

LIGA MUS RIAÑCIMO

NORMATIVA OFICIAL

2.ª Liga · Temporada 2025-2026

Mus, barrio y buen ambiente.

Versión maquetada a partir de las normas publicadas por la organización. En caso de duda prevalecerán las comunicaciones posteriores de la organización.

Principio fundamental

La finalidad del torneo es divertirse, conocer gente nueva y pasarlo bien. Y si se gana, mejor.

Convivencia y organización

- Se exige un comportamiento adecuado, correcto y educado. Una conducta incorrecta podrá implicar la pérdida de una partida o la expulsión, sin devolución de la inscripción.
- El calendario y la sede de cada encuentro serán establecidos por la organización.
- Se jugará una partida por jornada. Las parejas acordarán fecha y hora y las comunicarán para organizar las mesas.
- Los resultados deberán comunicarse a la persona encargada de actualizar la clasificación.
- Las partidas podrán jugarse durante la jornada en curso y la siguiente. Si no se disputan, se darán por perdidas a ambas parejas.
- Si un componente no puede jugar, podrá utilizarse un sustituto que no participe en la liga.
- La organización resolverá las incidencias y podrá ajustar las normas para mejorar el funcionamiento de la competición.

Preparación y desarrollo de la partida

- Antes de empezar se contarán las cartas y se decidirá quién reparte mediante el sistema de oros, copas, espadas y bastos.
- Al cortar no podrán dejarse menos de tres cartas en el mazo. Está prohibido mover la baraja para comprobar cuántas cartas quedan.
- Las cartas no se mirarán hasta que todos los participantes hayan recibido las suyas.
- No se enseñarán cartas durante la jugada. Al finalizar la mano se dejarán a la vista hasta que ambas parejas terminen el tanteo.
- Antes de comenzar se indicará qué miembro de cada pareja realizará el tanteo durante toda la partida.
- Si una pareja está a menos de cinco amarracos de ganar el juego, deberá indicarlo.
- Los espectadores permanecerán en silencio y podrán ser excluidos si un participante o la organización lo considera necesario.
- La partida comenzará con mus corrido y sin señas. Una vez cortado el mus podrán pasarse señas.

Sistema de juego

- La partida la gana la primera pareja que consiga dos vacas, al mejor de tres.
- Cada vaca la gana la primera pareja que consiga tres juegos, al mejor de cinco.
- Cada juego se disputa a 30 tantos, sin deje.
- No se juega con perete ni con la real.
- No se permiten señas parciales. La seña de ciegas no podrá usarse cuando exista una seña específica para la jugada.

Horarios y comparecencia

- Las parejas podrán acordar cualquier franja horaria, con límite de inicio a las 22:00.
- Habrá 15 minutos de cortesía. Superado ese plazo, la pareja ausente perderá 2-0 en vacas y 6-0 en juegos.

Puntuación y desempates

- La pareja ganadora suma dos puntos, equivalentes a las dos vacas ganadas.
- La pareja perdedora suma un punto si gana una vaca; si pierde 2-0, no suma.
- Los criterios de desempate son: puntos o vacas; diferencia general de juegos; juegos a favor; diferencia general de vacas; partidas ganadas; enfrentamiento directo.
- Si persiste un empate entre tres o más parejas, se aplican a sus enfrentamientos: vacas, diferencia de juegos, juegos a favor, diferencia de vacas y partidas ganadas. El orden alfabético actúa como criterio definitivo.

Incidencias de juego

- Mus visto: la mano decide si hay mus. Se produce cuando una carta queda vista por causa del reparto o cuando no se ofrece la baraja para cortar.
- Mus revuelto: si un jugador recibe cartas de más o se reparten a quien no corresponde, se recogen todas y se reparte de nuevo.
- Descartes: si alguien conserva una carta, se repone a cada jugador el número de cartas descartadas. Si todos descartan las cuatro, se reparte de una en una.
- Punto y miedo: si no hay juego, el punto en paso vale un tanto; un envite no querido concede dos tantos; un envite aceptado concede lo apostado más uno por punto.
- Si alguien canta incorrectamente pares o juego y rectifica, deberá declarar su jugada. Si no rectifica antes del tanteo, prevalece la pareja que cantó correctamente.

Fase final y premios de la 2ª Liga

- Champions League Mus: parejas clasificadas del 1.º al 4.º puesto; 1.ª contra 4.ª y 2.ª contra 3.ª. Las ganadoras juegan la final.
- Europa League Mus: puestos 5.º a 8.º, con cruces 5.ª contra 8.ª y 6.ª contra 7.ª.
- Conference League Mus: puestos 9.º a 12.º, con cruces 9.ª contra 12.ª y 10.ª contra 11.ª.
- Calabaza: la última y la penúltima pareja disputan una final; la pareja perdedora recibe las camisetas conmemorativas.
- Premios anunciados: Champions, copas y 320 €; Europa, copas y 110 €; Conference, copas y 70 €; Calabaza, dos camisetas.

Contacto

Ante cualquier incidencia o duda, los participantes deberán contactar por privado con Aitor o con la organización de la Liga Mus Riañcimo.