

# CAMPEONATO DE MUS DE EUSKAL HERRIA

## REGLAMENTO OFICIAL

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: DICIEMBRE DE 2023

### APARTADO nº 1 ORIGEN

- La primera mención al juego del mus la hizo el filólogo vasco Manuel de Larramendi, en 1754, en su diccionario trilingüe (euskera, castellano y latín).
- Según la mayoría de historiadores este juego de mus que utiliza una baraja de 40 cartas tiene su origen en Euskal Herria. Hay grandes indicios de que el nombre *Mus* podría provenir de *musu* (beso), porque el beso es el gesto que se utiliza para expresar el mejor juego, el 31. También se cree que la expresión *hordago* podría venir del indicador de lugar *hor dago* (ahí está), expresión que suele decirse cuando la apuesta alcanza su máximo nivel.

### APARTADO nº 2 PUNTO DE PARTIDA DE EUSKAL HERRIKO MUS FEDERAZIOA (FEDERACIÓN VASCA DE MUS)

- En el año 2002, la asociación Iparra Hegoa comenzó a organizar el Campeonato de Mus de Euskal Herria. Por aquel entonces, la fundación Orreaga organizaba el Campeonato de Mus de Nafarroa. La iniciativa Bai Euskal Herriari, Iparra Hegoak y la fundación Orreaga reflexionaron y acordaron crear un momento o espacio para reunir a jugadores y jugadoras de mus de toda Euskal Herria. Tomaron la decisión de poner en marcha un pequeño proyecto para que jugadores y jugadoras de mus de los siete territorios actuaran como pueblo.
- El Campeonato de Mus de Euskal Herria se ha ido fortaleciendo año tras año, y, como en otros ámbitos, era evidente la necesidad de crear una estructura propia sobre la base de Euskal Herria. Con el objetivo de crear esta estructura, en los últimos años cada vez más personas han ido organizando el campeonato, y entre todos y todas hemos creado Euskal Herriko Mus Federazioa.

### APARTADO nº 3 OBJETIVOS DE LA FEDERACIÓN DE MUS

- Euskal Herriko Mus Federazioa nace para poder representar a Euskal Herria ante el mundo en el juego de mus, al ser el juego de mesa más extendido en Euskal Herria.
- Nuestro objetivo no es sustituir los campeonatos de mus que se celebran en la actualidad, sino potenciarlos. En ese camino, como Euskal Herria, reivindicar nuestra esencia e identidad.

- Poco a poco, hemos creado Euskal Herriko Mus Federazioa para superar la división que vivimos en Euskal Herria y dibujar nuevos caminos. Por eso organizamos el campeonato nacional en cada pueblo.
- Estamos dando pasos firmes. La federación, formada por representantes de los siete territorios de Euskal Herria, se está arraigando comarca a comarca a través del campeonato nacional.

#### **APARTADO nº 4**

### **EL JUEGO DE MUS Y NUESTROS VALORES**

- EL RESPETO es imprescindible si se quiere construir algo entre todos y todas. IGUALDAD entre mujeres y hombres; los juicios sobre el origen, la opción sexual, las creencias o lo que cada uno ama están fuera de lugar completamente.
- JUEGO LIMPIO, enseñando al que no sabe, aprendiendo a perder y a ganar, y empatizando con el competidor. La FRATERNIDAD o HERMANDAD es uno de los pilares de la relación que queremos crear entre nosotros y nosotras.
- Pertenece a un pueblo que quiere ser DUEÑO DE SÍ mismo y no le dejan. Ahora que quieren borrar a Euskal Herria de los mapas, crear realidades diferentes en el día a día y hacernos vivir de espaldas unos a otros, Euskal Herriko Mus Federazioa tiene como objetivo actuar como nación soberana, entre todos y todas, mirándonos unos a otros, DESDE EL EUSKERA Y EN EUSKERA, pero acercándonos y adaptándonos a las diferentes realidades de nuestro país.
- EL TRABAJO COMUNAL es nuestra herramienta, nuestra actividad diaria se basa en una relación saludable basada en el trabajo voluntario. Cada uno pone de lo que tiene, y avanzamos impulsándonos entre todos y todas. A diferencia del mus, el nuestro es un trabajo comunal que va creciendo de pequeño a grande.

#### **APARTADO nº 5**

### **PARTICIPACIÓN**

#### **1<sup>er</sup> ARTÍCULO**

- Para participar en el Campeonato de Mus de Euskal Herria habrá que inscribirse y pagar la tasa correspondiente en la eliminatoria de los pueblos. Los participantes facilitarán inicialmente el nombre, apellidos, e-mail y teléfono, y darán su consentimiento a la federación para que pueda utilizar estos datos durante el transcurso del campeonato.
- En materia de protección de datos, Euskal Herriko Mus Federazioa custodiará los datos de acuerdo con el tratamiento requerido por cada administración en la que se desarrolle el campeonato. Para cualquier modificación o aclaración, las reclamaciones deberán hacerse a través de la dirección [jdazkaritza@ehmus.eus](mailto:jdazkaritza@ehmus.eus).
- Participación en la fase de pueblos: queda en manos de la organización local donde se dispute la eliminatoria determinar si es requisito residir en dicho municipio para participar en la eliminatoria local. La organización local también puede determinar que la pareja o uno de ellos debe ser nativo. Para evitar malentendidos, solicitamos la publicación de este requisito en el portal [www.ehmunus.eus](http://www.ehmunus.eus).

## 2º ARTÍCULO

- Cada pareja de jugadores y jugadoras estará compuesta por dos personas. Un miembro de la pareja podrá ser sustituido durante la competición, pero nunca los dos. En este caso, dependerá de la organización sustituir o dejar fuera de juego a la pareja.
- Estos cambios deberán ser comunicados previamente a la organización a través de los canales establecidos al efecto. En caso contrario, la sustitución o exclusión de la pareja corresponderá a la organización.

## 3º ARTÍCULO

- La edad mínima para participar en el Campeonato de Mus de Euskal Herria es de 18 años.
- Jugadores y jugadoras de 14 a 18 años podrán jugar bajo la protección y presencia de una persona mayor de edad. Tanto para participar en las finales territoriales como en la gran final, será necesario contar en todo momento con un responsable designado por escrito por el padre, madre o tutor del jugador o jugadora menor de edad.

## APARTADO nº 6 CLASIFICACIÓN

## 4º ARTÍCULO

- Se comunicará la(s) pareja(s) clasificada(s) de la eliminatoria local y la pareja suplente a la federación del territorio correspondiente. En el caso de que la pareja de suplentes participara en el torneo por no poder acudir la clasificada, sería esta pareja la que oficialmente seguiría adelante en todas las fases posteriores. Todas las parejas clasificadas y suplentes se publicarán en el portal [www.ehmus.eus](http://www.ehmus.eus), donde se actualizará cualquier cambio hasta 24 horas antes de la celebración de la final.
- Nadie que se haya clasificado para el Campeonato de Mus de Euskal Herria puede volver a participar en la eliminatoria de ninguna localidad, ni en pareja, ni en solitario con otra pareja. Si se confirmara algún caso de este tipo, se eliminaría directamente tanto a la pareja clasificada por segunda vez como a la clasificada en la primera.

## 5º ARTÍCULO

- Se comunicará a Euskal Herriko Mus Federazioa las parejas clasificadas y suplentes de las finales territoriales. Además, se publicarán todas las parejas clasificadas y suplentes en el portal [www.ehmus.eus](http://www.ehmus.eus) y, en caso de cambio, se actualizará en el mismo hasta 24 horas antes de la celebración de la final.

## 6º ARTÍCULO

- Si la organización tiene dudas sobre la identidad de alguno de los participantes, puede requerir al participante que demuestre su identidad. En caso contrario, o si se evidenciara que no es dicha persona, dicha pareja quedaría fuera de juego, desde ese mismo momento, sería expulsada sin derecho a premio o compensación alguna.

## 7º ARTÍCULO

- Acudirá a la eliminatoria del país una delegación basada en la participación: para aprobar la eliminatoria local de mus **deben participar al menos CUATRO PAREJAS**.
  - **De 4 a 10 parejas: una sola** pareja al campeonato territorial.
  - **De 11 a 18 parejas: dos** parejas al campeonato territorial.
  - **De 19 a 25 parejas: tres** parejas al campeonato territorial.
  - **De 26 a 31 parejas: cuatro** parejas al campeonato territorial.
  - **De 32 a 38 parejas: cinco** parejas al campeonato territorial.
  - **De 39 a 45 parejas: seis** parejas al campeonato territorial.
  - También se deberá mandar, por si acaso, el contacto de **una pareja suplente**.

## 1º CAPÍTULO

### INICIO DEL JUEGO

## 8º ARTÍCULO

Jugarán a mus dos parejas, para ganar 3 juegos a cuatro reyes y 6 amarracos. Por lo tanto, se jugarán un máximo de 5 juegos.

*NOTA: Queda abierta la posibilidad de jugar de acuerdo con las costumbres locales en las eliminatorias de los pueblos.*

## 9º ARTÍCULO

- Partida sin espectadores: si alguien lo solicitara, se podrá llevar a cabo una partida sin espectadores o sólo con jueces.
- *Excepciones: semifinales, finales... o si la organización lo decide...*

## 10º ARTÍCULO

- Para iniciar la partida y decidir quién reparte, se repartirá una carta a cada jugador o jugadora y repartirá quien tenga la menor. Hay otra opción: si las dos parejas están de acuerdo, cualquiera puede repartir, y quien corta el primer juego será mano; es decir, mus continuo y sin gestos.

## 11º ARTÍCULO

- Se recomienda contar y mirar las cartas antes de que empiece el juego. Si una vez iniciado el juego se reconoce que alguna carta está mal o que falta alguna carta, se solicitará cambiar la baraja de cartas. Sin embargo, los tantos anotados hasta ese momento quedarán intactos.

## 2º CAPÍTULO

### REPARTO DE CARTAS

#### 12º ARTÍCULO

- La persona a la que corresponda repartir las cartas las mezclará primero y se las entregará al jugador o jugadora que queda a su izquierda, para que las corte. Repartirá las cartas una a una, y será mano la persona que esté a su derecha. Se repartirán cuatro cartas a cada jugador o jugadora.
- No se pueden mirar las cartas hasta que no se repartan todas.

#### 13º ARTÍCULO

- Las cartas nunca se mostrarán hasta la finalización del juego o punto. Una vez finalizado, será imprescindible (obligatorio) mostrar las 4 cartas. Si hay algún error o mentira, los jueces tomarán medidas.
- Las cartas no pueden ser mostradas hasta que finalice la jugada de juego o punto: en caso contrario, la penalización será como un órdago admitido, si el adversario o adversaria lo desea.
- No se puede decir qué cartas tiene cada jugador o jugadora, sólo la correspondiente al punto en juego, sin informar nada más, de lo contrario el juez tomará medidas.

#### 14º ARTÍCULO

- En el primer reparto de cartas, si se descubriera alguna, se volvería a repartir (todas las cartas al mazo). Si una vez que hay un mus se ve alguna carta, no pasa nada.

## 3º CAPÍTULO

### CÓMO DAR O QUITAR MUS

#### 15º ARTÍCULO

- El jugador que es *mano* decide iniciar el juego o darse mus. Si fuera este último, al primer rival le correspondería darle mus o empezar el juego, acto seguido debe decidir la pareja del que está en mano y, finalmente, el rival. En ningún caso el que está en mano podrá hablar con su pareja o cortar el juego en su nombre.
- Matiz: el que está en mano no puede hablar con su pareja y el segundo con el cuarto, sí.
- 1/3 y 2/4, se admitirá de forma cruzada darse mus o iniciar el juego.

#### 16º ARTÍCULO

- En el caso de que todos los jugadores den mus, las cartas que no sean necesarias o que no les gusten deben echarse sobre la mesa, al menos una. La persona a la que corresponda repartir las cartas las repartirá comenzando por la mano. Repartirá las

cartas una vez a cada jugador, la cantidad de cartas que ha lanzado cada uno a la mesa.

#### 17º ARTÍCULO

- Si alguien pidiera que empezara el juego, le correspondería a quien esté de mano empezar a hablar. Primero a grande, después a chica o pequeña, a pares, al juego y si nadie tiene juego, al punto.

### 4º CAPÍTULO

#### GESTOS Y FORMA DE REALIZARLOS

#### 18º ARTÍCULO

- Sólo se admitirán en la competición los gestos regulados. Son estos:
  - Dos reyes: morderse el labio inferior.
  - Dos ases: sacar la punta de la lengua.
  - Medias (tres cartas con el mismo número): mover los labios a un lado.
  - Duples (dos parejas con el mismo número): mover los labios a 2 lados.
  - 29 puntos: como las medias, después de los pares.
  - 31 de juego: guiñar un ojo.
  - 30 puntos: guiñar un ojo, cuando nadie tiene juego.
  - Juego entre 32 y 40: elevar las dos cejas.
- En el caso de que una pareja sorprenda algún gesto, la pareja captada deberá decir siempre la verdad.
- En caso de duda, el juez decidirá si acepta o no el gesto.
- Si se pilla a alguien con gesto falso, partida para el adversario, y si se repitiera la situación se expulsaría a la pareja responsable de la infracción.

### 5º CAPÍTULO

#### ENVIDOS

#### 19º ARTÍCULO

- En caso de que algún jugador envidara, apostara, la opción de coger la apuesta o responder con una apuesta superior estaría en manos de la pareja rival. En el caso de no coger la apuesta, la pareja apostante recibiría un tanto. Si se coge la apuesta, quien tenga la mejor carta al final de la partida recibiría los tantos jugados (primero a la grande, después a la pequeña, a pares, al juego y, si no lo hubiera, al punto, decidiendo la partida en función del órdago). Por último, en caso de responder con una

apuesta superior a la inicial, si la dejara el primer apostante, perdería tantos tantos como la primera apuesta realizada; en caso de tomarla, la partida se aclararía en el recuento final en función de la última apuesta (si los dos miembros de la misma pareja apostaran, se tendría en cuenta la apuesta de quien ha hablado en primer lugar).

#### 20º ARTÍCULO

- Al apostar, la pareja rival puede hablar para decidir si acepta o no la apuesta. Sin embargo, cabe recordar que no podrán decir qué cartas tienen.

#### 21º ARTÍCULO

- El jugador sin pares ni juego no podrá apostar en nombre de su pareja.

#### 22º ARTÍCULO

- Sobre cualquier juego se debe apostar cuando uno tiene su turno, no se puede dar la orden en el turno de su pareja para apostar. En caso de dar la orden, deberá ser mediante gesto reglado.

#### 23º ARTÍCULO

- Si las dos parejas tienen duples y los pares mayores son iguales, en los pares más pequeños ganará la pareja con los números más grandes, y si tienen los mismos, ganará la pareja que esté de mano.

## 6º CAPÍTULO

### RECUESTO DE LOS TANTOS

#### 24º ARTÍCULO

- Cada vez que se haga una apuesta y no se acepte, se recogerán los tantos correspondientes. En caso de empate siempre ganará el jugador o la jugadora que esté de mano. Al final de cada vuelta, todos los jugadores y jugadoras deberán mostrar sus cartas sobre la mesa para el recuento. El recuento se realizará primero a grande, después a chica o pequeña, a pares y al juego o al punto, según las siguientes reglas:
- A grande:
  - Si ha ido en paso, la persona que tenga la carta más grande recibirá un tanto.
  - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos correspondientes.
- A chica o pequeña:
  - Si ha ido en paso, la persona que tenga la carta más pequeña recibirá un tanto.
  - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos correspondientes.

- A pares:
  - Si ha ido en paso, se contarán los pares de la pareja con mejores pares. Un tanto por cada par, dos por medias y tres por duples.
  - Si ha habido apuestas, se recogerán los tantos apostados, además de los tantos mencionados en el punto anterior.
- Al juego
  - Como a pares, se recogerán dos tantos por cada juego, y tres si se tiene 31. Sólo la pareja ganadora contará dichos tantos.
- Al punto: (sólo si nadie tiene juego)
  - Si ha ido en paso, la pareja que tenga el mejor punto recibirá un tanto.
  - Si ha habido apuesta y no se ha aceptado, la persona que haya hecho la apuesta recibirá el tanto.
  - Si ha habido apuesta y se ha aceptado, además de los tantos de la apuesta, la pareja con mejor punto recibirá también el tanto correspondiente al punto.

#### 25º ARTÍCULO

- Ejemplos de apuestas y tantos a recibir:
  - Si se envida y la pareja contraria no acepta: un tanto.
  - Si se envida y la pareja contraria acepta: dos tantos.
  - Si se envida 3 y la pareja contraria no acepta: un tanto.
  - Si se envida 3 y la pareja contraria acepta: 3 tantos.
  - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más y no se acepta: 2 tantos.
  - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más y se acepta: 6 tantos.
  - Si se envida, la pareja contraria envida 4 más, después se envida 3 más, y la pareja contraria no acepta: 6 tantos.

#### 26º ARTÍCULO

- Después de recoger las cartas de la mesa no se podrán recoger tantos (aunque estén bien ganados).

#### 27º ARTÍCULO

- Quien actúe como juez sólo podrá intervenir a petición de algún jugador o jugadora, siempre que no se actúe en contra de la norma.
- Excepto en las semifinales y la final. Y si la organización decide.

## 7º CAPÍTULO

### SOBRE LOS ERRORES Y SUS PENAS

#### 28º ARTÍCULO

- Teniendo pares, en las jugadas en las que ha dicho no tener pares, inconscientemente. Si nadie más tiene pares, en el recuento final de la partida no recibirá tantos.
- Si alguien de la pareja contraria tiene pares, la pareja contraria recibirá el tanto como si se hubiera apostado.

#### 29º ARTÍCULO

- Si hubiera un jugador o jugadora que, sin tener juego, inconscientemente, dijera que lo tiene:
  - Si no hay jugadores con juego, la pareja rival recibirá dos tantos (por el punto y el deje del punto).
  - Si la pareja contraria es la única que tiene juego, todas las apuestas quedarán anuladas y la pareja contraria recibirá los tantos que le corresponda por su juego.
  - Si la pareja del jugador o jugadora que se ha descuidado tiene juego, y los rivales también lo tienen, los rivales recibirán un tanto (como si hubieran apostado) y a continuación contarán los tantos que les corresponden por el juego.

#### 30º ARTÍCULO

- Si hubiera algún jugador o jugadora que, teniendo juego, inconscientemente, dijera no tenerlo:
  - En caso de que el resto de jugadores o jugadoras no tengan juego, se suspenderán las apuestas correspondientes al punto, y la pareja contraria recibirá los tantos correspondientes al punto y al deje del punto.
  - Si la pareja contraria tiene juego, recibirá los tantos correspondientes al punto/deje de punto y los que correspondan al juego.

#### 31º ARTÍCULO

- TIEMPO: si se alarga demasiado el tiempo de toma de decisiones, se puede acordar una medida entre los jugadores y jugadoras o llamar al juez (éste tomará una medida de tiempo, y al superarla el juez tomará medidas).
- Con carácter general y como máximo, el juez fijará un intervalo de UN MINUTO.

## 8. CAPÍTULO

### OTRAS DISPOSICIONES

#### 32º ARTÍCULO

- En cuanto a la lengua, el euskera tendrá la máxima prioridad. Si hay problemas de comprensión, habrá que acordar entre los jugadores y jugadoras cómo actuar. Si no se puede adaptar y entender, se llamará al juez, que pondrá los medios necesarios (traductor, acuerdo en cuanto al uso de la lengua en el juego...).
- Una vez solucionado el problema, si se vuelven a presentar incidencias o se tiene la tentación de utilizar la lengua como ventaja, la organización tomará medidas.

#### 33º ARTÍCULO

- Levantarse de la mesa de juego: una vez iniciado el juego, no podrá levantarse de la mesa de juego hasta el final de la partida, sin autorización del juez.
- Penalización: se pone en marcha el artículo 34.

#### 34º ARTÍCULO

- En caso de que haya infracciones (gestos no reglamentarios, mentiras, hablar fuera de normativa...), al producirse por primera vez, el juez, como medida de precaución, hará que la partida vuelva a la situación anterior en lo referente a los tantos.
- Si se infringe la norma por segunda vez, la pena será dar el juego completo (treinta tantos) por ganada a la pareja contraria.
- En caso de que haya una tercera infracción, los jueces de competición se reunirán y estudiarán el caso, pudiendo decidir como sanción, desde la declaración de pérdida de la partida, hasta la sanción de expulsión de la competición.

#### 35º ARTÍCULO

- Descripción de la clasificación y del recuento en la final nacional:
  - Se jugará a cuatro reyes.
  - El objetivo será ganar 3 partidas de treinta tantos, ganará la pareja que consiga ganar 3 partidas; por lo tanto, se jugarán un máximo de 5 partidas.
  - Primera ronda: se disputará en forma de *liguilla*, con 128 parejas de toda Euskal Herria, divididas en 32 equipos de cuatro parejas, y jugarán todos contra todos.
    1. Ganará quien gane la mayoría de las partidas.
    2. En caso de empate, se tendrán en cuenta las partidas ganadas. Se clasificará quien más partidas haya ganado.

3. Si persiste el empate, se tendrán en cuenta las partidas perdidas. Se clasificará la pareja que menos partidas ha perdido.
  4. Si continúa el empate, seguirá la pareja que haya hecho la mayoría de los tantos.
  5. Si persiste el empate, seguirá la pareja que haya ganado la partida entre ambas parejas.
- Se clasificará la pareja ganadora de cada grupo. La pareja que haya quedado segunda tendrá la oportunidad de participar en el campeonato *de consolación* definido en el artículo 36.
  - Las siguientes eliminatorias de las parejas clasificadas serán rápidas, por lo que sólo disputarán un partido, en 32vos, 16vos, 8vos, cuartos, hasta la semifinal y la final.

### 36º ARTÍCULO

- En la final nacional se organizará un campeonato *de consolación* en aquellos casos en los que la infraestructura lo permita. En esta competición jugarán las segundas parejas clasificadas en primera ronda, en la *liguilla*.
- Aunque sea fuera del campeonato nacional, podrán participar y competir en él en forma de eliminatorias rápidas; es decir, a partido único, de 32vos, 16vos, 8vos, cuartos, semifinal y hasta la final *de consolidación*.

### 37º ARTÍCULO

- Corresponderá a quien actúe como juez guiar y esclarecer cualquier duda o controversia que surja en torno a este Reglamento. Su decisión final será inamovible. En caso de tener problemas, se acordará entre los jugadores, si es posible, y si no hay forma de entenderse, decidirá el juez, si las parejas así lo desean y habrá que respetar la decisión.

En Euskal Herria, a 4 de diciembre de 2023.



EUSKAL HERRIKO [ehmus.eus](http://ehmus.eus)  
**MUS FEDERAZIOA**

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

Sitio web: [www.ehmus.eus](http://www.ehmus.eus)