

REGLAMENTO TORNEO DE MUS AGREMIA 2026

1.- Condiciones generales y clasificaciones.

- ❖ Se jugará con ocho Reyes y ocho Ases.
- ❖ Se admiten las señas tradicionales del mus. Las señas falsas o las no tradicionales quedan totalmente prohibidas. Tampoco se permite preguntar señas; esto es, seña que haga un jugador significa que realmente tiene esa jugada.
- ❖ La jugada denominada "31 Real" no se admite.
- ❖ Terminada la mano, una vez ventilado el juego o el punto, las dos parejas enseñaran, sobre la mesa, las cuatro cartas de duda, corresponderá la decisión a la "Mano".
- ❖ Se admite Mus Visto cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se reparten éstas. En caso de duda, corresponderá la decisión al "Mano".
- ❖ En el caso, muy improbable, de que surgiera alguna discrepancia entre dos parejas participantes se acudirá a los comisarios de Juego, cuyas decisiones son inapelables.
- ❖ El Torneo consistirá en una parte inicial de liguilla en grupos al mejor de 3 juegos (se ganaría con un 3-0 o 2-1), cada juego será de 40 tantos y una segunda parte donde el primer y el segundo de cada grupo pasará a la Liga A y el tercero y cuarto pasará a la liga B. Esta segunda parte será eliminatoria.
- ❖ 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. Si la partida excediera el tiempo estipulado por la organización, el Juez-Árbitro decidirá el final de la partida.
- ❖ Si alguna pareja empleara de manera reiterativa más del tiempo razonable en hablar o contestar sobre los envites y órdenes, la pareja contraria deberá hacer la oportuna advertencia en la mesa; 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.

SEDE SOCIAL

C/ Antracita, 7 - 2ª planta
28045 Madrid
Teléfono: 91 468 72 51
www.agremia.com

ESCUELA TÉCNICA

Av. de Córdoba, 21 -1ª planta
28027 Madrid
Teléfono: 91 792 35 58
www.quieroserinstalador.com



- ❖ Se establece un máximo de 64 parejas participantes y un mínimo de 30. Los grupos de parejas dependerá del nº total de participantes.
- ❖ La pareja que no se presenta a una partida se considerará perdida.
- ❖ El Torneo se desarrollará durante un día.
- ❖ La inscripción a este Torneo presupone la total aceptación de las normas establecidas en el presente Reglamento

2.- Inscripción.

- ❖ Es obligatorio que al menos uno de los miembros de cada pareja sea representante legal o trabajador de una empresa asociada o colaboradora de AGREMIA siendo el máximo de inscripción de **dos parejas** por empresa.
- ❖ La inscripción se podrá realizar a través de la web de AGREMIA. El coste de la inscripción será gratuito
- ❖ El límite de inscripción será el 4 de abril o hasta que se ocupen todas las plazas. la inscripción se realizará por riguroso orden de llegada
- ❖ Se podrá solicitar la acreditación de identidad en la recepción de participantes.

3.- Premios.

- ❖ El acto de entrega de premios y trofeos se realizará seguidamente a la realización del Torneo.
- ❖ Las parejas finalistas recibirán premios según el puesto que ocupen en el Torneo. La pareja campeona de la liga A además, tendrá dos invitaciones para dos personas a la cena de gala que se celebrará con ocasión de la Fiesta Patronal de AGREMIA, el 5 de Junio en el restaurante UZALACAIN-La Finca

La organización se reserva el derecho de cambiar alguna de estas normas si fuera necesario para el buen funcionamiento del Torneo.

SEDE SOCIAL

C/ Antracita, 7 - 2ª planta
28045 Madrid
Teléfono: 91 468 72 51
www.agremia.com

ESCUELA TÉCNICA

Av. de Córdoba, 21 -1ª planta
28027 Madrid
Teléfono: 91 792 35 58
www.quieroserinstalador.com



MADRID
excelente