



REGLAMENTO OFICIAL DE LAS “I OLIMPIADAS MANCOMUNADAS” DEL MUS 2018

INTRODUCCIÓN

- a) Cada municipio podrá aplicar el Reglamento que estime más adecuado para el desarrollo de sus Torneos y Campeonatos , para elegir a los participantes en estas Olimpiadas
- b) Entre los representantes de cada municipio se jugarán en la Mancomunidad, cuartos de final, semifinal y final. (Los equipos a enfrentarse se escogerán por sorteo)
- c) Las parejas podrán ser femeninas / masculinas y/o mixtas.

CAPITULO I

DE LOS SORTEOS Y LAS SUPLENCIAS

Artículo 1. Los sorteos se harán en público, como mínimo media hora antes de comenzar la primera partida, en presencia de, al menos, un Juez-Árbitro y de los jugadores que estén presentes.

Artículo 2. El resultado de los sorteos y la adjudicación de mesas se exhibirán convenientemente para conocimiento de los participantes.

Artículo 3. Las reclamaciones a los sorteos, si la hay, deberán hacerse antes de comenzar las partidas, a la organización.

Artículo 4. Queda establecido un plazo de cortesía de diez minutos para el comienzo de las partidas, a partir del horario de comienzo de la primera.

Artículo 5. Superados los plazos de cortesía cualquier pareja que no haya comenzado el juego, por incomparecencia de los dos o uno de los contrarios, deberá solicitar del Juez-Árbitro que determine el resultado de la partida.

Artículo 6. Si antes de comenzar las partidas algún jugador no se hubiera presentado, su compañero de juego dispondrá de los diez minutos del plazo de cortesía para sustituirlo por otro jugador. El jugador suplente que comience una partida debe terminarla.

CAPITULO II

AL COMENZAR

Artículo 1. Los puestos para «sentarse en la mesa» serán sorteados, si uno de los jugadores lo requiere, adjudicando a cada jugador un número, del uno al cuatro. El primer número que salga en el sorteo elegirá puesto; el primer número que salga de la pareja contraria se sentará a su derecha. Los otros dos jugadores ocuparán los juegos restantes correspondientes. Estos puestos, así determinados, no podrán ser alterados en manera alguna mientras dure la partida.



Artículo 2. Si ningún jugador solicita el sorteo de puestos, no se permitirá, una vez comenzada la partida, cambio de puesto hasta la finalización.

Artículo 3. Las partidas se jugarán con Baraja Española de cuarenta naipes, y si no hay contraindicación, se jugará con la modalidad de Ocho reyes y Ocho ases (es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases).

Artículo 4. Al comenzar cada partida, deberán contarse los naipes, pues si en el transcurso de la misma se advierte que faltan, sobran o hay alguno duplicado, deteriorado, manchado, etc., todo lo jugado hasta entonces será válido. Si la advertencia sucede antes o durante el lance de grande se volverán a dar los naipes; pero si se ha sobrepasado el lance de grande, la jugada que se está disputando deberá continuar, por tanto, el jugador que lo haya advertido no deberá enseñar sus naipes ni hacer la advertencia hasta el final de la jugada, porque si lo hace, se meterá en baraja y se anulará cualquier valor de su jugada.

Artículo 5. Quedan prohibidos los mirones o espectadores de las partidas, si alguno de los jugadores lo solicita o la Organización lo considera conveniente. En todo caso, si hay espectadores, éstos deberán de ser de piedra, es decir, callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados.

CAPITULO III

AL REPARTIR

Artículo 1. Los cuarenta naipes con los que se va a jugar la partida - que preferentemente deberán ser a estrenar- se mezclarán adecuadamente por cualquier jugador; a continuación, dará a cortar y el palo del naipe que salga otorgará el primer reparto de la partida, teniendo en cuenta que al primer jugador de la derecha del que ha cortado le corresponde el pala de oros, copas para el segundo, espadas para el tercero y bastos para el que los muestra. Una vez repartidos los naipes será mano el que corte el mus.

Artículo 2. Los naipes se darán siempre por arriba, de uno en uno y de derecha a izquierda. En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden. Los repartos deberán hacerse con la baraja lo más baja posible para evitar que los naipes puedan verse.

Artículo 3. Es obligatorio calar el mazo como corte del mismo o cortar el mazo a la manera tradicional; en este caso, no se podrá dejar ni levantar menos de tres naipes. El calado o corte lo efectuará el jugador a la izquierda del que los haya barajado.

Artículo 4. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo cualquier cantidad de naipes como corte del mismo, así como, al cortar, hacer dos, tres o varios montones de naipes.

Artículo 5. Cualquier jugador podrá solicitar barajar los naipes, siendo obligatorio que el último en hacerla sea el que los va a repartir.

Artículo 6. Los naipes no se podrán ver hasta que se haya hecho el reparto total de los mismos, incluso si el reparto corresponde a descarte.



Artículo 7. Se admite el mus visto cuando involuntariamente se descubra un naipe, mientras se efectúa el reparto, quedando esta jugada supeditada a la decisión del mano, el que determinará si es mus visto o no lo es, una vez que haya visto sus naipes. Pero no será mus visto si el compañero del mano ha visto ya los suyos.

Artículo 8. Si el naipe se descubre al ser interceptado por algún movimiento voluntario o involuntario del mano o de su compañero no se considerará mus visto.

Artículo 9. Si por circunstancias ajenas a los movimientos de los jugadores (corrientes de aire, movimiento de un espectador, de un camarero, etc.) se descubre un naipe del mazo, no será mus visto y el naipe descubierto se mostrará a todos los jugadores y se depositará en el descarte.

Artículo 10. Si al haber mus visto algún jugador se queda servido, no habrá mus en la jugada siguiente; por tanto, si se descubre algún otro naipe, ya no habrá lugar a mus visto.

Artículo 11. Repartiendo los naipes en cualquier momento, incluso si es por mus visto, el primer jugador en descartarse será el que los da; el descarte continuará de izquierda a derecha hasta el mano, que será el último en descartarse.

Artículo 12. Repartiendo los naipes por primera vez, si el que los reparte se da uno o varios de más, se los podrá quitar de encima antes de mezclarlos; si ya los ha mezclado, sin verlos, el mano los barajará y le dejará los cuatro reglamentarios; si los ha visto, el naipe o naipes sobrantes -después de ser barajados por el mano- serán mostrados a todos los jugadores, para después depositarlos en el descarte. Por el contrario, si hubiera dado de menos, podrían servirse los restantes. Después podrá haber mus o no. Una vez cortado el mus, tanto si tiene naipe o naipes de más o de menos, se *meterá en baraja*, penalizando con ello su error o distracción.

Si el que tiene naipes de más o de menos es otro jugador, se volverán a repartir; pero si se ha cortado el mus, sólo él se meterá en baraja.

Artículo 13. Repartiendo los naipes por segunda y sucesivas veces, es obligatorio, para el que los reparte, comprobar si los jugadores han pedido bien sus naipes; y para los jugadores, comprobar si están bien servidos, pues en el caso de que alguien tenga naipe o naipes de menos, deberá esperar a que haya mus para pedirlos; y si no hubiera mus se meterá en baraja.

Si alguien tiene de más, y ello se advierte antes de cortar el mus, la mano se los barajará y le quitará los sobrantes, mostrándolos al resto de los jugadores y depositándolos en el descarte. Si se hubiera cortado el mus, se *meterá en baraja*.

Artículo 14. Si un jugador se da cuenta de que tiene naipes de más o de menos durante el lance de grande o de chica, se invalidarán sus naipes y se *meterá en baraja*, tras mostrarlos, pero sin ser descubiertos. No podrá aconsejar a su compañero en ningún lance de esa jugada. En este caso, el desarrollo de los lances de pares, de juego o de punto continuará normalmente. Pero si se da cuenta de que tiene naipes de más o de menos en el transcurso del lance de pares,



de juego o de punto, o al final de la jugada, se invalidarán sus naipes y se *meterá en baraja*, tras mostrarlos al resto de jugadores, perdiendo sus naipes el valor para cualquier lance de toda la jugada.

La jugada de su compañero contará únicamente para resolver los lances, obligándose con sus naipes a ganar o perder los envites y órdagos aceptados por la pareja, a excepción de pares y juego si no los tiene o fuera postre con las jugadas mínimas (dos ases o treinta y tres); en este último caso, de jugada mínima, y aunque los lances se hubieran quedado en paso, los contrarios se apuntarán un tanto de negada.

El jugador que se ha quedado solo y ha ganado cualquier clase de envite o un órdago -a pares, a juego o punto- únicamente tendrá derecho a llevarse un tanto y el vabr de su jugada, teniendo muy en cuenta que todo el tanteo ganado por este jugador se lo apuntará después de que los contrarios se hayan cobrado toda su jugada.

Si se han descubierto los naipes en la aceptación de un órdago a *pares*, la pareja contraria ganará el juego o el punto con un tanto de negada, a no ser que el jugador que se ha quedado solo es mano del lance y lleva la jugada máxima (treinta y una o treinta), que la ganará únicamente en paso.

Artículo 15. Si por los descartes se terminan los naipes del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte, lo barajará, dará a cortar y repartirá los naipes solicitados.

Artículo 16. Queda prohibido mover los naipes del mazo para contarlos y saber cuántos quedan.

En el caso de haber mus, el jugador que lo haya hecho no tiene derecho a descartarse. Si el mus lo corta la pareja infractora, los contrarios tienen derecho a que haya mus si lo desean.

CAPITULO IV

PARA CORTAR EL MUS

Artículo 1. No se podrá utilizar más de un minuto, por pareja, para cortar o dar mus.

Artículo 2. El mus se puede cortar con cualquier clase de naipes.

Artículo 3. Se permite el juego de boquilla hasta que se corte el mus.

Artículo 4. El mano de la pareja postre no podrá cortar el mus hasta que el mano lo haya dado. El tercer jugador, en tanto componente de la pareja mano, puede cortarlo en cualquier momento, aun sin contar con su compañero. Y el cuarto jugador podrá cortar el mus, sin contar con su compañero, una vez que la pareja mano lo haya dado.

Artículo 5. El mano de cada pareja, incluso después de haberse dado mus, podrá comunicar a su compañero la decisión o conveniencia de dar o cortar el mus, aunque haya habido descartes.

Artículo 6. Una vez cortado el mus, cualquier jugador podrá envidar los tantos



que estime oportuno a grande, a chica y a pares, si los lleva; así también a pares y a juego, después de jugar la grande y la chica. Pero nunca ordaguear a dos o más jugadas a la vez.

Artículo 7. Excepcionalmente, cuando una o las dos parejas estén a falta de tanto, el mus puede cortar cualquier jugador en el momento que quiera, incluso repartiendo los naipes.

CAPÍTULO V

DEL TIEMPO DE JUEGO

Artículo 1. Las partidas durarán un plazo máximo de tiempo. Dicho plazo se comunicará convenientemente. Queda totalmente prohibido alargar, parar o retardar el desarrollo de las mismas.

Artículo 2. Si la partida excediera el tiempo estipulado por la organización, el Juez-Árbitro decidirá el final de la partida.

Artículo 3. Si alguna pareja empleara de manera reiterativa más del tiempo razonable en hablar o contestar sobre los envites y órdagos, la pareja contraria deberá hacer la oportuna advertencia a la organización; si estima que la advertencia no ha sido atendida, se deberá reclamar al Juez Árbitro, ya que la partida podría rebasar el tiempo límite establecido.

Artículo 4. Las partidas se jugarán de forma continuada. No obstante, cada pareja podrá utilizar un tiempo de relax no superior a cinco minutos. Cualquier tiempo añadido, aunque sea por circunstancias mayores, deberá ser autorizado por el Juez-Árbitro. Las parejas que incumplan este Artículo serán amonestadas y, si reinciden en ello, serán descalificadas.

CAPÍTULO VI

DE LOS ENVITES

Artículo 1. 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.

Artículo 2. Si hay un envite en litigio, el compañero no podrá subir el envite hasta que los contrarios hayan revocado la apuesta.

Artículo 3. Para aceptar cualquier envite, siempre que no se pluralice, se sobreentiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea su puesto mano o postre; por tanto, el compañero puede rectificarle y revocar el envite, si lo cree conveniente.

Artículo 4. 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, valdrá el plural.

Artículo 5. Las manifestaciones en plural o en imperativo de un jugador, siempre



antes de que haya hablado su compañero, obligan a la pareja (ej.: «ponte», «apúntate», «queremos», «pasamos», etc.). Excepto en los lances de pares o juego, que si no los lleva no puede hablar, si su compañero no le consulta.

Artículo 6. Los tantos de los envites, sean del número que sean (aunque pasen de los estipulados para el juego), se contarán al final de la jugada y por el orden de los lances. Solamente el órdago aceptado permite enseñar los naipes y resolver el juego.

Artículo 7. Si un jugador es mano, y no acepta un envite u órdago en cualquier lance, y al descubrir su 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 alguna por su error o distracción, ganando el lance sus rivales.

Artículo 8. Un jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos, aunque sea postre y lleve la jugada mínima (dos ases a pares o treinta y tres a juego); los tantos aceptados serán apuntados por la pareja que los gane.

Artículo 9. Queda expresamente prohibido querer un órdago a juego con treinta y tres de postre, excepto si es con la frase, quiero y no pierdo.

Artículo 10. Si el postre con juego, y su compañero sin juego, acepta órdago a 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.

Artículo 11. El jugador que por error o «de broma» acepta un órdago a juego y resulta que tiene treinta y tres de postre, será penalizado con dos tantos más el de negada.

Artículo 12. Si un jugador canta pares sí o juego sí y su compañero, postre del lance, acepta un órdago a pares o juego con dos ases o treinta y tres, la jugada será válida, excepto si el mencionado jugador, no siendo mano en el lance, lleva también dos ases o treinta y tres; en ese caso los contrarios ganarán: pares y punto, con un tanto de negada; pares y juego, con un tanto de negada, más los dos tantos de penalización de juego (Art. 11).

Artículo 13. Si al aceptarse un envite, un jugador separa sobre el tapete los tantos envidados, ni él ni su compañero podrán revocar la apuesta ni volverse atrás del quiero, porque se entenderá que es un quiero terminante y plural.

Artículo 14. La pareja que acepta un órdago está obligada a enseñar sus naipes en primer lugar.

Artículo 15. No se podrá consultar ni declarar al compañero ninguna jugada de ellos mismos, anterior o posterior a la del lance que está en juego. Pero sí sobre lo expresado en cualquier lance por sus contrarios. En el caso de consultar o declarar al compañero alguna jugada que no sea la del lance que se está dilucidando, los contrarios ganarán el lance con un tanto de negada aun siendo de inferior valor, excepto si la mano lleva la jugada máxima (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta), que la ganará en paso.

Artículo 16. Los naipes sólo podrán ser cantados en los lances de grande y chica,



total o parcialmente, aunque los naipes no declarados puedan hacer cualquier clase de jugada. En todos los casos, los naipes declarados serán los que se tengan, cantados de mayor a menor, en el lance de grande, y de menor a mayor en el lance de chica.

Artículo 17. En el lance de pares sólo se pueden preguntar y declarar los que se tienen y, en ningún caso, el naipe o naipes restantes. En caso de medias o dúplex, no se podrán declarar pares simples. En todos los casos, si se declara la clase pares y/o los naipes que los componen, deberá decirse la verdad.

Artículo 18. Declarar el naipe o naipes restantes en el lance de pares será considerado como enseñar los naipes (Capítulo VII, Artículo 10).

Artículo 19. Los envites, quieros, revoques y órdagos, así como los descartes y petición de naipes, y también pasar o declarar cualquier lance, deberán ser expresados en voz clara. No serán válidos, en su lugar, gestos, expresiones o indicaciones con manos o dedos.

Artículo 20. En el lance de juego sólo se puede declarar el juego que se tiene, pero no los naipes que lo componen. De ser así, la pareja que lo declara sólo podrá ganar el juego en paso si es mano y tiene treinta y una. Los contrarios ganarán cualquier envite en litigio y si se ha quedado en paso con un tanto de negada.

Artículo 21. Cuando está en litigio y pendiente de contestación un envite, revoque u órdago, el contrario puede mandar hablar al mano del lance siguiente, dándose por entendido que no ha aceptado la apuesta. Si es el mano el que inicia el siguiente lance, sin contestar a la apuesta, se entenderá también que no ha aceptado.

Artículo 22. Si un jugador no tiene pares o juego no podrá mandar al mano hablar sobre estos lances; si fuera mano, no podrá abrir otro lance hasta que los envites, revoques u órdagos no hayan sido decididos por su compañero. Mas, si se hiciera, y su compañero gana la apuesta, no se podrán apuntar los tantos u órdago, y ganará la jugada la pareja contraria.

Artículo 23. Un jugador puede aconsejar o mandar a su compañero pasar, envidar, revocar, ordaguear, querer o no querer, a excepción de en pares y juego, si él no los tiene. Y si lo hace, los pares y el juego de su compañero serán válidos para perder y, en caso de ganar, se los apuntará en paso. Si su compañero le consulta, aunque sea en los lances que no tiene, el jugador puede dar su opinión, pero la última decisión sobre la jugada corresponde al jugador que la tiene.

Artículo 24. Si un jugador postre acepta un órdago a pares con dos ases, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago uno o los dos contrarios descubren sus naipes, ganarán el juego o el punto, en todos los casos con un tanto de negada, excepto si la pareja que ha cometido el error es mano del lance y lleva la jugada máxima (treinta y una o treinta), que la ganará en paso. Si los contrarios no han enseñado sus naipes, continuará el juego de la manera habitual tras apuntarse el tanto de negada.

Artículo 25. Si en el lance de juego, un jugador envida u ordaguea y uno de los contrarios le mira uno o más naipes, se entenderá que no quiere.



CAPITULO VII

AL TANTEARSE

Artículo 1. Los pares, el juego y el punto tienen deje.

Artículo 2. 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 punto. En cada lance se apuntará la negada o los tantos de envites revocados y no aceptados. Al final de la jugada, los envites aceptados, el valor de las jugadas (grande y chica, si han quedado en paso, y punto) y el valor de los pares y el juego.

Artículo 3. Antes de comenzar la partida debe quedar claro qué jugador tantea de cada pareja; en consecuencia, su compañero conservará los amarracos. No se puede cambiar el orden establecido.

Artículo 4. El tanteo ganado deberá ser aprobado por la pareja contraria.

Artículo 5. No podrán mezclarse ni recogerse los naipes de las jugadas hasta que no se haya terminado el tanteo de las dos parejas.

Artículo 6. Una vez contados y apuntados los tantos y metidos los naipes en el mazo para barajar de nuevo no se podrá reclamar ningún tanto omitido o mal sumado.

Artículo 7. Cuando a una pareja le falten cuatro o menos tantos para terminar el juego, el que tantea está obligado a anunciarlo, diciendo «nos metemos» o «estamos dentro», etc., y su compañero meterá los amarracos en el centro.

Artículo 8. 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 los naipes, pero si se ha iniciado el lance de chica, lo tanteado o por tantear será válido hasta el final.

Artículo 9. No se podrán enseñar los naipes por ningún concepto hasta que se haya terminado el lance de juego o punto. Entonces es obligatorio que los cuatro jugadores enseñen todos sus naipes, aunque estos no tengan valor de tanteo, pues según qué naipes o jugadas se muestran podría dar lugar a importantes penalizaciones.

Artículo 10. Enseñar los naipes, total o parcialmente, cuando se está dilucidando un órdago implica su aceptación y obliga al compañero a ello. Si en lugar de un órdago lo que se dilucida es un envite de cualquier número de tantos, éste se considerará aceptado, no pudiendo revocar u ordaguear. Si los naipes se enseñan en los lances de pares o juego, y el jugador que enseña los naipes no lleva pares o no lleva juego, obliga a su compañero a lo mismo. En todos los ejemplos, infringir este artículo supone para los que no se equivocan ganar con un tanto de negada el lance que han infringido los contrarios, si su jugada es de valor inferior, excepto si los que se han equivocado llevan la jugada máxima (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta) que lo ganarán en paso.

Artículo 11. Cuando se está dilucidando un órdago, si uno de los jugadores se mete en baraja, supondrá para la pareja la aceptación del órdago. Si el órdago es a pares o juego, y el que se mete en baraja no los lleva, obliga a su



compañero lo mismo.

Artículo 12. Un órdago aceptado, en cualquier lance, anula todos los envites aceptados en lances anteriores, aunque con dichos envites los perdedores del órdago ganen el juego completo.

CAPÍTULO VIII

EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS

Artículo 1. Se admiten sólo las señas reglamentadas por la Mancomunidad Suroeste

Artículo 2. Las señas oficiales de la Mancomunidad son:

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.

Medias: Mover los labios cerrados hacia un lado. (Esta seña no se podrá pasar hasta después del lance de grande.)

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. (Esta seña no se podrá pasar si hay jugada que tenga seña establecida.)

Cortar el mus: Inclinar la cabeza hacia un lado.

Envidar más: Levantar la cabeza.

Artículo 3. Al comenzar la partida no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

Artículo 4. Sólo pueden hacer señas los jugadores que tengan y quieran transmitir su jugada o jugadas. Por tanto, está prohibido hacer señas para preguntar, confirmar o tomar cualquier decisión.

Artículo 5. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, independientemente de su valor intrínseco, a excepción de las medias que no sean de reyes, que se pasarán después del lance de grande. La seña de treinta al punto, guiñando un ojo, se pasará después de que todos los jugadores hayan dicho juego no.



Artículo 6. No se pueden pasar señas parciales. (ej.: con duples de reyes con ases pasar sólo dos reyes o dos ases).

Artículo 7. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

Artículo 8. Significado de los siguientes vocablos:

Mus: Pedir descarte.

Paso: Cortar el mus si se es mano. Pasar el envite. No aceptar el envite.

Envido: Apostar dos tantos. Si a la palabra envido se le une un número, ese número es el valor de la apuesta.

Reenvido: Doblar el valor de la apuesta.

Órdago: Apostar el juego completo.

Mano: El jugador a la derecha del que reparte. En pares o juego el primer jugador que los tiene es mano del lance.

Jugada: La forman los cuatro naipes que se reciben para jugar.

Lance: Una de las cuatro suertes de tanteo de una jugada (grande, chica, pares, juego o punto).

Negada: Tanto ganado por la no aceptación de cualquier primera apuesta en un lance.

Deje: Tanto sumado a los ya ganados como consecuencia de un revoque no aceptado en pares, juego o punto.

No Juego: Cuando los cuatro naipes suman menos de treinta y uno (Equivalente a punto.)

CAPITULO IX

LOS ERRORES Y SUS PENALIZACIONES

Artículo 1. 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 sí o juego sí, reconoce que no los tiene o no los lleva, y quien dijo pares no o juego no, declara que los tiene o los lleva y cuáles son, la partida continuará con su desarrollo normal.

En el caso de cantar juego sí 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.



CAPITULO X

AL FINALIZAR LOS JUEGOS, PARTIDAS Y CAMPEONATO

Artículo 1. Una vez finalizado cada juego, se anotará el resultado en el marcador de la pareja ganadora, con el número de orden correspondiente al juego celebrado.

Artículo 2. Al concluir cada partida se anotara el resultado final con los juegos ganados por cada pareja.

CAPÍTULO XI

SOBRE EL JUEZ-ÁRBITRO

Artículo 1. El Juez-Árbitro de Juego, designado por la Mancomunidad Suroeste, aplicará este Reglamento con su mejor interpretación. En caso de producirse anomalía o reclamación no específicamente recogida en este Reglamento, el Juez-Árbitro decidirá con su mejor criterio.

Artículo 2. En el supuesto de que la decisión del Juez-Árbitro sea discutida por un jugador, éste podrá recurrir; si así ocurre se personarán en la mesa los organizadores (cuando los haya) que tomarán la información completa de las dos parejas, retirándose, a continuación, a deliberar; su decisión, será inapelable, resolviéndose la continuación de la partida o el resultado final de la misma.

Artículo 3. La pareja o parejas que no acaten la decisión del Juez-Árbitro o de la organización, serán descalificadas.