III TORNEO TÓMBOLA

DOSSIER INFORMATIVO



INDICE

1. ORGANIZACIÓN
2. LUGAR Y FECHA
3. INSCRIPCIONES Y HORARIO
4. SISTEMA JUEGO
5. SISTEMA SORTEO
6. REGLAMENTOS

Inscripción a través de: juggerliga.es

Precio por equipo: 50€

Cestas valoradas en: 40€, 70€ y 100€*

Plazas máximas: 16

27 DE ENERO
CDM MUDEJAR
ZARAGOZA

ORGANIZADO POR:

CLUB JUGGER ZARAGOZA Y ASOCIACIÓN ARAGONESA DE JUGGER

LA ORGANIZACIÓN PODRÁ CAMBIAR EL VALOR DEL PREMIO DE ACUERDO AL NIVEL DE ASISTENCIA Y POR TANTO DE PRESUPUESTO DEL EVENTO

ORGANIZACIÓN

LAS PERSONAS ENCARGADAS DE LLEVAR A CABO EL EVENTO "III TORNEO TÓMBOLA" Y SUS FUNCIONES SON LAS SIGUIENTES:

GESTIÓN DEL EVENTO GENERAL: JORGE PÉREZ - "PÉREZ"

ARBITRAJE: ELENA MAROTO - "ELENA"

TESTEO: ALBERTO SAZ - "MCLOVIN"

RESOLUCIÓN DE DUDAS: CARLOS GARCÍA - "LAQ"

RECORDAMOS QUE EL TRABAJO QUE REALIZAN ESTAS PERSONAS Y TODAS LAS DEMÁS QUE NO APARECEN PERO PARTICIPAN EN EL EVENTO ES UN TRABAJO **VOLUNTARIO** Y SE DEBE RECORDAR A LA HORA DE TRATAR CON ELLOS.

SE PROCURARÁ QUE TODAS ELLAS OS ATIENDAN CON UNA SONRISA Y LA MEJOR DE LAS INTENCIONES.

PESE A ELLO, LA PACIENCIA TIENE LIMITES CONOCIDOS Y NO ES RECOMENDABLE INTENTAR ALCANZARLOS, POR LO QUE ANTES DE RECURRIR A CUALQUIERA DE ESTAS PERSONAS QUE SEGURAMENTE ESTARÁN OCUPADAS, ANALIZA SI PUEDES SOLUCIONAR TU CIRCUNSTANCIA SIN RECURRIR A ELLAS.

UNA BUENA FORMA DE HACERLO ES LA SIGUIENTE:

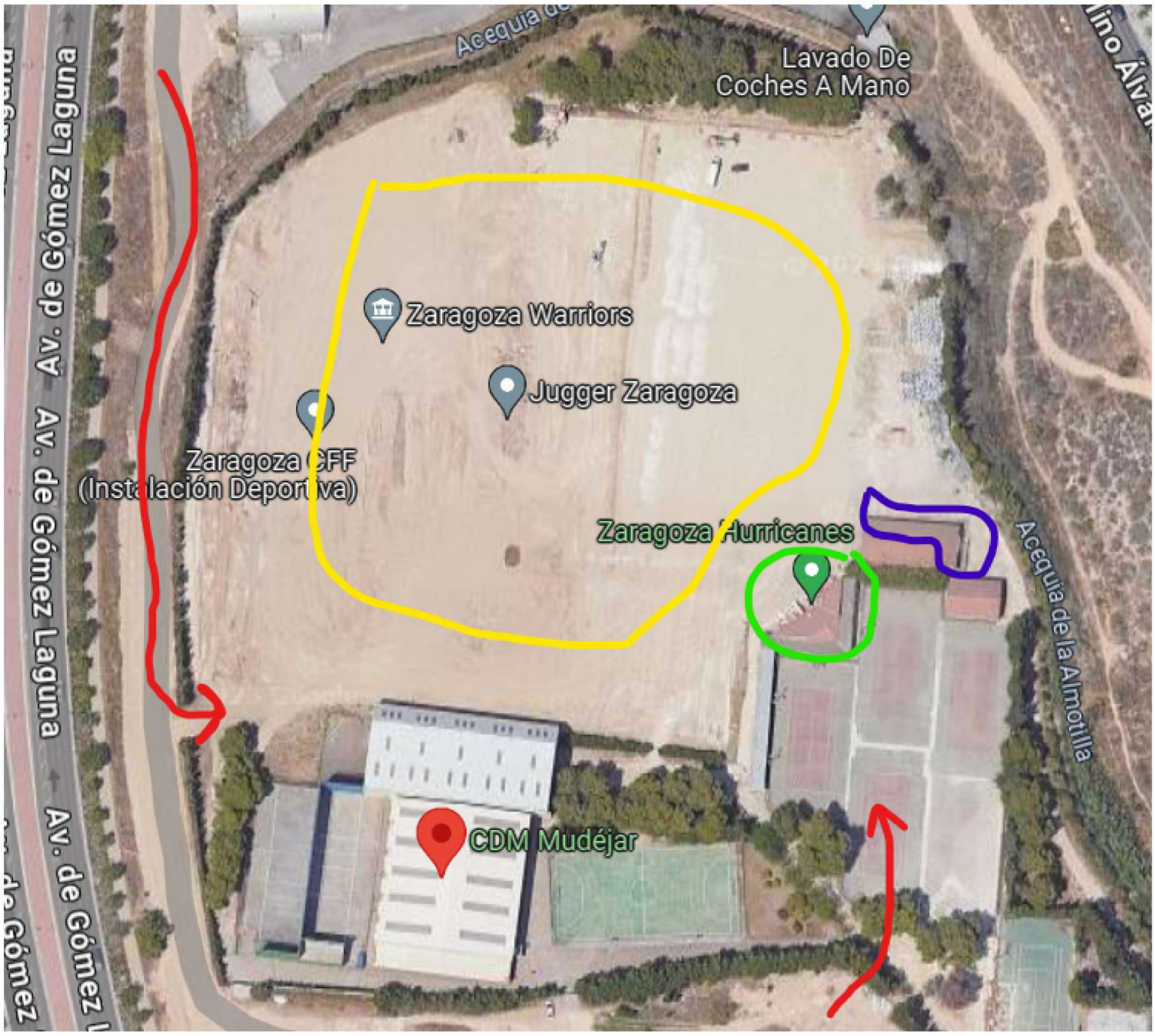
- DUDA SOBRE EL SISTEMA DE TORNEO: DOSSIER
- DUDA SOBRE REGLAMENTO: REGLAMENTO
- DUDA SOBRE SORTEOS: DOSSIER
- DUDA SOBRE TESTEOS: DOSSIER Y REGLAMENTO
- DUDA SOBRE UBICACIONES (BAÑO, BAR,...): DOSSIER
- DUDA SOBRE HORARIOS: DOSSIER

ADEMÁS RECORDAR QUE LA ORGANIZACIÓN NO TIENE POTESTAD A LA HORA DE CONTROLAR FENÓMENOS ATMOSFÉRICOS O PROBLEMAS MAYORES COMO ACCIDENTES O CAMBIOS EN LAS INSTALACIONES.

MUCHAS GRACIAS DE PARTE DE TODA LA ORGANIZACIÓN.

LUGAR Y FECHA

EL LUGAR DONDE SE CELEBRARÁ EL “III TORNEO TÓMBOLA” SERÁ EN LAS INSALACIONES DEL CDM MUDÉJAR, EN ZARAGOZA.





LUGAR Y FECHA

EN DIFERENTES COLORES PODEMOS VER LOS SERVICIOS QUE NOS OFRECEN LAS INSTALACIONES, SIENDO ESTOS:

1. ROJO: ENTRADAS, DESDE LA **AUTOVÍA MUDÉJAR** SE ACCEDE DIRECTAMENTE A LAS INSTALACIONES. LA ZONA DE PISTAS DE TENIS CORRESPONDE AL PARKING GRATUITO.
2. AMARILLO: CAMPOS DE FÚTBOL, AL ESTAR PREVISTO PARA 16 EQUIPOS SE HARÁ USO DEL CAMPO DE FUTBOL PEQUEÑO O LA MITAD DEL GRANDE. EL TORNEO SE HARÁ OCUPANDO 4 CAMPOS DE JUGGER.
3. VERDE: BAR, DONDE PODRÁN ADQUIRIRSE COMIDA Y BEBIDA DURANTE EL EVENTO SIENDO ESTA UNA MANERA DE ADQUIRIR BOLETOS PARA LA TÓMBOLA.
4. AZUL: VESTUARIOS Y BAÑOS.

ADEMÁS, DISPONEMOS A MENOS DE 10 MINUTOS EN COCHE DE LOS SIGUIENTES ESTABLECIMIENTOS:

- ALCAMPO
- MERCADONA
- BURGER KING
- TELEPIZZA
- DOMINOS PIZZA
- MCDONALDS
- RESTAURANTES Y BARES
- HOSPITAL
- CENTRO COMERCIAL
- ...

INSCRIPCIONES Y HORARIO

LAS INSCRIPCIONES DEL TORNEO SE LLEVARÁN A CABO A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA WEB JUGGERLIGA.ES DE MANERA QUE PARA PODER INSCRIBIRSE ES NECESARIO ESTAR REGISTRADOS Y TENER LA PLANTILLA ACTUALIZADA EN LA WEB.

ASÍ MISMO, EL SISTEMA DE TORNEO, EL DOSSIER, EL HORARIO Y LOS POSTERIORES VIDEOS PODRÁN CONSULTARSE TAMBIÉN EN ESTA PLATAFORMA.

LOS HORARIOS QUEDAN A DISPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS QUE PARTICIPEN EN EL EVENTO, PERO EN CASO DE SER EL MÁXIMO NÚMERO DE EQUIPOS SE ESTIMA DE LA SIGUIENTE MANERA:

- TESTEO: 9:00 - 10:00
- COMIENZO DE LA COMPETICIÓN: 10:00 - 14:00
- DESCANSO PARA COMER: 14:00 - 15:00
- REANUDACIÓN DE LA COMPETICIÓN: 15:00 - 18:30
- ENTREGA DE PREMIOS Y SORTEOS: 18:30 - 19:00

EN CASO DE QUE ESTOS HORARIOS CAMBIASEN POR EL MOTIVO QUE FUERA SE AVISARÍA LO ANTES POSIBLE A TODOS LOS PARTICIPANTES A TRAVÉS DE RRSS Y DE LA VÍA DE COMUNIACIÓN ESTABLECIDA PARA EL TORNEO CON LOS EQUIPOS.

SISTEMA DE JUEGO

EL SISTEMA DE JUEGO CONTEMPLA DOS FASES, TODAS ELLAS PODRÁN CONSULTARSE EN TIEMPO REAL A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE JUGGERLIGA.ES

PRIMERA FASE: KEIZER

UTILIZANDO EL RANKING DE LA **LJE** SE LLEVARÁ A CABO LA PRIMERA FASE CON UN SISTEMA KEIZER EL CUÁL TIENE UN FUNCIONAMIENTO SIMILAR AL SUIZO, CON LA DIFERENCIA QUE TIENE EN CUENTA LA POSICIÓN DE LOS EQUIPOS CON LOS QUE TE HAS ENFRENTADO EN TODO MOMENTO PARA CALCULAR TU PUNTUACIÓN EN LA CLASIFICACIÓN GENERAL.

ES DECIR, CUANTO MEJOR ESTÉN QUEDANDO LOS RIVALES A LOS QUE HAS VENCIDO, MEJOR POSICIONADO ESTARÁS, PREMIANDO ASÍ LAS VICTORIAS MÁS DURAS.

SE JUGARÁ UN TOTAL DE 4 RONDAS DE KEIZER POR LO QUE ESTA FASE OCUPARÁ LAS PRIMERAS 4 HORAS DE LA COMPETICIÓN APROXIMADAMENTE EN CASO DE LLEGAR AL MÁXIMO DE EQUIPOS.

ÚLTIMA FASE: POWER GROUPS

UNA VEZ OBTENIDA LA CLASIFICACIÓN CON EL SISTEMA KEIZER, SE HARÁN UNOS POWER GROUPS DE 4 EQUIPOS, ES DECIR, GRUPOS ORDENADOS SEGÚN LA CLASIFICACIÓN EN ORDEN DESCENDENTE DE 4 EN 4.

ESTOS PARTIDOS REORDENARÁN DENTRO DE LOS PROPIOS GRUPOS LAS POSICIONES DE LOS EQUPOS OBTENIENDO ASÍ AL VENCEDOR DE LA COMPETICIÓN, SIENDO ESTE EL PRIMER EQUIPO DEL PRIMER GRUPO.

LOS PARTIDOS ENTRE LAS POSICIONES 1 Y 2 DE CADA GRUPO SE JUGARÁN EN LAS ÚLTIMAS RONDAS DE LA FASE A MODO DE FINAL DEL GRUPO Y EN CASO DEL PRIMER GRUPO, FINAL DE LA COMPETICIÓN.

SISTEMA DE JUEGO

MODELO DE PARTIDOS

LOS PARTIDOS TENDRÁN UNA DURACIÓN DE 25 MINUTOS, YA QUE LA RONDA DURA 30 MINUTOS DEJANDO LOS 5 PRIMEROS COMO PREPARATORIA DEL PARTIDO PARA JUGADORES Y ÁBRITROS.

UN PARTIDO FINALIZARÁ CUANDO UNO DE LOS DOS EQUIPOS HAYA OBTENIDO 10 PUNTOS EN EL MARCADOR, SE TERMINE EL TIEMPO DEL PARTIDO O ALGÚN EQUIPO ACABE EXPULSADO DEL PARTIDO POR FALTAS.

EN LA PRIMERA FASE LAS ACTAS DEBERÁN DEVOLVERSE LO ANTES POSIBLE A LA ORGANIZACIÓN PARA QUE ESTA PUEDA INTRODUCIR LOS RESULTADOS Y SACAR LA SIGUIENTE RONDA, YA QUE EN EL SISTEMA KEIZER, SIN LOS RESULTADOS DE LA PRIMERA RONDA NO PUEDEN SACARSE LAS ACTAS DE LA SIGUIENTE.

EN LA SEGUNDA FASE TODAS LAS ACTAS DE LA RONDA ESTARÁN IMPRESAS Y REPARTIDAS EN LOS CAMPOS, DE MANERA QUE SOLO HABRÁ QUE TRAER LAS ACTAS A ORGANZIACIÓN PARA QUE SE INTRODUZCAN LOS DATOS EN LA CLASIFICACIÓN FINAL.

NÚMEROS MÁXIMOS DE FALTAS: PARTIDOS

LAS FÓRMULAS PARA CALCULAR EL NÚMERO DE FALTAS PERMITIDAS EN CADA PARTIDO VIENEN REFLEJADAS EN EL **REGLAMENTO LJE,** EN LA SECCIÓN **3.6 FALTAS MÁXIMAS**.
AL SER PARTIDOS A LLEGAR A 10 PUNTOS, EL NÚMERO DE FALTAS A COMETER POR PARTIDO REDONDEADO HACIA ARRIBA ES 3.

NÚMEROS MÁXIMOS DE FALTAS: FASES

EL MÁXIMO POR RONDA SE CALCULA CON LA FORMULA:

N=F(N° MÁXIMO DE FALTAS POR RONDA POSIBLE)/2

SISTEMA DE JUEGO

UN EQUIPO QUE LLEGUE AL MÁXIMO DE FALTAS EN UNA RONDA SERÁ DESCALIFICADO DE LA COMPETICIÓN, PUDIENDO JUGAR EL RESTO PERO SIN OBTENER NINGUNA PUNTUACIÓN.

CRITERIOS DE DESEMPATE: PRIMERA FASE

LOS CRITERIOS QUE SE EMPLEARÁN A LA HORA DE RESOLVER LOS EMPATES EN LA PRIMERA FASE SERÁN LOS SIGUIENTES:

1. PUNTUACIÓN
2. FALTAS
3. GOLAVERAGE

CRITERIOS DE DESEMPATE: ÚLTIMA FASE

EN LA ÚLTIMA FASE DE LA COMPETICIÓN NO SE CONTEMPLAN LOS EMPATES, POR LO QUE EN CASO DE TERMIARSE EL TIEMPO DE RONDA Y UN PARTIDO TERMINE EN EMPATE, SE PROCEDERÁ A REANUDAR LAS PIEDRAS PARA REALIZAR EL **JUGG DE ORO**.

SISTEMA DE SORTEO

PARA PARTICIPAR EN EL SORTEO DE LA COMPETICIÓN HABRÁ QUE OBTENER PAPELETAS Y PODREMOS HACERLO DE LA SIGUIENTE MANERA:

- PARTICIPAR EN LA COMPETICIÓN: 5 PAPELETAS
- GANAR UN PARTIDO: 4 PAPELETAS
- CONSUMICIÓN DE BEBIDA: 2 PAPELETAS
- CONSUMICIÓN DE COMIDA: 3 PAPELETAS
- COMPRA DE PAPELETA: 1 PAPELETA - 0,50€

LAS PAPELETAS TENDRÁN LOS LOGOS DE LOS EQUIPOS Y SE IRÁN INTRODUCIENDO EN LA CAJA DEL SORTEO CONFORME SE ADQUIERAN DE LA MANERA QUE CORRESPONDA.
LAS PAPELETAS OBTENIDAS POR CONSUMICIONES EN EL BAR SOLO SE HARÁN EFECTIVAS **LLEVANDO EL TICKET DE LA CONSUMICIÓN** A LA ORGANIZACIÓN.

AL FINALIZAR LA COMPETICIÓN Y OBTENER AL GANADOR DE LA COMPETICIÓN SE REALIZARÁ EL SORTEO SACANDO TRES PAPELETAS DE LA CAJA DEL SORTEO.
LA PRIMERA PAPELETA PERTENECERÁ A LA CESTA DE MENOR VALOR, LA SEGUNDA A LA DE VALOR INTERMEDIO Y LA ÚLTIMA A LA DE MÁS VALOR.

SE RECUERDA QUE EL VALOR DE LAS CESTAS DEL SORTEO DEPENDERÁ DEL PRESUPUESTO DE LA COMPETICIÓN. EN CUANTO SE SEPA OFICIALMENTE EL PRECIO DE LAS CESTAS SE COMUNICARÁ POR RRSS.

REGLAMENTOS

EL REGLAMENTO DE JUEGO QUE SE UTILIZARÁ EN LA COMPETICIÓN SERÁ EL **REGLAMENTO DE JUEGO DE LA LJE**.

NO OBSTANTE SE AÑADEN LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES COMO NORMAS DE LA CASA:

- 4.6.1. LOS IMPACTOS DEL KETTE SOLO SERÁN VÁLIDOS SI HA HABIDO UN GIRO PREVIO DE 180°. DEJARÁN DE SERLO UNA VEZ TRANSCURRA 1 INTERVALO DESDE QUE LA VELOCIDAD DEL KETTE VARÍA RESPECTO AL TIRO ORIGINAL.
- 3.3.11. EL PUNTO ES AUTOMÁTICO UNA VEZ EL JUGG SE INTRODUCE EN LA BASE POR UN CORREDOR AUNQUE ESTÉ SIENDO TOCADO POR EL CORREDOR CONTRARIO Y AUNQUE LE IMPACTE UN ARMA SIMULTÁNEAMENTE.
- 4.2.5. EN CASO DE PORTAR DOS ESPADAS CORTAS AMBAS DEBERÁN ESTAR AGARRADAS CORRECTAMENTE.

ADEMÁS DE ESTAS MODIFICACIONES ACLARAMOS LOS SIGUIENTES PUNTOS DE INTERÉS SOBRE JUEGO Y ARBITRAJE DURANTE LA COMPETICIÓN:

- FIGURA DEL ARBITRO LIBRE: SE MUEVE POR CUALQUIER ZONA QUE REQUIERA MÁS ATENCIÓN PARA APOYAR AL RESTO DE ÁRBITROS.
- TARJETAS: EXISTEN LAS TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS. UNICAMENTE SIRVEN PARA SANCIONAR ACTITUD. LA AMARILLA DEJARÁ SIN SU JUGADOR DURANTE 28 INTERVALOS AL EQUIPO SANCIONADO. LA ROJA DEJARÁ SIN SU JUGADOR DURANTE 56 INTERVALOS AL EQUIPO SANCIONADO, PUEDE SER DIRECTA O POR AMARILLA CONSECUTIVA.
- EN CASO DE QUE UN JUGADOR SEA EXPULSADO DE UN PUNTO, EL EQUIPO AFECTADO NO PUEDE REEMPLAZARLO POR OTRO HASTA EL FINAL DEL PUNTO.

REGLAMENTOS

ADEMÁS DEL REGLAMENTO DE JUEGO, SE RECUERDA QUE TODAS LAS PERSONAS QUE PARTICIPEN EN LA COMPETICIÓN ESTARÁN SUJETAS AL **REGLAMENTO DE REGIMEN INTERNO DE LA ASOCIACIÓN ARAGONESA DE JUGGER** Y SU CUMPLIMIENTO SERÁ OBLIGATORIO PARA TODOS.

SE RESERVA EL DERECHO A SANCIÓN POR PARTE DE LA ORGANIZACIÓN A CUALQUIER PERSONA QUE SE SALTE ALGUNA NORMA DE CONVIVENCIA QUE AHÍ VENGA ESTABLECIDA, PUDIENDO SER DESDE UNA SANCIÓN QUE AFECTE A LA CLASIFICACIÓN GENERAL DE LA COMPETICIÓN HASTA UNA EXPULSIÓN DIRECTA DE LAS INSTALACIONES.

EL REGLAMENTO DE REGIMEN INTERNO SE PUEDE CONSULTAR EN LA PÁGINA WEB DE LA AAJ: JUGGERARAGÓN.COM

POR ÚLTIMO, EN ESA MISMA PÁGINA PODRÉIS ENCONTRAR LA DOCUMENTACIÓN NECESARIA PARA LA ASISTENCIA DE MENORES DE EDAD A LA COMPETICIÓN, SIENDO LA EDAD MÍNIMA DE 13 AÑOS O LO QUE ES LO MISMO, NACIDOS A PARTIR DE ENERO DE 2011 (PARA CASOS PARTICULARES SE PUEDE CONSULTAR CON LA ORGANIZACIÓN EN EL CORREO CLUBJUGGERZGZ@GMAIL.COM).