

EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETAko ARAUTEGI OFIZIALA

- EGUNERAKETA DATA: 2017ko URTARRILA -

- 1) **Bi bikoteren artean jokatu da musera.** 4 erregetara eta 6 hamarrekotara izango diren 3 partida irabaztera, beraz gehienez 5 ustel jokatu dira. (OHARRA: Herrietako kanporaketa saioetan, tokian tokiko ohituren arabera jokatzeko aukera irekia da)
- 2) **Parte hartzaileak,** Kanporaketa jokatzeko den herriko antolakuntzaren esku geratzen da, herriko kanporaketan parte hartzeko bertan bizitzea baldintza den edo ez zehaztea. Bikoteak edo bikoteko batek bertakoa izan behar duela ere zehaztu dezake bertako antolakuntzak hala erabakiz gero.
- 3) **Ikuslerik gabeko partida.** Jokalariren batek hala eskatuko balu, ikuslerik gabe soilik epaileen begiradapean jokatu ahal izango dute musean.
- 4) **Partidari hasiera emateko eta nork banatuko duen erabakitzeak.** Karta bana banatu eta txikiena egokitzen zaionak banatuko ditu kartak. **Bada beste aukera bat;** Bi bikoteak ados badira, edonork bana lezake eta lehen jokoa moztu duena *esku* izango litzateke, hots mus jarraia eta keinurik gabe.
- 5) **Kartak zenbatu eta begiratzea** gomendatzen da jokoa hasi aurretik. Jokoa hasi eta gerora kartaren bat ongi ez dagoela ohartu edo falta dela sumatuz gero, **karta jokoa aldatzea eskatuko da.** Hala ere ordu arte egindako tantoak bere horretan mantenduko dira.
- 6) **Kartak banatzea dagokionak,** lehenik nahasi eta ondoren bere ezkerrekoari emango dio moztu ditzan. Kartak banatu bana banatuko ditu, bere eskuinean geratzen dena esku izango delarik. Lau karta banatuko zaizkio jokalaria bakoitzari.
- 7) **Kartak ez dira inoiz erakutsiko** jokoa edo puntua amaitu arte, behin amaituta, ezinbestekoa izango da 4 kartak erakustea, akatsen bat edo gezurrik egotekotan epaileek neurriak hartuko dituzte.
- 8) **Lehenengoz kartak banatzean,** kartarenbat agerian geratuko balitz *eskutik* dagoenak erabaki beharko luke *musa* behartzen duen (behar ez diren kartak mahai gaineratu eta berriak banatzeko aukera). *Mus-ik* emango ez balitz jokoa bere horretan jarraituko luke.
- 9) **Eskutik den jokalaria erabakitzen du** jokoa hasi edo mus eman. Azken hau balitz, (eskutik dagoenak mus emango balu) lehen aurkariari legokioke mus ematea edo jokoa hastea, jarraian esku dagoenaren bikoteak erabaki behar du eta azkenik aurkariak. Esku dagoenak ezingo du inola ere bere bikotearekin hitz egin edo haren izenean jokoa moztu.
- 10) **Jokalaria guztiek mus emanez gero,** behar ez diren edo gogoko ez dituzten kartak mahai gainera bota behar dira. Kartak banatzea dagokionak *esku* dagoenetik hasita banatuko ditu kartak. Behin banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, mahaira bota dituen karta kopurua hain zuzen.

- 11) **Norbaitek jokoa hasteko** eskatuko balu, *esku* dagoenari legokioke hizketan hastera. Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta azken hau inork izango ez balu puntura.
- 12) **Jokalariren batek joko balu**, apusturik egingo balu, bikote aurkariaren esku legoke apustua hartzea, uztea edo eta apustu handiago batekin erantzutea. **Apustua ez hartzeko kasuan**, apustua egin duen bikoteak tanto bat jasoko luke. **Apustua hartuz gero**, partidaren amaieran karta hoberenak dituenak, jokaturako tantoak jasoko lituzke. (Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta ez balego puntura jasoko lirateke tantoak. *Hordagoren* bat balego eta aurkariak hartuko balukete jokoa moztu egingo litzateke hordagoaren arabera partida erabakiz) Azkenik **hasierako apustua baino handiagorekin erantzunez gero**; lehen apustugileak utziko balu eginiko lehena postua adinako tantoak galduko lituzke hartuz gero partida amaierako kontaktetan argituko litzateke azkena postuaren arabera. (Bikote bereko bi kideek apustu egingo balukete, lehenbizi hitz egin duenaren apustua hartuko litzateke kontutan)
- 13) **Apustua egitean, bikote aurkariak** hitz egin dezake apustua onartzen duen edo ez erabakitzeko. Bakoitzak zein karta dituen esan liezaioke aurkariari baina betiere jokutzen ari denaren inguruan eta egia esanez.
- 14) **Arauturiko keinuak bakarrik** onartuko dira txapelketan. Hauek dira:
 - **Bi errege**: Ahoko behe aldeko ezpainak hozkatuaz.
 - **Bi bateko**: Ahoko mingain punta atereaz.
 - **Meriak** (hiru karta zenbaki berdinarekin): Ahoko ezpainak albo batera mugituaz.
 - **Dupleak** (zenbaki berdina duten bi bikote): Ahoko ezpainak bi aldetara mugituaz ala bi bekain altzatuz
 - **Puntura 29**: Meriak bezala
 - **Puntura 30 edo 31** jokoan: Begi bat itxiaz.
 - **Jokoa 32 eta 40 artean**, bi bekain altzatutak.
 Bikote batek keinuren bat harrapatzen baldin badu, harrapatutako bikoteak beti egia esan behar du.
 Duda egonez gero epailak erabakiko du keinua onartzen duen edo ez.
- 15) **Bi bikoteek dupleak** baldin badituzte eta pare handienak berdinak badira, pare txikienetan zenbaki handiena duen bikoteak irabaziko du eta berdinak balituzte, eskutik dagoenak irabaziko du.
- 16) **Pareak izanda**, ohar gabea, ez dituela esan duen jokalaririk balego:
 - Beste inork parerik ez badu, partida amaierako kontaktetan tantoak ez ditu jasoko.
 - Bikote aurkariak norbaitek parerik balu, apustu egin izan balu bezala jasoko du tantoa.
- 17) **Jokorik izan gabe**, ohar gabea, baduela esan duen jokalaririk balego:
 - Ez badago jokoa duen jokalaririk, bikotea aurkariak bi tanto jasoko ditu (puntua eta puntu utziaren izenean)
 - Aurkariak bakarrik baldin badute jokoa, apustu guztiak bertan behera geratuko dira eta aurkariak duten jokoarengatik jasoko dute dagozkien tanto kopurua.
 - Hanka sartu duen jokalariren bikoteak jokoa badu eta aurkariak ere badute, aurkariak tanto bat jasoko dute (apustu egin izan balute bezala) eta jarraian jokoarengatik dagozkien tantoak kontatuko dituzte.

18) Jokoa izanda, ohar gabea, ez duela esan duen jokalaririk balego:

- Gainontzeko jokalariek ez badute jokorik, puntuari dagozkion apustuak bertan behera geratuko dira eta aurkariak puntu eta puntu utziari dagozkion tantoak jasoko dituzte. Ez da utzitako jokoa kontatuko.
- Aurkariak jokoa badute, puntu utzia eta jokorik dagozkion tanto kopurua jasoko dituzte.

19) Parerik eta jokorik ez duen jokalaria ezin izango du bere bikotearen izenean apusturik egin.

20) Edozein jokoren inguruan, norberak bere txanda duenean egin behar du apustua, ezin da bere bikotearen txandan apustu egiteko agindu, hala egitekotan, araututako keinuaren bidez izan beharko da.

21) Apustua egin eta onartzen ez den unean jasoko dira utzitako tantoak. Berdinketa kasuetan beti, esku dagoen jokalaria irabaziko du. Buelta bakoitzaren amaieran, jokalaria guztiek beraien kartak mahai gainean erakutsi beharko dituzte kontaketarako. Kontaketa, lehenik handira, ondoren txikira, paretara eta jokora edo puntura egingo da ondorengo arauen arabera: **bakoitzean**

- Handira:
 - Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
 - Apusturik bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
- Txikira:
 - Pasoan joan bada, karta txikiena duenak tanto bat jasoko du.
 - Apusturik bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
- Paretara:
 - Pasoan joan bada, parerik onenak dituen bikotearen pareak kontatuko dira. Pare bakoitzarengatik tanto bat, bi meriengatik eta hiru dupleengatik.
 - Apusturik bada, aurrekoaz gain apustuan jarritako tantoak ere jasoko dira.
- Jokora:
 - Pareetan bezala, joko bakoitzarengatik bi tanto jasoko dira eta hiru 31 izateagatik. Bikote irabazleak bakarrik kontatuko ditu tantoak.
- Puntura: (jokorik ez dagoen kasuan soilik)
 - Pasoan joan bada, punturik onena duen bikoteak jasoko du tantoa.
 - Apustua egin eta utzi bada, egin duenak jasoko du tantoa.
 - Apustua egin eta hartu bada, apustuko tantoaz gain punturi dagozkion ere jasoko du onena duenak.

22) Adibide gisako apustuak eta jaso beharreko tantoak:

- Enbidoa jo eta aurkariak utzi badu: tanto bat
- Enbidoa jo eta aurkariak hartu badu: bi tanto
- 3 enbidatu eta aurkariak utzi badu: tanto bat
- 3 enbidatu eta aurkariak hartu badu: 3 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi ez baduzu: 2 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi baduzu: 6 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta 3 gehiago jo ondoren aurkariak nahi ez badu: 6 tanto

23) Kartak mahaitik biltzean, ezin izango da tantorik jaso. (nahiz eta ondo irabaziak izan)

24) Epaile lanean diharduenak, jokalariren batek hala eskatuta soilik esku hartuko du.

25) Sailkapenetarako kontaketaaren sistema:

- Partida gehienak irabazten dituenak irabaziko du eta jarraituko du.
- Berdinketa badago, ustelak hartuko dira kontutan, gehien irabazi dituenak sailkatuko da.
- Berdinketak jarraituko balu, galdu diren ustelak hartuko dira kontutan, gutxien galdu dituen bikotea sailkatuz.
- Berdinketa jarraitzen badu, tanto gehien egin dituen bikoteak egingo du aurrera.
- Berdinketa jarraitzekotan, berdinduen arteko partida irabazi duenak, egingo du aurrera.

26) Ez da onartuko museko bikoteari nahiz aurkariei gezurra esatea, hau da: ez dituzun karteaz edo jokoaz hitz egitea.

27) Denbora, erabakiak hartzeko denbora gehiegi luzatzen bada eta adostasunik ezean epaileari deitu behar zaio. Epaileak denborari muga jarriko dio eta hau errespetatu ezean neurriak hartuko ditu.

28) Hizkuntza irizpideak. Euskal Herriko Mus Txapelketan Euskarak du lehentasuna, ulermen arazorik izanez gero, jokalarien artean moldatu edo adosteko bidea zabalduko dugu lehenik. Ulertzeko modurik ezean, epaileak deitu eta antolakuntzak behar dituen neurri edo bitartekoak jarriko ditu. (Itzultzailea, jokatzeko modu adostua, ...) Behin arazoa konponduta, epailearen irizpideak ez betetzearen ondorioz gora beherarik balego neurriak hartuko ditu epaileak.

29) Joko mahaitik altxatzea, jokariak ezingo du mahaitik altxa jokoan ari den bitartean partida amaitu arte, gainerako jokalarien edo epaileen baimenarekin ez bada behintzat.

30) Ezusteko gertaeren aurrean, (Arautegiari dagokionean, keinuak, gezurrak, arau hausteak, baimenik gabeko hitz hartzeak, ...) Gertaera ematen den lehen aldian epaileak neurri bezala aurreko partidako egoerara itzuli dezake partida tantoei dagokionean. Bigarren aldian, (errepikatuko balitz) epaileak jokoan dagoen ustela aurkariari ematearen tamainako zigorra erabaki lezake arau haustailearen kaltetan.

31) Nazio mailako finalean: Sailkapenaren nondik norakoak eta kontaktak:

- Lau erregetara jokatuko da.
- 3 ustel 30 tantokoak egitera, 3 ustel egiten dituenak irabaziko du, beraz gehienez 5 ustel jokatuko dira.
- **Lehendabiziko kanporaketa:** Ligilla eran, 4 bikotetako 32 talde, guztiak guztien aurka jokatuko dute eta ondorengo irizpideen arabera lortuko da sailkapena:
 - Lehendabizi, irabazitako partidak hartuko dira kontutan.
 - Berdinketarik balego, irabazitako ustelak hartuko dira kontutan, gehien irabazi dituen bikotea sailkatuz.
 - Berdinketak jarraituko balu, galdu diren ustelak hartuko dira kontutan, gutxien galdu dituen bikotea sailkatuz.
 - Berdinketak jarraituko balu, tanto gehien egin dituen bikotea sailkatuko da.
 - Berdinketak jarraituko balu, beraien arteko partida irabazi duenak egingo du aurrera.
- **Gainerako kanporaketa azkarrek** izango dira:
 - Partida bakarrean jokatuko da sailkapena. 16.goak, 8.goak, 4.goak, final aurrekoa eta finala.

32) Araudi honen inguruko eztabaida edo bestelako ezin ulertuak argitzea eta bideratzea epaile lanean diharduenari dagokio. Bere azken erabakia mugiezina izango delarik. Arazoen aurrean, lehenik jokalarien arteko adostasuna lehenetsiko da, gainerakoan epaileak izango du azken hitza.

Euskal Herrian, 2017ko urtarrilean.



Harremanetarako: ldazkaritza@ehmus.eus
Webgunea: www.ehmus.eus