



LIGA MASTER COPA DE PRIMAVERA XIV TNZ

CDM MUDEJAR
ZARAGOZA
26 Y 27 DE ABRIL

ORGANIZA



COLABORAN



CONTACTO



@ZARAGOZA CLUB JUGGER
@JUGGERARAGON
@ligadejuggerespana



CLUBJUGGERZGZ@GMAIL.COM



ÍNDICE

<u>1. Organización</u>	2
<u>2. Fecha y lugar</u>	2
<u>Normas de convivencia</u>	4
<u>Pernocta</u>	4
<u>Comida</u>	5
<u>Seguro de Accidentes</u>	6
<u>3. Inscripción y plazos</u>	7
<u>Formas de pago</u>	7
<u>4. Sistema de torneo</u>	8
<u>Testeo</u>	8
<u>Medida del flecteo</u>	9
<u>ASPECTOS GENERALES DEL SISTEMA</u>	10
<u>Torneo Master</u>	11
<u>Torneo Open</u>	11
<u>5. Horario</u>	12
<u>6. Reglamento y arbitraje</u>	13
<u>Algunas posibles dudas</u>	13
<u>Arbitraje</u>	14
<u>Cambio de arbitraje</u>	14
<u>Sistema de faltas</u>	14
<u>Sanciones</u>	14
<u>ANEXO: coberturas del seguro</u>	16

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 y Jorge Pérez (Surferos del Ebro)
- **Sistema del torneo:** Andrea (Surferos del Ebro)
- **Arbitraje:** Elena (Surferos del Ebro)
- **Testeo:** Pérez (Surferos del Ebro)
- **Audiovisuales:** Fraga (Surferos del Ebro/Play Jugger)
- **Dudas sobre las instalaciones:** Laq (Batalladores), Pérez (Surferos del Ebro).

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 26 y 27 de abril. La ubicación está en las instalaciones del CDM Mudéjar de la ciudad de Zaragoza.

A continuación dejamos un enlace con la ubicación.

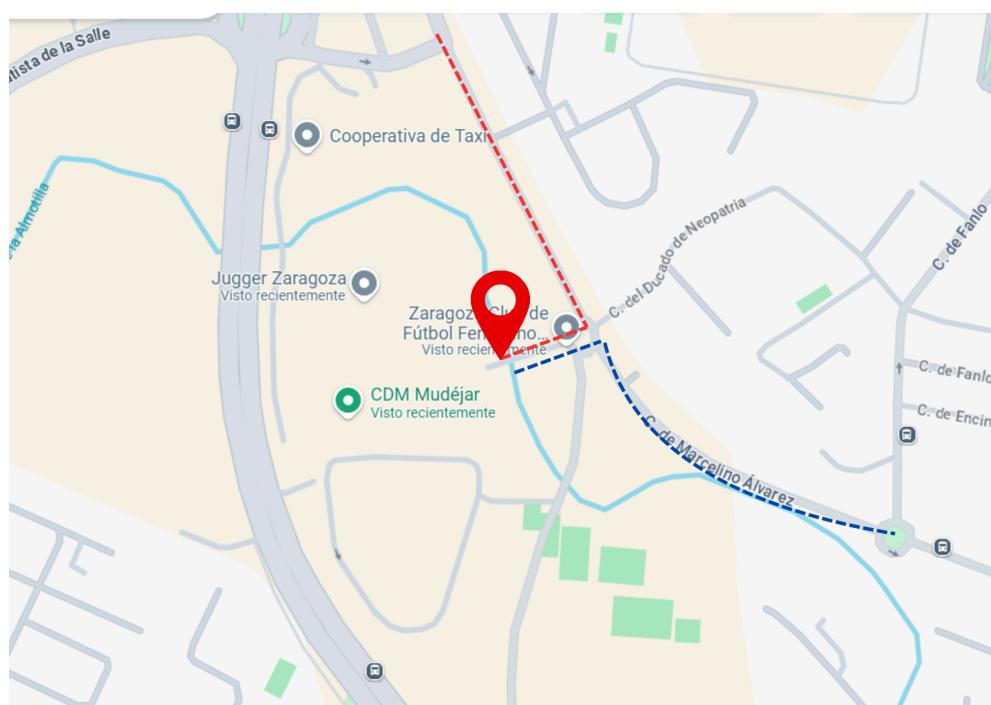
<https://maps.app.goo.gl/H9RGfN8SWxPQcBDc9>

Las instalaciones cuentan con:

- Campo de fútbol 11
- Vestuarios
- Bar
- Parking gratuito con plazas limitadas



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 CFFZ (Club Fútbol Femenino Zaragoza) 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, como 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.

Igual que en el evento XIII TNZ 2024, se ha hablando con el Camping Municipal de Zaragoza para que nos facilite un descuento a todos aquellos jugadores que vayan allí, habrá que ingresarla a la hora de hacer la reserva en la web: <https://zaragozacampong.com/>

CÓDIGO DESCUENTO CAMPING ZARAGOZA: **JUGGER25**

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

	TEMP ALTA (Desde el 1/04)	TARIFA ESPECIAL CLUB JUGGER ZARAGOZA
ALBERGUE Alojamiento habitación compartida 6 pax o 4 pax	21,50 € /persona	19,35 € /persona /noche
BUNGALOW 4 pax	120 €	108 € / noche
BUNGALOW 5 pax	140 €	126 € /noche
SÁBANAS	3.50 €/ cada juego	GRATIS
TOALLA	2,50 €	2,50 €

MANUTENCIÓNES EN ALBERGUE: PENSIÓN COMPLETA Precio Persona /Día (IVA Incluido)	37.00 €
MANUTENCIÓNES EN ALBERGUE: MEDIA PENSIÓN Precio Persona /Día (IVA Incluido)	22.00 €
MANUTENCIÓNES EN BUNGALOWS o ALBERGUE: SOLO DESAYUNO Precio Persona /Día (IVA Incluido)	7.00 €

Comida:

Durante el torneo se dará tiempo para comer.

Se ha informado del evento al Bar Gastro Cierzo, que se encuentra ubicado en las instalaciones del CDM Mudéjar, y contará con distintos bocadillos preparados ya en barra para que los participantes puedan comprarlos durante el torneo. También tendrá tapas y mini bocadillos.

Debido a la alta cantidad de participantes no se podrán solicitar opciones de la carta, únicamente de lo que esté preparado.

El precio de los bocadillos será de 4€ y se podrá elegir entre: tortilla de patata, bacon queso, y jamón de Teruel con tomate.

Seguro Deportivo:

Durante el torneo vamos a contar un Seguro de Deportivo gratuito para todos los participantes. Para estar cubiertos es necesario que los jugadores estén apuntados en las plantillas de los equipos inscritos antes del 13 de abril de 2025. Dicho seguro sustituirá la ambulancia ya que contamos con un hospital Quirón justo al lado de las instalaciones. Al final del dossier se encuentran anexas las coberturas de dicho seguro.

3. Inscripción y plazos

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

- **Preinscripción:** Del 5 de marzo al 16 de marzo.
- **Inscripciones (pago completo: 100€):** Del 17 de marzo al 31 marzo.

Formas de pago

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

ES65 3191 0001 7458 6063 7825

(Concepto: *Nombre del equipo + TNZ*)

El precio de la inscripción por equipos es de 100€, en los que se incluyen las instalaciones, seguro de accidentes, agua, fruta, seguro de accidentes, vídeos y fotos del torneo.

Es muy **importante enviar el comprobante de pago** al correo del Club Jugger Zaragoza (clubjuggerzgz@gmail.com) para poder confirmar vuestra inscripción lo antes posible. En respuesta se os mandará la información pertinente: dossier, reglamentos, autorizaciones...

Cualquier persona que desee consultar a qué se va a destinar el dinero de las inscripciones, puede solicitar el presupuesto a la organización del evento, bien a través del correo electrónico ya mencionado o bien a través de redes sociales.

4. Sistema de torneo.

Testeo

Es importante respetar el tiempo que dedican los voluntarios en los testeos además de cumplir con las medidas del mismo. En caso de que un arma no pase el testeo no se le deberá quitar la pegatina donde viene reflejado los defectos de la misma, para que los voluntarios del testeo puedan ver que sucedía.

Viernes:

El viernes a las 18:00 se empezarán con los testeos hasta las 23:00. Este primer testeo se hará por equipos, utilizando pegatinas personalizadas por equipos para que en caso de pérdida sea fácilmente reconocible a quien pertenece.

El sistema de testeo será el realizado por equipos: **MIENTRAS UN EQUIPO ESTÉ EN EL TEST, NO PODRÁ ACCEDER NINGÚN OTRO EQUIPO.** Esto no quiere decir que tenga que estar todos los palos del equipo presente para realizar el test, sino que sirve para poder dosificar el trabajo a los voluntarios. De todas formas, os instamos a que paseis por el test con todos los palos que fueran posibles del equipo a la primera para agilizar el testeo.

Si un equipo ya ha pasado el test, pero no todas sus armas han pasado, deberá esperar a que quede libre la zona de testeo.

Las armas se testean por completo y se depositarán en dos estaciones diferenciadas:

- **Stick seguro:** con la pegatina del test aprobado ya puesta y para poder recogerla.
- **Stick no seguro:** que irá con un papel indicando las cualidades que no cumple el arma. **NO HAY QUE RETIRAR ESE PAPEL CUANDO SE VUELVA A COLOCAR EL ARMA EN LA ZONA DE TESTEO.**

No es necesario que el equipo esté para la recogida de los sticks, los testeadores avisarán a un nuevo equipo.

Sábado:

El sábado a las 8:30 comienza el testeo hasta las 10. 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, que lo hará cuando encuentre tiempo durante el evento.

MEDIDA DEL FLECTEO:

El flecteo de los stick se realizará con un peso de 1kg. Dejamos a continuación las medidas máximas de flecteo que se van a usar de referencia durante el mismo.

- Espadas cortas: 5cm
Colocamos apoyado todo el agarre.
- Mandobles: 4cm
Colocamos apoyado todo el agarre.
- Bastón: 5cm
Se coloca apoyado desde el final del agarre más próximo al filo hasta el pomo.
- Qtip: 12cm
Se coloca apoyado uno de los filos.

Como otros años, en caso de ver que las medidas son demasiado restrictivas se modificaría para permitir más flexibilidad y nunca menos.

ASPECTOS GENERALES DEL SISTEMA

PISTA DE PIEDRAS

Tanto en el Torneo Master como en el Torneo Open se utilizará siempre la misma pista de piedras.

- Durará 35 minutos en total..
- Estará separada en 3 fases (entre las fases sonarán 3 piedras indicando el cambio de fase).

Tiempo de preparación	Tiempo de juego general	Aviso final partido
5 min	26 min	4 min
Al acabar los equipos y árbitros que no estén en su posición se considerará que han llegado tarde . Se puede jugar si ambos equipos están de acuerdo.	A los 17 minutos sonarán 5 piedras diferentes indicando el cambio de campo antes del siguiente punto. Durante este periodo cada equipo puede pedir 1 minuto de tiempo muerto.	Al final de la pista sonarán 10 piedras indicando el final del partido. En todo este periodo ya no está permitido a los equipos pedir tiempo muerto.

FINAL DE UN PARTIDO

En ambos torneos un partido se dará por terminado cuando:

- Se termine la pista de piedras, salvo si los equipos van empatados y la fase no permite empates que se jugará un jugg de oro.
- Un equipo consiga una diferencia de 10 puntos.

CRITERIOS DE DESEMPEATE

Siempre que una fase del torneo se permita empates (Round robin de ambos torneos) los criterios de ordenación de equipos serán los siguientes:

1. Mayor nº de puntos (3 partido ganado, 1 empates, 0 perder)
2. Menor nº de faltas graves
3. Mayor diferencia de tantos
4. Mayor cantidad de tantos anotados
5. Menor cantidad de tantos encajados
6. Enfrentamiento directo
7. Azar

Torneo Master

El Torneo Master lo disputarán los 12 primeros equipos inscritos del Ranking de la LJE, participando el resto de equipos en el Torneo Open.

• SISTEMA: ROUND ROBIN

El Torneo Master se basará en un Round Robin con los 12 equipos participantes, tanto el sábado como el domingo, siguiendo así el formato de la Liga Master.

De este modo, cada equipo jugará un total de 11 partidos.

En esta fase se permiten empates, se otorgarán 3 puntos por partido ganado, 1 por empate y 0 por partido perdido.

El sistema de piedras, cuando termina el partido y los criterios de desempate se pueden ver en el apartado anterior.

Torneo Open

Participan en el Torneo Open todos los equipos inscritos excepto los equipos que ocupen los 12 puestos más elevados en el Ranking de la LJE. El Torneo Open se reduce a 6 equipos, por lo que el sistema se divide en:
Round Robin a ida y vuelta + finales.

• FASE 1: ROUND ROBIN

Se enfrentarán entre sí los 6 equipos del Torneo Open a ida y vuelta, jugando dos veces contra cada equipo. Se permiten empates, el criterio de desempate y los puntos por partidos están al principio del apartado Aspectos generales del Sistema.

En esta fase cada equipo jugará un total de 10 partidos.

• FASE 2: FINALES

Tras la primera fase y una vez obtenida la nueva clasificación, se pasará a realizar las finales correspondientes.

Primero vs Segundo

Tercero vs Cuarto

Quinto vs Sexto

Estos partidos se juegan igual que la fase anterior. No se permiten empates.

5. Horario

TEST Y CHARLA			
SÁBADO			
8:30-10:00	Test individual + formalización de documentos pendientes		
10:00	Charla de sistema + resolución de dudas de reglamento		
PARTIDOS			
SÁBADO		DOMINGO	
10:30-14:30	Partidos	10:00-14:00	Partidos Open
14:30-15:50	Descanso / Comida	10:00-15:20	Partidos Master
15:50-20:30	Partidos Open	15:45	Entrega de premios
15:20-21:10	Partidos Master		

6. Reglamento y arbitraje

El [reglamento](#) que vamos a utilizar es el de la LJE.

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.

NO se establece juego pasivo, ya que se cuenta con una pista de juego de 35 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) la cuenta 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 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).

Arbitraje

Será obligatorio incluir un árbitro de tabla durante los partidos, de manera que se asegure que el conteo de puntos es correcto y librar de trabajo al resto del equipo arbitral. Al final del partido, una vez firmada el acta, el tabla deberá escanear el QR que hay en el acta para mandarla a la organización.

Tanto las actas como las quejas arbitrales se deberán subir a la web de la LJE y podrán ser consultadas durante la competición en el apartado correspondiente del torneo.

Cambio de arbitraje:

Se puede solicitar el cambio arbitral de uno de los miembros del equipo arbitral. Este será sustituido por alguien de su mismo equipo el cuál previamente deberá estar en las inmediaciones del campo para acelerar el proceso.

El tiempo máximo que un equipo puede tardar en sustituir a ese miembro es de 40 piedras o 1 minuto desde la solicitud del capitán del equipo interesado. De igual modo a la hora de solicitar un árbitro personal.

Los miembros del CTA que estén cerca pueden supervisar los cambios arbitrales o la búsqueda de árbitro personal para asegurarse de su rápida gestión.

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 es 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.

Sanciones

Cuando se ponga una **queja arbitral**, actuará para su resolución el CTA. Para poner dicha queja, habrá que ir a la mesa de organización, solicitar una hoja de queja arbitral y rellenarla. Una vez puesta, se pasará al CTA que valorará y sancionará según crea necesario.

El CTA se guiará a al hora de trabajar en base al acta más actual. Esta se puede consultar en: <https://juggerliga.es/LJE/#>

Miembros del CTA durante el torneo (irán identificados con un brazalete de la LJE para localizarlos más fácilmente):

- Guille - Tercios - Coordinador
- Olwra - Tercios
- Fran - Tercios
- Blesa - Tercios (domingo)
- Saras - Gulden
- Cabo - Gulden

Los miembros del CTA también estarán para ayudar a resolver cualquier duda respecto al arbitraje durante el torneo.

Cada vez que un equipo **llegue tarde** a un arbitraje será sancionado con una victoria menos en la clasificación final de la fase que corresponda.

En caso de llegar tarde los equipos que juegan, se les considerará partido perdido por la máxima diferencia posible.

Llegar tarde implica haber consumido todo el tiempo de preparación de la ronda (5 minutos indicados mediante la pista de audio) y no haber comenzado la cuenta de inicio o no estar los jugadores necesarios para iniciar el punto en la línea de base.

Anexo: Cobertura del seguro

Seguro deportivo

Todas las entidades, centros, establecimientos públicos o privados, con o sin ánimo de lucro, empresas dedicadas a la organización de actividades físicas, de recreo y de aventura donde se practique una actividad deportiva deben tener cobertura de accidentes para todos sus participantes.

Para garantizar tu tranquilidad, Mutuacat te ofrece el mejor seguro en caso de accidente durante la práctica deportiva, que incluye asistencia médica y capitales por defunción e invalidez.

Este documento no es una propuesta de seguro, sino que se trata de un presupuesto sin efectos vinculantes. Aceptación de asegurados según las normas de suscripción. Consultad las condiciones y el resto de coberturas en sport.mutuacat.org, en el teléfono 902 490 480 o bien en el correo electrónico sport@mutuacat.org

Coberturas

Según Real Decreto 849/1993, de 4 de junio

- Asistencia sanitaria y medico-quirúrgica ilimitada, hasta 18 meses
- Gastos de traslado o evacuación hasta el centro asistencial concertado, ilimitados
- Gastos de material ortopédico, hasta un 70%
- Tratamientos de rehabilitación ilimitados, hasta un máximo de 18 meses
- Indemnización por invalidez absoluta y parcial a causa de accidente deportivo hasta 12.025€
- Indemnización por defunción a consecuencia de accidente deportivo hasta 6.015€

CÓDIGO MEDIADOR: SEGUROS DEPORTIVOS

FECHA DE IMPRESIÓN:

sport.mutuacat.org

902 490 480