



## MUS

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

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

2- **CATEGORIA:** Única: (nacidos en 1965 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:

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.



JUEGOS 2025  
BONAERENSES

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

