

REGLAMENTO

BARCELONA MUS CLUB



Consideraciones generales

El **Barcelona Mus Club** considera como objetivo principal, la promoción del juego del mus y la preservación del buen ambiente de amistad y sana competitividad de todos los socios y amigos, que participen en sus actividades. Es por ello que todas las acciones realizadas por el club, se verán condicionadas por esta premisa, y su junta directiva, velará para que así sea.

La junta se reserva la potestad de sancionar con las medidas que crea oportunas, a socios o jugadores participantes en sus campeonatos que se considere que perjudiquen de alguna manera estos objetivos .

Capítulo 1 CAMPEONATOS

1.1 La solicitud de inscripción en los torneos gestionados por el **Barcelona Mus Club** presupone la total aceptación de las normas y señas establecidas en el presente Reglamento, o de las excepciones comunicadas por la organización de forma previa y pública a su inicio.

1.2 La Organización se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de inscripción, sin estar obligada a indicar el motivo.

1.3 Los jugadores deberán mantener en todo momento un comportamiento correcto tanto en sus relaciones con la organización como con el resto de participantes. Los gritos, insultos, estados embriaguez, o faltas de respeto podrán ser sancionados con la descalificación del torneo.

1.4 Cualquier intento de falsear o acordar el resultado de una partida para beneficio de alguna de las parejas intervinientes, supondrá la descalificación inmediata del torneo de ambas parejas.

1.5 Ninguna pareja podrá salir exenta dos veces mientras queden parejas que no hayan librado, salvo que lo exija el sistema de juego empleado.

1.6 Las reclamaciones al sorteo, en caso de haberlas, deberán hacerse antes de empezar las partidas.

1.7 Las partidas darán comienzo puntualmente a la hora que previamente indique la Organización. Si la demora de los no comparecientes es de 10 minutos desde el inicio de la ronda en juego, la pareja presente estará obligada a anotarse un 1-0 a favor; tras 20 minutos un 2-0 y a los 25 minutos se dará por perdida la partida a la pareja no compareciente.

1.8 Dentro del plazo de 10 minutos de cortesía, si un jugador no se presenta, su compañero podrá sustituirlo por otro jugador. El jugador suplente que comience una partida, en caso de presentarse el jugador al que sustituye, deberá terminar el juego en curso.

1.9 Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese asistir a las partidas se podrá autorizar su sustitución por otra persona que no esté inscrita en el Torneo o bien ya haya sido eliminada.

1.10 Si alguna pareja no ha comparecido al finalizar la primera ronda, será automáticamente eliminada del torneo y, si el sistema de juego lo permite, extraída para los sorteos de las rondas siguientes. En el caso de que sea un solo jugador de la pareja quien no comparezca en primera ronda, se aplicará el artículo **1.9**. Si al inicio de la segunda ronda no se ha personado y el jugador presente no ha encontrado un sustituto, dicha pareja será eliminada del torneo y, si el sistema de juego lo permite, extraída de los siguientes sorteos.

1.11 En cuanto a la finalización de la última partida de cada ronda, y salvo que el torneo tenga establecido un tiempo límite por ronda, si están jugando el último juego, se otorgarán 10 minutos de extensión para la finalización. En caso de que quede más de un juego para finalizar, los jueces decidirán sobre la interrupción de dicha partida, tras aviso previo, dando ganadora a la pareja que vaya arriba en el marcador, o bien reduciendo el número de tantos para resolver los juegos pendientes con un criterio general, subsidiario al de los jueces, de reducir 10 tantos sucesivos a cada juego pendiente.

1.12 Si uno de los integrantes de una pareja no pudiese continuar jugando, se podrá autorizar su sustitución por otra persona que no esté inscrita en el Torneo o bien que ya haya sido eliminada.

1.13 La Organización, por propia decisión o a petición de los jugadores, podrá designar en las partidas que considere conveniente, la presencia de un secretario o crupier, cuya función será la de recoger, barajar, y repartir las cartas en sustitución de los jugadores.

1.14 La organización designará varios jueces que tomarán las decisiones oportunas ante cualquier consulta o circunstancia que se produzca durante el torneo, aplicando el Reglamento del mismo y por último, en casos complejos o no reglamentados de forma clara, su propio criterio. Estas decisiones serán inapelables.

1.15 Se considerará “abuso de reglamento” todo intento de usar el mismo en beneficio propio ante situaciones manifiestamente claras que atenten al espíritu de la jugada. Los jueces decidirán en cada caso.

1.16 Los jugadores deberán poner en conocimiento de los jueces el incumplimiento de cualquiera de las normas de este reglamento. Las parejas serán sancionadas según el siguiente baremo: apercibimiento, pérdida de juego y descalificación. Los jueces podrán actuar por iniciativa propia, sin necesidad de ser requeridos, en todo momento.

1.17 Cuando ocurra un hecho que sea susceptible de penalización según las normas de este reglamento y que no esté especificada expresamente se aplicará el siguiente protocolo:

- 1) se personará un juez en la mesa que anotará en el acta el apercibimiento si procede.
- 2) Si hubiera reiteraciones se procederá a sancionar a los infractores con la pérdida del juego en curso.
- 3) Las sucesivas infracciones conllevarán la pérdida de la partida.

1.18 Las infracciones no son acumulativas una vez finalizada la partida, pero los jueces podrán adoptar la descalificación de una pareja por acumulación de infracciones o comportamiento inadecuado.

1.19 Se utilizará la baraja española de cuarenta naipes y, salvo indicación expresa en torneos especiales, se jugará con la modalidad de ocho reyes y ocho ases, es decir, valorando los treses como reyes y los doses como ases. Al inicio del torneo se indicarán los juegos y tantos que conformarán las partidas (normalmente 3-4 juegos de 40 tantos), así como el sistema de competición.

1.20 Salvo indicación expresa en torneos especiales, se considera válida la “31 real” con cualquier figura.

1.21 Salvo indicación expresa en torneos especiales, no se juega con “deje” (tanto adicional a las piedras envidadas, que en algunas zonas, se apunta la pareja que reenvida tras retirarse la que había envidado a Pares, Juego o Punto).

Capítulo 2 PARTIDAS

2.1 INICIO

2.1.1 Los puestos para sentarse a la mesa serán sorteados, si algún jugador lo requiere, adjudicando a cada jugador un número. El primer número que salga, elegirá puesto, el primer número de la pareja contraria, se sentará a su derecha, y los otros jugadores ocuparán los puestos correspondientes. Los puestos de los jugadores no podrán ser alterados mientras dure la partida.

2.1.2 Al comenzar cada partida deberán contarse los naipes, pues si en el transcurso o al final de la misma se observa alguna anomalía, todo lo jugado será válido

2.1.3 En el centro de la mesa se dispondrá de un mínimo de 20 fichas o tantos.

2.1.4 Se permite la presencia de espectadores en las partidas, aunque a petición de cualquier jugador se colocaran a 1m de distancia. Los espectadores no harán gestos ni comentarios de ningún tipo, pudiendo ser expulsados por los jueces.

2.2 AL REPARTIR

2.2.1 Al iniciar la partida, la baraja se mezclará adecuadamente por cualquier jugador, a continuación dará a cortar y el palo del naipe que salga otorgará el primer reparto de la partida, teniendo en cuenta que el primer jugador de la derecha del que ha dado le corresponde oros, al segundo copas y espadas para el tercero. Una vez repartidos los naipes será “mano” quien corte el mus. En la primera mano el mus es corrido y sin señas hasta que se corte el mus, para evitar que cualquier jugador corte con la seña de su compañero, pero una vez que un jugador ha decidido cortar y empezar a jugar, se permiten todas las señas reglamentarias del juego.

2.2.2 El calado o corte lo efectuará el jugador sentado a la izquierda de quien haya barajado, que lo debe realizar de un solo corte y sin dejar ni levantar menos de cuatro naipes . Dicho jugador, se reserva el derecho a “mover” las cartas antes de que el que vaya a repartir proceda al barajeo. En algunos campeonatos se puede reglamentar este acto como obligatorio. (Esto evita susceptibilidades a la hora de dificultar las “trampas” de algunos jugadores.)

2.2.3 Las cartas se darán siempre por arriba y no se podrán ver ni tocar, hasta que se haya hecho el reparto total de las mismas, incluso si el reparto corresponde al descarte.

2.2.4 Las cartas se darán de derecha a izquierda. De una en una al principio de cada mano, y en bloque cuando haya habido mus.

2.2.5 Se admite el “mus visto” cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se está repartiendo. En este caso, solo la mano podrá ver las cartas, decidiendo si hay mus o no. Si el contramano mirara sus cartas antes de que el mano se pronuncie, no podrá haber “mus visto”.

2.2.6 Si el naipe se descubre por la acción, voluntaria o no, del mano o su compañero, o bien por circunstancias ajenas a la mesa y a los movimientos de los jugadores (corriente de aire, camareros, etc.) no se considerará “mus visto”.

2.2.7 Si algún jugador se quedara servido, no habrá mus en la siguiente jugada, pudiendo quedarse servido el mano, aún y habiendo solicitado “mus visto”.

2.2.8 No hay mus visto en el primer reparto de cada mano, en caso de que se diera la vuelta una carta independientemente de quien sea el culpable se recogerán las cartas y se volverá a repartir.

2.2.9 Cuando el postre decida dar mus, procederá inmediatamente a su descarte, y a continuación lo harán los demás jugadores en sentido de postre a mano. Pronunciar la palabra “mus” por parte del postre (excepto en “no hay mus”) obliga al descarte (incluye expresiones como “yo soy mus”, “por mi mus” “¿damos mus?”, etc.).

2.2.10 Los jugadores dirán en voz alta el número de naipes de los que desan descartarse y mostrarán claramente, sobre el tapete, los que conserven.

2.2.11 El postre no cogerá el mazo hasta que todos los jugadores se hayan descartado. No se podrán pasar señas mientras dure el reparto de los naipes.

2.2.12 Si de primeras dadas se dieran cartas de más o de menos, se volverán a repartir, excepto si es al que reparte, en cuyo caso se le darán o quitarán (un jugador contrario) las cartas precisas para disponer de las 4 reglamentarias. En caso de que el que reparte hubiera visto sus cartas, la carta o cartas excluidas de su juego serán mostradas al resto de jugadores. Si algún jugador tuviera cartas de más o de menos en segundas dadas, el jugador que reparte meterá sus cartas en baraja y quedará excluido del juego durante esa mano, quitando o dando cartas al que lo precise para disponer de las 4 reglamentarias.

2.2.13 Si por los descartes se terminan todos los naipes del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte con las cartas boca abajo y sin mostrar a nadie los descartes, lo barajará, dará a cortar y repartirá los naipes solicitados.

2.2.14 Si tras jugarse el lance de Grande, algún jugador observara que tiene naipes de más o de menos, quedarán invalidadas sus cartas, así como las del que las dio, quedando los envites o quieros supeditados a las cartas de sus compañeros.

2.2.15 Si una pareja fuera mano dos veces seguidas, se anulará la jugada y se iniciará correctamente el proceso de barajeo y reparto, salvo que se haya cerrado el lance de Grande, en cuyo caso se seguirá jugando con normalidad. Si presumiblemente esta mano fuera la última del juego, podrá llamarse a los jueces que decidirán.

2.3 DURANTE LA PARTIDA

2.3.1 Salvo indicación expresa en torneos especiales, no se permite mentir ni antes ni después de cortar el mus. Vale “engañar pero no mentir”. En este sentido, se pueden cantar pares y/o juego (antes del corte), aunque estos pares y/o juego tengan seña, puesto que no se está mintiendo. Si un jugador miente deliberadamente y/o en repetidas ocasiones, se penalizará a la pareja infractora con la pérdida de la partida, pudiendo, a consideración de los jueces, ser expulsada del campeonato.

2.3.2 Antes del corte, un jugador puede declarar cuales son sus cartas, de manera total o parcial, a su compañero para que este decida la oportunidad de darse mus o no hacerlo.

2.3.3 El “mano” de la pareja postre no podrá cortar el mus hasta que el “mano” lo haya dado. El tercer jugador, pareja del “mano”, puede cortarlo en cualquier momento, aun sin contar con su compañero. Y el cuarto jugador podrá cortar el mus, sin contar con su compañero, una vez que la pareja “mano” lo haya dado. Excepcionalmente, cuando una o las dos parejas estén a falta de tanto, el mus puede cortarlo cualquier jugador en el momento que quiera, incluso repartiendo los naipes.

2.3.4 No se podrá utilizar más de 1/2 minuto por pareja para cortar o dar mus. Las parejas que incurran en esta práctica serán amonestadas y su reincidencia podrá ser objeto de descalificación.

2.3.5 El “mano” de cada pareja, incluso después de haberse dado mus, podrá comunicar a su compañero la decisión o conveniencia de dar o cortar el mus, aunque haya habido descartes.

2.3.6 En el momento en que se decide que no hay mus, el jugador que ha repartido las cartas, debe recoger los descartes anteriores, si fuera el caso, manteniendo todos los naipes boca abajo y sin mostrarlos a ningún jugador.

2.3.7 Los jugadores, de mutuo acuerdo y una sola vez, podrán interrumpir durante un máximo de 5 minutos el desarrollo de la partida. No obstante ello, en el caso de precisar ausentarse de la mesa de juego, no se permite el abandono simultáneo de ambos jugadores de la misma pareja. En el caso de que la ausencia se prolongue más allá del tiempo autorizado, sin justificación, la pareja ausente perderá la partida en juego, contabilizándose, no obstante, los juegos ganados hasta el momento.

2.3.8 La duración máxima por partida, o fracción, será la que determine previamente la Organización. En caso de superarse el tiempo establecido se aplicará la normativa en materia de control de tiempo que se haya anunciado al inicio del torneo. Si la demora es causada de forma voluntaria o negligente por una de las parejas, la organización, a la vista de las circunstancias, podrá sancionar a dicha pareja con la pérdida de la partida. Los jueces decidirán en cada caso.

2.3.9 Se entiende por “envite” como la apuesta mínima del juego en cualquiera de sus lances, eso es dos piedras, pudiéndose en todo caso apostar un número superior de piedras, debiendo decir claramente en este caso cuantas piedras quiere apostar el jugador que lanza el envite. Cuando una pareja (A) realiza un envite del valor que sea, si la pareja contraria (B) no acepta dicha apuesta, sea cual sea el número de piedras propuesto, la pareja que lanzó el envite (A) procederá a recoger una piedra en concepto de “porqué no”. Si la pareja contraria (B) decide revocar el envite subiendo la apuesta con un mínimo de dos piedras más, pasará a ser decisión de la primera pareja (A) la aceptación, nuevo revoque, o no aceptación de una nueva apuesta, lo cual supondrá que la pareja que revoca (B) se lleva el montante de la primera apuesta realizada por la pareja (A), y así sucesivamente en caso de revoque en el mismo lance.

2.3.10 Se entiende por “Órdago” cualquier sinónimo no numérico, tal como “todas”, “la raya”, “cazuelo”, etc. Cualquier cantidad numérica, aunque sea superior a los tantos que falten para llegar a 40, podrá ser cerrada por los rivales, sin que ello comporte la resolución de dicho lance hasta el momento de su conteo. Un órdago aceptado en cualquier lance, anula todos los envites aceptados en lances anteriores, aunque con dichos envites los perdedores del órdago ganen el juego completo.

2.3.11 No se podrá utilizar más de 1 minuto por pareja para aceptar o revocar cualquier tipo de envite. Transcurrido ese tiempo y tras advertencia previa de los jueces o contrarios, se entenderá que declinan su opción de aceptar o revocar.

2.3.12 Si alguna pareja empleara sucesivamente más del tiempo razonable en hablar o contestar sobre los envites u órdagos, la pareja contraria deberá hacer la oportuna advertencia a la mesa, si estima que la advertencia no ha sido atendida, se deberá reclamar al Juez-Arbitro, ya que la partida podría rebasar el tiempo establecido.

2.3.13 Las partidas se jugarán de forma continuada, no obstante si por alguna circunstancia se tuviese que reclamar al Juez-Arbitro, este tiempo no será tomado en cuenta para el desarrollo de la misma.

2.3.14 Se podrán cantar las cartas en cualquier lance, **incluso antes de cortar el mus**, pero nunca omitiendo las de igual valor a alguna de las declaradas. En los lances de Grande y Chica podrán cantarse las cuatro cartas o menos, pero siempre por su orden de valor. En Pares se podrán declarar los naipes que los compongan e igualmente las cartas restantes. Con dúples, si solo se declara el valor de una pareja, deberá ser la mayor. En Juego o Punto se podrá indicar el valor, así como cualquiera de los naipes que lo compongan.

2.3.15 Durante el desarrollo de cualquier lance se podrá hablar de otro lance, anterior o posterior.

2.3.16 En el caso de que algún jugador enseñara sus cartas tras algún envite u órdago, sin advertir claramente que no acepta dicha apuesta, o que simplemente las quiere enseñar a su compañero para decidir que hacer, se entenderá que ha aceptado dicho envite u órdago.

2.3.17 Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos al mismo tiempo, la pareja contraria tiene opción de elegir el envite que más le convenga. En caso de doble revoque (cada uno de los oponentes lo haga, simultáneamente, por distinto número de tantos), prevalecerá el de mayor valor, independientemente de la posición de juego que ocupen (mano o postre) o que uno de estos hubiera “cerrado”, salvo que se dé lo contemplado en el artículo **2.3.18**

2.3.18 Siempre que no se pluralice, se entiende que cada jugador habla por sí mismo, independientemente de que sea mano o postre. Si uno de los jugadores de la pareja dice “órdago”, “queremos” u ordena a los contrarios “apúntate”, “ponte”, frase similar, o separa tantos sobre el tapete a modo de “querite”, la jugada quedará cerrada, ya que se entiende que habla por los dos, excepto en los lances de pares y juego si quien habla no los lleva, considerándose ignorada su instrucción y prevaleciendo la última palabra de quien lleva.

2.3.19 Cualquier jugador puede aconsejar a su compañero en los lances de Pares y/o Juego, aún sin llevarlos, aunque sólo será válido lo que manifieste el jugador que los lleva.

2.3.20 Los envites, quieros, revoques y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.

2.3.21 Si ante cualquier envite un jugador quiere y su compañero no, valdrá el “quiero”.

2.3.22 Podrán separarse sobre el tapete los envites queridos, solo a modo de recordatorio.

2.3.23 Los tantos de los envites, sean del número que sean (aunque pasen de los estipulados para el juego), se contarán al final de la jugada y por el orden de los lances. Solamente el órdago aceptado permite enseñar naipes y resolver el juego.

2.3.24 Si un jugador es “mano” y no acepta un envite u órdago, en cualquier lance, y al descubrir sus naipes, lo supiera o no, lleva jugada superior del lance, no tendrá derecho a reclamación alguna por su error o distracción, ganado el lance los rivales.

2.3.25 Al terminar el último lance de la mano, cada jugador debiera mostrar claramente al resto sus cuatro naipes para que se pueda proceder al tanteo por parte de los encargados de cada pareja.

2.3.26 Solo un jugador de cada pareja será el encargado de llevar la contabilidad de los tantos y anotarlos y solo ese puede tocarlos. El tanteo debe realizarlo dicho jugador en voz alta y clara especificando a que corresponde las piedras ganadas en cada mano. Ningún jugador podrá tocar los tantos de la pareja contraria.

2.3.27 Para tantearse, con todas las cartas descubiertas encima de la mesa, se hará por el mismo orden de los lances del mus: Grande, Chica, Pares, y Juego o Punto (aunque se permite contar la negada del punto en

su propio lance, mediante la fórmula “punto y miedo”, cuando ese tanto decida el juego, no se contará hasta que se hayan anotado previamente los lances de Grande, Chica y Pares).

2.3.28 No se recogerán los naipes hasta que ambas parejas hayan terminado de tantearse. Una vez apuntados los tantos y metidas las cartas en baraja, no podrá hacerse ninguna reclamación ni reclamar tantos no anotados.

2.3.29 Cuando a una pareja le falten cinco o menos tantos para terminar el juego, el que tantea está obligado a anunciarlo, diciendo “nos metemos” o “estamos dentro”, etc. y su compañero meterá los amarracos en el centro.

2.3.30 Al finalizar cada juego se rellenará el acta con el resultado final de la partida y la firma de la pareja perdedora. Es responsabilidad de la pareja ganadora entregar el acta y asegurarse de que la organización anote correctamente el resultado de la partida. Una vez efectuado el siguiente sorteo, el resultado que conste en el acta será inamovible.

2.4 SOBRE LOS ERRORES

2.4.1 Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantase la posesión de pares o juego y no rectificase su error dentro del lance correspondiente, dicha jugada no tendrá valor alguno al tantear a su favor, salvo que los contrarios no lleven pares o juego, en cuyo caso se sumará los tantos de su jugada. Si rectificase su error antes de acabar el lance correspondiente, estará obligado a decir qué pares, juego o punto lleva. Si el error en el lance de pares se detecta iniciado el lance de juego/punto, estará obligado a decir qué pares y juego/punto lleva, iniciándose el lance de juego/punto de nuevo.

2.4.2. Si algún jugador cantara “juego sí”, y no lo llevara, o “juego no” y los llevase, una vez se han mostrado las cartas, la pareja infractora no podrá ganar el Punto o el Juego, salvo que fuera mano con 30 al Punto o 31 al Juego, en cuyo caso lo ganaría en paso.

2.4.3 Si un jugador cantara “pares sí” sin llevarlos, o “pares no” llevándolos, y sí que los tuviera su compañero, la pareja que cometió el error no podrá ganar el lance salvo que fuera mano (real o relativa sobre el primer jugador que lleve pares) con 4 reyes, que lo ganaría en paso. a) si la jugada quedara en “paso” los ganaría la pareja que no cometió el error con un tanto de negada. b) Si hay envites u órdagos, serán válidos si los gana la pareja que no cometió el error y si no los ganara con sus cartas, se anotará su jugada en paso. c) Si se mostraran las cartas, por un órdago, se actuará según el artículo **2.4.2.**

2.4.4 Si un jugador cantara “pares no” o “juego no” llevándolos, y tampoco los llevara su compañero, la pareja contraria, en caso de llevar pares o juego, se anotará su jugada más un tanto de negada. Si se llega a disputar el Punto (tras cantar pares no, llevándolos), lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, salvo que alguno de los infractores fuera mano y llevase 30 al punto, en cuyo caso lo ganará en paso.

2.4.5 Si un único jugador cantara “juego sí” sin llevarlo, y se descubrieran las cartas, el Punto lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, salvo que el infractor o su compañero fuera mano con 30, que lo ganaría en paso.

2.4.6 Si un jugador cantara "juego no" llevándolo, y alguno de los contrarios lleva juego, se resolverá de forma análoga a lo indicado en el artículo **2.4.5.** En caso de que nadie llevara juego y se descubre el error tras disputar el Punto, se anula dicho lance y el jugador se sumará los tantos correspondientes a su juego.

2.5 SEÑAS ESTABLECIDAS

2.5.1 Se aceptan como señas establecidas las siguientes:

Quitar el mus: Ladear la cabeza.

Dos Reyes: Morderse el labio inferior.

Dos Ases: Sacar la lengua de frente.

Medias: Mover los labios cerrados hacia un lado (si es en el lance de grande, o antes, tiene que ser de reyes).

Medias de Ases: Sacar la lengua hacia un lado.

Dúples: Levantar las cejas.

Juego: Sacar los labios hacia fuera (no sirve para la 31, que tiene su seña).

Treinta y una: Guiñar un ojo.

Treinta: Alzar los dos hombros o guiñar un ojo si nadie canta juego.

Veintinueve: Alzar un hombro.

Ciego: Cerrar los dos ojos (incompatible con cualquier otra jugada que tenga seña establecida).

Toda seña distinta será inválida y en caso de reiteración comportará la pérdida del juego en curso.

2.5.2 Está prohibido hacer señas que el jugador no tenga, para preguntar, confirmar o tomar cualquier decisión.

2.5.3 Al comenzar una partida (“mus corrido”), no se pueden pasar señas hasta que se haya cortado el mus.

2.5.4 Las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno, salvo las medias, que si se pasan en lance de grande o antes del corte solo pueden ser de reyes.

2.5.5 No se pueden pasar señas parciales de los dúples (por ejemplo, en el caso de llevar dúples con reyes o ases, se podrá decir “llevo dos reyes” o “llevo 2 ases”, para informar al compañero en cuanto a adoptar decisiones sobre querites o revoques, exclusivamente en el lance de grande o el de chica, respectivamente, dado que no se miente, pero no se podrá pasar la seña de reyes, por cuanto sería una seña parcial).

2.5.6 En el caso de llevar la 31 con dos o tres reyes, o con medias de sietes o figuras, se puede pasar la seña de pares o medias, de acuerdo a su uso autorizado, y la de la 31, indistintamente.

2.5.7 No se está obligado a contestar sobre la veracidad de una seña que se cree haber visto y ni tan solo admitir haber pasado seña.