SISTEMA DE TORNEO

Introducción

La AMUJ se complace en anunciar la 6º liga murciana de jugger correspondiente a la temporada 2017/2018 que agrupará a todos los equipos de la región en una competición constante que se celebrará cada fin de semana en el campo de fútbol de (Alcantarilla/Puente Tocinos)

Objetivos

Este año la liga siendo una competición semanal pretende afianzar y solidificar los equipos de forma todos, especialmente los más jóvenes tengan un objetivo por el que entrenar duramente cada día y se vea reflejado cada fin de semana.

Normativas

Se emplearán todas las normativas y reglamentos en vigor de la Federación Española de Jugger. En especial se seguirá el Reglamento 4.1 y los anexos del reglamento y del arbitraje.

Bases

La competición será una liga estricta donde cada equipo jugará contra todos los otros equipos.
Los partidos serán en sets de 10 puntos con límite de tiempo.
Se permiten empates.
Cada victoria suma 3 puntos.
Cada empate suma 1 punto.
Cada derrota suma 0 puntos.
El equipo que más puntos obtenga será el ganador.
En caso de empate en puntos los criterios de desempate serán:
Golaveraje entre los equipos empatados (1).
Golaveraje global.
Faltas graves.
Goles a favor.
Goles en contra.
Azar.

Por cada partido jugado se deberá arbitrar un partido de una dificultad similar.
El límite de faltas graves por equipo será de 17 por vuelta.
El límite de faltas graves por jugador será de 5 por vuelta.
Las faltas graves no se acumulan de la 1º a la 2º vuelta.
Será una liga a 2 vueltas. El orden de los partidos de la 1º vuelta será estrictamente aleatorio, el orden de los partidos de la 2º vuelta se basarán en las posiciones relativas al terminar la 1º vuelta dejando los partidos entre los equipos en posiciones cercanas hacia el final.

Se permitirá 1 aplazamiento por equipo en cada vuelta no siendo estos acumulables.
En caso de aplazar un partido los equipos del partido aplazado no tendrán que presentar árbitros esa jornada de liga.
El aplazamiento deberá ser comunicado con al menos 5 días de antelación (el miércoles anterior a más tardar).

Cada jornada todos los equipos tienen al menos 1 partido y deben arbitrar otro.
Para arbitrar un partido cada equipo deberá presentar mínimo 3 personas.

En caso de haber un aplazamiento los equipos presentes deberán realizar un esfuerzo para cubrir el arbitraje del partido que queda cojo.
Los partidos deben comenzar cuando empiecen a sonar los intervalos, en caso de no haberse presentado un equipo ese partido se le dará por perdido.
En caso de ser un equipo arbitral el que incomparecencia se le restarán 3 puntos de la clasificación.

(1)Golaveraje de los equipos empatados quiere decir el golaverage de los partidos que se han disputado entre dichos equipos, por ejemplo:
Tres equipos han ganado todos sus partidos excepto 1 con los siguientes resultados:

Verracos 10 - Tercios Españoles 9
Verracos 9 - Magnethopollos 10
Tercios Españoles 10 - Magnethopollos 8

En este caso dado que los 3 equipos tienen el mismo número de puntos se usará para desempatar el golaveraje de los partidos que han jugado entre ellos descartando los goles marcados o recibidos en el resto de partidos, siendo el siguiente:
Verracos: 10+9-9-10=0
Tercios Españoles: 9+10-10-8=1
Magnethopollos: 8+10-10-9=-1

El equipo que no se presente a un partido perderá dicho partido 10/0 y NO estará exento de presentar árbitros.
En caso de no presentar árbitros a un partido un equipo será sancionado con 3 puntos.
En caso de reiterarse la organización tomará medidas que pueden llegar hasta la expulsión del equipo de la liga.
Testeos
Los testeos se realizarán en cada jornada, siendo los propios jugadores, supervisados por los árbitros los que deberán realizarlos antes del encuentro.
Para ello dispondrán de los 10 minutos previos al partido.
La AMUJ dispondrá de material pertinente que depositará en cada campo para realizar estos testeos.
En caso de conflicto la organización tendrá la última palabra.

Fichajes

Tal como se ha dicho al principio el objetivo de la liga es afianzar los equipos especialmente los principiantes, por lo cual los equipos deberán tener una plantilla fija, las únicas modificaciones de la misma se deberán realizar durante los periodos establecidos siendo estos los siguientes:
Se permitirá a un jugador cambiar de equipo:
-Desde la apertura de la liga hasta antes de la 2º jornada.
-Desde después de la última jornada de 2017 hasta antes de la 1º jornada de 2018
-Dependiendo de la duración de la misma se abrirá al menos 1 periodo de fichajes más a discreción de la organización.

Se permitirá dar de baja jugadores de un equipo en cualquier momento.

Se permitirá incluir jugadores que no hayan participado antes en esta liga en los mismos periodos y en caso de un equipo tener 6 o menos jugadores en cualquier momento de la misma.

Los jugadores que hayan sido dados de baja de un equipo no podrán unirse a ningún otro fuera de los periodos de fichajes.

Zona de juego

Estará prohibida la venta y consumo de bebidas alcohólicas en el recinto de la competición y se delimitará claramente esta zona. Así mismo, el tabaco y todo tipo drogas ilegales queda prohibido en el recinto del torneo.

Inscripción

Cualquier equipo puede inscribirse de forma gratuita a la liga.
TODOS los miembros de un equipo deben ser socios de la AMUJ o de la ACJ con la cuota vigente.