

# EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETA

## REGLEMENT DU MUS

**MIS AJOUR EN NOVEMBRE 2016**

- 1) **Le mus se jouera entre équipes de 2 joueurs**, en 3 manches gagnantes de 6 hamarrekos, maxi 5 manches seront jouées. (Dans les éliminatoires, on pourra jouer selon les habitudes de l'endroit).
- 2) **Les joueurs**, doivent être du même village au moins pour une personne de l'équipe. Cependant à l'appréciation de l'organisateur, une équipe peut être d'un autre village mais obligatoirement elle doit être de la même province.
- 3) A la demande d'un joueur, il sera possible de jouer sans personne autour de la table avec l'accord du juge.
- 4) Pour commencer la partie et **pour savoir qui donne les cartes il y a 2 possibilités**:  
**La première**: on distribue les cartes, celui qui a la plus petite commence. **La seconde possibilité**, si les joueurs sont d'accord, n'importe qui distribue et le premier qui "sort" est esku.
- 5) **Celui qui doit distribuer les cartes** doit avant de les distribuer vérifié le paquet, si durant le jeu quelqu'un s'aperçoit qu'il y a un défaut ou qu'il manque des cartes ou autres, il demande un nouveau paquet. Cependant, les points fait jusqu'alors ne seront pas remis en cause.
- 6) Il faut mélanger les cartes et faire couper le paquet à celui situé sur sa gauche, on donnera 4 cartes, une par une, à chaque joueur en commençant par celui qui est à droite du donneur qui sera esku.
- 7) Les cartes ne peuvent être montrées avant la fin du tour complet (après le jeu ou le faux jeu), puis il ya obligation de montrer les 4 cartes et s'il y a litige, le juge tranchera.
- 8) **Si au cours de la première distribution**, une carte est retournée, le joueur esku décidera s'il impose "Mus" (se défausser des cartes dont on ne se sert pas et en demander de nouvelles). Si le mus n'est pas décidé, le jeu se poursuit naturellement.
- 9) **Le joueur Esku** décide s'il sort ou va "mus". S'il va "Mus", son adversaire décide à son tour. Si c'est toujours mus, c'est au 3ème joueur de parler puis enfin au 4ème si c'est encore mus.
- 10) **Si tous les joueurs sont "Mus"**, on se défausse des cartes que l'on ne veut pas en les jetant sur la table. Le donneur commence par la personne Esku en lui donnant les cartes dont il a besoin en une seule fois.



- 11) **Si un joueur décide de “sortir”**, la personne esku commence à parler. D'abord le grand, puis le petit, ensuite les paires, le jeu et enfin si personne n'a le faux jeu ou le “point”.
- 12) **Si un joueur “tape”,s'il engage des ttanttos**, les adversaires peuvent tenir, surenchérir ou laisser. **Si les adversaires ne “tiennent”pas**, celui qui a “tapé” tire un ttantto. **Si les adversaires tiennent**, à la fin de la partie, celui qui a le meilleur jeu emporte les ttanttos mis en jeu (toujours dans l'ordre grand, petit, paires, jeu, point). **S'il y a hordago et qu'il est tenu**, la partie s'arrête et la manche va au meilleur jeu). Enfin si, après avoir engagé les ttanttos, le joueur refuse la surenchère de son adversaire, il perd le nombre de ttanttos qu'il a engagé; si il tient, les comptes se font à la fin (**quand les 2 partenaires tapent ou surenchérissent**, la décision de celui qui parle le premier est retenue).
- 13) **Lorsque des ttanttos sont engagés**, les adversaires peuvent se concerter. Chacun peut dire les cartes qu'il a en main si il le veut mais en disant la vérité et à la vue de tous.
- 14) **Les seuls signes autorisés sont :**
- 2 rois en pinçant les lèvres.
  - 2 as en tirant la langue.
  - Mediak: Remuer un côté des lèvres.
  - Doblak:Remuer les 2 côtés des lèvres ou lever les 2 sourcils.
  - 29:comme les mediak
  - 31 ou 30 au jeu: clin d'œil.
  - 32 ou 40 en levant les 2 sourcils.
- Si une équipe intercepte un signe de la part de ses adversaires, ceux ci doivent dire lequel est-ce.
- S'il y a litige, il faut faire intervenir le juge.
- 15) **Si deux adversaires ont les doubles** avec les mêmes paires les plus importantes, celui qui a les meilleures paires inférieures l'emporte et au cas où ils auraient exactement les mêmes doubles, c'est celui qui est esku qui l'emporte.
- 16) Si un joueur oublie d'annoncer les paires:
- Si personne n'a de paire, il ne tire rien à la fin.
  - Si un adversaire a une paire, celui-ci tirera un ttantto comme s'il avait « tapé » et l'adversaire refusé l'enjeu.
- 17) **Si un joueur annonce le jeu en se trompant**
- Si personne d'autre n'a de jeu, les adversaires tirent deux ttanttos (le point + le refus)
  - Si seulement les adversaires ont le jeu, tout ce qui s'est joué sur le point est annulé et les adversaires tirent les points de leur(s) jeu(x).
  - Si le partenaire de celui qui s'est trompé a également le jeu, les adversaires tirent les points de leur(s) propres jeu(x) + un ttantto du refus.

**18) Si un joueur oublie de déclarer son jeu**

- Si personne n'a le jeu, tous les points engagés sont annulés et l'adversaire tire 2 ttanttos (le point + le refus). Le jeu « oublié » n'est pas pris en compte.
- Si les joueurs adverses ont le jeu, ils tireront un ttantto du refus en plus de leur(s) jeu(x).

**19) Celui qui n'a ni paire, ni jeu ne peut pas engager de pari pour son partenaire.**

**20) Lors des paris** c'est à chacun de le faire le pari pour soi, en aucun cas le partenaire ne peut le faire pour vous ou bien vous pour votre partenaire, mais il est possible de surenchérir à condition d'avoir reçu un signe réglementaire.

**21) En cours de jeu, les points laissés « tira »** se tirent au fur et à mesure. En cas d'égalité parfaite, le joueur Esku l'emporte. A la fin de chaque tour de jeu, les 4 joueurs doivent retourner leurs cartes sur la table. On compte ensuite les points (grand, petit, paires, jeu ou point) sur les bases suivantes:

**Grand:**

- S'il y a paso, celui qui a le meilleur grand l'emporte.
- S'il y a eu pari, on compte les points mis en jeu.

**Petit:**

- S'il y a paso, celui qui a le meilleur petit l'emporte.
- S'il y a eu pari, on compte les points mis en jeu.

**Paires:**

- S'il y a eu paso, celui qui a eu les meilleures paires l'emporte: Paires =1 point, Mediak =2 points, Doblak = 3 points
- S'il y a eu pari, on ajoute les points mis en jeu à la valeur des paires.

**Le jeu**

- Comme pour les paires; le jeu vaut 2 points, le 31 :3 points.

**Au point** (Lorsqu'il n'y a pas de jeu).

- En cas de paso, celui qui a le meilleur jeu tire un ttantto.
- S'il y a eu pari, on ajoute un ttantto aux points mis en jeu.

22) **Quelques** exemples.

- Enbido tapé, laissé par l'adversaire =1 ttantto
- Enbido tapé, tenu par l'anniversaire = 2 ttantos.
- 3 engagés, laissé par l'adversaire = 1 ttantto.
- 3 engagés, tenu par l'adversaire = 3 ttantos.
- Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et laissé =2 ttantos
- Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et tenu = 6 ttantos
- Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et 3 de plus refusé par l'adversaire = 6 ttantos.

23) **Une fois les cartes ramassées**, on ne peut plus tirer de points.

24) **Le juge n'interviendra qu'à** la demande de l'un des joueurs.

25) Règlement pour la qualification:

- c'est l'équipe qui gagne le plus de parties qui se qualifie.
- en cas d'égalité, c'est l'équipe qui a gagné le plus de manches lorsqu'elle a perdu des parties qui se qualifie.
- s'il y a égalité c'est l'équipe qui a perdu le moins de manches qui se qualifie.
- s'il ya toujours égalité, c'est l'équipe qui a le plus de points qui se qualifie.
- enfin s'il y-a encore égalité, c'est l'équipe qui a gagné la partie lorsqu'elles se sont rencontrées.

26) **Il est interdit d'annoncer**, même pour rire ou pour influencer l'adversaire, le jeu ou les cartes que l'on n'a pas.

27) Si le temps de réponse à un pari paraît trop long, il faut appeler le juge qui établira un minimum de temps à respecter.

28) Le basque est la langue prioritaire pour jouer au mus. Cependant, si tout le monde ne la parle pas, il est possible de parler une autre langue si les 4 sont d'accord ; s'il y a encore un soucis, appeler le juge (pour traduire, ou jouer sans parler etc...). Une fois la solution trouvé, s'il le règlement du juge n'est pas appliqué, il peut prendre des sanctions.

29) Il est interdit de se lever de table avant la fin de la partie (sauf accord des joueurs ou du juge)

30) Si le règlement n'est pas respecté (mensonges, faux signes, parler dans une langue que l'adversaire ne comprends pas etc...) le juge peut annuler les points du tour de mus en cours ; si il ya un deuxième non respect du règlement, le juge peut donner la manche à l'équipe adversaire de celle qui n'a pas respecté le règlement.

31) **Règlement et classement pour la finale des 7 provinces basques.**

- Le jeu se jouera avec 4 rois
- 3 manches gagnantes de 30 points (au plus 5 manches à jouer)
- **Première qualification** : poule de 4 équipes, 32 poules de 4, dans chaque poule les équipes jouent les unes contre les autres et celle qui est première de sa poule est qualifiée.
- **Comment est-on première équipe de sa poule** :
  - C'est celle qui a gagné le plus de parties
  - En cas d'égalité celle qui a le plus de manches qui est qualifiée
  - S'il ya encore égalité, celle qui a perdu le moins de manches qui est qualifiée.
  - S'il ya toujours égalité, celle qui a le plus de points qui est qualifiée.
  - Et enfin s'il ya encore et toujours égalité, le vainqueur entre les équipes à égalité est qualifiée
- Après les parties de poule, l'équipe qualifiée continue, en 16ème, 8ème, quart, demi et enfin finale.

32) **Tout litige dans l'interprétation de ce règlement ainsi que tout problème non évoqué ici sera réglé par le juge si les adversaires n'arrivent pas à se mettre d'accord. La décision du juge est irrévocable.**

Euskal Herri Novembre 2016



Mail: [idezkaritza@ehmus.eus](mailto:idezkaritza@ehmus.eus)

Web: [www.ehmus.eus](http://www.ehmus.eus)