

Dossier de Competición
Torneo San Valero

TORNEO SAN VALERO

CDM MUDÉJAR, ZARAGOZA
26 DE ENERO
INFÓRMATE A TRAVÉS DE JUGGERLIGA.ES



ORGANIZADO POR:



COLABORAN:



@ZARAGOZACLUBJUGGER



@JUGGERARAGON



@LIGADEJUGGERESPANA

1. Organización:	2
2. Lugar y fecha:	3
3. Inscripción:	3
Documentos complementarios a enviar:	4
Gastos e ingresos:	4
4. Horarios:	5
5. Sistema de juego:	5
Reglamentos	6
Arbitraje	6
Preparación del partido	7

1. Organización:

El Club de Jugger Zaragoza organiza el Torneo San Valero.

Para evitar saturaciones de las personas que se hacen cargo, se recomienda ir a resolver las dudas a las personas designadas para ello, expuesta 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 [@zaragozaclubjugger](https://www.instagram.com/zaragozaclubjugger)

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 así como gestionado la comida que se celebrará el mismo día.

2. Lugar y fecha:

El lugar donde se celebrará el Torneo San Valero será el **CDM Mudéjar**, en Zaragoza, donde se han estado realizando las últimas competiciones de la AAJ y el Club.



3. Inscripción:

El equipo tendrá que inscribirse **desde el 20 al 24 de enero** a través de la web de la LJE, donde deberá seleccionar a los jugadores que van a participar en el torneo.

La plantilla se deberá de componer de un **mínimo de 6¹** jugadores hasta un **máximo de 10**.

¹ Se podrán hacer excepciones siempre bajo consulta a la organización.

El número de **equipos participantes** se establece entre **4 y 8²**. Teniendo en cuenta que dependemos del alquiler de las instalaciones (y su correspondiente gasto).

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 [Nombre del equipo] San Valero

El torneo tendrá un coste de **50€ por equipo**.

Documentos complementarios a enviar:

Estos documentos serán enviados al correo del club (clubjuggerzg@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:

El torneo tiene unos costes 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.

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

1. Alquiler de instalaciones (en caso de ser pocos equipos no será necesario este desembolso).
2. Fianza y alquiler de material de juego: bases, campos, jugs, tablas, actas, bolígrafos y equipo de sonido.
3. Diplomas, medallas y trofeos.
4. Arbitraje profesional (sacado de los posibles beneficios).

² En función de los equipos participantes se desarrollará en el sistema las posibles opciones de competición que se establecen.

4. Horarios:

El torneo abrirá la **recepción** a los equipos **a las 8:30** de la mañana del domingo 26, en el CDM Mudéjar.

Desde ahí se les indicará la **zona de testeo**, que irá **de 9:00 a 10:00**, momento tras el cual se iniciarán los partidos.

Los **partidos** se jugarán de **10:00 a 14:00** y se retomarán **de 15:00 a 18:00**.

La **comida** está planteada para las **14:00 hasta las 15:00**.

El torneo **finalizará** no más tarde de **las 20:00**, pudiendo modificarse otros horarios para que cuadre este requisito.

5. Sistema de juego³:

El torneo se plantea con un sistema de Round-Robin (todos contra todos), por lo que habrá un mínimo de 6 partidos (en el caso de ser 4 equipos) y un máximo de 28 partidos (en el caso de ser 8 equipos). Teniendo en cuenta la gran diferencia de partidos que habrá entre una cantidad y otra de equipos, colocamos detalles para un caso de mínimos y un caso de máximo⁴.

- ☐ **4 equipos en Round-Robin** a un campo: de 10:00 a 14:00, comida hasta las 15:00 y una última ronda para la revancha entre el 1er y 2º puesto, acabando el torneo a las 17:00.
- ☐ **8 equipos en Round-Robin** a dos campos: de 10:00 a 14:00 y de 15:00 a 19:30.
- ☐ **8 equipos en Play off** a un campo teniendo en cuenta el ranking de la LJE a un campo: de 10:00 a 14:00 y de 15:00 a 19:00.

En cualquiera de las opciones, los partidos se establecen a un máximo de 25 minutos de juego, con 5 minutos de preparación previa (30 min).

Los partidos se juegan al primero que marque 10 puntos con cambio de campo cuando un equipo llega a 5. En todas las opciones anteriores, a excepción del play off, están permitidos los empates. 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 10-0.

El criterio de clasificación será:

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

³ Sistema oficial colocado en el anexo I del Dossier

⁴ Conforme se acerque la fecha se actualizará este documento para dejar la opción que se vaya a usar.

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.

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 ketteman pierde **súbitamente velocidad de manera significativa**.
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 necesarios, 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.

Preparación del partido

Nos encanta veros ociosos y disfrutar del clima de Zaragoza, pero los 5 minutos que se dan de preparación para antes de un torneo, nos tememos que no son para eso.

En esos 5 minutos los dos equipos que vayan a arbitrar deberán: elegir quiénes van a ser los árbitros del partido (obligatorio poner un árbitro de tabla), revisar las armas de ambos equipos, hablar con los capitanes para preguntarles si tienen alguna duda o quieren pactar una intensidad concreta en la lucha de corredores, informar de quién va a ser el árbitro principal y desear mucha suerte a los jugadores.

En caso de que un equipo arbitral llegue tarde y afecte al desarrollo del partido, la organización podrá sancionar a dicho equipo de manera proporcional tras acabar el encuentro.