SISTEMA DE TORNEO

Reglas generales:

- Los partidos ordinarios tendrán una duración de 300 piedras.
- Las semifinales tendrán una duración de 400 piedras, y la final de 500 piedras.
- El límite de faltas por partido será de (número de piedras)/100+1
- El límite de faltas por ronda será de (número de piedras)/133
- Las faltas denominadas como “carga” y “golpe fuerte” quedan suprimidas, y pasan a arbitrarse como la falta grave “juego peligroso”. Esta falta se pitará cuando una acción sobre un jugador contrario implique un riesgo directo y grave sobre la integridad física del rival, en ningún caso para roces, golpes leves o que no revistan gravedad.
- Un equipo que no presente a sus árbitros, que arbitre de forma negligente o de mala fe, podrá ser objeto de sanción desde la expulsión del o los responsables de un partido hasta la expulsión del equipo completo del torneo.
- La organización se reserva el derecho a sancionar a cualquier participante o equipo por cuestiones que no estén en esta lista.

El Sistema de torneo contará con dos fases:

1) Fase de suizo: se realizarán cuatro rondas en las que cada victoria sumará 1 punto, cada empate 0,5 puntos y cada derrota 0 puntos. En caso de haber agotado las piedras antes de que el partido termine, el resultado del partido quedará tal y como estaba en el momento en que

acabaron las piedras. Esta norma se aplica igualmente a la fase de knock-out salvo en caso de empate. Tras las cuatro rondas de suizo se tomará de la tabla resultante a los ocho primeros, que pasarán a cuartos de final.

Criterios para determinar los emparejamientos a partir de la primera ronda y la clasificación final:

- 1º Número de puntos.
- 2º Suma de puntos de los oponentes vencidos (sistema Buchholz). Este sistema se aplicará tantas veces como sea necesario hasta obtener el desempate. En caso de no poder desempatar se aplicarán los siguientes criterios.
- 3º Número de faltas graves.
- 4º Azar.

Nota: siendo el golaverage un criterio de desempate injusto y absurdo en este tipo de sistemas, no se contempla en ningún caso.

2) Fase eliminatoria: en esta fase se enfrentarán los equipos que se han clasificado en la fase anterior. Pasarán los ocho primeros que se enfrentarán 1º vs 8º, 2º vs 7º, 3º vs 6º y 4º vs 5º. Se genera así un árbol de eliminación en el que los equipos derrotados no seguirán jugando y los equipos victoriosos lo harán hasta llegar a la final o final de consolación.

A los 3 minutos de terminar el tiempo de partido sonarán unas piedras diferentes que indican la cuenta atrás. Al terminar estas piedras se termina el partido con el resultado que haya en ese momento, excepto que el partido esté empatado.

Esta fase no permite empate por lo que si al finalizar el tiempo de partido el resultado fuese empate, se seguirá jugando sin interrumpir el punto que se considerará jugg de oro.

El equipo que pierda será eliminado, no jugando más partidos en este torneo.

Adicionalmente los doce equipos que no se clasifiquen podrán formar tres grupos de cuatro en función de la puntuación obtenida en la fase anterior, y enfrentarse entre sí para definir su posición final. No obstante estos enfrentamientos **no computarán** para la clasificación oficial.

Organización general de las rondas:

Transcurridos 3 minutos de Piedras sonarán dos piedras con un sonido diferente, lo que supondrá que:

- Si un equipo que debe jugar no está presente, pierde el partido.
- Si un equipo que debe arbitrar no está presente, será sancionado con -1 punto sobre su clasificación de suizo.

Organización de las rondas de suizo:

- Preparación: 7 minutos.
- Piedras: 35 minutos.
- Cambio de equipos: 2 minutos.
- Piedras: 35 minutos.

Organización de las rondas eliminatorias:

- Cuartos de final: 5 minutos de preparación + 35 minutos de piedras.

- Semifinales y final de consolación: 5 minutos de preparación + 45 minutos de piedras.

- Final: 5 minutos de preparación + 55 minutos de piedras.

*En caso de no haber agotado las piedras antes de que el tiempo termine se tratará cada caso de forma particular.

El cumplimiento de la normativa que exponemos a continuación es condición necesaria para hacer uso de las instalaciones.

- Será obligatorio llevar puesta correctamente la mascarilla en todos los casos en que lo exija la legislación vigente, no teniendo que hacer uso de ella mientras se esté disputando un partido.

- A la zona de testeos sólo podrá acercarse un único miembro de cada equipo para llevar el material, del mismo modo sólo podrá recoger el material un solo integrante por equipo.

- Queda prohibido fumar, beber alcohol y el consumo de sustancias estupefacientes dentro del recinto de torneo y de la zona de juego.

- La organización se reserva el derecho de admisión a las instalaciones. Aquellas personas que incumplan la normativa serán sometidas a las medidas disciplinarias pertinentes, incluso la expulsión inmediata del torneo.

Videografía

Desde la FJRM contrataremos a una persona encargada de la grabación de ciertos encuentros. Sin embargo, en pro de conseguir la mayor cantidad posible de partidos grabados, también se pagará 5€ por cada partido grabado que nos enviéis, siempre que cumpla los siguientes requisitos:

- El partido debe estar grabado completo, con el audio original donde se escuchen los intervalos y en calidad mínima de 1080p.
- El vídeo debe entregarse montado con un marcador, eliminando los descansos entre puntos y el descanso entre partes. Se publicará en los canales oficiales de la FJRM.
- La cámara debe encontrarse fija en el centro del campo, estabilizada y siguiendo la acción (preferiblemente sin zoom) y en horizontal.
- No se aceptarán partidos repetidos.

Con el fin de coordinar correctamente la videografía, aquellas personas interesadas en grabar deberán ponerse en contacto con la organización. La organización se reserva el derecho a no aceptar cualquier vídeo que no cumpla con los requisitos mínimos de calidad.