

NORMAS MUS CAMPEONATOS COFRADÍA FLAGELACIÓN

A fin de unificar criterios, la Organización aconseja que las parejas hablen antes de comenzar la partida para acordar y poner claro, de mutuo acuerdo, las dudas que puedan tener (señas, si se puede hablar entre partida, etc.). En caso de persistir la duda, precisamos que:

Artículo previo I: NORMAS GENERALES

- Serán necesario como mínimo 10 parejas.
- Las parejas deberán estar integradas por al menos uno de los componentes que jueguen el primer día para optar a puntuar.
- Se jugará con 36 cartas.
- Las partidas del campeonato se disputaran a 25 piedras y 4 juegos ganados.
- Se jugará a 4 reyes y 4 ases.
- Se iniciará la partida con mus corrido, será mano aquel que corte el mus.
- No se juega con 31 real.
- No se juega con duples reales.
- Ganan los duples que tengan el par mayor.
- No se juega con pedrete, tanganete, etc.

Artículo previo II: PRIMERA Y SEGUNDA CATEGORIA

Punto 1.

Todas las parejas inscritas, comenzaran cada día jugando en primera categoría y tendrán opción a puntuar y a los tres premios diarios de primera categoría.

Punto 2.

Aquellas parejas que pierdan en la primera ronda, pasarán a segunda categoría y optarán a conseguir el premio de segunda categoría pero **NO** tendrán derecho a puntuar ese día, sólo los de la inscripción. Si por el número de inscritos una pareja no tiene que jugar una ronda, esta pareja recibirá un punto como si hubiera ganado esa partida.

Punto 3.

Las parejas que pierdan la primera partida, **NO** tendrán derecho al reenganche en primera categoría, **salvo excepciones** por el número de parejas inscritas.

Artículo previo III: PUNTUACION CAMPEONATO Y EMPATES

Punto 1.

Cada pareja recibirá dos (2) puntos por día inscrito.

Punto 2.

Se dará un punto por partida ganada, **SOLO EN PRIMERA CATEGORÍA.**

Punto 3.

La final de cada día puntuará doble

Punto 4.

Las 8 parejas con mayor número de puntos al finalizar **el penúltimo día** serán las que opten a jugar la gran final. El resto de la parejas jugaran por los premios diarios como todos los días.

Punto 5.

El último día habrá premio para los campeones de la gran final y para los de más puntuación.

Punto 6.

Caso de empate a puntos entre parejas, quedará primero **la que más campeonatos "relámpago" haya jugado.** Si persiste el empate, se desempatará por los participantes que **hayan conseguido más primeros puestos**, segundos puestos, etc.

Si continúan empatadas, se clasificará de la siguiente manera:

Cada pareja **recibirá tantos puntos como el puesto** que haya quedado cada día.

Por ejemplo, si quedan primeros: 1 punto, si quedan segundos: 2 puntos, si quedan terceros: 3 puntos y así sucesivamente. Caso de empate en el puesto todas las parejas recibirán los puntos del puesto donde comienza el empate.

Se deshará el empate por el mínimo número de puntos acumulados asignados a puestos.

Si continua el empate será según la clasificación del último campeonato tipo "relámpago"

Si en el último campeonato han empatado, el anterior, y así sucesivamente.

Si sigue persistiendo el empate, y compete a cualquiera de los tres primeros puestos, se jugará una partida al primero que llegue a cuatro juegos ganados. Si no es para los tres primeros puestos, se pondrán todas las parejas empatadas con el puesto que comienza el empate.

Artículo I: PARA COMENZAR EL JUEGO

Punto 1.

Al comenzar una partida se aconseja a los jugadores que cuenten las cartas de la baraja por si sobrara o faltara alguna. No obstante, si en el transcurso de la partida observasen que faltara o sobrara alguna, se pediría otra baraja, siendo válido todo lo jugado hasta ese momento.

Punto 2.

El jugador que reparte las cartas tendrá la obligación, antes del reparto, de barajar las cartas.

Punto 3.

Cualquier jugador podrá solicitar barajar las cartas, cediendo el mazo de nuevo al que le tocaba repartir, para que éste baraje de nuevo y reparta cartas definitivamente.

Punto 4.

El jugador que corta tiene la obligación de dar un solo corte y no podrá levantar o dejar menos de tres cartas. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo, cualquier cantidad de cartas como corte del mismo, así como cortar y hacer dos, tres, etc., montones de cartas.

Punto 5.

Las cartas se repartirán indistintamente por abajo o por arriba, quedando totalmente prohibido cambiar de forma de dar durante la partida.

Punto 6.

No se podrán levantar ni mirar las cartas hasta que no estén todas servidas y la baraja en reposo.

Punto 7.

Todo jugador tiene la obligación ineludible de comprobar que tiene las cuatro cartas, antes de comenzar a jugar.

Punto 8.

Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se están repartiendo éstas, quedando esta jugada supeditada a la decisión de la mano, si es mus visto o no, una vez que se hubiese visto sus cartas, ya que su compañero no podrá verlas hasta haber tomado la decisión.

Punto 9.

Cuando un jugador tenga cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada a GRANDE, se volverá a dar de nuevo; si esto no fuera así, su jugada será invalidada, dejando sin valor los envites o querites efectuados hasta el momento por el mismo. La jugada que tenga su compañero será la que contara para enfrentarse él solo contra la otra pareja, penalizando de esta forma su error.

Punto 10.

Si en el DESCARTE algún jugador tuviera cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada de GRANDE, se obrará de la siguiente manera: si tiene cartas de más, el jugador de su izquierda le barajará las cartas y al azar le quitará la sobrante, en el caso de tener cartas de menos, el jugador que reparte le dará las que le falte. Si no lo advirtiera antes de la jugada de GRANDE será invalidada su jugada depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error.

Punto 11.

Cuando una pareja por equivocación, haya sido mano dos veces seguidas, si algún jugador lo advierte antes de haberse cerrado la jugada a GRANDE, se volverá a dar, de no hacerlo así se seguirá la jugada en todo su desarrollo.

Punto 12.

Si alguno de los jugadores lo solicitase, quedaran prohibidos terminantemente espectadores o mirones en las partidas.

Artículo II: DE LAS SEÑAS Y EL MODO DE HACERLAS

Punto 1.

No están permitidas las señas en ningún caso.

Artículo III: MODO DE DAR O QUITAR EL MUS

Punto 1.

Podrá quitar el Mus un jugador cualquiera sin necesidad de hablar por orden correlativo y envidar a las dos (GRANDE y PEQUEÑA), si así lo estima conveniente.

Punto 2.

El jugador que se dé MUS, no podrá comenzar el juego hasta que otro jugador lo quite. No obstante, si el jugador mano o segundo se da MUS, sí podrá mandar a su compañero que lo quite o envide, si bien hasta que no lo haya quitado no podrá empezar el juego.

Punto 3.

Cualquier jugador podrá quitar el mus sin que le haya llegado el turno.

Artículo IV: DESCARTE

Punto 1.

El primero en descartarse será la mano, siguiendo el orden por su DERECHA. No se deben de dar cartas hasta que los cuatro jugadores estén descartados.

Punto 2.

En el descarte ningún jugador podrá quedarse con las cuatro cartas, obligatoriamente tendrá que pedir como mínimo una.

Artículo V: DE LOS ENVITES

Punto 1.

Si se hace un envite de cualquier número de tantos, aunque sea superior a 40 tantos de que se compone el juego y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía y hay que continuar jugando hasta el final de los lances de esa mano, ya que solamente se terminará el juego en el caso de que un ÓRDAGO sea aceptado por otro jugador.

Punto 2.

Siempre que no se pluralice se entiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea mano o postre, quedando la jugada abierta para que su compañero pueda revocar, pero nunca anular lo que su compañero quiso, no estando la jugada cerrada hasta que un jugador diga, queremos o no queremos.

Punto 3.

Cuando se suscite un ENVIDO A LAS DOS, el reenvido tendrá que ser por orden correlativo, es decir: si un oponente reenvida a la CHICA, automáticamente se cierra la jugada a GRANDE, por el contrario si en vez de reenvidar es QUIERO o NO QUIERO, la jugada sigue abierta y su compañero puede reenvidar a la GRANDE y a la CHICA.

Punto 4.

Para realizar un quiero no se puede indicar al compañero frases como: CON REY CABALLO QUIERE, etc.

Punto 5.

Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro mete ÓRDAGO sin precisar quién lo hizo primero, siempre la pareja oponente tendrá opción de elegir el envite que más le convenga.

Punto 6.

Cuando una pareja haya aceptado envites, si en una jugada posterior se echara ÓRDAGO, SE PROHIBE preguntar si los tantos envidados se ganan o se pierden, pues de su contestación puede depender que se quiera o no el ÓRDAGO; siempre se hablará de la jugada que se esté tratando.

Punto 11.

Todo jugador que no lleve pares o juego, pero sí su compañero, no puede intervenir en la jugada de pares ni aconsejar.

Punto 12.

Todo jugador que no tenga PARES tiene PROHIBIDO hablar o mandar hablar de la jugada siguiente, hasta que no esté cerrada la jugada de PARES.

Punto 13.

Un ÓRDAGO aceptado en jugada posterior anula los envites habidos en las jugadas anteriores, aunque con éstos estuvieran fuera los perdedores del ÓRDAGO.

Punto 14.

Si algún jugador siendo mano, no quisiera cualquier envite u órdago a juego o a punto y al descubrir sus cartas (lo supiera o no) se diera cuenta de que lleva 31 para el juego o 30 para el punto, no tendrá derecho a ninguna reclamación por su distracción, ganando el lance sus rivales.

Punto 15.

No se podrá consultar ni declarar al compañero ninguna jugada excepto los ÓRDAGOS.

Artículo VI: PARA CONTAR LOS TANTOS

Punto 1.

Los envidados y queridos se contarán por el mismo orden que el de los envites: GRANDE, PEQUEÑA, PARES, JUEGO o PUNTO.

Punto 2.

Una vez contados y apuntados los tantos y medidas las cartas en el mazo para barajarlas, no se podrá contar ningún tanto que se haya omitido cuando se contó.