Bases del IV Torneo regional Valenciano T'Falles 2023

El torneo tendrá lugar el día 12 de marzo de 2023 en el Polideportivo Municipal de Quart de Poblet.

Proceso de inscripción

- Cualquier equipo de cualquier comunidad podrá preinscribirse mediante la página web www.jugger.es tras la difusión por los diferentes medios. Estará permitida la preinscripción de nuevos equipos hasta el **miércoles 1 de marzo**, salvo autorización explícita de la organización.
- Los equipos preinscritos dispondrán de un plazo desde **el sabado 25 de febrero al miércoles 1 de marzo** para realizar un primer pago, y así formalizar su inscripción. El pago se realizará mediante transferencia bancaria o Bizum al número indicado. No se admitirá el pago en mano, salvo autorización explícita de la organización. El precio será de 40€/equipo.
- Una vez inscritos los primeros 16 participantes, se podrán seguir preinscribiendo equipos pero entrarán en lista de espera, pudiendo formar parte de los participantes si alguno de los primeros 16 equipos no asistiera finalmente. Estos casos se comunicarán por teléfono conforme los equipos confirmen su no asistencia. De ser los equipos suficientes, se podrá ampliar a 20 o 24 plazas.

Horario

- 9:30 - Recepción y testeo de sticks
- 10:30 - Inicio de los partidos
- ~14:30-15:30 - Pausa para comer
- ~20:30 - Fin del torneo

Recepción y testeos

Los equipos deberán pasar por el puesto de control a su llegada para firmar la hoja de exención de responsabilidades.

Se realizará una sola ronda de testeo el sábado desde las 9:30 hasta las 10:15. Al recoger un arma puede hacerse de la zona de "ARMAS APTAS" o de un lugar que especifique el motivo del rechazo. En ese caso, deberá repararse y presentarse de nuevo, pasando por todas las validaciones, durante el tiempo que dure el testeo. Se mantendrá inflexible en las medidas especificadas en el reglamento. Si el agarre del kette fuera elástico, se medirá su longitud en máxima tensión. Las pegatinas de arma apta son intransferibles, no se podrá alterar de ninguna manera. De hacerlo así, la organización

tomará las medidas disciplinarias pertinentes. En caso de perder la pegatina tendréis que pedir ayuda a un miembro de la organización.

Una vez superado el testeo de forma favorable, será responsabilidad del dueño del arma su mantenimiento en óptimo estado durante todo el torneo. Durante el mismo, se podrá solicitar la revisión del arma por parte de un árbitro, rival o incluso la propia organización. Toda arma que se rompa durante el torneo, pasará a considerarse no válida, y deberá volver a ser testeada. Deberá dejarse en el puesto de la organización para que los responsables de testeos puedan volver a testearla.

Instalaciones

Polideportivo Municipal de Quart de Poblet

La zona de juego comprende un campo de fútbol 11 (zona roja) y el recinto de torneo engloba todas las instalaciones y el parque asociado al polideportivo municipal (zona azul), delimitado por la valla exterior.

UNA VEZ SE ENTRE AL RECINTO DEL POLIDEPORTIVO, ESTÁS EN RECINTO DE TORNEO, ESTO AFECTA DE FORMA DIRECTA A LAS NORMAS. POR FAVOR, SED CONSCIENTES DE ELLO Y DE LAS SANCIONES QUE ACARREARÁN EL INCUMPLIMENTO DE LAS MISMAS.



Campo de juego

El torneo se desarrollará en un campo de fútbol 11 en el que se instalarán entre 4 y 6 campos de jugger. Está permitido el uso de botas de tacos no metálicos en el campo de juego.

Normas del torneo

LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO RECUERDA QUE EL DESCONOCIMIENTO DE LAS NORMAS NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO. POR FAVOR, TENEDLAS EN CUENTA:

● No se podrá fumar, ni beber alcohol, así como tampoco se permitirá el uso de sustancias estupefacientes dentro del recinto de torneo ni de la zona de juego. CUALQUIER PERSONA QUE BEBA ALCOHOL O FUME DENTRO DE LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS SERÁ EXPULSADA DE MANERA INMEDIATA DEL TORNEO.

● La organización se guarda el derecho de admisión a las instalaciones asignadas. Las personas que muestren una actitud incívica, intimidante o ebria y por ende puedan suponer molestia para los demás participantes serán sometidas a diferentes medidas disciplinarias, que pueden llegar hasta la expulsión del torneo.

● Durante la jornada, cuando se esté en las instalaciones deportivas, habrá que respetar las normas del recinto de torneo. Pondremos a vuestra disposición bolsas de basura por todo el recinto, usadlas. Si la organización observa zonas de reposo sucias se avisará al equipo en cuestión. Si no se recoge, se tomarán las medidas que creamos necesarias.

LA ORGANIZACIÓN NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PÉRDIDAS O ROBOS DE OBJETOS EN EL RECINTO DE TORNEO.

Sistema de torneo

Fases del torneo

El torneo estará dividido en dos fases principales con diferentes reglas. Las fases tendrán lugar en el siguiente orden:

1. Fase de Clasificación
2. Fase final

El límite de faltas por partido en todas las fases será de 3 faltas. A continuación se detallan cada una de las fases del torneo.

Fase de Clasificación

Partidos: 4

Límite de faltas: Según la normativa de competición vigente, el límite de faltas para esta fase es de 6 faltas

Esta fase consistirá en 4 rondas siguiendo el modelo suizo. Todos los partidos de esta fase serán a dos partes de 125 piedras permitiendo empates. Adicionalmente, cada partido estará acotado en tiempo. Habrá 5 minutos para preparar el partido y 25 minutos para su desarrollo. Una vez finalizado este tiempo, se detendrán los intervalos y concluirá el partido en el estado que este. Es decir, si los dos equipos tienen el mismo resultado, dará el partido por empatado. Al comienzo de las rondas de esta fase se escuchará un aviso que dará comienzo la preparación de la ronda. A los 5 minutos de este aviso comenzarán a sonar las piedras, cualquier equipo que no se presente a tiempo a su partido o no comparezca, ya sea a arbitrar o a jugar, se le **sancionará con 3 puestos menos al final de esta fase.**

Una vez finalizado los dos partidos de cada ronda, el árbitro principal deberá llevar la tablilla con las actas a la mesa de organización. Para ahorrar tiempo, en las actas no será necesario apuntar los jugadores de los equipos, a no ser que cometan una falta grave.

Si el número de equipos es impar, se añadirá un Bye. El equipo que se enfrente contra el Bye obtendrá una victoria automática por 1 a 0, pero su criterio de desempate **Buchholz** será 0. El número de partidos ganados del Bye será 0. Un equipo no podrá enfrentarse dos veces al Bye en la misma jornada. En caso de que debiera ser así por la clasificación, se asignará el Bye al siguiente equipo que no haya sido emparejado contra él en otra ronda.

Criterios de clasificación

Al terminar cada ronda de esta fase, se aplicarán los siguientes criterios para obtener la clasificación del torneo:

1. **Puntuación:** La suma de la puntuación viene dada por G-E-P: Partidos ganados, empatados y perdidos. Cada partido ganado sumará +3pts, cada partido empatado +1pto y cada partido perdido +0pts.

2. **TB:** Número de partidos ganados contra los oponentes empatados.
3. **Buchholz:** Sistema de desempate *Buchholz Medio*. En un sistema suizo los participantes no juegan contra los mismos oponentes, por lo que con este sistema se consigue tener en cuenta que unos habrán jugado contra mejores adversarios (que han finalizado con más puntos).

   Para aplicar este sistema se suman los puntos obtenidos por los equipos contra los que se ha jugado y se hace la media con los partidos disputados por ese equipo (así se elimina la posibilidad de que un equipo juegue menos partidos, y por eso, tengo un peor criterio que los demás, ej: cuando alguien gane porque su oponente no está). Se priorizará al equipo que tenga un valor más alto en este campo.
4. **Menor número de faltas graves.**
5. **Golaverage.**
6. **Azar.**

Fase final y lower group

Fase final

Partidos: 3

Límite de faltas en esta fase: Dependiente de la ronda 5.

Los partidos de esta fase exceptuando la final serán a dos partes de 125 piedras, siendo la final de dos partes de 150 piedras. Esta fase decidirá los primeros puestos del ranking final. No admite empates y es eliminatoria. Se realizarán árboles eliminatorios en bloques de 8 equipos (del 1 al 8, del 9 al 16 y del 17 al 24), realizando el todos los enfrentamientos del árbol.

Límite de faltas por partido

Si un equipo pierde un partido por faltas graves se considerará un resultado de 5-0 en contra. En caso de pérdida del partido por faltas graves, estas se tendrán en cuenta para la aplicación de los criterios del ranking del torneo.

Límite de faltas por fase

En el momento en que un equipo alcance el límite de faltas, el equipo estará descalificado, quedando en última posición de la fase en la que se encuentre. Si un equipo juega un partido contra un descalificado, ese partido se le dará por ganado 5-0. Si ambos equipos se encuentran descalificados, se considerará que el partido ha terminado 0-0. A partir de que un equipo sea descalificado ya no podrá seguir ganando más puntos y perderá tanto el partido en el que ha llegado al límite de faltas de fase como sus siguientes partidos de la fase, aunque si ambos equipos están de acuerdo en jugar podrán hacerlo de forma amistosa y sin que afecte al resultado.

En la fase final el límite de faltas dependerá de la ronda en la que estés jugando, perdiendo todos los partidos desde que sea descalificado

Versión del reglamento empleada

- Reglamento v5.1
- Normativa arbitral 4.2

Arbitraje

Los arbitrajes se comunicarán junto con los emparejamientos. Se empleará el modelo de acta de arbitraje de la Federación Española de Jugger.

Los equipos que no cumplan con sus obligaciones arbitrales designadas serán sancionados por la organización, perdiendo tres puestos en la clasificación de la fase que se esté jugando.