



Contenido

Contenido..... 1

Fechas.....2

Inscripciones, precio y forma de pago.....2

Registro y recepción de equipos..... 2

Organización.....3

Testeo..... 3

Arma rota durante el torneo..... 3

Reglamento y arbitraje.....4

Sistema de torneo..... 5

Horarios.....5

Normas del torneo..... 7

## Inscripciones, precio y forma de pago



 Pabellón

 Césped de juego

 Zonas de acceso prohibido

El torneo se celebrará los días 7 y 8 de junio, en el campo de fútbol de Pedrajas de San Esteban

📍 Polideportivo Pedrajas de San Esteban

## Inscripciones, precio y forma de pago

**Las inscripciones se abrirán el miércoles 30 de abril y se cerrarán el domingo 1 de junio a las 23:59 de la noche**, no se admiten más inscripciones de equipos fuera de este plazo a excepción de casos excepcionales que la organización dictamine. El método de inscripción será a través de la página de torneos:

<https://www.juggerliga.es>

En el momento que se llene **el límite de plazas, que será 12**, el resto de los equipos pasará a la lista de espera, e iremos resolviendo en orden de inscripción, según se liberen plazas o la organización, debido a la demanda, aumente el número de plazas. El precio de la **inscripción será de 100€ por equipo** (habiendo un límite de 12 jugadores por equipo), que incluye **la participación en el torneo, la pernocta en el pabellón, un diploma para el equipo, agua y fruta.**

Los equipos tienen hasta el miércoles previo al torneo (04/05) para modificar su plantilla, tras esto la inscripción será definitiva.

El contacto se realizará a través del grupo de WhatsApp donde se informará a los capitanes de las novedades del torneo y podrán expresar cualquier duda que tengan sus equipos.

## Registro y recepción de equipos

Antes de poder participar en el torneo, cada persona deberá realizar el **registro**. Estará disponible el viernes desde la apertura del pabellón. Al llegar al pabellón se mostrará algún documento de identificación que conste de fotografía y haya sido expedido por algún órgano estatal para poder hacer el check-in. Una vez realizado esto se entregará una pulsera que bajo ningún momento se podrá quitar. No llevar puesta la pulsera significa que no puedes jugar ni pernoctar en el pabellón.

Los menores de edad deberán presentar el documento de **Autorización de menores** debidamente.

Los acompañantes deberán ser registrado en un forms que será entregados a los capitanes que los soliciten

## Organización

Los responsables del torneo y que responderán las dudas que surjan son:

- Lorena
- Ilegal (Gulden Draak)
- Cabo (Gulden Draak)

Las responsables del punto violeta son:

- Lorena
- Lupus(Gulden Draak)

## Testeo

Se realizarán dos rondas de testeos, una el viernes por la noche y otra el sábado por la mañana. Se aceptarán armas en la zona de testeo de 20:30 a 22:00 del viernes (en el pabellón) y de 8:30 a 9:50 del sábado (en los campos). Queda terminantemente prohibido acceder a la zona de testeos una vez se comiencen los mismos.

Las pegatinas de arma apta son intransferibles, no se podrá alterar de ninguna manera. De hacerlo así, la organización tomará las medidas disciplinarias pertinentes. En caso de perder la pegatina tendréis que ir a un miembro de la organización.

Se mantendrán inflexibles las medidas especificadas en el reglamento.

Al recoger un arma puede hacerse de la zona de "ARMAS APTAS" o de un montón que especifique el motivo del rechazo. En ese caso, deberá ser reparada y presentada de nuevo pasando por todas las validaciones.

## Arma rota durante el torneo

Una vez superado el testeo de forma favorable, será responsabilidad del dueño del arma su mantenimiento en óptimo estado durante todo el torneo. Durante el mismo, se podrá solicitar la revisión del arma por parte de un árbitro, rival o incluso la propia organización.

Toda arma que se rompa durante el torneo pasará a considerarse no válida, y deberá volver a ser testada. Deberá dejarse en el puesto de la organización para que los responsables de testeos puedan volver a testarla.

La organización se reserva el derecho de tomar las medidas que considere pertinentes ante infracciones de este tipo.

## Reglamento y arbitraje

El reglamento de juego y la normativa arbitral para el torneo será el publicado en la **LJE** en su última versión actualizada: <https://www.juggerliga.es/reglamento.php>

Antes de empezar el torneo se dará una charla a los equipos con directrices para los partidos en las que se aclarará todo tipo de dudas, ya sea de forma telemática o presencial.

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.

Solo se contemplará una petición de cambio de arbitraje por equipo en cada partido.

### **Llegar tarde a arbitrar:**

Cada vez que un equipo llegue tarde a un arbitraje será sancionado con una victoria menos en la clasificación final. En caso de llegar tarde los equipos que juegan, se les considerará partido perdido por la máxima diferencia posible.

**Se considera llegar tarde a arbitrar el hecho de que no se esté dando la cuenta para empezar el punto en el momento en que terminan las piedras de preparación.**

### **CTA**

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/# 14>.

Los miembros del CTA irán identificados con un brazalete de la LJE para localizarlos más fácilmente. Sus integrantes se especificarán en la charla arbitral.



## Sistema de Torneo

El torneo Máster seguirá el formato Round Robin (todos los equipos jugarán contra todos los equipos)

- Los partidos tendrán una duración de 35 min de ronda ( 5 de preparación jugables , 26 de partido , 4 de final de partido )
- Los partidos se jugarán a 1 set de 13 puntos con diferencia de 2 o a diferencia de 10 puntos.
- Al comenzar a sonar las piedras de partido los equipos que no estén en posición estarán llegando tarde.
- Cometer 14 faltas graves en el torneo te hace perder el torneo.
- Si un equipo logra una diferencia de 10 puntos el partido termina.
- Una victoria otorga 3 puntos, un empate 1 y una derrota 0 puntos.
- Los criterios para determinar la clasificación en los grupos son en este orden:
  1. Número de puntos.
  2. Enfrentamiento directo.
  3. Golaverage.
  4. Faltas graves.
  5. Golaverage positivo.
  6. Golaverage negativo.
  7. Azar.

## Horarios

### Viernes

- 19:00 Recepción de los equipos
- 20:30 - 22.00 Testeos
- 00:00 Se apagan las luces en el pabellón y cierra el pabellón.

### Sábado

- Encendido de luces del pabellón a las 8:00
- 9:00 Apertura campos
- 8:30 - 9:50 Testeos
- 8:30 Cierre de pabellón
- 9:50 No se admiten más armas NUEVAS en el testeo
- 10:00 - 13:00 Partidos



- 13:00 - 16:00 Parón para comer
- 16:00 - 21:00 Partidos
- 21:00 Apertura pabellón
- 00:00 Se apagan las luces en todos los pabellones y cierre de instalaciones

### Domingo

- 8:00 Encendido de luces
- 9:00 Apertura campos
- 9:00 Cierre de pabellón y partidos
- 14:30 Entrega de premios y cierre de torneo.

## Normas del torneo

**LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO RECUERDA QUE EL DESCONOCIMIENTO DE LAS NORMAS NO TE EXIMEN DE ELLAS, POR FAVOR TENEDLAS EN CUENTA:**

- La organización se reserva el derecho a prohibir la participación a menores de 14 años.
- El descanso es para todos. A la hora de apagar las luces estará terminantemente prohibido alterar el sueño del resto de participantes del evento. Si alguien es avisado por un miembro de la ORG por ruido, se tomarán las medidas pertinentes, desde apercibir verbalmente hasta la expulsión del implicado/a de las instalaciones de pernocta o del torneo, según la gravedad del hecho.
- Los baños estarán bien diferenciados. Por favor, usen el que les corresponda.
- No se podrá fumar, ni beber alcohol, así como tampoco se permitirá el uso de sustancias estupefacientes dentro de las instalaciones asignadas.
- La ORG se guarda el derecho de admisión a las instalaciones asignadas. Las personas que muestren una actitud incívica o ebria y por ende puedan suponer molestia para los demás participantes se arriesgaran a diferentes medidas disciplinarias, que pueden ir desde la expulsión de la zona de pernocta a la expulsión del torneo.
- Está prohibido jugar a jugger o cualquier actividad deportiva dentro del pabellón.
- Cuando se esté en las instalaciones deportivas, habrá que respetar las normas del campo.
- En el césped de juego solo se podrá beber y comer agua o bebidas isotónicas y fruta, el resto de bebidas y alimentos, especialmente los que puedan dejar algún tipo de residuo inorgánico están prohibidos.
- Es obligatorio llevar la pulsera para pernoctar y jugar
- La organización se guarda el derecho de admisión a las instalaciones asignadas. Las personas que muestren una actitud incívica o ebria y por ende puedan suponer molestia para los demás participantes o vecinos de la localidad se arriesgarán a diferentes medidas disciplinarias, que pueden ir desde la expulsión de la zona de pernocta a la expulsión del torneo.