



Liga de Jugger España

XXVI Torneo Murciano de Jugger

Sistema de competición



Sistema de torneo

Normas generales

- El torneo utilizará el [Reglamento LJE 24/25](#) con una modificación:

4.4.1 El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola esté 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 a causa de un impacto pierde súbitamente velocidad o cambia de dirección.

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

Aclaración:

Se considera súbito a un cambio que sucede en un instante.

Se considera un cambio de dirección a un cambio cercano a 90° o más.

Se considera un cambio de velocidad a una reducción de más de la mitad de su velocidad.

- Los torneos serán de 12 equipos.
- Los partidos serán a 45 minutos.
- Si un equipo alcanza una diferencia de 10 puntos se da por concluido.
- Cada equipo deberá arbitrar 1 partido por cada partido que juegue.
- Cometer **4 faltas en un partido** te hace perder un partido.
- Las faltas graves, se reinician en el cambio de fase.
- Si un equipo excede el número máximo de faltas graves de la fase se considerarán como perdidos 10/0 todos los partidos que le queden por jugar incluyendo en el que se cometió la última grave.
- Un equipo que exceda el máximo de faltas graves en una ronda pasará el último de la ronda.
- En caso de que un pompfe o kette, debido al uso, no estuviera en condiciones de pasar un testeo deberá ser abandonado de su uso inmediatamente.



- El uso de un pompfe o kette que no haya sido aprobado por los testeadores supondrá la expulsión inmediata de ese jugador del torneo.
- Está terminantemente prohibido consumir drogas, fumar o beber alcohol en el terreno de juego.
- La organización se reserva el derecho a sancionar jugadores o equipos por cuestiones que no estén en esta lista si así lo cree necesario.



Primera fase

Grupos

La primera fase consiste en 4 grupos de 3 equipos sorteados en bloques de 4 según su posición en el ranking nacional de la LFE.

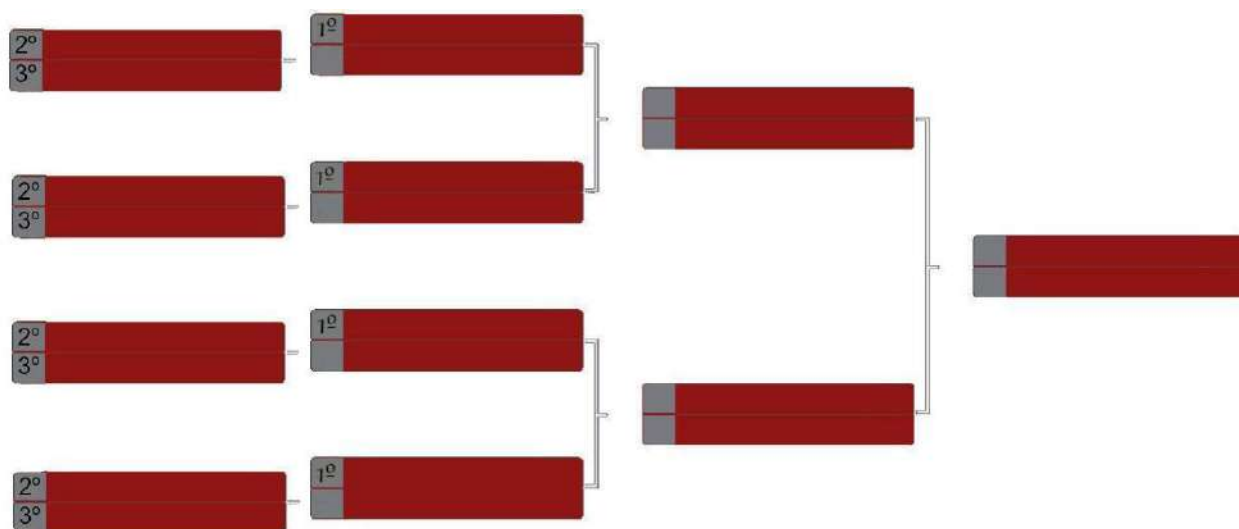
- Una victoria otorga 3 puntos, una derrota 0 puntos.
- Los criterios para determinar la clasificación en los grupos son en este orden:
 1. Número de puntos.
 2. Golaverage.
 3. Faltas graves.
 4. Golaverage positivo.
 5. Golaverage negativo.
 6. Azar.
- Cometer **4 faltas en esta fase** te hace pasar último de fase.
- En esta fase cada equipo que no juegue deberá poner un árbitro en cada campo.



Segunda fase

La segunda fase consta de 1 árbol de knock-out.

- Los dos primeros equipos de cada grupo pasarán al árbol que decidirá las posiciones del 1º al 8º sorteados de la siguiente forma:



- No se podrá repetir en cuartos de final un enfrentamiento de grupo.
- Se realizarán los árboles completos.
- No se permiten empates.
- En caso de que termine el tiempo de ronda y el partido esté empatado cada caso de forma particular.
- Todos los equipos deberán presentar al menos 2 árbitros al partido que deban arbitrar.
- Cometer **8 faltas en esta fase** te hace pasar último de fase.
- Antes de cada partido habrá 5 minutos de preparación.
- Las 10 últimas piedras de cada partido serán claramente distinguibles.
- Cada ronda tendrá un tiempo de cortesía de 3 minutos indicados con 3 piedras claramente distinguibles.
- Tras estas piedras los equipos que no estén en posición estarán llegando tarde.
- Si un equipo que debiera jugar un partido llega tarde perderá ese partido.



- Las rondas serán de 1h30 minutos*.
 - Una ronda completa comprende 2 partidos.
 - Durante 1h30 sonarán piedras de forma **ininterrumpida**.
 - La pista de piedras que se utilizará para esta fase tendrá diferentes tonos que indicarán diferentes momentos de la ronda:
 - 5 minutos de *piedras de preparación* (si al finalizar estas piedras el partido no ha comenzado se considerará que el equipo que falte está llegando tarde).
 - 36 minutos de *piedras de ronda*.
 - 4 minutos de *piedras de final de ronda* (ya no se podrán pedir descansos).
 - 10 *piedras de final de partido*.
 - **Todos los puntos en disputa deben terminarse mientras suenen piedras.**
 - Este esquema se repite 2 veces.
 - Se podrá comenzar el segundo partido de la ronda inmediatamente después de que finalice el primero.
 - En caso de comenzar el segundo partido antes de que suenen las 10 *piedras de final de partido* se ignorarán todas las indicaciones acústicas que no correspondan al tiempo de ronda de ese partido y se tratarán todas las piedras del tono que sean como piedras de ronda salvo las **ÚLTIMAS piedras de final de ronda**.
 - En caso de comenzar un partido de forma prematura este partido puede durar hasta que termine la ronda.