

TORNEO SARA

□ **INICIO Y FINALIZACIÓN:**

- El Torneo Sara, se iniciará el próximo día 9 de Marzo.

□ **SEGUIMIENTO DEL TORNEO:**

- **En el foro de Zonamus**, se crearán unos hilos (uno por cada enfrentamiento), para que los participantes puedan fijar la hora y el día de la partida. Además se publicarán todas las normas (de obligatoria lectura para todos los participantes) y formato del Torneo.

□ **INSCRIPCIONES:**

- Debido a los problemas que hubo con los accesos a los salones un tiempo, este torneo estará abierto a todos los miembros que deseen participar, sin distinción de club o world.
- El torneo estará formado por 16 parejas.
- El plazo para inscribirse finaliza el 6 de Marzo.
- En su primera ronda estará formado por un sistema de liguilla. Los cruces se realizará en función de las parejas inscritas.
- Si no se pudiesen completar las 16 parejas, la organización modificará los enfrentamientos de acuerdo a las parejas inscritas.

- Un miembro de cada pareja, deberá dejar constancia en el foro (dentro de un hilo que se abrirá específicamente para ello), quien será su pareja de juego.

▫ **SUSTITUCIONES:**

- Antes del inicio del torneo, se podrá cambiar de pareja sin perjuicio ni sanción.
- Una vez iniciado el torneo, se podrá únicamente cambiar una vez de compañero, notificando en el foro, dicho cambio antes de la disputa de una partida.

▫ **DESCALIFICACIONES:**

- Una pareja podrá ser descalificada en los siguientes supuestos:
 - Sustitución de uno de los miembros en mas de una ocasión, una vez iniciado el torneo.
 - Imposibilidad de jugar una partida dentro de la semana fijada para jugarla.
 - Incomparecencia injustificada a juicio de la organización.
 - Comportamiento no adecuado de alguno de los participantes a juicio de la organización.
 - Incumplimiento reiterado de las normas del torneo, aquí descritas.
 - Otras causas que la organización considere oportunas.
- Las descalificaciones de una pareja durante, octavos, cuartos, semifinales o final, provocará la pérdida de la eliminatoria del cruce que estuviera jugando, dándose como vencedor de dicho cruce a la pareja contraria.
- La descalificación de una pareja, puede acarrear por parte de la Organización, otras penalizaciones si así lo considera oportuno.

□ **INCOMPARECENCIAS:**

- Las partidas se jugarán de Lunes a Domingo teniendo que haber sido jugada antes de las 23:59h del Domingo, a la hora y día fijado por ambas parejas y confirmadas por la Organización en el mismo hilo creado para ello.
- El Jueves a las 23:59 h todas las parejas deberán haber fijado la hora y el día de su partida, si no hubiera sido así, la Organización se encargará de fijarla, siendo esta inapelable.
- Si llegado el día y la hora fijada, más 30 minutos de cortesía, algún componente no apareciera al evento, su pareja quedará descalificada. Si esto ocurriera en las dos parejas, ambas serían eliminadas.

□ **RECOMENDACIONES:**

- No hay que recordaros que el mus es un juego de damas y de caballeros y como tales nos debemos comportar.
- Antes de inscribirse, debes ser responsable y ver si las fechas en las que se desarrollará el Torneo, son compatibles con tus compromisos.
- Todo lo que ocurra en las partidas, quedará registrado en un archivo histórico que podrá ser consultado en cualquier momento si hiciera falta por la Organización.
- No hay señas, ya que el programa no las permite.
- Para mejorar la comunicación con el salón de juego y la atención a las partidas se recomienda prescindir, durante el desarrollo de las mismas, de programas como el MSN, Emule, etc.

- El buen desarrollo del Torneo corresponderá a cargo de la Organización, esta estará formada por PITUFIN, que tomará las decisiones que consideren oportunas en cada caso, estén o no reflejadas en este documento.

Recuerda que la inscripción en el Torneo implica la aceptación de todas las normas aquí descritas, así como las decisiones tomadas sobre la marcha por la Organización.

□ **REGLAMENTO:**

- Las partidas han de ser disputadas bajo la normativa de Zonamus Club, si se produjera alguna situación anómala serán los propios jugadores los que decidan la acción a realizar.
- Es obligación de los miembros inscritos al torneo conocer las normas de Zonamus, publicadas en la web <http://www.zonamus.com>
- En caso de desacuerdo, se deberá detener la partida y poner en conocimiento de la Organización del Torneo, la circunstancia para que sea esta la que tome una determinación al respecto.
- Para las quejas o incidencias, se abrirá en el foro un apartado específico.
- Una vez terminadas las partidas es OBLIGATORIO, QUE AL MENOS UN MIEMBRO DEL ENFRENTAMIENTO, PONGA EL RESULTADO DE LA MISMA DENTRO DEL HILO QUE UTILIZARON PARA CONCERTAR LA PARTIDA antes de las 23.59 de Domingo. Si una pareja no refleja el resultado en el hilo correspondiente, se descalificará a la pareja ganadora
- Si un miembro pone como resultado de la partida ganador, siendo esta lo contrario, la organización se reserva el derecho de tomar futuras sanciones contra dicha pareja.

- Si algún participante quiere hacer alguna queja o quiere comunicar algún incidente de forma privada a la Organización, lo podrá hacer enviándola a la siguiente dirección: torneo@envidin.com.
 - Las partidas se jugaran al mejor de 7 juegos. Es decir gana el que antes haga 4 juegos, sin necesidad si no hiciera falta de jugarlos todos.
 - Otras decisiones que la organización tome sobre la marcha, según los acontecimientos particulares de cada circunstancia.
- **CONSIDERACIONES PARA PARTIDAS:**

Todas las consultas llegadas a la Organización sobre distintos acontecimientos y preguntas y para ser ecuanímenes en todas, se informa que:

- **Caída de un jugador:** En el Reglamento de Zonamus se especifica claramente que ESTA PROHIBIDO DEVOLVER PARTIDAS POR CAÍDAS O DESCONEXIÓN DE UN JUGADOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA MISMA.
- **Si un jugador pierde la conexión:** Si un jugador pierde la conexión y no llega a tiempo de reconectar, se tomará como resultado lo que diga el Salón. Si da “NO PUNTUABLE”, se jugará de nuevo la partida. Si da “PUNTUABLE”, será un punto para la otra pareja.
- Todas las partidas se jugarán en mesas de X1 que se habilitarán para el Torneo.
- **Caída del salón:** Las partidas una vez finalizadas son guardadas temporalmente, para que la Organización pueda revisar lo que considere oportuno. La caída del salón implica no registrar ese resultado, lo que conlleva que no se puede saber el tanteo parcial de la partida en el momento de la caída. Por ello, LA CAÍDA DEL

SALÓN DURANTE LA DISPUTA DE UNA PARTIDA, ANULA EL RESULTADO PARCIAL DE LA MISMA, DEBIENDO JUGARSE ESE JUEGO DE NUEVO.

- **Disputa de las partidas:** Las partidas se disputarán en mesas de X1. Como norma general en cada nuevo juego, el mus será corrido, no pudiendo consultarse entre sí los miembros de una misma pareja en la 1ª mano de cada juego. No obstante, los miembros de la partida, pueden acordar si sólo se juega la 1º mano del primer juego de los 7 que compone la partida, corrido y sin señas.
- **Cambios de mesa:** Como normal general, durante las partidas del Torneo, se jugarán todos los juegos en la mesa que se acuerde al principio. No se permite salir de la mesa y volver a entrar intercambiando las sillas entre los miembros, ni cambiar de mesa. No obstante, si los 4 miembros del enfrentamiento deciden antes del inicio de la partida, la posibilidad de salir de la mesa, intercambiar sillas entre los miembros de las parejas o cambiar de mesa, será admitido. Para que esta opción sea válida al inicio del primer juego, una vez sentados se indicará en el chat de la mesa la decisión tomada, para que la Organización tenga constancia de ello, (quedará registrado en el “Log” del primer juego) y así podrá actuar en caso de reclamación.

De realizar una de estas acciones sin haber sido acordado de antemano, la pareja que salga de la mesa será penalizada con un juego perdido.

▫ **CRUCES:**

En función de las parejas inscritas se publicará los cruces mas adelante.


Es obligación de cada miembro leer y conocer el reglamento de Zonamus Club.






➤ ANTES DE CORTAR EL MUS

- ✓ **Norma 1.** Se permite el juego de boquilla de cualquier componente de cada pareja hasta que se corte el mus.
- ✓ **Norma 2.** La primera mano de cada partida será “mus corrido” y no se podrá realizar consultas o dar consejos entre los componentes de la pareja hasta la segunda mano de cada partida.
- ✓ **Norma 3.** Salvo cuando exista “mus corrido” tanto la mano como el postre de cada pareja, antes que el juego se corte o haya mus, haya habido o no descartes, podrá preguntar, aconsejar o facilitar a su compañero cualquier detalle, sea verdad lo expresado o no, referente a la mano que se esté jugando.

➤ UNA VEZ CORTADO EL MUS


- ✓ **Norma 4.** No se podrá consultar ni declarar al compañero ninguna jugada de ellos mismos, anterior o posterior a la del lance que está en juego. Pero sí sobre lo expresado en cualquier lance por sus contrarios. En todos los casos, la jugada declarada será la que se tenga.

 **Ejemplo 1:** NO puedes indicar en el lance de pares que llevas de manera genérica “juego”, ni tampoco “treinta y dos” porque estarías hablando de un lance posterior. Aunque parezca lo mismo SÍ sería válido decir que llevas “Dos Reyes y dos séises” ya que las cuatro cartas de esta jugada sí conforman jugada de pares. Sería incorrecto decir que llevas “Dos Reyes Siete Cinco” ya que ni el siete ni el cinco conforman jugada del lance de pares que se está disputando en ese momento.

-  Ejemplo 2: Sí puedes indicar en el lance de pares que llevas “dos ases” porque independientemente de que sea buena chica “dos ases” por sí solos conforman jugada de pares. No podrías decir que llevas “dos ases cuatro” ya que el cuatro no conforma jugada de pares.
-  Ejemplo 3: Supón que llevas “Dos reyes y dos séises”, NO puedes indicar en el lance de juego que llevas “duples”, ni tampoco indicar que llevas “Dos reyes y dos séises”, Sí podrás decir que llevas “treinta y dos”.
-  Ejemplo 4: Supón que llevas juego y estás en ese lance, no le podrás decir a tu compañero los pares que llevas pero sí le puedes indicar por ejemplo que pase, que “crees” que te ganas los pares ya que con ello no estás declarando tu jugada. De igual manera también le puedes decir que meta órdago que “crees” que pierdes los pares. En caso de que no laves juego no podrás aconsejar a tu compañero salvo que sea él el que expresamente pida tu opinión.
-  Ejemplo 5: NO puedes indicar en el lance de chica que llevas “treinta y una” al juego porque estarías hablando de un lance posterior. Sin embargo aunque suene raro Sí sería correcto decir que llevas “Dos reyes siete cuatro” porque aunque mala conforma jugada de chica.
-  Ejemplo 6: Es válido indicar durante los lances de grande y chica frases típicas como indicar que vas “ciego” o llevas “perete”.

- ✓ **Norma 5.** Los naipes sólo podrán ser cantados en los lances de grande y chica, total o parcialmente, aunque los naipes no declarados puedan hacer cualquier clase de jugada. En todos los casos, los naipes declarados serán los que se tengan, cantados de mayor a menor, en el lance de grande, y de menor a mayor en el lance de chica.

(Nota sobre Norma 5: Aunque la Federación Española de Mus no incluye esto en su reglamento permitiremos que en el caso de que se canten los cuatro naipes de igual el orden en que son declarados, aunque se recomienda que sigan un orden ascendente en chica y descendente en grande.)

-  Ejemplo 1, durante el lance de grande, si un jugador lleva “Dos reyes sota cinco” podrá decir a su compañero que lleva “Dos reyes”, o que lleva “Dos reyes sota” o que lleva

“Dos reyes sota cinco”, no podrá decir por tanto que lleva “un único rey”, ni que lleva “Dos reyes cinco”, ni “Rey sota”, ni “Sota cinco” etc.

🎴 Ejemplo 2, durante el lance de grande, si un jugador lleva “Dos reyes y dos caballos” podrá decir a su compañero que lleva “Dos reyes”, o que lleva “Dos reyes caballo, caballo”, no podrá decir por tanto que lleva “Dos reyes caballo” ya que lo mismo que al citar un rey estás obligado a citar el otro al citar el primer caballo estás también obligado a citar el segundo.

🎴 Ejemplo 3, durante el lance de grande, si un jugador lleva “Un Rey y tres caballos” podrá decir a su compañero que lleva “Un rey”, o que lleva “Un rey y tres caballos”, no podrá decir por tanto que lleva “rey caballo” ni “rey caballo, caballo” ya que lo mismo que al citar un rey estás obligado a citar el otro al citar el primer caballo estás también obligado a citar el segundo y el tercero.

🎴 Ejemplo 4: NO puedes indicar en el lance de grande que llevas “dos ases” porque has de cantar las cartas de mayor a menor. Podrías decir por ejemplo que llevas “Siete Cinco y dos Ases” porque aunque fuera pésima esas cartas conformarían jugada de grande.

✓ Norma 6. En el lance de pares sólo se pueden preguntar y declarar los que se tienen y, en ningún caso, el naipe o naipes restantes. En caso de medias o duples, no se podrán declarar pares simples. En todos los casos, si se declara la clase de pares y/o los naipes que los componen, deberá decirse la verdad.

🎴 Ejemplo 1: *Sí puedes indicar en el lance de pares que llevas de manera genérica “duples”, también puedes indicar que llevas “Duples de Reyes cuatros”, NO son válidas expresiones que indiquen parcialmente el contenido de la jugada como decir “duples con reyes” o “duples con ases”, Sí sería válido decir que llevas “duples altos” o “duples bajos” ya que no estás indicando de que son o también que llevas “ buenos o malos pares” así como también son válidas expresiones populares como “gallegos” o “castellanos”.*

✓ Norma 7. En el lance de juego o punto sólo se puede declarar el juego o punto que se tiene, pero no los naipes que lo componen.

🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 Ejemplo 1: Sí puedes indicar en el lance de punto que llevas “veintiocho” al punto porque estarías hablando del lance en curso. Sin embargo NO sería correcto decir que llevas “Dos reyes cuatro, cuatro”.

🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 Ejemplo 2: Sí puedes indicar en el lance de juego que llevas “treinta y una” al punto porque estarías hablando del lance en curso. Sin embargo NO sería correcto decir que llevas “Dos reyes seis cinco” o que llevas “treinta y una con as”.

🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 Ejemplo 3: En el lance de juego o punto son válidas expresiones como llevo “buen juego” o “mal punto”

- ✓ **Norma 8**. Un jugador puede aconsejar o mandar a su compañero pasar, envidar, revocar, ordaguear, querer o no querer, a excepción de en pares y juego, si él no los tiene. Si su compañero le consulta, aunque sea en los lances que no tiene, el jugador puede dar su opinión o consejo.