

RÈGLEMENT OFFICIEL DES COMPÉTITIONS DE MUS DU PAYS BASQUE

DATE DE MISE À JOUR : DÉCEMBRE 2023

1^{ÈRE} PARTIE ORIGINE

- La première référence documentaire remonte à 1754 où le philologue et jésuite basque Manuel de Larramendi fait mention dans son dictionnaire trilingue (basque, espagnol, latin).

La plupart des historiens sont d'accord pour dire que ce jeu de mus où l'on utilise 40 cartes est né au Pays Basque. Il y a de fortes chances pour que le nom *Mus* provienne du basque *Musu* qui signifie visage / museau / bise, bisou, car le signe utilisé pour communiquer à son partenaire le meilleur jeu, à savoir le 31, est celui de la bise. Le terme *Hordago* viendrait de l'expression *hordago* qui signifie en basque il/elle est là, voilà, et il est prononcé en cas d'excellent jeu ou de bluff énorme.

2^e PARTIE ORIGINE DE LA FÉDÉRATION DE MUS DU PAYS BASQUE

- En 2002, l'association "IparraHegoa" a commencé à organiser le Championnat de Mus du Pays Basque. À cette époque, la fondation "Orreaga" organisait le Championnat de Mus de Navarre. Les membres de "Bai Euskal Herriari", l'association "Iparra-Hegoa" et la fondation "Orreaga", suite à un travail de réflexion, sont tombés d'accord pour réunir les joueurs de mus de tout le Pays Basque en un espace commun. Ils ont décidé de mettre en place un projet où les joueurs des sept provinces joueraient en tant que citoyens d'un même pays.
- Le Championnat de Mus du Pays Basque s'est ainsi consolidé d'année en année et, comme dans d'autres domaines, la création d'une structure propre à notre pays commun s'est avérée nécessaire. Afin de mener à bien ce projet, ces dernières années, de plus en plus de personnes se sont impliquées dans l'organisation des championnats, et nous sommes arrivés, entre tous, à la création de la Fédération de Mus du Pays Basque.

3^e PARTIE LES OBJECTIFS DE LA FÉDÉRATION DE MUS

- Au Pays Basque, le Mus étant le jeu de société le plus répandu, la Fédération de Mus du Pays Basque a été créée pour représenter notre pays au niveau international.
- Notre but n'est pas de remplacer les championnats de mus déjà existants, mais au contraire, de les renforcer, de façon à pouvoir affirmer notre existence et notre identité en tant que Pays Basque.

- C'est pour surmonter peu à peu les divisions qui nous séparent et pour tisser de nouveaux liens que nous avons créé la Fédération de Mus du Pays Basque. Raison pour laquelle nous organisons dans tous les villages et les villes du Pays Basque le Championnat National du Pays Basque.
- Nous avançons d'un pied ferme. La Fédération rassemble les représentants des 7 provinces basques, et son implantation gagne peu à peu l'ensemble de notre pays grâce à ce championnat national.

4^e PARTIE

LE JEU DE MUS ET NOS VALEURS

- LE RESPECT D'AUTRUI est un préalable incontournable si l'on veut construire quelque chose en commun. L'ÉGALITÉ entre femmes et hommes ; les jugements sur l'origine, le choix du sexe, les croyances ou sur les préférences de chacun.cune n'ont pas de place en notre sein.
- La pratique du JOKO GARBIA ou FAIR-PLAY, en apprenant à jouer au débutant.e, en sachant perdre ou gagner et en montrant de l'empathie envers ses rivaux. La FRATERNITÉ / SORORITÉ constitue l'un des piliers des relations que nous voulons établir entre nous.
- Nous appartenons à un pays qui veut être MAÎTRE DE SON DESTIN mais à qui on empêche d'y parvenir. Alors que l'on cherche à effacer le Pays Basque de la carte du monde, que l'on nous impose au quotidien de nouvelles réalités et que l'on essaie de nous faire vivre en nous tournant le dos, la Fédération de Mus du Pays Basque œuvre à ce que nous agissions en symbiose, au-delà des frontières imposées, comme correspond à toute nation souveraine, et ce, à partir de L'EUSKARA et en EUSKARA, tout en tenant compte des différentes réalités de notre pays et en nous y adaptant.
- Notre instrument est le TRAVAIL D'ÉQUIPE ou AUZOLAN, notre activité quotidienne est fondée sur le volontariat et des rapports sains entre nous. Nous avançons en mettant chacun.cune du sien et avec l'impulsion de tous. Contrairement au Mus, notre travail en commun va du plus petit au plus grand.

5^e PARTIE

LA PARTICIPATION

1^{er} ARTICLE

- Pour prendre part au Championnat de Mus du Pays Basque il faudra s'inscrire aux éliminatoires de chaque ville/village et payer le droit d'inscription. Les participants devront, dès le début, communiquer à la Fédération leur nom et prénom, leur adresse électronique et leur numéro de téléphone, ainsi que lui donner l'autorisation de pouvoir utiliser ces données pendant la durée du championnat.

- En ce qui concerne la base de données, La Fédération de Mus du Pays Basque traitera ces données suivant la réglementation de chacune des 3 administrations qui conforment le Pays Basque. Pour toute information, changement ou réclamation, il faudra écrire à l'adresse idazkaritza@ehmus.eus.
- Participation à la 1^{ère} phase au niveau des villes/villages: Il revient aux organisateurs des éliminatoires locales de préciser s'il est requis de vivre dans la localité pour y prendre part. Les organisateurs décideront également si les deux membres de l'équipe ou un seul doit habiter le village/ville. Afin d'éviter les malentendus, nous demandons à ce que cette exigence soit signalée dans notre site www.ehmus.eus

2^eARTICLE

- Chaque équipe sera composée de deux joueurs. Seul un des joueurs de l'équipe pourra être remplacé au cours du championnat, mais en aucun cas les deux. Si ce cas se produisait, il reviendrait aux organisateurs de permettre le remplacement de l'équipe ou de l'éliminer.
- Tout changement de partenaire devra être signalé préalablement aux organisateurs à travers les voies prévues à cet effet. Dans le cas où cela ne serait pas fait ainsi, il reviendra aux organisateurs de permettre le remplacement de l'équipe ou de l'éliminer.

3^eARTICLE

- Pour prendre part au Championnat de Mus du Pays Basque l'âge minimum requis est de 18ans.
- Les joueurs âgés entre 14 et 18 ans pourront prendre part au Championnat, à condition d'être secondés par un adulte et en présence de ce dernier. Pour participer à la finale de la province ou à la finale Nationale, les joueurs mineurs devront être accompagnés à tout moment d'un responsable expressément désigné (par écrit) par l'un des parents ou par le tuteur.

6^e PARTIE CLASSIFICATION

4^eARTICLE

- Les noms des joueurs qualifiés lors des éliminatoires locales (villes / villages) et ceux des équipes remplaçantes seront transmis à la fédération de la province correspondante. Si, suite à l'impossibilité des joueurs qualifiés de continuer à participer, l'équipe remplaçante venait à jouer, celle-ci prendra le relais et continuerait officiellement à prendre part aux étapes suivantes. Les noms de tous les joueurs qualifiés et celui de leurs remplaçants seront publiés dans notre site www.ehmus.eus, et en cas de changement, cela devra être signalé dans ce même site, au plus tard, 24h avant le début de la finale.

- Toute personne qui a été qualifiée pour le Championnat de Mus du Pays Basque ne peut participer à nouveau à aucune éliminatoire locale, ni en équipe, ni individuellement avec un autre partenaire. Si un cas pareil venait à se produire, l'équipe qualifiée une première fois, ainsi que celle classifiée pour la deuxième fois seront automatiquement éliminées.

5^eARTICLE

- Les noms des joueurs qualifiés lors des finales des provinces ainsi que ceux des équipes remplaçantes seront communiqués à la Fédération du Pays Basque. Les noms de tous les joueurs qualifiés et celui de leurs remplaçants seront publiés dans notre site www.ehmus.eus, et en cas de changement, cela devra être signalé dans ce même site, au plus tard, 24 avant le début de la finale.

6^eARTICLE

- Si les organisateurs venaient à douter de l'identité d'un.e participant.e, ils pourraient lui demander de prouver son identité. Dans le cas où il/elle refuserait de le faire, ou si l'on constatait qu'il ne s'agit pas de la personne inscrite, les deux partenaires de l'équipe seraient immédiatement expulsés, sans aucun prix ni droit de compensation.

7^e ARTICLE

- L'organisateur des éliminatoires devra aller à la finale de sa province: Pour pouvoir organiser un éliminatoire locale (ville / village) le nombre d'équipes, composées chacune de deux partenaires, devra être au moins de quatre..
 - **De 4 à 10 équipes : une seule** équipe ira à la finale de la province.
 - **De 11 à 18 équipes : deux** équipes iront à la finale de la province.
 - **De 19 à 25 équipes : trois** équipes iront à la finale de la province.
 - **De 26 à 31 équipes : quatre** équipes iront à la finale de la province.
 - **De 32 à 38 équipes: cinq** équipes iront à la finale de la province.
 - **De 39 à 45 équipes : six** équipes iront à la finale de la province.
 - Il faudra également donner, en prévision, les coordonnées **d'une équipe remplaçante**,

1^{ER} CHAPITRE

JOKOAREN HASIERA

8e ARTICLE

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).

9eARTICLE

A la demande d'un joueur, il sera possible de jouer sans personne autour de la table avec l'accord du juge, sauf lors des demis ou des finales, et si les organisateurs le souhaitent.

10eARTICLE

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.

11e ARTICLE

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 faits jusqu'alors ne seront pas remis en cause.

CHAPITRE 2

DISTRIBUTION DES CARTES

12e. ARTICLE

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.

- On ne peut regarder ses cartes qu'une fois qu'elles sont toutes distribuées.

13e ARTICLE

- 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.

- Il est interdit de montrer ses cartes avant la fin du tour complet, sinon l'équipe adverse peut juger si elle le désire qu'il s'agit d'un hordago.
- Il est impossible de dire les cartes que l'on a, sauf si elles correspondent au moment du jeu.. Quand on est au grand on parle du grand et seulement du grand, pour les autres phases du jeu idem.

14e ARTICLE

- Si au cours de la distribution des cartes l'une d'entre elles se retourne, il est possible de recommencer la distribution en reprenant toutes les cartes. Par contre après un premier mus décidé entre tous et qu'une carte se retourne lors de la seconde distribution, rien ne se passe et le jeu continu.

CHAPITRE 3

COMMENT ALLER OU NE PAS ALLER MUS

15e ARTICLE

- **Le joueur Esku** décide s'il sort ou va "mus". S'il va "Mus", son adversaire qui est à côté de lui, 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. Celui qui est esku ne peut en aucun cas parler avec son partenaire ou parler à sa place pendant le jeu.
- Celui qui est esku ne peut pas parler avec son partenaire, le 2ème avec le 4ème eux le peuvent.
- **On peut aussi décider d'aller mus en mode croisée, 1 avec 3 et 2 avec 4.**

16e ARTICLE

- **Si tous les joueurs sont "Mus"**, on se défasse des cartes que l'on ne veut pas en les posant sur la table. Le donneur commence par la personne Esku en lui donnant les cartes dont il a besoin en une seule fois et ainsi de suite.

17e.ARTICLE

- **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

CHAPITRE 4

COMMENT PASSER LES SIGNES

18e ARTICLE

Seuls ses signes sont autorisés dans ce championnat:

2 Rois: en mordant la lèvre d'en bas..

2 As: en tirant le bout de la langue.

Les meds : en bougeant d'un côté le bout des lèvres.

Les doubles : en bougeant les lèvres des 2 côtés.

Le faux jeu 29, comme les meds, mais ne peut être transmis qu'une fois les paires passées.

Le jeu 31 : en clignant d'un œil.

Le faux jeu 30. en fermant un œil si les paires sont passées.

Le jeu de 32 à 40: en soulevant les 2 sourcils.

- **Si un signe a été intercepté, il doit être signalé à l'adversaire si celui-ci le demande.**
- **S'il y a doute de faux signe, le juge peut intervenir.**
- **Si un signe est avéré faux et son utilisation prouvée, la manche va aux adversaires. Et s'il récidive, l'équipe est éliminée.**

CHAPITRE 5

LES PARIS

19e ARTICLE

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).

20e ARTICLE

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.

21e ARTCLE

- Si un joueur n'a ni paire ni jeu, il ne peut en aucun cas parler pour son partenaire.

22e ARTICLE

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.

23e ARTICLE

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.

CHAPITRE 6

COMMENT COMPTER LES POINTS

24e ARTICLE

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, Dobliak = 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.

25e ARTICLE

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

26e ARTICLE

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

27e ARTICLE

Le juge n'interviendra qu'à la demande de l'un des joueurs si toutefois il ne conteste pas le règlement. Les organisateurs peuvent intervenir lors des demi et des finales ou à tout moment s'ils le jugent nécessaire

CHAPITRE 7

ANNONCE OUBLIEE

28e ARTICLE

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.

29e ARTICLE

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.

30e ARTICLE

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).

31e ARTICLE

Temps autorisé pour jouer

- Si le temps de réflexion est exagérément long, et s'il n'y a pas d'accord entre partenaires, le juge peut imposer un temps maximum à ne pas dépasser pour donner une réponse aux paris proposés.
- Après 1 minute d'attente, la réponse doit être donnée.

ARTICKE 8

QUELQUES AUTRES DISPOSITIONS

32e ARTICLE

- 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 trouvée, s'il le règlement du juge n'est pas appliqué, il peut prendre des sanctions.

- Si la solution n'est pas trouvée ou l'utilisation d'une langue non comprise par l'adversaire est utilisée afin de perturber le jeu, des sanctions seront prises par le juge

33e ARTICLE

- Il est interdit de se lever de table avant la fin de la partie (sauf accord des joueurs ou du juge)
- L'article 34 sera appliqué en cas de non respect.

34e ARTICLE

- 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
- Si il ya un troisième non respect du règlement, les juges se réuniront et décideront de la suite adonner, ça ira de la perte de la partie à l'élimination pure et simple du tournoi.

35e ARTICLE

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)

1^{er} tour des finales nationales :

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 la 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 16^{ème}, 8^{ème}, quart, demi et enfin finale. On appliquera l'article 36 pour ceux qui se seront qualifiés en seconde position pour la consolante.

- Les prochaines qualifications seront rapides, 32^{ème}, 16^{ème}, 8^{ème}, quart, demi et finale.

36e ARTICLE

- Dans cette finale Nationale, une consolante sera organisée si les infrastructures le permettent. Pourront y prendre part ceux qui ont participé au premier tour de la finale en poule de 4 équipes (ligaska) et qui ont terminées deuxième de la poule.
- Même si ce n'est pas le championnat Nationale, ils pourront participer avec tour éliminatoire à chaque fois, des 32^{ème} à la finale de la consolante.

37e ARTICLE

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 Herrian, 2023ko abenduaren 4an.



EUSKAL HERRIKO ehmus.eus
MUS FEDERAZIOA

Harremanetarako: idazkaritza@ehmus.eus

Webgunea: www.ehmus.eus