



## **Reglamento Campeonato de Mus de la Agrupación PCE-Vikálvaro**

1. La Agrupación PCE-Vikálvaro organiza un torneo de mus al que podrán apuntarse todas las personas que lo deseen.
2. Las inscripciones podrán realizarse enviando un correo electrónico al correo [pcedevicalvaro@gmail.com](mailto:pcedevicalvaro@gmail.com), indicando nombre, apellidos y teléfono de ambos miembros de la pareja participante. El plazo finaliza el jueves 26 de octubre y el campeonato comenzará el 27 de octubre a las 17:30.
3. La cuota de inscripción es de 5 €/pareja, debiendo realizarse el pago presencialmente en el local de la Agrupación. El pago se podrá efectuar el mismo día del torneo y dará derecho a dos consumiciones por pareja.
4. La recaudación se destinará a dos trofeos a modo de premio para los primeros, segundos y terceros clasificados.
5. El sistema de clasificación del torneo será de liguilla y eliminatorias.

### **SISTEMA DE JUEGO**

6. Cada juego es a 40 tantos. Cada vaca consta de 3 juegos. Gana quien gane 1 vaca.
7. Sólo se admiten las señas reglamentarias del juego del mus. Las señas falsas o convenidas quedan prohibidas descalificando a las parejas que incidiesen en ello. No se pueden preguntar señas.
8. No valen la jugada de 31 Real ni la de "Perete".
9. La primera mano será corrida y sin señas, quién corta el mus es mano. La boca no hace juego antes y después de cortar el mus.
10. Si un jugador tuviera alguna carta de más y se advirtiera antes de comenzar las jugadas, se quitará una. Si en el transcurso de las jugadas o al descubrir las cartas algún jugador tuviese más o menos de cuatro, se anulará esa baza y se repartirá de nuevo.
11. No se podrá enseñar las cartas hasta terminado el juego, estando obligado a hacerlo en ese momento todos los jugadores, aunque no tengan valor de apuntarse, ya que si se enseñan antes de ventilarse el juego se entenderá que son aceptados los envites o los órdagos.
12. Será mus visto si se descubre una carta al repartir el naipe, involuntariamente, quedando supeditado a la decisión del mano si es mus visto o no una vez vistas sus cartas el solo.

13. Llevando jugada que tenga más de una seña tendrá que hacerse completa. Ejemplo: si se tienen dúplex de reyes ases y pasas dos ases o dos reyes, se anularán esos dúplex en concreto.
14. Si los componentes de la pareja envidan distinto número de tantos la otra pareja podrá elegir el envite que más le convenga.
15. Si los componentes de la pareja envidan distinto número de tantos la otra pareja podrá elegir el envite que más le convenga.
16. Siempre que no se pluraliza se entiende que cada jugador habla por su parte, por tanto, el compañero puede subir el envite de su compañero si así lo desea, y si uno de ellos dice queremos, pasamos, ponte, o apúntate. Su compañero no podrá rectificar.
17. Solo se podrá pleitear en los lances de pares o juego el que los lleve.
18. No se podrá hablar de jugada posterior, a la que se está jugando en ese momento.
19. Toda jugada que no se cante será nula, pero dará derecho al que jugó correctamente a apuntarse el tanto de negada.
20. Perderá la partida el que altere el buen comportamiento, grite, o falte el respeto en la mesa de juego.
21. Cuando algún miembro de la pareja, no pudiese jugar, se le buscaría sustituto, pudiendo ser alguien que no hubiese participado en el campeonato.