y que vienen perfectamente detalladas en el mismo, **NO ADMITIÉNDOSE NINGUNA OTRA SEÑA, PALABRA o GESTOS ACORDADOS DE NINGUN TIPO.**

NORMAS

Será condición para tomar parte en esta competición ser preferentemente **MÉDICO O VETERINARIO JUBILADO.**

La inscripción se hará por parejas y en caso de inscripciones individuales, se formarán parejas por libre elección o mediante sorteo, antes del día 23 de diciembre del 2022.

El Campeonato comenzará el día 10 de enero del 2023 y las partidas se celebrarán en el Colegio Oficial de Médicos los MARTES de todas las semanas.

Dependiendo del número de parejas inscritas se organizarán las partidas de la siguiente manera:

Se jugará por el sistema de **LIGA A UNA SOLA VUELTA**, es decir, todas y cada una de las parejas jugarán una sola vez contra todas y cada una de las demás.
Una vez finalizada esta liguilla, los cuatro primeros clasificados de esta jugarán entre ellos otra liguilla, sumando al número de puntos totales de la primera liguilla los conseguidos en esta última. En caso de empate, se atenderá al golaveraje general y en segundo lugar al golaveraje particular.

Si el número de parejas inscritas no permite el sistema anterior, se realizarán dos grupos diferenciados. Las parejas de cada uno de los grupos jugarán una sola vez contra todas y cada una de las demás. En caso de empate, se atenderá al golaveraje general y en segundo lugar al golaveraje particular.
Una vez finalizada esta primera liguilla, se enfrentarán las dos primeras parejas clasificadas de cada grupo entre si a modo de semifinales de la siguiente manera: 1º clasificado grupo A contra 2º clasificado del grupo B y viceversa. Los ganadores de esta semifinal se enfrentarán en la final que dictará el ganador del campeonato.

Se jugará al "**MUS DE 8 REYES Y 8 ASES**", CON LAS SEÑAS LEGALES ADMITIDAS EN EL REGLAMENTO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE MUS (del que habrá siempre una copia a disposición de los participantes), CON LA BARAJA ESPAÑOLA DE 40 CARTAS, COMPLETA, A 40 PIEDRAS (8 AMARRACOS) Y A 4 JUEGOS PARCIALES GANADOS.

VALDRÁ la "31 REAL", es decir, 3 SIETES Y UN REY DE "BARBAS". (Para esta jugada no valdrán los TRESES, ni SOTAS y CABALLOS, pero 3 SIETES y un TRES sí valen como 31 NORMAL).

Cada partida ganada se puntuará con TRES PUNTOS.
Cada partida perdida se puntuará con UN PUNTO.

En el caso de que alguna partida no se celebre por incomparecencia de una pareja, a la pareja compareciente se le darán DOS PUNTOS, y CERO PUNTOS a la pareja ausente.

Al igual que en los campeonatos de fútbol, si al final del campeonato hay dos o más parejas empatadas a puntos por partidas ganadas, se resolverá quiénes son los ganadores por el sistema de "Gol Average", es decir, por el mayor número de juegos ganados (no de partidas) y menor número de juegos perdidos. Con este sistema de puntuación, no sólo se prima los resultados de las partidas sino también los resultados parciales de los juegos.

Toda pareja participante se compromete a respetar y acatar lo dispuesto en esta convocatoria, así como las reglamentaciones complementarias que, basadas en el Reglamento Oficial de la Federación Española de Mus, pueda tomar la Comisión Organizadora y Ejecutiva, que está formada por el Dr. Fernando Salceda Prellezo, que podrá asesorarse por los "expertos" que él considere, y cuyas decisiones, tras el oportuno estudio de las posibles incidencias, serán inapelables, debiendo ser aceptadas, sin discusión alguna, por todos los jugadores.

Se recomienda, con sumo interés a todos los participantes, DISCIPLINA, COMPRENSIÓN y DEPORTIVIDAD, circunstancias que confiamos presidan esta competición.

Se admite toda clase de bromas y chanzas (de buen gusto, por supuesto), antes y después de cada partida, pero NUNCA DURANTE EL DESARROLLO de las mismas, pudiendo la Organización sancionar al jugador, y por tanto a su pareja, en caso de incumplimiento.

Como ya es sabido, LOS MIRONES SERÁN DE PIEDRA, es decir, callado y sin gestos que puedan ser mal interpretados.

Como colofón, terminado el campeonato, se hará entrega de obsequios a los ganadores.

Al hacer la inscripción se adjuntarán los números telefónicos de los participantes, con la intención de poder comunicar posibles ausencias y evitar así trastornos

innecesarios, comunicando a la Organización toda posible incomparecencia con una antelación razonable. Para ello se pondrá un número telefónico a disposición de los jugadores.
Todos los Médicos y Veterinarios que deseen participar deben ponerse en contacto con el Colegio de Médicos llamando al teléfono 941 270 471.

REGLAMENTO (Abreviado) DE LA FEDERACION E. DE MUS
(Extracto del editado por la F.E. de MUS en 1993, para el MUS de 8 REYES y 8 ASES)

El citado Reglamento servirá de consulta en caso de dudas ante posibles incidencias, y siempre habrá una copia del mismo a disposición de los participantes.

INTRODUCCIÓN (Pág. 9)

Apartado E:

En este Campeonato se jugará al MUS DE 8 REYES Y 8 ASES y con las SEÑAS LEGALES, (no obstante, bastará con que un JUGADOR pida jugar sin señas para que éstas, en esa partida, no se usen), a 1 partida de 4 juegos ganados, de 40 piedras (8 amarracos) y con 40 cartas.

CAPITULO I.- (Pág. 10 y siguientes)

Art. 6.- En todas las partidas se concederá un plazo de cortesía de 10 minutos, a partir del horario de comienzo anunciado (Las XXX horas).

Art. 7.- Considerando que las actividades de algunos de los participantes les pueden obligar a ausencias o desplazamientos, bien por el cometido de sus actividades profesionales o por especiales circunstancias de otra índole, es preciso considerar un tiempo límite de actuación, que será de UNA SEMANA, para no prolongar en exceso la duración del Campeonato. Por ello, superado el plazo de cortesía de 10 minutos, cualquier pareja que no haya comenzado el juego, por incomparecencia de uno o de los dos integrantes, será declarada INCOMPARECIENTE, y así se comunicará a los Jueces-Árbitros, que lo harán constar en acta.

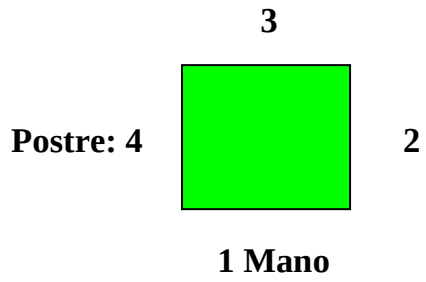
A la pareja incompareciente, mediante el oportuno AVISO, oral o escrito, se la citará para jugar la partida pendiente el XXX siguiente al de la incomparecencia, a las XXX horas, con objeto de tener resuelta esa partida antes de las XXX horas, a las que se jugarán las partidas correspondientes según el calendario.
En el caso de una SEGUNDA INCOMPARECENCIA de la misma pareja, se otorgarán DOS puntos a la pareja que sí se haya presentado las dos veces, y CERO puntos a los no comparecientes, concediendo un resultado de 1 a 0, y así se apuntará en el marcador.
En caso de incomparecencia distinta de las dos parejas, los Jueces determinarán día y hora para jugar la partida ó partidas pendientes.

Art. 8.- Uno de los jugadores podrá ser sustituido por otro, solamente en los casos de imposibilidad de asistencia, siendo obligatorio notificarlo previamente a los Jueces.
En caso de sustitución, el marcador correspondiente a la pareja seguirá con el tanteo ya registrado.

CAPITULO II.- (Pág. 13 y siguientes)

Art. 1.- Presentes las dos parejas, mediante el uso de "la carta más alta" escogerá sitio en la mesa de juego el jugador al que haya correspondido "la más alta", y la segunda carta más alta de la otra pareja, se sentará a su derecha, ocupando los otros lugares los dos jugadores restantes, frente a sus respectivos compañeros. Estas posiciones no pueden cambiarse durante el desarrollo de cada partida, pero sí en otras posteriores.

Art. 3.- **JUGADORES Y PUESTOS** (Ya comentado)



CAPITULO III.- (Pág. 15 y siguientes)

Art. 6.- Los naipes NO SE PODRÁN VER HASTA QUE SE HAYA HECHO EL REPARTO TOTAL DE LOS MISMOS.

Art. 7.- Se admite el MUS VISTO SI LO QUIERE LA MANO.

Art. 11.- EL PRIMER JUGADOR EN DESCARTARSE SERÁ SIEMPRE EL POSTRE (Jugador nº 4) y a continuación el jugador nº 3, luego el 2 y finalmente el 1 ó MANO. (ORDEN: 4º, 3º, 2º y 1º).

CAPITULO IV.- (Pág. 20 y siguientes)

Art. 1.- La primera mano será a "mus corrido", es decir, pasando la baraja al jugador siguiente si no se ha "cortado el mus", y dará cartas el mismo jugador al que correspondió "la carta más alta".

Art. 3.- Se PERMITE EL JUEGO DE "BOQUILLA", HASTA QUE SE CORTE EL MUS, es decir: antes de cortar el mus se puede mentir con la boca; diciendo, por ejemplo, "me las gano todas", "no tengo nada", "juguemos al tran-tran", "a las que nos dejen", "tengo duples y 31" (lo que es imposible), "te ayudo", etc., pero siempre ANTES DE CORTAR EL MUS.

CAPITULO V.- (Pág.22)

Art. 1.- El último jugador de cada pareja, es decir, los jugadores 3º y 4º en esa jugada, pueden preguntar a sus compañeros si quieren "mus" ó "no mus", pero nunca podrán hacerlo los primeros de cada pareja (Jugadores 1º y 2º). Cortado el mus, mazo y descarte juntos se pondrán a la izquierda del jugador "mano.

Art. 3.- Se puede demorar una contestación, tanto para querer, no querer, envidar e, incluso, ordaguear, un tiempo prudencial (unos segundos, los precisos para sopesar un posible resultado futuro), que no se medirá con reloj, pero que no será mayor de 10 ó 15 segundos, aproximadamente.

CAPITULO VI.- (Pág. 33 y siguientes)

Art. 1.- Si los componentes de una pareja envidan distinto número de piedras, ó uno envida y otro dice órdago en el mismo lance, prevalecerá y será válida la primera respuesta dada, pero si esto ocurriera al mismo tiempo, prácticamente al unísono, y no se pudiera dilucidar qué jugador habló antes, serán los contrarios los que podrán elegir el envite que más les interese, dejando sin validez la otra.

Ejemplo A: "Envido", y los contrarios dicen: primero uno "quiero" y algo después el otro "órdago", vale lo dicho en primer lugar (quiero).

Ejemplo B:

"Envido" y los contrarios responden "quiero" y "órdago" al mismo tiempo, será el envidador el que escogerá si acepta uno u otro.

Art. 3.- Para aceptar cualquier envite, siempre que no se pluralice ("queremos" ó "no queremos") se sobreentiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea su puesto mano o postre de su pareja y por tanto, el compañero puede revocar el envite, si lo cree conveniente.

Art. 4.- En el caso de un "no quiero" de un jugador y un "quiero" de su pareja, vale el "quiero". También el "queremos" obliga a la pareja.
El "no quiero" no obliga, puesto que su compañero puede querer ó revocar el envite.

Art. 5.- Sí obliga el "queremos" ó el "no queremos", así como todas las manifestaciones dichas en plural o en imperativo, por ejemplo, el "pasamos", etc., que obliga a los dos jugadores. Lo mismo ocurre con el "apúntate" ó el "sácate", etc.

Art. 6.- Los tantos de los envites se contarán siempre en voz alta, al final de la jugada y, siempre, por el orden de los lances: G – Ch – P - J, ó no J.

Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.

Art. 9.- Se puede (como pequeña broma) querer un envite ó un órdago a juego con 33 y "de postre", siempre que su compañero no tenga juego, pero si no fuera así y su compañero tuviera juego, sea éste el que sea, el envite ú órdago será válido.

Art. 12.- En el lance de pares, al ser anterior al lance de juego, siempre valen los envites ú órdagos, tanto aceptados como echados, aunque sea con la jugada mínima (2 Ases y "postre"), pues ello puede forzar indebidamente al desenlace de la jugada siguiente. (Ver artículos 8, 9, 10, 11, 12 y 24).

Art. 22-23.- En los lances "Grande" y "Chica" pueden "querer", "no querer", "envidar", "envidar más", ordenar un "queremos" ó un "no queremos" é, incluso, "ordaguear" todos los jugadores.

En los lances de "Pares" y "Juego" sólo podrán hacerlo los jugadores que hayan cantado "pares SI" y/o "juego SI" de cada pareja, sin que en ningún momento puedan intervenir, y ni tan siquiera aconsejar a su compañero, los jugadores que hayan cantado "NO" en uno ó ambos lances. (Esto es causa de frecuentes litigios en La Rioja).

Art. 16.- Los naipes sólo podrán ser CANTADOS (nunca enseñados), en los lances de "Grande" y "Chica", parcialmente, nunca más de tres, para evitar declarar las jugadas siguientes al completo ("Duples" ó 31), pero, en todos los casos, los naipes declarados serán los que se tengan, no pudiendo mentir en la declaración. Nunca se podrá solicitar al compañero (ni oralmente ni con señas) información sobre jugadas posteriores a la que se está dilucidando, pero éste sí podrá transmitir información, mediante la correspondiente seña, sobre "Grande", "Chica", "Pares", "Juego" ó "No Juego".

Ejemplo: Si está en el aire un envite o un órdago a "Grande", a "Chica" o a "Pares", el compañero SÍ PUEDE PASARLE la seña de 2 Reyes, la de 2 Ases, la de Medias de Reyes, la de Duples e, incluso, la de 31, pero siempre que sea verdad.

La seña de MEDIAS QUE <u>NO SEAN DE REYES</u> SÓLO SE PUEDE PASAR DESPUÉS DEL LANCE DE "GRANDE".

Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno.

Nunca se usarán las señas para preguntar. Las señas son solamente para enviar información de la jugada que se tiene. Incumplir esto es Falta Grave.

Art. 17.- En el lance de "Pares", sólo se puede preguntar y declarar (si los dos miembros de la pareja tienen pares) los pares que se tienen, pero no se podrán declarar el naipe ó los naipes restantes, para evitar que nadie sepa el "Juego" (ó "no Juego") que se posee.

Art. 20.- En el lance de “Juego” sólo se puede declara el “juego” y de qué número es (31, 32, 40, etc.), si lo tienen los dos compañeros, pero NUNCA LOS NAIPES que lo componen, para evitar dar información sobre quién gana envites anteriores.
(IMPORTANTE: Las consultas, tanto a “Grande”, “Chica”, “Pares” y “Juego”, si lo han cantado los dos jugadores, sólo se podrán hacer para QUERER ó NO QUERER un envite, sea de las piedras que sea, ó un órdago, pero NUNCA PARA REVOCAR)

Art. 24.- Se apuntarán los “NOES” en el mismo momento en que la pareja contraria diga que no quiere, incluso el NO del lance de “Juego” ó “No Juego”.

CAPITULO VII.- (Pág. 28)

Art. 2.- Todas las piedras ganadas en cada lance, se contarán en VOZ ALTA, siguiendo siempre el orden de los lances: G, Ch, P, J, con todas las cartas de todos los jugadores “BOCA ARRIBA”, siendo OBLIGATORIO enseñar todas las cartas todas las veces al finalizar los lances, aun en el caso de no apuntarse ninguna piedra.
El jugador que incumpla esta norma, independientemente de las cartas que tenga, y que por distracción ó intencionadamente las “meta en la Baraja”, no sólo pierde el lance, sino que puede ser sancionado por los Jueces con piedras en contra e, incluso, con la pérdida del juego parcial, si no se ha cantado la verdad en los lances de “Pares” y/o “Juego”.
El tanteo debe ser aprobado por la pareja contraria, y no se recogerán las cartas hasta terminar el tanteo de las dos parejas, pero una vez recogidos los naipes el tanteo será inamovible.

Art. 2.- Sólo tocará y apuntará las piedras y los amarracos (que se los pasará al compañero), un jugador de cada pareja, y será siempre el mismo durante toda la partida, limitándose el otro, es decir, el que tiene los amarracos, a “meterse dentro” cuando tenga 35 ó más piedras, advirtiéndoselo a los contrarios, y depositando los amarracos en el centro del tapete; así se evitan equivocaciones , sobre todo al amarraquear, lo mismo de más que de menos (Ver Art. 7).

Art. 9.- No se podrán enseñar los naipes, excepto si se dilucida un órdago. El enseñar los naipes significa que se acepta el órdago.
Los envites, por altos que sean, (por ejemplo, las tejas de La Redonda) no terminan el juego, que debe seguir hasta terminarse el lance de “Juego” ó “No juego” y después, por orden, se tanteará.
El órdago aceptado en cualquier lance termina el juego, anulando todos los envites anteriores.

---oooOooo---

Se han intentado aclarar las incidencias más frecuentes pero, como es natural, no están todas las posibles.

En todos los demás casos se aplicará el Reglamento de la Federación Española de Mus si se halla analogía, y si no, será el imparcial buen criterio de los Jueces quién decidirá en cada momento.

NOTAS ADICIONALES:

ERRORES INVOLUNTARIOS, PROHIBICIONES Y SANCIONES.

1).- Quedan totalmente prohibidas toda clase de señas y frases equívocas, limitándose todos los jugadores a decir: SI, NO, QUIERO, NO QUIERO, ENVIDO, ENVIDO MAS, ENVIDO…(tantas), ÓRDAGO, etc., por todos conocidas.
El incumplimiento de esto puede ser sancionado como falta muy grave y descalificación.

2).- Está prohibido y puede ser sancionado por los Jueces el cantar "Pares SI" ó "Pares NO" y/o "Juego SI" ó "Juego NO" sin ser verdad. Para estos casos se aplicará tajantemente lo dispuesto en el R.F.E. de MUS.

3).- Antes de comenzar a jugar se contarán y repasarán las cartas, para comprobar si están todas, así como si hay alguna deteriorada ó marcada.
Si dadas las cartas se advierte alguna anomalía antes del lance de "Grande", se retirarán las cartas, se cambiará la baraja y se repartirán nuevamente; pero si ya se ha comenzado ó sobrepasado el lance de "Grande", se terminará la jugada y se cambiará la baraja antes de la siguiente mano.

4).- Los MIRONES serán de PIEDRA, es decir: callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados.

5).- Si al repartir naipes se dan uno ó varios de más, se le podrán retirar de encima al jugador que tuviera de más, pero ANTES DE VERLOS NI MEZCLARLOS.
Si ya han sido vistos por el jugador, estos serán barajados por el "Mano" y se le retirarán el ó los naipes sobrantes, que se mostrarán a todos los jugadores y serán depositados en el descarte. Lo mismo ocurrirá si se han dado de menos, en cuyo caso, y antes de verlos ningún jugador, el postre, que es el servidor en ese momento, dará el ó los naipes que falten.
Pero una vez vistas las cartas y "cortado el mus" el jugador que tenga naipes de más o de menos "se meterá en baraja" y no jugará esa mano, penalizándose así su error ó distracción, siguiendo los otros tres jugadores la jugada.

---oooOooo---

Al finalizar las partidas se anotarán los resultados en el ACTA DE LA PARTIDA, con el número correspondiente a cada pareja, firmando la conformidad del Acta los cuatro jugadores, que será entregada a los Jueces.

Antes de firmar el Acta pueden presentarse reclamaciones orales ó por escrito, explicando los motivos para que los Jueces puedan juzgar las oportunidades de las mismas. Estas reclamaciones deberán ir firmadas por los dos jugadores de la pareja y por uno ó los dos Jueces, y en su ausencia por dos testigos que deberán ser participantes del Campeonato, pero que no hayan intervenido en dicha partida.

Si tras el cómputo final hay igualdad de partidas (premiadas con 3 puntos cada una) entre dos ó más parejas, serán declarados Campeones los miembros de la pareja que presenten mejor "Gol Average", y si aún así persistiera la igualdad, se desempatará con otra ú otras partidas propuestas por los Jueces.

FALTAS

Las faltas serán valoradas como LEVES, GRAVES ó MUY GRAVES, por los Jueces, según el R.F.E.M, y su buen criterio.

Las faltas leves (Tarjeta AMARILLA) irán seguidas de amonestación, y así se anotará en el acta.

Las TRES faltas leves (3 Tarjetas AMARILLAS), amonestación y apercibimiento de sanción.

Las SEIS faltas leves, sanción y retirada de DOS PUNTOS.

Las faltas graves (señas, palabras ó gestos acordados, etc.) irán seguidas de sanción y retirada de CUATRO PUNTOS.

Las DOS faltas graves, descalificación y suspensión.

La falta muy grave (trampas, apuntar intencionadamente más piedras de las debidas, etc.), descalificación inmediata.

---oooOooo---