Federación de Jugger Región de Murcia

BASES - X WINTER CUP

Reglas generales

Este torneo federativo Master 1000 de carácter nacional está organizado por la FJRM.
Los reglamentos utilizados serán los que provee la Federación Española de Jugger.

- Reglamento v5.1
- Normativa arbitral vigente de la Federación Española de Jugger
- Modelo de acta diseñado por la Federación Española de Jugger
- Normativa de nombres del modelo de competición

Responsables del torneo

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

- Martín: Tercios Españoles.
- Guille: Tercios Españoles.
- Noguera: Tercios Españoles.
- Olwra: Tercios Españoles (Sistema de Torneo).
- Dimas: Black Dragons.
- Cristina: Amazonas de Carthago.

Puntos de sensibilización

Junto a la mesa de organización se establecerá un **punto arcoiris** coordinado por la FEJ, un espacio seguro para el colectivo LGTBI y la mujer al que acudir para información, apoyo o ayuda frente a algún problema dentro de la comunidad de jugger. Estará compuesto por:

- Jess (Arima)
- Rousse (Arima)

- Tamara (Amazonas)
- Lucía (Black Dragons)
- Marga (Nevaditos)
- Andie (Arima)
- Sergio (Arima)
- Pica (Pandawans)

Preinscripciones e Inscripciones

La X Winter Cup tendrá lugar los próximos días 17, 18 y 19 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. Los 16 primeros equipos del ranking FEJ cuentan con plaza reservada.

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 14 de diciembre** hasta cubrir las plazas ofertadas, y un plazo de **inscripción** del **19 al 30 de diciembre**. 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.

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.

Adicionalmente, para participar en la X Winter Cup será **condición necesaria** para todos los participantes contar con la cobertura del **seguro deportivo ofertado por la Federación Española de Lucha**. Para los jugadores federados, que ya cuentan con la cobertura de dicho seguro, esto no supondrá coste alguno. Para los jugadores no federados supondrá el pago de **10€/participante** que cubrirá ambos días de torneo. Este pago deberá hacerse en un solo pago por equipo, antes del 12 de febrero.

Además del pago del seguro, cada equipo deberá enviar la **plantilla del equipo** (modelo aportado por la organización), con un máximo de diez jugadores, indicando cuáles de ellos están federados (nombre y apellidos) y cuáles no (nombre, apellidos, DNI, fecha de nacimiento, localidad, provincia, teléfono de contacto y correo electrónico). Estos datos son requeridos desde la Federación Española de Lucha para tramitar los seguros de día de los jugadores no federados.

A su vez, se generará un grupo de Whatsapp general para todos los participantes del torneo, para el envío de información y 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 tres 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.

Pista exterior del gimnasio

Esta es la zona habilitada para recoger y tomar el desayuno, así como para la cena del viernes.

Servicios del torneo

Cena fría (Viernes)

Se servirá una cena fría a partir de las **22:15 del viernes** para dar la bienvenida a todos los equipos. Tendrá lugar en la pista exterior del gimnasio donde se ha habilitado un espacio con mesas.

Desayunos

Entre las 8:30 y las 9:30 del sábado y el domingo se servirán los desayunos en la pista exterior del gimnasio, donde se ha habilitado un espacio con mesas.

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 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 20:00 el sábado; y de 10:00 a 16:00 el domingo. Desde las 16:00 del domingo seguiremos contando con personal sanitario en el campo.

Normativa del torneo

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

- Durante el desarrollo de los partidos será **obligatorio** que todos los participantes vistan una **indumentaria deportiva**. Los miembros de **cada equipo** deberán llevar una **misma camiseta**, diferenciada con su **nombre y dorsal**, no pudiendo repetirse estos en un mismo 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, incluyendo la expulsión inmediata del torneo.

Sistema de torneo

El sistema de torneo para equipos master puede consultarse en el siguiente enlace.

El sistema de torneo para equipo plata puede consultarse en el siguiente enlace.

Testeos

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

Se realizará un testeo 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

- En esta edición de la Winter Cup se pondrá en práctica la siguiente normativa relativa a las cargas: Rework cargas y juego peligroso.

- 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

- 19:30 - 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).
- 22:00 - Fin del testeo.
- 22:15 - Cena fría.
- 00:00 - Hora de apagar las luces.

SÁBADO

- 8:00 - Hay que despertarse y dejar libre el pabellón grande.
- 8:30 - Reparto de desayunos (pista exterior del gimnasio).
- 8:30 - Testeos. No se aceptarán nuevas armas después de las 9:30.
- 10:00 - Comienzan los partidos.
- 14:00/15:00 - 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.
- 8:30 - Reparto de desayunos (pista exterior del gimnasio).
- 10:00 - Comienzan los partidos.
- 17:30 - Finalizan los partidos.
- 18:00 - 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 10€ 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.