

RIAÑCIMO

REGLAMENTO OFICIAL

Liga de Mus Riañcimo · Temporada 2026/2027



Normas organizativas · Reglas de juego · Clasificación · Fases finales · Puntualidad



Inicio de la Liga: 21 de septiembre de 2026

1. Normas organizativas

- Se exige a los participantes un comportamiento adecuado, correcto y educado. Cualquier comportamiento incorrecto detectado por la Organización podrá implicar la pérdida de una partida o la expulsión del torneo, sin derecho al reintegro de la cuota de inscripción.
- Ningún miembro de una pareja podrá abandonar una partida sin haberla terminado. En caso de producirse un abandono, se dará la partida por perdida a la pareja del jugador que abandone, registrándose un resultado de 0-2 en vacas y 0-3 en juegos para la pareja infractora.
- El calendario será establecido por la Organización mediante sorteo.
- La Organización resolverá las incidencias que puedan surgir y podrá modificar o completar las normas cuando resulte necesario para mejorar el correcto funcionamiento de la Liga.
- Las decisiones adoptadas por la Organización deberán ser respetadas por los participantes.

2. Puntualidad

1. Se exige a todos los participantes puntualidad en la hora acordada para la disputa de las partidas.
2. Se establece un periodo de cortesía de 15 minutos desde la hora fijada para el comienzo de la partida. Transcurrido dicho periodo, los cuatro participantes deberán encontrarse presentes y disponibles para comenzar.
3. Si uno o ambos integrantes de una pareja superan los 15 minutos de retraso, se considerará una falta de puntualidad de la pareja, independientemente de cuál de sus integrantes haya sido el causante.

2.1. Penalizaciones por reincidencia

- Primera falta de puntualidad: apercibimiento.
- Segunda falta de puntualidad: la pareja infractora comenzará la partida con una vaca en contra, iniciándose el encuentro con un resultado de 0-1 en vacas a favor de la pareja contraria.
- Tercera falta de puntualidad: la pareja infractora perderá la partida, registrándose un resultado de 0-2 en vacas y 0-3 en juegos.

Una vez alcanzado el nivel de partida perdida, las nuevas faltas de puntualidad mantendrán la sanción correspondiente a dicho nivel, salvo que este haya sido reducido mediante el Bono de Puntualidad.

2.2. Retrasos superiores a 30 minutos

Independientemente del número de faltas acumuladas, cuando uno o ambos integrantes de una pareja superen los 30 minutos de retraso, la pareja perderá automáticamente la partida.

Resultado: 0-2 en vacas y 0-3 en juegos para la pareja infractora.

Esta pérdida de la partida computará además como una falta de puntualidad a efectos del régimen de reincidencia.

2.3. Bono de Puntualidad

Con el objetivo de que una falta aislada no perjudique a una pareja durante toda la temporada y premiar la recuperación de una conducta puntual, se establece un Bono de Puntualidad:

Nivel actual	Requisito	Nuevo nivel
Sin sanciones	Mantener la puntualidad	Sin sanciones
Apercibimiento	5 partidas consecutivas puntuales	Sin sanciones
Vaca en contra	5 partidas consecutivas puntuales	Apercibimiento
Partida perdida	5 partidas consecutivas puntuales	Vaca en contra

Los descensos se producirán de uno en uno. Si durante cualquiera de los bloques de cinco partidas la pareja incurre en una nueva falta de puntualidad, el contador de partidas puntuales consecutivas volverá a cero y se aplicará la sanción correspondiente a su nivel de reincidencia.

El Bono de Puntualidad únicamente afectará al nivel de reincidencia para futuras infracciones. En ningún caso modificará, anulará o corregirá sanciones o resultados ya aplicados.

2.4. Comunicación de retrasos

Cuando uno o ambos integrantes sepan que van a llegar tarde, deberán comunicarlo en el grupo de WhatsApp de la Liga tan pronto como tengan conocimiento de dicha circunstancia.

La comunicación del retraso no exime por sí misma de la sanción, aunque la Organización podrá valorar circunstancias excepcionales o de fuerza mayor debidamente justificadas.

Se recuerda la posibilidad de recurrir a jugadores sustitutos cuando sea necesario.

El tiempo de todos los participantes tiene el mismo valor y merece el mismo respeto.

3. Calendario, jornadas y horarios

- Se jugará una partida por jornada, decidiendo la fecha entre las parejas contendientes y siendo establecida la sede por la Organización.
- En la medida de lo posible se deberá jugar en la sede marcada por la Organización salvo que resulte absolutamente imposible a las dos parejas concretar día en el que puedan hacerlo.
- Las partidas se podrán jugar durante la jornada en curso y la siguiente.
- Si una partida no pudiera disputarse dentro del plazo establecido, se dará por perdida a ambas parejas, salvo que la Organización determine que la imposibilidad es imputable exclusivamente a una de ellas.
- En caso de discrepancias o problemas para establecer fecha y hora, los participantes deberán comunicarlo a la Organización con margen suficiente para buscar una solución.
- Se recuerda la posibilidad de usar sustitutos, no pudiendo ser estos participantes activos de la presente Liga.
- Las partidas podrán disputarse en cualquier franja horaria acordada entre las parejas, estableciéndose el límite de inicio a las 21:00 horas.
- En materia de retrasos se aplicará exclusivamente el régimen previsto en el apartado de Puntualidad.

3.1. Temporada 2026/2027

La Liga comenzará el 21 de septiembre de 2026. La primera jornada deberá disputarse entre el 21 y el 27 de septiembre.

Todas las jornadas dispondrán adicionalmente del plazo correspondiente a la jornada inmediatamente posterior. Por ejemplo, una partida de la primera jornada podrá disputarse, como máximo, hasta el 4 de octubre de 2026.

4. Sustitutos

Cuando un integrante de la pareja no pueda disputar una partida en tiempo y forma, podrá utilizarse un sustituto, que no podrá ser participante de la presente Liga.

5. Organización y comunicación de las partidas

- Para cada partida existirá un documento en el que deberán anotarse las parejas contendientes, número, fecha, jornada y demás datos solicitados.
- Deberán rellenarse todos los datos existentes en el citado documento con la finalidad de facilitar la revisión y actualización de datos.
- Será responsabilidad de los jugadores transmitir el resultado de la partida a la persona encargada de actualizar la clasificación.
- Las parejas deberán comunicar en el grupo de WhatsApp la fecha, hora y lugar de celebración de la próxima partida para facilitar la organización de mesas.
- La clasificación y los resultados serán actualizados cuando la Organización lo considere oportuno y, como máximo, el lunes posterior a la finalización de la jornada.

6. Formato de las partidas

- Ganará la partida la primera pareja que consiga 2 vacas: al mejor de 3 vacas.
- Ganará cada vaca la primera pareja que consiga 3 juegos: al mejor de 5 juegos.
- Cada juego se jugará a 40 tantos, SIN DEJE.
- No se jugará con perete ni con la real.
- Todas las partidas comenzarán con mus corrido y sin señas. Una vez cortado el mus, se podrán pasar señas.

7. Sistema de puntuación y clasificación

- La pareja ganadora de una partida sumará 2 puntos, correspondientes a las dos vacas necesarias para ganar.
- La pareja perdedora sumará 1 punto si consigue una vaca.
- La pareja perdedora sumará 0 puntos si no consigue ninguna vaca.

7.1. Criterios de desempate

1. Puntos (vacas).
2. Diferencia de juegos en general.
3. Juegos a favor en general.
4. Diferencia de vacas en general.
5. Partidas ganadas.
6. Enfrentamiento directo.

Los criterios se aplicarán sucesivamente, recurriendo al siguiente únicamente cuando persista el empate tras aplicar el anterior.

8. Normas sobre el juego

- Al comenzar la partida deberán contarse las cartas. Si se juega sin haberlas contado y durante la partida se advierte que faltan cartas, sobran cartas o alguna está deteriorada, todo lo jugado tendrá validez. La jugada en curso deberá terminarse salvo que no se haya cerrado envite a grande o se haya finalizado la fase de grande sin envites.
- Se decidirá quién reparte barajando y dando a cortar al jugador de la izquierda: oros, reparte el primero de la derecha; copas, el compañero del que ha barajado; espadas, el que cortó la baraja; bastos, el que ha barajado.
- No se podrán enseñar las cartas durante la jugada; deberán esperarse hasta su finalización.
- Finalizada la mano, todos los jugadores deberán dejar las cartas a la vista sobre el tapete, permitiendo a los oponentes comprobar lo sucedido.
- Finalizada la mano, no se recogerán las cartas hasta haber finalizado las dos parejas el tanteo.
- El tanteo solo será válido mientras las cartas se encuentren levantadas. Si se quieren sumar tantos olvidados una vez iniciada la recogida o el reparto siguiente, deberá ser aceptado por los cuatro jugadores.
- Cuando una pareja se encuentre a menos de 5 amarracos para ganar el juego, deberá indicarlo, con frases tales como “estamos dentro”
- Antes del inicio deberá especificarse qué miembro de cada pareja realiza el tanteo, manteniéndose durante toda la partida.
- Los espectadores deberán permanecer callados, sin gestos ni observaciones. A petición de un participante o de la Organización podrá prohibirse su asistencia.
- Las cartas no podrán ser vistas hasta haber repartido a todos los participantes, tanto al inicio como en los sucesivos descartes.
- Al cortar la baraja no podrán dejarse menos de 3 cartas en el mazo.
- Queda terminantemente prohibido mover la baraja para comprobar cuántas cartas quedan por repartir con la finalidad de decidir si hay mus o no.

9. Señas

- No se podrán pasar señas parciales. Por ejemplo, con duples de cerdos y cuatros no podrá pasarse únicamente la seña de dos cerdos.
- No serán válidas señas distintas a las marcadas por la Organización.
- La seña de ciegas no podrá pasarse si existe otra seña específica para la jugada.

Jugada	Seña
Duples	Levantar ambas cejas
Medias	Mover la boca hacia un lado
31	Guiñar un ojo
Solomillo	Beso
Dos cerdos	Morderse la parte central del labio inferior
Tres cerdos	Morderse la parte lateral del labio inferior

Jugada	Seña
Dos pitos	Sacar la lengua centrada
Tres pitos	Sacar la lengua por un lateral
30 al punto	Subir ambos hombros. En fase de punto también será válida la seña de guiñar un ojo.
29 al punto	Subir hombro derecho
28 al punto	Subir hombro izquierdo

10. Supuestos de juego

10.1. Mus visto

Cuando suceda, la mano, sin consultar con nadie, decidirá si hay mus o no. Si decide mus, cualquier jugador puede quedarse servido.

- Se dará cuando en el reparto una carta sea vista por cualquier jugador, siempre que se deba a cómo ha repartido el postre.
- No será mus visto cuando la carta se vea por inclemencias meteorológicas, movimientos de camareros o interceptación de cartas por los participantes.
- También será mus visto cuando quien reparte no dé la baraja a cortar antes de repartir.

10.2. Mus revuelto

Cuando se reparta a algún jugador más cartas de las que le corresponden o se den cartas a un jugador distinto del que corresponda, se recogerán todas y se repartirá de nuevo.

10.3. Descartes

- Cuando al menos un jugador, al darse mus, conserve una carta, se repartirán a cada jugador tantas cartas como haya descartado.
- Cuando todos los jugadores se descarten de todas sus cartas, se repartirán de una en una a cada jugador.

10.4. Punto y miedo

- Si todas las parejas pasan, quien más se acerque a 30 se lleva 1 tanto.
- Si se envía y no se acepta, la pareja que envió se lleva punto y miedo: 2 tantos.
- Si se envía y se acepta, la pareja que más se aproxime a 30 se llevará los tantos del envite más 1 por punto.
- En caso de empate gana la mano.

10.5. Error al cantar pares o juego

- Si rectifica durante la partida deberá cantar qué pares o qué juego lleva.
- Si no rectifica y se llega al tanteo final sin que hubiera lances debido a la equivocación, independientemente de las cartas, se llevará el tanto de pares o juego la pareja que no se confundió más el tanto de no haber aceptado el envite la pareja confundida.

- Si uno de los miembros de la pareja no rectifica y se llega al tanteo final habiendo existido envites en pares o juego, las cartas de quien no rectificó no se tendrán en cuenta para el tanteo del lance en el que se equivocó.

11. Sistema de Liga

- Se jugará una vuelta, todas contra todas.
- Finalizada la Liga Regular se disputará la Fase Final.
- Durante la Liga y la Fase Final se aplicarán las mismas normas, tanteos y sistema de puntuación.

12. Fase Final

La Fase Final se organiza en bloques de seis posiciones. En Champions, Europa y Conference, los dos primeros puestos de cada bloque acceden directamente a semifinales. La Calabaza utiliza un cuadro inverso.

12.1. Champions League Mus

Participan los puestos 1.º al 6.º. Los dos primeros clasificados de este bloque acceden directamente a semifinales.

Ronda	Emparejamientos
Directos a semifinales	1.º y 2.º
Eliminatoria previa 1	3.º vs 6.º
Eliminatoria previa 2	4.º vs 5.º
Semifinal 1	1.º vs ganador de 4.º/5.º
Semifinal 2	2.º vs ganador de 3.º/6.º
Final	Ganador de la semifinal 1 vs ganador de la semifinal 2

12.2. Europa League Mus

Participan los puestos 7.º al 12.º. Los dos primeros clasificados de este bloque acceden directamente a semifinales.

Ronda	Emparejamientos
Directos a semifinales	7.º y 8.º
Eliminatoria previa 1	9.º vs 12.º
Eliminatoria previa 2	10.º vs 11.º
Semifinal 1	7.º vs ganador de 10.º/11.º

Ronda	Emparejamientos
Semifinal 2	8.º vs ganador de 9.º/12.º
Final	Ganador de la semifinal 1 vs ganador de la semifinal 2

12.3. Conference League Mus

Participan los puestos 13.º al 18.º. Los dos primeros clasificados de este bloque acceden directamente a semifinales.

Ronda	Emparejamientos
Directos a semifinales	13.º y 14.º
Eliminatoria previa 1	15.º vs 18.º
Eliminatoria previa 2	16.º vs 17.º
Semifinal 1	13.º vs ganador de 16.º/17.º
Semifinal 2	14.º vs ganador de 15.º/18.º
Final	Ganador de la semifinal 1 vs ganador de la semifinal 2

12.4. Calabaza Mus

Participan los puestos 23.º al 28.º. La Calabaza utiliza un cuadro inverso: los dos últimos clasificados acceden directamente a semifinales.

Ronda	Emparejamientos
Directos a semifinales	28.º y 27.º
Eliminatoria previa 1	26.º vs 23.º
Eliminatoria previa 2	25.º vs 24.º
Semifinal 1	28.º vs ganador de 25.º/24.º
Semifinal 2	27.º vs ganador de 26.º/23.º
Final	Ganador de la semifinal 1 vs ganador de la semifinal 2

Los ganadores de ambas semifinales disputarán la final de la competición correspondiente.

13. Premios

Premio	Dotación
Campeón de Liga de Mus Riañcimo	Copa del Campeonato de Liga para cada componente de la pareja · 300 € en total
Campeón de la Champions League Mus	Copa de la Champions League Mus para cada componente · 240 € en total
Campeón de la Europa League Mus	Copa de la Europa League Mus para cada componente · 160 € en total
Campeón de la Conference League Mus	Copa de la Conference League Mus para cada componente · 100 € en total
Campeón de la Calabaza Mus	Dos camisetas conmemorativas · Inscripción gratuita al año siguiente

14. Supercopa Riañcimo

- Se disputará este trofeo durante la siguiente Liga de Mus Riañcimo
- Participarán los campeones de:
 - Liga de Mus Riañcimo
 - Champions League Mus
 - Europa League Mus
 - Conference League Mus
- En el caso de que sea coincidente el Campeón de Liga y el Campeón de Champions, la plaza desierta la ocupará el Subcampeón de Liga

Ronda	Emparejamientos
Semifinal 1	Campeón de Liga vs Campeón de Conference
Semifinal 2	Campeón de Champions vs Campeón de Europa
Final	Ganador de la semifinal 1 vs ganador de la semifinal 2

Se dará un Trofeo de Campeón de Supercopa Riañcimo a ambos componentes de la pareja.

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