

Dossier de Competición

I Liga Regional Mudéjar

La siguiente liga busca el disponer de una competición de larga duración durante la temporada, llegando a celebrar 4 jornadas a lo largo del año. Con esto fomentamos la competición entre los equipos de Jugger locales, dando las facilidades que en otros núcleos de España tienen para competir entre ellos y mejorar el nivel del Jugger Aragonés.

1. Organización:	1
2. Lugar y fecha:	2
3. Inscripción:	3
Documentos complementarios a enviar:	3
Gastos e ingresos:	4
4. Horarios:	4
5. Sistema de juego:	4
Reglamentos	5
Arbitraje	6
6. Comida:	6

1. Organización:

El Club de Jugger Zaragoza organiza la 1ª Liga Regional Mudéjar, que aunque al estar proyectada a nivel regional, siempre dará cabida a equipos de otras comunidades que deseen participar.

Para evitar saturaciones de las personas que se hacen cargo, se recomienda ir a resolver las dudas a los voluntarios designados para ello, expuestos a continuación:

- **Sistema del torneo:** Elena (Surferos del Ebro)
- **Arbitraje:** Pérez (Surferos del Ebro)
- **Testeo:** McLovin (Batalladores)
- **Redes:** Fraga (Surferos del Ebro)
- **Dudas sobre las instalaciones:** Laq (Batalladores)

Para consultas previas al evento, escribir al correo clubjuggerzgz@gmail.com o contactar por Instagram a [@zaragozclubjugger](#)

Recordamos que estas personas y todas las demás que no aparezcan en el dossier realizan un trabajo **voluntario** y que es mucho más fácil conseguir

amabilidad siendo amable. Del mismo modo, se procurará que todas ellas os atiendan con la mejor de las intenciones.

Para evitar saturaciones y molestias innecesarias, una forma es plantearse si la duda tiene una posible solución sin consulta, haciéndolo de la siguiente forma:

- Duda sobre **sistema**: *dossier*
- Duda sobre **reglamento**: *reglamento LJE (y dossier para las normas de la casa).*
- Duda sobre **testeo**: *reglamento (medidas) y dossier (horarios)*
- Dudas sobre **ubicaciones**: *dossier*
- Dudas sobre **horarios**: *dossier*

Como colaboración se encuentran la AAJ que será la encargada de prestar el material, la LJE desde donde se llevará el registro y se podrá seguir el desarrollo del torneo a través de la web y el CDM Mudéjar que ha cedido el espacio de las instalaciones.

2.Lugar y fecha:

El lugar donde se celebrará la 1ª Liga Regional Mudéjar será el **CDM Mudéjar**, en Zaragoza, donde se han estado realizando las últimas competiciones de la AAJ y el Club.



Actualmente el lugar se encuentra en obras, por lo que es probable que la entrada esté desviada de su acceso normalizado. Intentaremos colocar carteles para evitar que los coches se pierdan a la hora de entrar.

Por el momento, el acceso se ubica siguiendo la entrada al parking de la cooperativa de Radio Taxi; al pasar la entrada del parking de largo, a mano derecha, se encuentra el camino de tierra habilitado que lleva al recinto.



Las instalaciones disponen de baños y vestuarios, bar y aparcamiento,

Las fechas de las 4 jornadas serán¹:

- 1ª Jornada Liga Regional Mudéjar: 19 de octubre
- 2ª Jornada Liga Regional Mudéjar: 11 de enero
- 3ª Jornada Liga Regional Mudéjar: 15 de marzo
- 4ª Jornada Liga Regional Mudéjar: 28 de junio

3. Inscripción:

Para que la I Liga Regional Mudéjar salga adelante se necesita un **mínimo de 4** equipos y un **máximo de 16** equipos. Estos equipos podrán realizar sus inscripciones a través de la plataforma web de la LJE, seleccionando a los jugadores participantes, que serán fijos durante toda la temporada de fichaje, pudiendo incluir un máximo de 4 frees² por jornada.

La plantilla se deberá de componer de un **mínimo de 7³** jugadores hasta un **máximo de 15**, debiendo presentar a cada jornada un **máximo de 10** jugadores.

¹ Se tendrán en cuenta competiciones nacionales o regionales cercanas para la posible modificación de fechas, con la intención de permitir participar en la mayor parte de eventos posible.

² En caso de llevar más de 4 frees a una jornada, el equipo podrá jugar en el evento, pero se le darán los partidos por perdidos para la clasificación del ranking de la LJE (tal y como se marca en competición).

³ Se podrán hacer excepciones siempre bajo consulta a la organización.

La inscripción al evento se hará por estricto orden de llegada, quedando fuera los equipos posteriores al 16º y en caso de baja, siendo el 17º el primero en ocupar plaza.

El pago del torneo se hará en la cuenta del Club:

ES65 3191 0001 7458 6063 7825

Se realizará un pago único indicando la siguiente información:

Inscripción liga [Nombre del equipo]

Documentos complementarios a enviar:

Estos documentos serán enviados al correo del club (clubjugggerzg@gmail.com) o presentados físicamente el mismo día del evento.

- ☐ **Permiso para menores:** esta hoja sólo será necesaria rellenarla en caso de ser menor de edad; **si el menor de edad es socio de la AAJ y ya ha rellenado el documento** de participación en las actividades de la asociación, **NO será necesario** que entregue este documento.
- ☐ **Protección de datos:** este documento **sólo es necesario** rellenarlo si:
 - a. **Se quiere modificar** el anteriormente firmado.
 - b. **No se ha rellenado** en ninguna otra competición de la AAJ o el Club.

Gastos e ingresos:

La liga tiene unos costes por jornada diferenciados en función de los participantes. Para esclarecer un poco el asunto, facilitamos un enlace a Excel ( **Costes**) donde se han hecho las previsiones de los costes teniendo en cuenta el número de participantes.

La horquilla prevista de coste de la liga será de un mínimo de 10€ y un máximo de 40€ por jornada y equipo. Intentaremos que ronde los 20-30€/equipo (de pago único).

El orden que se empleará en la distribución del dinero será la siguiente:

1. Fianza y alquiler de material de juego: bases, campos, juggs, tablas, actas, bolígrafos y equipo de sonido.
2. Diplomas, medallas y trofeos para el final de la liga.
3. Arbitraje profesional (sacado de los posibles beneficios).

4. Horarios:

Se empleará el horario de entrenamientos y el espacio, cedido en colaboración con la AAJ.

Cada jornada se convocará a los equipos que vayan a disputar los partidos y se tendrá un periodo de 1 hora y media para realizar todo lo necesario: testeo de implementos, preparación del partido y partido.

En función de los equipos convocados y los partidos a jugar, el horario será más amplio o menos. Si la jornada de liga acaba antes que el horario de entrenamiento, más tarde habrá entrenamiento de la AAJ para todos los socios que lo deseen. Por tanto, los horarios sufrirían modificaciones dependiendo de la cantidad de equipos participantes, llegando a no ser necesaria la jornada de tarde.

5. Sistema de juego:

La liga se plantea con un sistema de Round-Robin (todos contra todos) que se alargaría durante todas las jornadas. En caso de ser pocos equipos se haría la ida y vuelta a lo largo de toda la temporada.

Los partidos se jugarán hasta finalizar el tiempo⁴ de convocatoria.

Los partidos ganados dan 3 puntos, los empatados 1 y los perdidos 0.

En caso de perder un partido por faltas se perderá el partido 20-0.

El criterio de clasificación en caso de empates para el final de la liga será:

1. Mayor puntuación por victorias o empates.
2. Mayor gol-average.
3. Menor número de faltas.
4. Mayor número de goles anotados.
5. Menor número de goles en contra.
6. Duelo entre paladines⁵.

Reglamentos

El reglamento a utilizar será el de la LJE, con las siguientes normas de la casa:

- Modificación del **3.3.11.**: el punto será automático una vez que el jugg se introduzca en la base por un corredor aunque esté siendo tocado por el corredor contrario y aunque le impacte un arma simultáneamente.
- Modificación del **4.4.**: El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola está activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado 4.3.
Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando por una acción ajena al kетteman pierde **súbitamente velocidad de manera significativa**.

⁴ En el tiempo se incluye el test de implementos, por lo que se recomienda ir puntual a la convocatoria.

⁵ Los paladines serán designados por los capitanes del equipo y jugarán un enfrentamiento a 3 golpes. El que golpee 2 veces a su rival, gana.

Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.

- Aclaración del **4.8.**: en el desplazamiento excesivo de la base el punto no se detiene, sino que el corredor podrá marcar en el lugar donde estaba antes si no es posible colocar la base en su lugar de origen.
- Añadido al **5.2.6.2.**: un jugador que sea expulsado (por técnica o por acumulación de faltas) deberá abandonar el campo en el momento en el que se le comunique y no podrá ser reemplazado hasta el comienzo del siguiente punto.

Además del reglamento de juego, se recuerda que todas las personas que participen en la competición están sujetas al [reglamento de régimen interno de la AAJ](#) y su cumplimiento será obligatorio.

Arbitraje

Con el fin de añadir una mayor calidad a la competición, se ruega a todos los participantes que lleven actualizado el reglamento de la LJE y que atiendan a las modificaciones y añadidos que se han hecho en el apartado anterior.

Además de esto, se recuerda que en el reglamento no está contemplado el cambio arbitral y que la organización lo permitirá sólo de un árbitro de un equipo por un árbitro del mismo equipo, tras haber agotado los recursos disponibles, tales como: apoyo de arbitraje a los bases y uso de árbitros personales. El cambio además sólo se podrá hacer efectivo por desconocimiento del reglamento o por inactividad del árbitro, nunca por un fallo en la decisión de una acción.