ORGANIZAN

ZARAGOZA CLUB JUGGER

Jugger Aragon

COLABORAN

LJE

PLAY JUGGER

idotaniko

ZARAGOZA CFF

LIGA MASTER IDOTANIKO

DOSSIER XIII TNZ

2024



CONTACTO

@ZARAGOZACLUBJUGGER
@JUGGERARAGON

tnzjugger@gmail.com

ÍNDICE

1. Organización....3
2. Fecha y lugar....3
    Normas de convivencia:....4
    Pernocta:....4
3. Inscripción y plazos....6
5. Sistema de torneo....8
    Testeo....8
        Viernes:....8
        Sábado:....8
    Torneo Oro....9
        Fase 1: KEIZER....9
        Fase 2: GRUPOS....10
        Fase 3: PLAY OFF....10
    Torneo Máster....11
6. Horario....12
7. Reglamento y arbitraje....13
    Algunas posibles dudas:....13
    Normas de la casa (Solo Torneo Oro)....13
8. Sorteos y patrocinadores....15

1. Organización.

Este torneo forma parte del I Circuito de la Liga Master Idotaniko de la LJE.

Las personas organizadoras a las que acudir con cualquier duda del torneo o del reglamento, serán las siguientes:

- **Organización y coordinación:** Andrea Bernardos, Elena Maroto y Jorge Pérez
- **Jefe de arbitraje:** Elena Maroto
- **Jefe de testeos:** Jorge Pérez
- **Audiovisuales:** Play Jugger (Jorge Daniel - Fraga)

Cualquier cuestión que se quiera tratar sobre los diferentes asuntos (dudas, voluntarios, etc.), que hable de forma directa con el responsable.

Las personas nombradas anteriormente irán identificadas (en la medida de lo posible) con la camiseta de la Asociación Aragonesa de Jugger amarilla. Otros voluntarios que participen en la organización irán identificados (en la manera de lo posible) con la camiseta de la Asociación Aragonesa de Jugger roja.

2. Fecha y lugar.

El evento se celebrará el fin de semana del 20-21 de abril. La ubicación está fijada en las instalaciones del CDM Mudéjar de la ciudad de Zaragoza.

A continuación dejamos un enlace con la ubicación. CDM Mudéjar

Las instalaciones cuentan con:

- Campo de fútbol 11
- Campo de fútbol 7
- Vestuarios
- Bar
- Parking gratuito



Normas de convivencia:

Dado que las instalaciones están cedidas por el ayuntamiento al ZCFF (Zaragoza Club Fútbol Femenino) estas establecen una serie de normas de convivencia que se deben respetar:

- Queda terminantemente **prohibido** consumir sustancias ilegales en el CDM Mudéjar.
- El consumo de **alcohol**, **tabaco** o **comida**, así como **bebidas azucaradas** debe hacerse fuera de los campos, tras la valla.
- Al césped sólo se permite la entrada de agua.
- Las **zonas de uso común** con otros deportes (baños, vestuarios y gradas) deben quedar accesibles y utilizables.
- Se permiten animales siempre y cuando no entren al césped ni accedan a las zonas cerradas de las instalaciones (bar, baños, vestuarios, pabellones, etc.).

Cualquiera que no cumpla estas normas, será expulsado del campo y la reincidencia puede conllevar una posible sanción (Reglamento Interno de la AAJ). Dependiendo del nivel de sanción o la reincidencia se podrá derivar a otros órganos pertinentes.

Así mismo desde la organización recordamos lo siguiente:

- Los baños y vestuarios estarán diferenciados para su correcto uso.
- Los recipientes de cristal del bar sólo podrán llevarse en la zona del bar, no por el resto de las instalaciones (solicitar vaso de plástico).
- La zona de parking está designada únicamente para ello, por lo que no se puede hacer ningún tipo de reunión y/o fiesta durante la competición.
- Se deben respetar las normas de uso de cualquier instalación deportiva y de convivencia.
- No se pueden dejar desperdicios de comida, bebida o materiales deportivos en ninguna zona de las instalaciones, incluidos baños y vestuarios. Para ellos existen papeleras distribuidas por todo el espacio.

Se recuerda que el desconocimiento de las normas no exime de su cumplimiento y se aplicarán las sanciones que se consideren oportunas.

Pernocta:

Como ya sabéis, en la ciudad de Zaragoza no se permite la acampada salvo en las zonas acondicionadas para ello (Decreto sobre la pernocta). El CDM Mudéjar no tiene dichos permisos (permisos que igual sí pueden tener otras CC.AA.).

No obstante y sabiendo que hay gente que viaja desde lejos para venir a competir, estamos haciendo todo lo posible para buscar una alternativa legal a esto, pero hay que entender que depende más de procesos legales que de nuestra voluntad.

Hasta que no lo tengamos cerrado, la organización os recomienda los siguientes sitios (especialmente si aceptan la cancelación):

- Camping Municipal de Zaragoza (a 10 minutos en coche)
  - Bungalows
  - Zona acampada
- Albergue Baltasar Gracián en Zaragoza (a 11 minutos en coche)
  - 1 hab de 9 plazas
  - 1 hab de 5 plazas
  - 8 hab de 4 plazas
  - 2 hab de 2 plazas
- Albergue juvenil de la naturaleza de Fuendetodos (34 min. coche)
  - 34 plazas
- Albergues de Aguarón (a 40 minutos en coche):
  - Casa para 28 personas
  - Casa para 26 personas

OFERTAS DE PERNOCTA

Tras mucho buscar y contactar con distintos lugares hemos conseguido las siguientes ofertas de alojamiento.

Camping de Zaragoza - Bungalows
(a 10 minutos del CDM Mudejar)
https://zaragozacamping.com/

Disponibilidad: 69 bungalows de 4 personas

Precio: 95€ la noche el bungalow

Reserva: a través de su web con el código: **JUGGERZGZ**

AZ ALojamientos - The Botanic Hostel
https://azalojamientos.com/hostel/the-botanic-hostel/.

Disponibilidad:

- 2 habitaciones de 12 personas/camas
- 1 habitación de 6 personas/camas

Precio: 55€ por persona el fin de semana.

Reserva:
Como la oferta es por grupo grande debemos gestionarlo desde la organización del torneo.

Os dejamos un formulario a continuación para que rellenéis con el alojamiento que necesitéis, si lo hacéis por equipos o grupos medianamente grandes mejor.

Los alojamientos los asignaremos según orden de llegada de los formularios.

Para hacer la reserva nos piden hacer el pago y la oferta la tenemos solo por **tiempo limitado** (hasta el martes 5 de marzo) así que cuando veamos que tenéis una reserva os avisaremos y tendréis **24 horas para hacer el pago** de lo que hayáis pedido. Si no se hace el pago en dicho tiempo, la reserva pasará a estar disponible al siguiente de la lista.

En este caso reserváis camas, intentaremos mantener los grupos tal y como solicitáis pero no podemos garantizarlo.
Ejemplo:

- Si los primeros reservan 12 camas, se les asignará una habitación de 12 personas.
- Si alguien reserva 8 camas y no hay ninguna habitación con 8 camas disponibles se repartirá por ejemplo en 4 y 4, según lo que haya libre. Se os avisará de esto antes del pago.
- Si alguien reserva 8 camas pero solo hay 6 libres, se os avisará para ver si las queréis coger o preferís pasar a las 2 opción o buscar vosotros el alojamiento.

Cualquier duda podéis escribir al correo.

Formulario**:** https://forms.gle/j53HiaKxW5rG36Ja7

3. Inscripción y plazos

Todo el torneo, así como las preinscripciones e inscripciones se podrá hacer y seguir a través de la web www.juggerliga.es

Reserva por Comunidad Autónoma:

Queremos que el TNZ tenga una representación lo más nacional posible, por lo que va a haber reserva de plazas por Comunidades Autónomas. Para ello se tomará el censo de la LJE[1], actualizado con todos los eventos de los que nos ha ido llegando información en todo el territorio nacional (*hasta el 31/01/2023*) y se repartirán las plazas porcentualmente entre las disponibles en el evento.

Si no se llenan todas las plazas reservadas, se completarán las inscripciones por orden de llegada de preinscripciones.

Los equipos Master entran dentro de esa reserva de plazas y cuentan para el cómputo total de su comunidad, pero tendrán prioridad ante todos los equipos que se inscriban, independientemente del orden, siguiendo las fechas que se detallan abajo. Si se apuntan fuera de plazo perderán su privilegio.

[1] Instamos a los equipos que no hayan formalizado su plantilla a que lo hagan. No es obligatorio, pero ayudará.

Las plazas reservadas para cada comida son las siguientes:

Total plazas: 46			
Galicia	4	5	Andalucía
C. Valenciana	6	3	Cataluña
C. La Mancha	1	7	Murcia
Aragón	3	3	Madrid
Asturias	2	1	Islas Baleares
País Vasco	2	7	Castilla León
Cantabria	1	1	Extranjeros y otras CCAA

Calendario

- **Del 1 al 8 de febrero** se realizará la preinscripción del torneo mediante la citada web con reserva de plaza por Comunidad. Equipos con reserva
- **Del 10 al 25 de febrero** los equipos avisados como preinscritos deberán realizar el pago de la fianza para reservar su plaza. Si acabado el plazo no han pagado y enviado el comprobante (tnzjugger@gmail.com) su plaza podrá ser ocupada por otro equipo de la lista de espera.
- **Del 25 de febrero al 21 de marzo**, se debe formalizar la inscripción realizando el resto del pago y mandando el comprobante (tnzjugger@gmail.com). En caso contrario, a pesar de haber abonado la fianza, la plaza podrá ser ocupada por un equipo de la lista de espera.

Formas de pago

Cualquiera de los dos pagos se realizará de la siguiente forma:

- **Transferencia bancaria:** ES96 2085 5302 0203 3061 9817
- **PayPal:** juggeraragon@gmail.com

Bajo ninguna circunstancia se aceptarán otras formas de pago.

Los dos pagos se distribuyen en:

1. **Fianza**[2] de la plaza de **20€/equipo**, donde confirmará su asistencia.
2. **Resto de la inscripción** del torneo, que en función de las necesidades del presupuesto será de **80-100€**[3]**/equipo**.

[2] No se devolverá a excepción de cancelación del evento o causas mayores **de la organización**.
[3] En caso de ser de 100€ (total del torneo de 120€) se incluirá la pernocta para los equipos - lugar por confirmar.

En el concepto del pago se ha de indicar el nombre del equipo-XIII TNZ.

5. Sistema de torneo.

Testeo

Las pegatinas de test aprobado tendrán un nº de serie que nos ayudará a obtener datos para proyectos futuros, así como con las posteriores fotografías, a comprobar que nadie ha puesto/quitado una pegatina que no debía.

Viernes:

El sistema de testeo será el realizado por equipos: **MIENTRAS UN EQUIPO ESTÉ EN EL TEST, NO PODRÁ ACCEDER NINGÚN OTRO EQUIPO.** Esto no quiere decir que tenga que estar todos los palos del equipo presente para realizar el test, sino que sirve para poder dosificar el trabajo a los voluntarios. De todas formas, os instamos a que paseis por el test con todos los palos que fueran posibles del equipo a la primera para agilizar el testeo.

Si un equipo ya ha pasado el test, pero no todas sus armas han pasado, deberá esperar a que quede libre la zona de testeo.

En este caso se testeando las armas por completo y se depositarán en dos estaciones diferenciadas:

- **Stick seguro:** con la pegatina del test aprobado ya puesta y para poder recogerla.
- **Stick no seguro:** que irá con un papel indicando las cualidades que no cumple el arma. **NO HAY QUE RETIRAR ESE PAPEL CUANDO SE VUELVA A COLOCAR EL ARMA EN LA ZONA DE TESTEO.**

No es necesario que el equipo esté para la recogida de los sticks, los testeadores avisarán a un nuevo equipo.

Sábado:

El sistema de testeo será individualizado y cada uno podrá dejar su arma en los turnos que los voluntarios del testeo indiquen.

La hora de testeo del sábado es ajustada, por lo que en el momento en el que comiencen los partidos, se cerrará y el que haya quedado sin testear, deberá acudir a la organización para la evaluación del stick.

Por esto último, recomendamos encarecidamente que el test se pase el viernes.

Torneo Oro

En este torneo participarán los equipos que vayan a competir por la obtención de puntos oro, es decir, del puesto 17 en adelante de los equipos presentes en función del ranking de la LJE

Este torneo está planteado para un máximo de 30 equipos.

Estos partidos tendrán diferentes condiciones para acabar:

- Haber finalizado el tiempo de partido (25 min. de juego + 5 de preparación)
- Que uno de los dos equipos marque 13 puntos y que además exista una diferencia de +2 puntos con el equipo rival.

Se divide en diferentes fases:

Fase 1: KEIZER

El sistema Keizer ofrece las ventajas del sistema suizo pero dando enfrentamientos más exigentes. Además, en cada ronda se actualiza la puntuación que te ha otorgado una victoria anterior, dependiendo de qué nivel de competición tiene el rival al que venciste y recompensando así ganar a rivales más fuertes.

El primer enfrentamiento se decidirá siguiendo el ranking de la LJE, enfrentando al 1º contra el 2º, al 3º contra el 4º y así sucesivamente.

Asimismo, a cada equipo y en orden descendente se les dará unos puntos, los cuales son lo que se dan por la posición que se está ocupando, (45 puntos al primero, 44 al segundo, etc.). Esta puntuación se consigue con la siguiente fórmula donde N es el número de participantes, por lo que se puede ver modificada la puntuación según el número de equipos inscritos.

Puntos 1º=N*3/2

Durante esta fase es posible que algún enfrentamiento se repita a partir de la 3ª ronda, es debido a que los enfrentamientos se están nivelando y no dejar que suceda alteraría los resultados.

En esta fase se permiten empates y consta de 4 partidos por equipo.

Los criterios para la ordenación de los equipos al acabar esta fase serán los siguientes:

1. Mayor cantidad de puntos
2. Mayor nº de victorias
3. Menor nº de faltas
4. Mayor diferencia de tantos
5. Mayor cantidad de tantos anotados
6. Menor cantidad de tantos encajados
7. Azar (la organización vota por lucha de paladines, aunque se puede elegir la moneda)

Fase 2: GRUPOS

Una vez reorganizada la clasificación según la fase anterior, se realizarán 6 grupos de 5 equipos cada uno[4], siendo compuestos de la siguiente manera:

- Grupo A: puesto 1, puesto 3, puesto 5, puesto 7 y puesto 9.
- Grupo B: puestos 2, 4, 6, 8 y 10
- Grupo C: puestos 11, 13, 15, 17 y 19
- Grupo D:...

Jugados todos los partidos de cada grupo, se ordenarán en función de sus victorias ocupando los puestos correspondientes a ese grupo. Es decir, si en el grupo A el equipo que empezó en el puesto 1 pierde todos los partidos acabará 5º de su grupo pero en la clasificación general acabará en el puesto 9.

En esta fase se permiten empates

Los criterios para la ordenación de los equipos al acabar esta fase serán los siguientes:

1. Mayor nº de victorias
2. Menor nº de faltas
3. Mayor diferencia de tantos
4. Mayor cantidad de tantos anotados
5. Menor cantidad de tantos encajados
6. Azar (la organización vota por lucha de paladines, aunque se puede elegir la moneda)

Fase 3: PLAY OFF

De la fase anterior se sacarán dos árboles de play off: del 1º al 16º y del 17º al 30º. En ambos árboles se enfrentarán el 1º vs 16º, 2º vs 15º, 3º vs 14º… (17º y 18º clasificaría automáticamente).

No es un play off con eliminatoria, por lo que todos los equipos (excepto los desparejados) quedarán con el mismo número de partidos.

El que gane la final del primer árbol, ganará el **Torneo Oro**.

En esta fase **NO** se permiten empates.

[4] Modificable en función de la cantidad de equipos que participen.

Torneo Máster

En este torneo participarán los 16 primeros equipos asistentes del ranking de la LJE, formando parte de la Liga Máster Idotaniko (Winter, TNZ y Summer).

Constará de una única fase en la que los 16 equipos jugarán un todos vs todos, lo que supone un total de 15 partidos a lo largo de todo el fin de semana. De esta forma y de manera indiscutible, habrá un campeón del Torneo Máster.

Los partidos finalizarán al cumplirse alguna de estas dos condiciones:

- Haber finalizado los 25 minutos de juego.
- Haber anotado 10 puntos y existir una diferencia de +2 en el marcador.

En este torneo se permiten los empates.
Los criterios de clasificación y ordenación serán:

1. Mayor nº de victorias.
2. Menor nº de faltas.
3. Mayor diferencia de tantos.
4. Mayor cantidad de tantos anotados.
5. Menor cantidad de tantos encajados.
6. Azar (por supuesto, lucha de paladines recomendada por la organización).

6. Horario

Debido a que no es posible dormir en el lugar del evento, no habrá una recepción oficial durante el viernes. Sin embargo, sí se harán testeos y se podrán arreglar los papeles previos para poder jugar en caso de no haberlos formalizado antes.

Dado que se jugarán dos torneos de forma simultánea, los horarios de partidos y/o descansos pueden verse variados.

VIERNES			
19:00-00:00	Test por equipos + formalización de documentos pendientes		
SÁBADO			
8:30-10:00	Test por equipos + formalización de documentos pendientes		
9:15-10:00	Charla de sistemas + resolución de dudas de reglamento		
Torneo Oro		**Torneo Máster**	
10:00-15:00	Partidos keizer	**10:00-14:00**	Partidos
15:00-16:00	Descanso	**14:00-15:00**	Descanso
16:00-21:00	Partidos grupos	**15:00-21:00**	Partidos
DOMINGO			
Torneo Oro		**Torneo Máster**	
10:00-15:00	Partidos play off	**10:00-15:00**	Partidos
15:00-15:30	Final del torneo Oro		
15:30-17:00	Entrega de premios		

7. Reglamento y arbitraje

El reglamento que vamos a utilizar es el de la LJE aunque habrá algunas normas de la casa que especificaremos más adelante y que **solo afectarán al Torneo Oro** ya que es una competición aislada a diferencia de la Liga Master que es una competición que transcurre a lo largo de toda la temporada.

Instamos a los jugadores y árbitros a que se lean el reglamento o las posibles dudas que tengan.

Algunas posibles dudas:

Tal como se especifica en las FAQ del reglamento, si la funda de tela se sale del palo (aunque sea parcialmente) se considera arma rota.

A pesar de ser un sistema de sets, NO se establece juego pasivo, ya que se cuenta con una pista de juego de 25 minutos.

En el artículo 4.1.5. se especifica que los palos sólo pueden interactuar con el jugg para moverlo. Al aclararse el movimiento, no está permitido RETENER el jugg sujetándolo con un arma (ofensiva o defensiva).

Recordatorio del artículo 4.3.4. de que impactar en zona no válida y en zona válida al mismo tiempo hace que el impacto sea válido (aunque sea la cabeza el lugar en el que se recibe el impacto).

Aclaración del artículo 4.3.9.: no es necesario que haya un resultado peligroso si la acción lo ha sido.

Aclaración del artículo 4.5.2.C) el escudo es el único arma que debe colocarse en posición vertical (y pegado al cuerpo) y no horizontal al suelo.

Aclaración del artículo 4.5.3.D) ha de hacerse sin recoger los dedos, sin saltar entre uno u otro (es decir, empezar por el pulgar y acabando en meñique o al revés).

En el artículo 3.5.2.3.. se aclara que al finalizar un set se ha de cambiar de lado del campo y en el artículo 5.2.8.1. se aclara que no puede haber acuerdo entre jugadores que contradigan el reglamento. Aún así, la Organización, establece como obligatorio el cambio de campo por los siguientes motivos que afectan de forma directa a los jugadores: medio campo mal medido, viento, sol u otras cuestiones climatológicas en contra/a favor, arbitrajes realizados por equipos diferentes (cuando estás al otro lado te arbitra el otro árbitro) o como pueden ser las cuestiones videográficas (como la cámara no se mueve, sólo graba un lado del campo).

Normas de la casa (**Solo Torneo Oro**)

Añadido al artículo 2.1.1.: Aunque no se hace mención a los pomos, el alma del arma no podrá notarse ni en sus bordes ni en su frente, para evitar daños y lesiones.

Modificación del artículo 2.8.8. (y parcial del 4.4.1.): Su impacto dejará de ser efectivo cuando la velocidad de la bola sea perceptiblemente diferente al de inicio. Los tirones, cambios de giro, impactos lanzados, etc. serán válidos siempre que se encuentren dentro de una piedra o intervalo tras cambiar la velocidad. En caso de duda se aplica la máxima de agacharse y consultar al árbitro como en cualquier otra situación.

Modificación del artículo 3.3.11.: El punto será válido en el momento en el que cualquier parte del jugg toque el agujero de la base por un corredor aún activo o en situación simultánea de haberlo hecho (dobles), aunque cualquiera de los corredores aún esté en contacto con el jugg.

Excepción al artículo 3.4.1.: No se repetirá el punto si el equipo contrario al que hizo la formación incorrecta consigue anotar a pesar de la desventaja y además se podrán aplicar las faltas correspondientes cometidas durante el punto.

Añadido al artículo 4.5.4.B): El movimiento de pasar un arma a un jugador puede hacerlo también un árbitro, siempre y cuando con esta acción no interrumpa su función de arbitraje.

Añadido al apartado 4.8.: Si se desplaza la base en exceso, el corredor atacante podrá anotar dejando el jugg en el sitio original de la base.

Añadido al artículo 5.1.3.: Será considerado aviso que un jugador cuente 5 en lugar de 8, haciendo que **REINICIE** su cuenta desde 0, siempre y cuando todavía no le haya dado tiempo a intervenir en el juego. La reiteración de este aviso sí lo convertirá en falta grave. Contar 4 o contar 7 seguirá siendo falta (porque no es una confusión: es contar de menos).

Cambio de arbitraje:

No se podrá realizar el cambio arbitral, ni siquiera cuando los dos equipos estén de acuerdo en ello.

Si durante un partido nos enfrentamos a un mal arbitraje, deberemos proceder de forma previa a solicitar más árbitros en el campo: contamos con la figura del árbitro libre, 2 árbitros de apoyo a base más 1 personal por equipo.

En caso de que no fuese suficiente con los árbitros extra, la organización dispone de un Equipo Arbitral propio que irá vigilando el correcto funcionamiento de los campos. Se podrá acudir a éste para solicitar que vigilen la actuación de los árbitros.

Si este Equipo Arbitral de la Organización observa negligencia (nunca desacuerdos de decisiones) o desconocimiento del reglamento, procederá a imponer una sanción al equipo que haya arbitrado de forma incorrecta, lo cual contará con una falta grave en el cómputo total de faltas de equipo.

Independientemente de esto, los equipos podrán seguir poniendo reclamaciones de los partidos, especialmente en el caso en el que el Equipo Arbitral de la organización no se encuentre disponible.

Sistema de faltas

El total de faltas graves (o equivalentes) que un jugador podrá cometer antes de ser expulsado, será de 2.

El total de faltas graves (o equivalentes) que un equipo podrá tener antes de dar por perdido el partido se aplicará con la fórmula de **2 × ln(P × 20) − 7,8** (donde P es la cantidad de puntos total que necesita marcar un equipo para ganar el partido), lo que hace que en ambos torneos (Oro y Máster) el total que se puede cometer sea de **3 faltas graves**.

El total de faltas graves (o equivalentes) que un equipo podrá cometer antes de quedar último de la fase, será aplicando la fórmula de **(3xN)/2** siendo N el número de partidos de la ronda.

8. Sorteos y patrocinadores.

PRÓXIMAMENTE MÁS INFORMACIÓN