

IV TORNEO TÓMBOLA

CDM MUDÉJAR, ZARAGOZA
14-15 DE DICIEMBRE
INFÓRMATE A TRAVÉS DE JUGGERLIGA.ES



ORGANIZADO POR:



COLABORAN:



@ZARAGOZACLUBJUGGER



@JUGGERARAGON



@LIGADEJUGGERESPANA

ÍNDICE

1. Organización.....	3
2. Fecha y lugar.....	3
<u>Normas de convivencia:</u>	4
<u>Pernocta:</u>	5
<u>Comida:</u>	6
3. Inscripción y plazos.....	6
5. Sistema de torneo.....	7
<u>Testeo</u>	7
<u>Sábado:</u>	7
<u>Torneo Tómbola</u>	7
<u>Fase 1: SISTEMA ROUND ROBIN</u>	7
6. Horario.....	8
7. Reglamento y arbitraje.....	9
<u>Algunas posibles dudas:</u>	9
<u>Normas de la casa</u>	9
8. Sorteos y patrocinadores.....	11

1. Organización.

Las personas organizadoras a las que acudir con cualquier duda del torneo o del reglamento, serán las siguientes:

- **Organización y coordinación:** Andrea Bernardos, Elena Maroto y Jorge Pérez (Surferos del Ebro)
- **Sistema del torneo:** Elena y Andrea (Surferos del Ebro)
- **Arbitraje:** Pérez (Surferos del Ebro)
- **Testeo:** McLovin (Batalladores)
- **Audiovisuales:** Play Jugger (Jorge Daniel - Fraga)
- **Dudas sobre las instalaciones:** Laq (Batalladores)

Cualquier cuestión que se quiera tratar sobre los diferentes asuntos (dudas, voluntarios, etc.), que hable de forma directa con el responsable.

2. Fecha y lugar.

El evento se celebrará el fin de semana del 14 de diciembre. La ubicación está fijada en las instalaciones del CDM Mudéjar de la ciudad de Zaragoza.

A continuación dejamos un enlace con la ubicación. [📍 CDM Mudéjar](#)

Las instalaciones cuentan con:

- Campo de fútbol 11
- Vestuarios
- Bar
- Parking gratuito



En las siguientes imágenes se muestra la nueva entrada del CDM Mudéjar.



Normas de convivencia:

Dado que las instalaciones están cedidas por el ayuntamiento al ZCFF (Zaragoza Club Fútbol Femenino) estas establecen una serie de normas de convivencia que se deben respetar:

- Queda terminantemente **prohibido** consumir sustancias ilegales en el CDM Mudéjar.
- El consumo de **alcohol**, **tabaco** o **comida**, así como **bebidas azucaradas** debe hacerse fuera de los campos, tras la valla.
- Al césped sólo se permite la entrada de agua.
- Las **zonas de uso común** con otros deportes (baños, vestuarios y gradas) deben quedar accesibles y utilizables.

- Se permiten animales siempre y cuando no entren al césped ni accedan a las zonas cerradas de las instalaciones (bar, baños, vestuarios, pabellones, etc.).

Cualquiera que no cumpla estas normas, será expulsado del campo y la reincidencia puede conllevar una posible sanción ([Reglamento Interno](#) de la AAJ). Dependiendo del nivel de sanción o la reincidencia se podrá derivar a otros órganos pertinentes.

Así mismo desde la organización recordamos lo siguiente:

- Los baños y vestuarios estarán diferenciados para su correcto uso.
- Los recipientes de cristal del bar sólo podrán llevarse en la zona del bar, no por el resto de las instalaciones (solicitar vaso de plástico).
- La zona de parking está designada únicamente para ello, por lo que no se puede hacer ningún tipo de reunión y/o fiesta durante la competición.
- Se deben respetar las normas de uso de cualquier instalación deportiva y de convivencia.
- No se pueden dejar desperdicios de comida, bebida o materiales deportivos en ninguna zona de las instalaciones, incluidos baños y vestuarios. Para ellos existen papeleras distribuidas por todo el espacio.

Se recuerda que el desconocimiento de las normas no exime de su cumplimiento y se aplicarán las sanciones que se consideren oportunas.

Pernocta:

Como ya sabéis, en la ciudad de Zaragoza no se permite la acampada salvo en las zonas acondicionadas para ello ([Decreto sobre la pernocta](#)). El CDM Mudéjar no tiene dichos permisos (permisos que igual sí pueden tener otras CC.AA.).

Por tanto, desde la organización del torneo no puede ofrecer pernocta en pabellón, cada equipo deberá buscar dónde alojarse. Os podemos recomendar el Camping Municipal de Zaragoza el cual está a escasos 10 minutos, pero también hay muchas otras opciones como apartamentos de alquiler u hoteles. No lo dejéis para última hora.

Se está hablando con el Camping Municipal de Zaragoza para que nos facilite un descuento a todos aquellos jugadores que vayan allí. Al igual que en el evento del XIII TNZ de Abril, nos ofrecen un 10% de descuento con un código que nos proporcionarán y en cuanto lo sepamos os lo enviaremos como respuesta a vuestro correo de confirmación de la inscripción.

Con el código de descuento los precios quedarían de la siguiente manera:

- Albergue a 15,50€ por persona/noche.

- Bungalows a 76,50€ por noche (max. 4 personas a 19,125€ persona/noche).

Comida:

No se harán pedidos de comida para este evento con el bar, pero se podrá consumir allí.

3. Inscripción y plazos

Todo el torneo, así como las preinscripciones e inscripciones se podrá hacer y seguir a través de la web www.juggerliga.es, las fechas para ello son las siguientes:

- **Preinscripción (fianza 20€):** Del 23 de octubre a las 18:00h. al 31 de octubre.
- **Inscripciones (pago completo):** Del 1 de noviembre a las 18:00h. a al 25 noviembre.

Formas de pago

El pago del torneo se hará en la cuenta del Club:

ES65 3191 0001 7458 6063 7825

Los dos pagos se distribuyen en:

1. **Fianza¹** de la plaza de **20€/equipo**, donde confirmará su asistencia junto con la preinscripción con el concepto **FIANZA + NOMBRE EQUIPO**
2. **Resto de la inscripción** del torneo, que en función de las necesidades el presupuesto será de **50€/equipo** con el concepto **INSCRIPCIÓN + NOMBRE EQUIPO**

Es muy importante enviar al correo del Club Jugger Zaragoza el comprobante de pago para poder confirmar vuestra inscripción lo antes posible. En respuesta se os mandará la información pertinente: dossier, reglamentos, código descuento del camping, formulario de la comida...

¹ No se devolverá a excepción de cancelación del evento o causas mayores **de la organización**.

5. Sistema de torneo.

Testeo

Sábado:

El sistema de testeo será individualizado y cada uno podrá dejar su arma en los turnos que los voluntarios del testeo indiquen.

La hora de testeo del sábado es ajustada, por lo que en el momento en el que comiencen los partidos, se cerrará y el que haya quedado sin testear, deberá acudir a la organización para la evaluación del stick.

Torneo Tómbola

Fase 1: SISTEMA ROUND ROBIN

El torneo será un todos contra todos debido al número de participantes, de manera que todos podamos jugar contra todos los equipos y tengamos el mayor número de partidos posibles.

En esta fase se permiten empates y consta de 10 partidos por equipo.

Los criterios para la ordenación de los equipos al acabar esta fase serán los siguientes:

1. Mayor nº de victorias
2. Menor nº de faltas
3. Mayor diferencia de tantos
4. Mayor cantidad de tantos anotados
5. Menor cantidad de tantos encajados
6. Azar (la organización vota por lucha de paladines, aunque se puede elegir la moneda)

6. Horario

TEST Y CHARLA			
8:30-10:00	Test individual + formalización de documentos pendientes		
9:15-10:00	Charla de sistema + resolución de dudas de reglamento		
PARTIDOS			
10:00-14:00	Partidos	10:00-14:00	Partidos
14:00-15:00	Descanso	14:00-16:00	Descanso
15:00-19:00	Partidos	16:00-21:00	Partidos

7. Reglamento y arbitraje

El [reglamento](#) que vamos a utilizar es el de la LJE aunque habrá algunas normas de la casa que especificaremos más adelante.

Instamos a los jugadores y árbitros a que se lean el reglamento o las posibles dudas que tengan.

Algunas posibles dudas:

Tal como se especifica en [las FAQ](#) del reglamento, si la funda de tela se sale del palo (aunque sea parcialmente) se considera arma rota.

A pesar de ser un sistema de sets, NO se establece juego pasivo, ya que se cuenta con una pista de juego de 25 minutos.

En el artículo 4.1.5. se especifica que los palos sólo pueden interactuar con el jugg para moverlo. Al aclararse el movimiento, no está permitido RETENER el jugg sujetándolo con un arma (ofensiva o defensiva).

Recordatorio del artículo 4.3.4. de que impactar en zona no válida y en zona válida al mismo tiempo hace que el impacto sea válido (aunque sea la cabeza el lugar en el que se recibe el impacto).

Aclaración del artículo 4.3.9.: no es necesario que haya un resultado peligroso si la acción lo ha sido.

Aclaración del artículo 4.5.2.C) el escudo es el único arma que debe colocarse en posición vertical (y pegado al cuerpo) y no horizontal al suelo.

Aclaración del artículo 4.5.3.D) ha de hacerse sin recoger los dedos, sin saltar entre uno u otro (es decir, empezar por el pulgar y acabando en meñique o al revés).

En el artículo 3.5.2.3.. se aclara que al finalizar un set se ha de cambiar de lado del campo y en el artículo 5.2.8.1. se aclara que no puede haber acuerdo entre jugadores que contradigan el reglamento. Aún así, la Organización, establece como obligatorio el cambio de campo por los siguientes motivos que afectan de forma directa a los jugadores: medio campo mal medido, viento, sol u otras cuestiones climatológicas en contra/a favor, arbitrajes realizados por equipos diferentes (cuando estás al otro lado te arbitra el otro árbitro) o como pueden ser las cuestiones videográficas (como la cámara no se mueve, sólo graba un lado del campo).

Normas de la casa

Modificación del artículo 2.8.8. (y parcial del 4.4.1.): Su impacto dejará de ser efectivo cuando la velocidad de la bola sea perceptiblemente diferente al de inicio. Los tirones, cambios de giro, impactos lanzados, etc. serán válidos siempre que se encuentren dentro de una piedra o intervalo tras cambiar la velocidad. En caso de duda se aplica la máxima de agacharse y consultar al árbitro como en cualquier otra situación.

Modificación del artículo 3.3.11.: El punto será válido en el momento en el que cualquier parte del jugg toque el agujero de la base por un corredor aún activo o en situación simultánea de haberlo hecho (dobles), aunque cualquiera de los corredores aún esté en contacto con el jugg.

Modificación del artículo 4.4:

El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola está activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado 4.3.

Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando por una acción ajena al kettelman pierde súbitamente velocidad de manera significativa.

Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.

Excepción al artículo 3.4.1.: No se repetirá el punto si el equipo contrario al que hizo la formación incorrecta consigue anotar a pesar de la desventaja y además se podrán aplicar las faltas correspondientes cometidas durante el punto.

Añadido al artículo 4.5.4.B): El movimiento de pasar un arma a un jugador puede hacerlo también un árbitro, siempre y cuando con esta acción no interrumpa su función de arbitraje.

Añadido al apartado 4.8.: Si se desplaza la base en exceso, el corredor atacante podrá anotar dejando el jugg en el sitio original de la base.

Añadido al artículo 5.1.3.: Será considerado aviso que un jugador cuente 5 en lugar de 8, haciendo que **REINICIE** su cuenta desde 0, siempre y cuando todavía no le haya dado tiempo a intervenir en el juego. La reiteración de este aviso sí lo convertirá en falta grave. Contar 4 o contar 7 seguirá siendo falta (porque no es una confusión: es contar de menos).

Añadido al 5.2.6.2.: un jugador que sea expulsado (por técnica o por acumulación de faltas) deberá abandonar el campo en el momento en el que se le comunique y no podrá ser reemplazado hasta el comienzo del siguiente punto.

Cambio de arbitraje:

Si durante un partido nos enfrentamos a un mal arbitraje, deberemos proceder de forma previa a solicitar más árbitros en el campo: contamos con la figura del árbitro libre, 2 árbitros de apoyo a base más 1 personal por equipo.

Además de esto, se recuerda que en el reglamento no está contemplado el cambio arbitral y que la organización **lo permitirá sólo de un árbitro de un equipo por un árbitro del mismo equipo**, tras haber agotado los recursos necesarios, tales como: apoyo de arbitraje a los bases y uso de árbitros personales.

El cambio además sólo se podrá hacer efectivo por desconocimiento del reglamento o por inactividad del árbitro, nunca por un fallo en la decisión de una acción.

En caso de que no fuese suficiente con los árbitros extra, la organización dispone de un Equipo Arbitral propio que irá vigilando el correcto funcionamiento de los campos. Se podrá acudir a éste para solicitar que vigilen la actuación de los árbitros.

Si este Equipo Arbitral de la Organización observa negligencia (nunca desacuerdos de decisiones) o desconocimiento del reglamento, procederá a imponer una sanción al equipo que haya arbitrado de forma incorrecta, lo cual contará con una falta grave en el cómputo total de faltas de equipo.

Independientemente de esto, los equipos podrán seguir poniendo reclamaciones de los partidos, especialmente en el caso en el que el Equipo Arbitral de la organización no se encuentre disponible.

Sistema de faltas

El total de faltas graves (o equivalentes) que un jugador podrá cometer antes de ser expulsado del partido, será de 2.

El total de faltas graves (o equivalentes) que un equipo podrá tener antes de dar por perdido el partido se aplicará con la fórmula de **$2 \times \ln(P \times 20) - 7,8$** (donde P es la cantidad de puntos total que necesita marcar un equipo para ganar el partido), lo que hace que en ambos torneos (Oro y Máster) el total que se puede cometer sea de **3 faltas graves**.

El total de faltas graves (o equivalentes) que un equipo podrá cometer antes de quedar último de la fase, será aplicando la fórmula de **$(3 \times N)/2$** siendo N el número de partidos de la ronda.

8. Sorteos y patrocinadores.

Para participar en los sorteos de la competición habrá que obtener papeletas, para ello tenemos diferentes medios disponibles:

1. Participación en el evento: 5 papeletas
2. Victoria en un partido: 2 papeletas
3. Consumición de 5€ en el bar (obligatorio ticket): 2 papeletas
4. Compra de papeletas: 1 papeleta 0,5€

Las papeletas tendrán los logos de los equipos y se irán introduciendo en la caja de los sorteos conforme se adquieran de la manera correspondiente.

Las papeletas obtenidas por consumición en el bar solo se harán efectivas **trayendo el ticket a la organización**.

Las papeletas que los equipos obtengan por su inscripción se repartirán a los equipos para que puedan entregarlas a la organización cuando consideren.

Al finalizar la competición y entregar los diplomas, medallas y trofeos, se procederá a sortear los diferentes premios, pudiendo elegir entre todos los que queden disponibles conforme se vayan sacando papeletas. Recordamos que los premios serán:

- Tres cestas de navidad de diferente valor (el valor de las cestas dependerá del presupuesto del torneo)
- Vales por armas de jugger proporcionadas por Palutroques.
- Juggs proporcionados por Idotaniko