



REGLAMENTO DEL TORNEO DE MUS «FIESTAS DEL PASEO ALFONSO XIII Y CIM UPCT 2024»

El presente Reglamento regula el torneo de billar que se celebrará durante las Fiestas del Paseo Alfonso XIII y CIM UPCT 2024. Para lo no expresado en este Reglamento se estará a lo dispuesto en el Reglamento general de torneos, por la Junta Directiva de la Asociación de Fiestas o persona u organismo en el que deleguen.

Información del torneo

Composición del equipo: Parejas. 2 personas.

Número máximo de personas participantes: 40 (20 parejas).

Premios del torneo:

- El equipo ganador del torneo (1er clasificado) recibirá un cheque de Amazon.es de 35 euros.
 - El segundo equipo clasificado recibirá un cheque de Amazon.es de 15 euros.
- (*): El premio podrá variar en función del número de participantes.

Fecha de realización: martes, 23 de abril, a las 12:00 horas.

Periodo de inscripción: desde las 12:00 horas del 8 de abril hasta las 10:00 horas del 23 de abril de 2024.

Lugar: Casa del Estudiante UPCT. Segunda Planta.

Precio de inscripción: 5 euros.

La Organización podrá suspender el torneo en caso de no alcanzar un mínimo de participantes. Se devolverán las tasas abonadas por inscripción en caso de suspensión del torneo.

Reglamento del juego

- Las partidas se jugarán al mejor de 3 juegos de 30 tantos sin DEJE. En todo caso, las partidas terminarán a los 45 minutos de su comienzo, con una estimación de 15 minutos por juego, considerando ganadora a la pareja que tenga mayor tanteo en su haber.
- En el diálogo entre los compañeros de cada pareja, podrán comunicarse verbalmente cartas o jugadas que no sean reales (“mentir verbalmente”).
- Cuando “el postre” de la pareja dice “mus” es irrevocable (“el postre manda”).

- Se admiten las señas tradicionales en la mayor parte de España: Dos Reyes, Tres Reyes, Dos Ases, Tres Ases, Medias, Duples, Treinta y Una, Juego, 30 al Punto. Las SEÑAS FALSAS o convenidas, quedan totalmente prohibidas, quedando descalificadas del Torneo las parejas que incurran en ello. Tampoco se podrán pasar señas en la primera mano de la partida (corrido y sin señas). No podrán pasarse señas parciales. Por ejemplo: En la jugada de Duples de Reyes y Ases, no se puede pasar la seña de dos Reyes o la de Dos Ases. En todos los casos, siempre se pasará la jugada máxima, con la excepción de Tres Reyes y Un As, en esta jugada se podrá pasar indistintamente la de Tres Reyes o la de Treinta y Una.
- Es válida la jugada de TREINTA Y UNA REAL con la sota de oros.
- No se puede pasar la SEÑA DE CIEGO con 29 al punto o pares de cualquier clase, aunque éstos no tengan seña específica reglamentada.
- Levantando un hombro será 30 al PUNTO y levantando los dos serán 29.
- Queda prohibido PREGUNTAR SEÑAS con otra seña, pero si es válido preguntar
- hablando.
- Las cartas se darán siempre POR ARRIBA, siendo obligatorio al cortar no levantar ni dejar menos de TRES CARTAS. En ningún caso se podrán ver las cartas que quedan en el mazo una vez terminado el reparto y comenzado el juego.
- ES UNA REGLA OBLIGADA EN TODAS LAS PARTIDAS, que el jugador que está a la izquierda del que le tiene que dar las cartas, las baraje antes, siendo el último en hacerlo el jugador que le corresponde repartirlas.
- Se admite el MUS VISTO cuando involuntariamente se descubra una carta de las
- que se están repartiendo, quedando la jugada supeditada a la decisión del mano, si es mus visto o no, una vez que se hubiesen visto sus cartas. Si uno de los jugadores que no es el mano se “queda servido”, el mus queda automáticamente cortado y se pasa a la fase de apuestas. En el caso de que en una jugada se diese Mus y todos los jugadores se descartarán de las cuatro cartas, se repartirán las CUATRO CARTAS SEGUIDAS a cada jugador y no una a cada jugador hasta completar las cuatro.

- Las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno.
- Cuando se haya ventilado el juego, los cuatro jugadores ESTARÁN OBLIGADOS a enseñar las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que apuntarse.
- Si los componentes de una pareja ENVIDAN DISTINTO número de tantos o uno envida y el otro mete Órdago, siempre prevalecerá la cantidad que haya dicho el postre de la pareja.
- Si se hace un envite de cualquier número de tantos aun cuando sea muy superior a 30 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 este juego parcial, ya que solamente se gana el juego en el caso de un ÓRDAGO ACEPTADO por otro jugador.
- Para TANTEARSE, lo mismo que para hablar, se hará por el mismo ORDEN de las jugadas del mus, es decir Grande, Chica, Pares, Juego o No Juego. En la jugada de Punto se anotarán primero el tanto por “no querer” y luego al final, el tanto del Punto.
- Una vez CONTADOS Y APUNTADOS los tantos y medidas las cartas en el mazo para barajar de nuevo no se podrá reclamar ningún tanto que se haya omitido cuando se contó, por eso cualquier jugador puede exigir ver todas y contar los tantos antes de meter las cartas al mazo.
- Si algún jugador se equivoca y NO CANTA la posesión de PARES o de JUEGO y justo antes de empezar a apostar sobre ellos dice que si tiene, tendrá que enseñar o decir los pares que lleva a la pareja contrincante siempre y cuando esta lo solicite, esto si se ha dado cuenta antes de jugarlos, pero si no se ha dado cuenta y una vez vistas las cartas se confirma que tenía, si la pareja contrincante tiene pares y resulta que la que se equivocó, no tenía, los contrincantes se llevarán un tanto “de porque no” y si no tiene nadie, no se los llevará en paso por no haberlo dicho en su momento.
- SE PODRÁ consultar con el compañero cualquier JUGADA ANTERIOR O POSTERIOR a la que se está jugando en ese momento.

- Cuando a una pareja le faltan 4 o MENOS tantos para terminar el juego, es OBLIGATORIO ANUNCIARLO Y METER LOS AMARRACOS DENTRO.

Jugadores

Podrán participar todas aquellas personas que pertenezcan a la Comunidad Universitaria de la Universidad Politécnica de Cartagena (estudiantes, personal docente y personal de administración), que estén matriculados o se encuentren trabajando en el curso 2023 / 2024. La organización podrá solicitar, en cualquier momento, el documento de identificación original (DNI, pasaporte, permiso de conducir o carné universitario en vigor).

Calendario

Publicación de calendario de juego	El mismo día, al inicio del torneo.
Desarrollo del torneo	Desde las 12:00 horas del martes, 23 de abril, hasta su finalización. Podrá interrumpirse el mismo desde las 14:30 hasta las 16:00 horas para el avituallamiento de los participantes.
Entrega de premios	Por correo electrónico en 10 días, después de la finalización del torneo.

La Organización se reserva el derecho de admisión, y podrá expulsar en cualquier momento de los torneos a cualquier equipo o jugador que adopte una conducta incorrecta