

IV CAMPEONATO DE MUS CLUB DE GOLF GUADALMINA

Lugar: Chalet Social, sala de juego.

Fechas: 6, 7 y 8 de agosto de 2025

Participantes: Parejas, mixtas o unisex, cuyos integrantes sean mayores de 18 años y en las que al menos un miembro de la pareja sea socio.

Inscripciones: En Caddy-Master o internet, www.guadalminagolf.com, y Clapphouse, desde el 21 de julio al 4 de agosto, a las 18 horas.

Derechos de Inscripción: 20€ por pareja.

Una pareja no se considera inscrita hasta que no hayan pagado los derechos de inscripción ambos miembros de la pareja.

Los no socios abonarán, aparte de la cuota de inscripción, 6€ por cada día que participen.

Forma de Juego: El orden de juego se publicará el 5 de agosto en tablones de anuncios, web y clapphouse.

Una vez publicados los cuadros no se admitirán cambios.

Si hubiera alguna causa imprevista, la Comisión Organizadora. Juez-Árbitro del Torneo (integrado por Francisco Castaño y Juan Luis Sánchez-Moreno), podrá modificar las bases, horarios y sistemas de juego, según convenga para el mejor devenir del torneo.

Las decisiones sobre los lances del juego y su desarrollo de cualquier Juez-Árbitro serán inapelables. La pareja o parejas que no acaten su decisión serán descalificadas.

Habrá premios para la pareja ganadora. La entrega se realizará al concluir la fase final el 8 de agosto.

El Trofeo obtenido y no recogido en el acto de la entrega se podrán retirar en Caddy-Master.

El mus debe ser un encuentro de voluntades positivas y de sana competitividad. Por ello, los jugadores que alteren estos principios con mal comportamiento -gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, atuendo indecoroso, etc.- serán descalificados.

Sistema de juego: Todos los jugadores deberán conocer las normas y el reglamento de Juego.

Entendemos que hay muchas formas de jugar y es imposible que todos juguemos de la misma manera, por tanto, alentamos a las parejas a hablar entre sí antes de cada partida, asegurándose de que se hayan entendido bien las normas.

Las partidas se jugarán a 40 puntos por mano, ganará el mejor de 3. Si a los 45 minutos la partida no ha acabado, ganará la pareja que más tantos lleve en ese momento.

En caso de necesidad debido a la concurrencia, el torneo tendrá una primera ronda para dividir las parejas en 2 cuadros. Los ganadores de esta ronda pasarán al primer grupo y los perdedores, al segundo. Una vez hechos los grupos, se disputará un torneo eliminatorio en cada liga.

Al concluir cada partida se comunicará el resultado en Caddy-Master.

Se establece un plazo de cortesía de cinco minutos para el comienzo de las partidas.

Las parejas que no comparezcan quedarán eliminadas.

Resumen de reglas a aplicar:

(A seguir aunque modifiquen o no se prevean en el Reglamento del Mus Del Real Club de Golf Guadalmina publicado)

No se permitirán la 31 real -tres sietes (7) y una figura (R ó 3, C, S), sin importar el palo de ninguna carta- ni el perete, 4-5-6-7.

Se jugará con ocho reyes y ocho ases.

No se permite mentir al cantar la jugada.

Se admite el mus visto.

Se permite el juego de boquilla hasta que se corte el mus.

Si los componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro dice órdago, al mismo tiempo, la pareja oponente podrá elegir el envite que más le interese.

Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá subirlo hasta que se haya revocado.

Si ante cualquier envite, un jugador quiere y su compañero no quiere, valdrá el quiero. Si un jugador dice quiero o no quiero a un envite u órdago y su compañero al mismo tiempo dice queremos o no queremos, vale el plural.

Las manifestaciones en plural o en imperativo antes de que haya hablado su compañero, obligan a la pareja (ej.:«ponte», «apúntate», «queremos», «pasamos», etc.).

Si el mano no acepta un envite u órdago en cualquier lance, y al descubrir sus naipes -lo supiera o no- lleva la jugada máxima del lance (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta) no tendrá derecho a reclamación.

Queda expresamente prohibido querer un órdago a juego con treinta y tres de postre, excepto si es con la frase: quiero y no pierdo.

Si el postre con juego, y su compañero sin juego, acepta órdago al juego con la frase quiero y no pierdo, se considerará que tiene treinta y tres y su quiero no será válido, aun resultando, al enseñar los naipes, que lleva un juego ganador.

Si al aceptarse un envite, un jugador separa sobre el tapete los tantos envidados, se entenderá que es un quiero terminante y plural.

La pareja que acepta un órdago está obligada a enseñar las cartas.

En caso de medias o duples, no se podrán declarar pares simples.

Antes de comenzar la partida debe indicarse quien tantea; en consecuencia, su compañero conservará los amarracos. No se puede cambiar el orden.

El tanteo ganado deberá ser aprobado por la pareja contraria.

No podrán mezclarse ni recogerse los naipes hasta que no se termine el tanteo. Metidos los naipes en la baraja no se podrá reclamar.

Cuando falten cuatro o menos para terminar el juego, el que tantea está obligado a decir «nos metemos» o «estamos dentro», etc., y su compañero meterá los amarracos.

Si una pareja es, por error, mano dos veces seguidas y sólo se ha jugado el lance de grande, se anulará la jugada y se volverán a dar, si se ha iniciado el lance de chica, lo tanteado o por tantear será válido hasta el final.

Enseñar los naipes, total o parcialmente, en un órdago, implica su aceptación y obliga. Si en lugar de un órdago es un envite de cualquier número de tantos, se considerará aceptado. Si los naipes se enseñan en pares o juego, y el que enseña los naipes no lleva pares o no lleva juego, obliga a su compañero.

En un órdago, si uno de los jugadores se mete en baraja, supone la aceptación. Si el órdago es a pares o juego, y el que se mete en baraja no los lleva, obliga a su compañero.

Sólo se admiten estas señas:

Dos reyes: Morderse el labio inferior.

Dos ases: Sacar la lengua de frente.

Pares: Girar la cabeza a un lado.

Medias de reyes: Mover los labios cerrados hacia un lado.

Medias de ases: Sacar la lengua hacia un lado.

Duples: Levantar las cejas.

Juego: Sacar los labios cerrados hacia afuera. (No vale para la treinta y una.)

Treinta y una: Guiñar un ojo.

Treinta: Alzar los dos hombros. Guiñar un ojo después de cantar juego no, los cuatro jugadores.

Veintinueve: Alzar un hombro.

Ciego: Cerrar los dos ojos.

No se pueden pasar señas hasta que se hayan dado todas las cartas por el mano.

No se pueden pasar señas parciales. (ej.: con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases).

Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una señal que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

Si previo a los envites, o ya en ellos, sin aceptar la apuesta a pares, a juego o punto, se rectifica, y quien dijo pares o juego sí, reconoce que no los tiene o no los lleva, la partida continuará.

En el caso de cantar juego y no llevarlo, hay que declarar el punto que se lleva.

Una vez aclarados los errores, el mano abrirá el lance de nuevo; una vez comenzados los envites, las omisiones se considerarán errores.

Regla especial para, punto y miedo. El punto vale un tanto. Es decir si hay apuesta aceptada, se contará la apuesta y el punto. Si no se acepta la apuesta, se contará el porqueno y el punto -el llamado punto y miedo-. Y si todos los jugadores pasan se contará un tanto para el mejor punto. En cualquier caso el tanto de punto SIEMPRE se cuenta después de los pares.