



Liga de Jugger España



Liga de Levante 25/26

Sistema de competición



Sistema de torneo

Normas generales

- El torneo utilizará el [Reglamento LJE 25/26](#).
- Los torneos serán de 16 equipos.
- La inscripción será por orden de solicitud priorizado por participación (cuantos más torneos de la liga hayas jugado más prioridad tienes en la inscripción).
- Los equipos tienen hasta el miércoles previo a cada torneo para modificar su plantilla, tras esto la inscripción será definitiva.
- Cada equipo deberá arbitrar 1 partido por cada partido que juegue.
- Todos los equipos deberán presentar al menos 2 árbitros al partido que deban arbitrar.
- Los partidos serán hasta que se acabe el tiempo o a diferencia de 10 puntos.
- El límite de faltas graves por partido es de 3.
- El número de faltas graves en cada fase es de 5.
- Las faltas graves, se reinician en el cambio de fase.
- Si un equipo excede el número máximo de faltas graves de la fase se considerarán como perdidos 10/0 todos los partidos que le queden por jugar incluyendo en el que se cometió la 5ª grave.
- Un equipo que exceda el máximo de faltas graves en una ronda pasará el último de la ronda.
- En caso de que un pompfe o kette, debido al uso, no estuviera en condiciones de pasar un testeo deberá ser abandonado de su uso inmediatamente.
- El uso de un pompfe o kette que no haya sido aprobado por los testeadores supondrá la expulsión inmediata de ese jugador del torneo.
- Está terminantemente prohibido consumir drogas, fumar o beber alcohol en el terreno de juego.
- La organización se reserva el derecho a sancionar jugadores o equipos por cuestiones que no estén en esta lista si así lo cree necesario.

Primera fase

Grupos

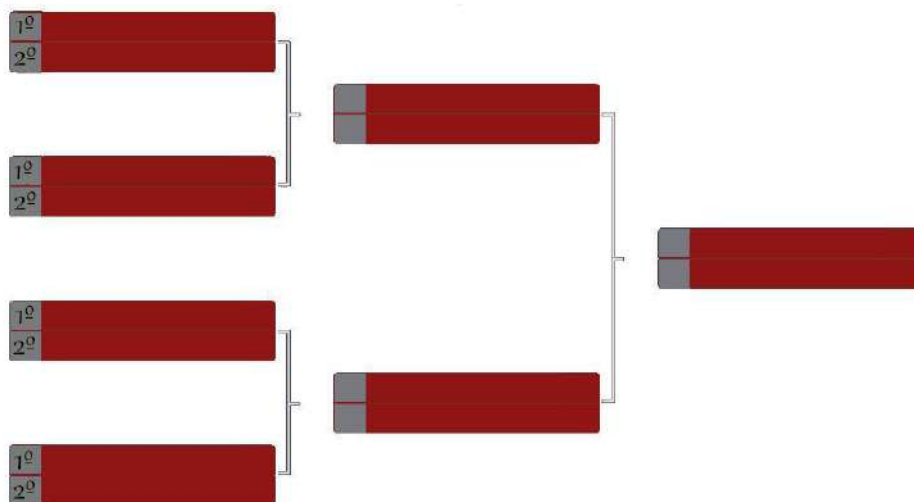
La primera fase consiste en 4 grupos de 4 equipos sorteados en bloques de 4 según su posición en el ranking nacional de la LJE.

- Las rondas serán de 35 minutos
 - 3 minutos de preparación.
 - 5 minutos de piedras de cortesía.
 - 27 minutos de partido.
 - Cambio de campo a los 16 minutos de empezar a sonar las piedras.
- Una victoria otorga 3 puntos, una derrota 0 puntos.
- Los criterios para determinar la clasificación en los grupos son en este orden:
 1. Número de puntos.
 2. Golaverage.
 3. Faltas graves.
 4. Golaverage positivo.
 5. Golaverage negativo.
 6. Azar.

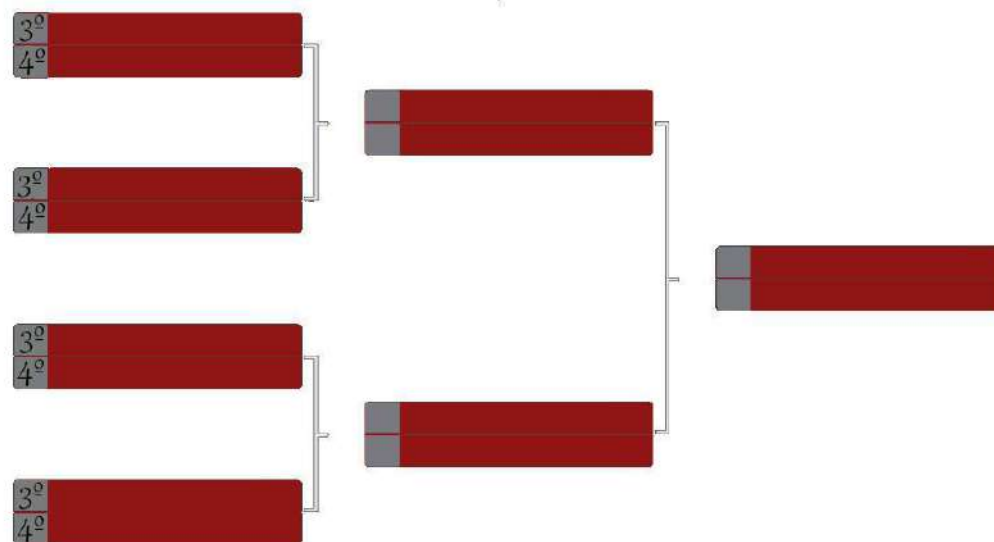
Segunda fase

La segunda fase consta de 2 árboles de knock-out.

- Los dos primeros equipos de cada grupo pasarán al árbol que decidirá las posiciones del 1º al 8º sorteados de la siguiente forma:



- Los dos últimos equipos de cada grupo pasarán al árbol que decidirá las posiciones del 9º al 16º sorteados de la siguiente forma:



- No se podrá repetir en cuartos de final un enfrentamiento de grupo.
- Se realizarán los árboles completos.
- No se permiten empates.
- Los partidos serán hasta que se acabe el tiempo o a diferencia de 10 puntos.



- En caso de que termine el tiempo de ronda y el partido esté empatado se jugará inmediatamente un jagg de oro si suenan piedras.
- Antes de cada partido habrá 5 minutos de preparación
- Las últimas 10 piedras de cada partido serán claramente distinguibles.
- Cada ronda tendrá un tiempo de cortesía de 3 minutos indicados con 3 piedras claramente distinguibles.
- Tras estas piedras los equipos que no estén en posición estarán llegando tarde.
- Si un equipo que debiera jugar un partido llega tarde perderá ese partido.
- Las rondas serán de 1h30 minutos*.
 - Una ronda completa comprende 2 partidos.
 - Durante 1h30 sonarán piedras de forma **ininterrumpida**.
 - La pista de piedras que se utilizará para esta fase tendrá diferentes tonos que indicarán diferentes momentos de la ronda:
 - 5 minutos de *piedras de preparación* (si al finalizar estas piedras el partido no ha comenzado se considerará que el equipo que falte está llegando tarde).
 - 36 minutos de *piedras de ronda*.
 - 4 minutos de *piedras de final de ronda* (ya no se podrán pedir descansos).
 - 10 *piedras de final de partido*.
 - **Todos los puntos en disputa deben terminarse mientras suenan piedras.**
 - Este esquema se repite 2 veces.
 - Se podrá comenzar el segundo partido de la ronda inmediatamente después de que finalice el primero.
 - En caso de comenzar el segundo partido antes de que suenen las 10 *piedras de final de partido* se ignorarán todas las indicaciones acústicas que no correspondan al tiempo de ronda de ese partido y se tratarán todas las piedras del tono que sean como piedras de ronda salvo las **ÚLTIMAS piedras de final de ronda**.
 - En caso de comenzar un partido de forma prematura este partido puede durar hasta que termine la ronda.

Sistema de liga

- La Liga de Levante 25/26 es una competición de conferencias de la Liga de Juggo de España y se atiene a todas sus normas: [Sistema de competición](#).
- Cuando acabe un torneo cada equipo recibirá una cantidad de puntos igual a la cantidad de equipos participantes menos su posición más 1 (si hay 16 equipos y has quedado 4º: $16 - 4 + 1 = 12$ pts).
- Ganar una semifinal o la final de consolación otorga 1 punto extra.
- Ganar la final otorga 2 puntos extra.
- Los criterios para determinar la clasificación final de la liga son en este orden:
 1. Número de puntos.
 2. Número de partidos ganados.
 3. Número de faltas graves por equipo dividido entre el número de torneos que haya participado.
 4. Número de faltas graves Bruto .
 5. Azar.
- Para puntuar en la liga los equipos tienen que seguir las normas de plantilla de la LJE (al menos 5 jugadores deben ser de su plantilla fija).
- Si un equipo estando inscrito a un torneo no se presenta al mismo será penalizado con 4 puntos sobre su total de la liga.
- Se puede dar el caso que un equipo tenga puntos negativos en su total de la liga.
- Cualquier menor de 18 años deberá presentar en cada torneo una autorización paterna para la participación en el mismo.
- Cada asociación podrá aplicar en los torneos que le corresponda organizar el reglamento oficial sobre la vestimenta y la uniformidad en los niveles aprobados por dicha asociación.