



## MUS

**Coordinador: GUILLERMO VACCARINI**

1- **MODALIDAD: Parejas (Mixto o del mismo sexo)**

2- **CATEGORIA: Única: (nacidos en 1966 y anteriores).**

### 3- **REGLAMENTACIÓN:**

**3.1 Se juega con naipes españoles de mazo de 40 cartas, al mejor de tres partidos a 40 o uno solo a 70 puntos, se define vía la coordinación de la disciplina según modalidad del torneo.**

**3.2 Grande: un rey le gana a cuatro caballos.**

**3.3 Chica: un as le gana a cuatro dos.**

**3.4 Pares: par más grande (dos reyes) pierde contra media más baja (tres ases); Media mas grande (tres reyes) pierde contra doble mas bajo (dos ases y dos dos); doble mas alto (dos onces y dos reyes) pierde contra doble real más bajo (cuatro ases).**

**3.5 Juego: Para tener juego se deben sumar treinta y uno o más (el orden de valor es treinta y uno real se da de una sola manera, tres siete y una carta que puede ser diez, once o doce; treinta y una; treinta y dos; cuarenta; treinta y siete, treinta y seis; treinta y cinco; treinta y cuatro; treinta y tres.)**

**3.6 No Juego: La suma da treinta o menos de treinta.**

**3.7 Puntos: Se puede cantar el número que se quiera, la otra pareja puede decir quiero o no quiero; se puede duplicar el convite en igual puntaje o mayor nunca menor; cuando se vuelve a invitar los anteriores puntos se dan como queridos.**

**3.8 Órdago: es el convite por toda la partida, se puede decir en cualquier de los cuatro juegos.**

**3.9 Mus: definición de pedir de cambio de cartas en acuerdo con las dos parejas, se puede cambiar de una hasta cuatro cartas.**

**3.10 No Hay Mus: exclamación que define empezar a jugar la mano.**

### 4- **FORMA DE JUEGO:**

**4.1 Se juega con cuatro reyes y cuatro ases.**

**4.2 Se define el dador por la carta más alta de las dos parejas.**

**4.3 Se puede dar una sola vuelta del maso cuando este se acabe por pedido de mus.**

**4.4 Se acumula los amarres en un jugador/a y los tantos en el otro/a de la misma pareja.**

**4.5 Se acuerda en la mesa la forma de dar (de abajo o de arriba), y se respeta durante toda la partida.**

**4.6 Al finalizar la mano deben dar vuelta las cuatro cartas.**

**4.7 Se juega a la Grande, a la Chica, Pares, Juego o No Juego.**

**4.8 Se debe aclarar a que se canta, sea grande, chica, etc.**

### 5- **SITUACIONES DE JUEGO:**

**5.1 El dador debe repartir de una carta a la vez.**

**5.2 Si da mal (naipes menos, o uno o varios demás, saltea erróneamente, etc.) si no se levantan las cartas debe volver a dar y si se levantan se define en la mesa junto algún/a juez/a.**

**5.3 Si se generan dudas cualquiera de los/as cuatro jugadores/as puede pedir un veedor de la coordinación de la disciplina.**

**5.4 La coordinación tiene la definición ante alguna situación que no figure en el actual instructivo.**

### 6- **SISTEMA DE COMPETENCIA:**



**JUEGOS 2026  
BONAERENSES**

- ETAPA MUNICIPAL:** Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.
- ETAPA REGIONAL:** Clasificación en zonas/Eliminación simple
- FINAL PROVINCIAL:** Primera etapa: Clasificación en zonas.  
Segunda etapa: Simple eliminación.

**6.1- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.**

**6.2- En caso de empate entre más de 2 equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:**

- **Diferencia de chicos**
- **Chicos a favor**
- **Diferencia de tantos.**
- **Tantos a favor.**
- **Sorteo**

