BASES - IX WINTER CUP

Responsables del torneo

Los responsables del torneo son las siguientes personas relacionadas por nombre y equipo al que pertenecen:

- Dimas: Tribu Mahud.
- Martín: Tercios Españoles.
- Guille: Tercios Españoles (Responsable de Arbitraje).
- José: Tercios Españoles.
- Julio: Nómadas (Sistema de Torneo).
- Cristina: Amazonas de Carthago.

Puntos violeta

- Cristina (organización, amazonas)
- Tamara (Amazonas de Carthago)
- Marga (Nevaditos)
- Marta (Tribu Mahud)
- Yulia (Bushido)
- Sarah (Valkyr)

Preinscripciones e Inscripciones

La IX Winter Cup tendrá lugar los próximos días 11, 12 y 13 de febrero en la Ciudad Deportiva El Romeral, en Molina de Segura (Murcia). El número de plazas ofertadas es de 48, y el criterio de selección será por estricto orden de inscripción.

El registro, preinscripción e inscripción se realizará a través de la web https://jugger.es/torneo/inscritos.php?t=30. Para ello hemos establecido un plazo de **preinscripción desde el 26 de diciembre** hasta cubrir las plazas ofertadas, y un plazo de **inscripción** del **14 al 24 de enero**. Si pasado este plazo un equipo no hubiese formalizado su inscripción, perderá su plaza y correrá la lista si la hubiese. Será **condición necesaria para preinscribirse** identificarse como equipo en la web, aportando email y teléfono de contacto. Además, cada equipo deberá subir la plantilla de jugadores que será modificable hasta el día 9 de febrero.

El pago se hará mediante **bizum** al 633292144, a nombre de José Noguera Venero. **El precio será de 100€ por equipo**, independientemente del número de integrantes y acompañantes. Deberá hacerse un **pago único por equipo**,indicando en el **concepto** el **nombre del equipo**.

La inscripción se considera completa cuando se completa el registro del equipo en la web y se realiza el pago.

A su vez, se generará un grupo de Whatsapp con los representantes de cada equipo para la resolución de dudas antes y durante el torneo, así como el envío de la documentación necesaria (bases del torneo, documentos de autorización para menores, etc). Este mecanismo es el sistema de comunicación oficial del torneo.

Instalaciones

Plano y Ubicación

El torneo tendrá lugar en la Ciudad Deportiva El Romeral, en Molina de Segura (Murcia). Os dejamos la ubicación y un plano con los accesos, campos de juego, pabellones para la pernocta y áreas reservadas para desayuno, comida y descanso.

https://goo.gl/maps/voEJqxgCXmUBtYEh9



Campos de juego

Para la celebración del torneo se utilizarán dos campos de fútbol de césped artificial. Uno de fútbol 11 en el que se montarán 6 campos de juego y otro de fútbol 7 donde se montarán dos campos de juego.

Los campos de juego disponen en su perímetro de gradas y zona de sombra para que se instalen los equipos y de aseos que permanecerán abiertos durante toda la duración del torneo.

La zona de organización se situará entre los dos campos de fútbol, junto al acceso a la zona de juego desde los pabellones de pernocta.

Pabellones

Para la pernocta y almacenamiento de las posesiones de los jugadores se dispondrá de dos pabellones cubiertos.

El pabellón pequeño o gimnasio se empleará para la realización del test de armas del viernes por la tarde y el almacenaje de las pertenencias de los participantes que pernocten en el pabellón. El pabellón grande es el recinto donde se realizará la pernocta ambos días. Este pabellón debe ser abandonado a las 8:00 de la mañana y volverá a estar disponible a las 20:00 de la tarde el sábado y a las 14:00 del mediodía el domingo.

En el pabellón grande y junto al pabellón pequeño o gimnasio, hay disponibles vestuarios equipados con duchas y aseos para uso de los

jugadores a partir de las 20:00 de la tarde del sábado y las 14:00 del domingo.

El pabellón pequeño o gimnasio servirá de almacén para las pertenencias de los participantes durante la celebración del torneo y permanecerá cerrado toda la jornada. Es imprescindible sacar de allí a las 8:00 cada día lo necesario para pasar el día pues la organización no dispondrá de tiempo ni personal para abrir a demanda el pabellón, que por motivos de seguridad debe permanecer cerrado.

La organización no se hace responsable de la pérdida o robo de efectos personales de los participantes.

Cantina

Las instalaciones cuentan con un bar o cantina donde se sirven bebidas y comidas. Es recomendable acudir con tiempo para evitar aglomeraciones y largas esperas.

Zona piscina

Esta es la zona habilitada para recoger y tomar el desayuno.

Servicios del torneo

Cena fría (Viernes)

Se servirá una cena fría a partir de las 22:30 del viernes para dar la bienvenida a todos los equipos. Tendrá lugar en la zona de la piscina donde se ha habilitado un espacio con mesas.

Desayunos

Entre las 8:00 y las 9:30 del sábado y el domingo se servirán los desayunos en la zona de la piscina, donde se ha habilitado un espacio con mesas. Los desayunos consistirán en churros y chocolate o café.

Pernocta

La pernocta se realizará en el pabellón grande. Estará permitido el acceso a dicho pabellón a partir de las 22:00 horas del viernes y las 20:00 horas del sábado.

No se pueden clavar tiendas de campaña ni ninguna estructura rígida que pueda estropear el firme del pabellón.

El pabellón cuenta con aseos que estarán abiertos toda la noche.

Está prohibido el consumo de comida dentro de los pabellones.

Los equipos que lleguen después de las horas de recepción que establecerá la organización deberán avisar de su hora aproximada de llegada.

Fruta y agua

Todos los participantes tendrán a su disposición un surtido de fruta de temporada en la zona de organización durante el desarrollo del torneo.

Vigilancia nocturna

Durante ambas noches habrá un vigilante encargado de velar por la seguridad de las instalaciones, el respeto al silencio y descanso de los participantes. Se podrá establecer un control de accesos al pabellón por el cual será necesario tener la pulsera acreditativa.

Ambulancia

Durante el desarrollo de los partidos contaremos con un servicio de ambulancia a pie de campo. El horario de ambulancia será de 10:30 a 13:30 y de 16:30 a 19:30 el sábado; y de 10:30 a 13:30 el domingo.

Normativa del torneo

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.
- 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, incluyendo la expulsión inmediata del torneo.

Sistema de torneo

El sistema de torneo puede consultarse en el siguiente enlace.
Sistema de Torneo - versión en revisión IX Winter

Testeos

El viernes el testeo se realizará el viernes desde las 20:00 horas. No se admitirán más armas al testeo después de las 22:15.
El sábado el testeo comenzará a las 08:30. No se aceptarán nuevas armas después de las 9:00. El testeo finalizará a las 9:30.

Se realizará un testo por sectores. Cada sector comprobará un aspecto de cada arma. Cuando un arma no supere uno de los sectores será apartada del circuito de testeo por una zona específica, donde un cartel informará del motivo general por el que el arma no pasa el testeo.

Cada vez que un arma quiera ser testada tiene que superar el circuito completo del test, aunque haya etapas que ya ha superado.

El arma habrá pasado el testeo cuando supere el test, salga por la zona habilitada y reciba la adecuada etiquetación.

Las armas que hayan pasado satisfactoriamente el testeo tendrán un **número identificativo** que quedará registrado en una base de datos. Si en algún momento algún organizador o árbitro detecta que hay un juego un arma

con un número identificativo que no le corresponde, el jugador que esté usando dicha arma en ese momento será expulsado del torneo.

En caso de perder la etiqueta es conveniente informar al árbitro que considerará si realiza o no un testeo del arma.

Los jugadores son responsables de la seguridad y cumplimiento de las medidas de las armas en todo momento, aunque tenga la etiqueta del testeo o el visto bueno del árbitro.

Cualquier arma que necesite pasar el testeo fuera del horario establecido quedará sujeta a la disponibilidad de los miembros de la organización.

Reglas generales

- Como ya ocurrió en los pasados XV y XVI Torneos Murcianos de Jugger, las faltas denominadas como “carga” y “golpe desmesurado” 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.

- En el caso en que, en el desarrollo de un punto, se llegue a una situación en que ninguno de los dos equipos realiza ningún movimiento transcurridas 20 piedras el árbitro principal podrá finalizar el punto sin anotarlo a ningún equipo.

- 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.

Horario

VIERNES

- 19:00 - Recepción de equipos en el gimnasio (pabellón pequeño).
- 20:00 - Inicio de testeos en el pabellón pequeño.
- 22:00 - Queda disponible el pabellón grande: traslado de equipos (los que quieran).
- 22 - Fin del testeo.
- 22.30 - Cena fría.
- 00:00 - Hora de apagar las luces.

SÁBADO

- 8:00 - Hay que despertarse y dejar libre el pabellón grande.
- 8:15 - Reparto de desayunos (zona de la piscina).
- 8:30 - Testeos. No se aceptarán nuevas armas después de las 9.00
- 10:00 - Comienzan los partidos.
- 14:00 - Descanso para comer.
- 16:00 - Se reanudan los partidos.
- 20:00 - Queda disponible el pabellón grande.
- 20:30 - Finalizan los partidos.
- 00:00 - Hora de apagar las luces.

DOMINGO

- 8:00 - Hay que despertarse y dejar libre el pabellón grande.
- 9:00 - Reparto de desayunos (zona de la piscina).
- 10:00 - Comienzan los partidos.
- 17:00 - Finalizan los partidos.
- 17:30 - Entrega de premios, diplomas, sorteo y clausura del torneo.

Videografía

Desde la FJRM contrataremos personal encargado de la grabación del mayor número posible de encuentros. Sin embargo, en pro de conseguir la mayor cantidad posible de partidos grabados, también **se pagarán 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.
- La cámara debe encontrarse fija en el centro del campo, estabilizada y siguiendo la acción (preferiblemente sin zoom) y en horizontal.
- 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.
- No se aceptarán partidos repetidos.

Con el fin de coordinar correctamente la videografía, **es recomendable que aquellas personas interesadas en grabar se pongan 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.

Fotografía

Desde la FJRM contrataremos personal encargado de la cobertura fotográfica del evento, tanto sábado como domingo. La organización procurará que todos los equipos participantes cuenten con fotografías propias durante el torneo.