

DOSSIER TIE25 VERSIÓN OFICIAL

JUGGER MADRID 15º ANIVERSARIO

TEMPORADA 2025 * 2026

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGGER

@JUGGERMADRID



VIII TORNEO INTERNACIONAL DE JUGGER ESPAÑA

LIGA DE JUGGER ESPAÑA

@REFIXYOURSELF MARCA COLABORADORA

@LIGADEJUGGERESPANA



Método de inscripción

Rellenar el formulario del VIII Torneo Internacional de España.

Pagar la tasa de inscripción.

Entregar la plantilla del equipo en plazo. (Hasta el 4/09/25 en jugger.es)

Completar el check-in con el documento de exención de responsabilidad.



Ubicación

Terreno de juego

Campos de Enrique Moreno Lalo. Paseo del Deleite nº7 28300 Aranjuez.

2 Campos de fútbol 11 de césped artificial.



Organización

Persona de referencia staff: María Vázquez, Raquel Vázquez.

Persona de referencia incidencia arbitral: Rafael Muñoz y Daniel Andrés.

Contacto de whatsapp con la organización: [Chat TIE25](#)





Check-in y testeo

Necesario para el check-in: DNI o Pasaporte,
Documento de exención de responsabilidad firmado
por el equipo y autorización de menores (si es el caso).

Viernes 12: Polideportivo Municipal Agustín Marañón
Check-in: 18:30h. – 21:30h.
Testeo: 19:00h. - 21:30h.

Sábado 13: Campos de Enrique Moreno Lalo
Check-in: 8:30-9:30h.
Testeo: 8:30 – 9:30h.



Equipos

Mínimo de jugadores por plantilla 5.
Mínimo de edad para participar 14 años bajo tutela.
Se les entregará una pulsera de uso obligatorio y dos
llaveros de móvil por equipo para la labor arbitral.



Cronograma

Sábado

8:30h. Abre: desayuno, testeo y check-in.
9:30h. Charla arbitral.
10:00h. Partidos.
13:00h. Descanso.
14:15h. Partidos ronda 2.
16:45h. Descanso.
17:15h. Partidos ronda 3.

Domingo

8:30h. Abre el desayuno.
9:00h. Partidos.
13:30h. Gran final.
14:45h. Entrega de premios.

Los horarios pueden sufrir cambios según las necesidades
de organización del torneo. Todas las notificaciones urgentes
os llegarán al [chat de whatsapp](#) del torneo.

1. Programa





Sorteo

Se retransmitirá en directo de forma online a través del [canal de Twitch de Tabla Media](#) colaboradores del TIE25, el día 10/09/2025 a las 19:30h.

El sorteo se hará en base al ranking FEJ ,teniendo en cuenta la participación de equipos extranjeros como wildcard.



Sistema de puntuación

La competición tendrán lugar en 4 fases con la siguientes formas de puntuación:

1ª y 2ª Ronda

Victoria = 3 ptos.

Empate = 1 pto.

Derrota = 0 ptos.

3ª y 4ª Ronda

Eliminatoria directa.

No hay empates.



Criterios de ordenación

1ª y 2ª Ronda por orden de prioridad:

1. Puntos totales.
2. Golaveraje.
3. Faltas graves.
4. Puntos a favor.
5. Puntos en contra.
6. Azar.

3ª y 4ª Ronda por eliminatoria directa.



Rondas

Duración máxima: 25 minutos

Tiempo de preparación (diferente sonido): 5 minutos jugables.

Penalización por llegar tarde al partido: Sí.

Al final de las rondas 2,3 y 4 entregarán el jugg en la organización.

Información sobre las rondas: Estará actualizado en directo en la web de la LJE. El link de acceso también estará en

[CHAT INFO TIE](#) - [DISCORD TIE](#) - [WEB TIE](#)

2. Sistema de competición



Grupos

Se formarán 11 grupos de 4 equipos repartidos por bombos y separados en base a la última actualización del ranking de la FEJ teniendo en cuenta los equipos internacionales como wildcard. Siendo cabeza de grupo los 11 primeros, entrando de segundos los equipos no nacionales y completando consecutivamente según el orden del ranking.

Nº partidos: 3

Se jugará un total de 3 partidos entre los equipos de cada grupo para determinar su posición de la siguiente fase.

Puntos: 13

Gana el primer equipo que **anote 13 puntos o a diferencia de 10** puntos, lo que suceda primero. Se realizará un único **cambio** de campo cuando un equipo marque **6 puntos. Empates sí permitidos.**

Máximo de faltas graves: 5

Se expulsará al equipo en su 5º falta grave.

Ronda 1: Fase de grupos

2. Sistema de competición: Sábado



Grupos

Los grupos de la ronda 2 se conformarán en base a los resultados anteriores, siguiendo los criterios de desempate establecidos en los criterios de ordenación. Se formarán 11 grupos de 4 equipos, distribuidos de la siguiente forma:

- Power Group (Top 1-16): Los 11 mejores primeros y los 5 mejores segundos repartidos en 4 grupos de 4 equipos. Este grupo se reordenará en base a su resultado final, entre los puestos del 1 al 16, de cara a la ronda eliminatoria del domingo.
- Middle Group (Top 17-32): Los siguientes 6 mejores segundos y los 10 mejores terceros en 4 grupos de 4 equipos.
- Low Group (Top 33-44): Los 12 equipos restantes en 3 grupos de 4 equipos.

Tras los resultados de la ronda 2 se hará una clasificación en 3 bloques con los equipos del Top 16 y Top 32 para jugar los Play-In. Los equipos que no tengan que jugar la 3ª ronda habrán finalizado sus partidos del sábado.

Ronda 2: Posicionamiento

2. Sistema de competición: Sábado

Nº partidos: 3

Se jugará un total de 3 partidos entre los equipos de cada grupo para determinar su posición en los árboles del domingo.

Puntos: 13

Gana el primer equipo que **anote 13 puntos o a diferencia de 10** puntos, lo que suceda primero. Se realizará un único **cambio** de campo cuando un equipo marque **6 puntos. Empates sí permitidos.**

Máximo de faltas graves: 5

Se expulsará de la ronda al equipo en su 5ª falta grave.

Aviso:

No permanecer en el puesto de organización durante la preparación de la ronda 3. Avisaremos por megafonía a los equipos que juegan los Play-offs y a los que pueden abandonar las instalaciones.



Grupos

Según los resultados de la ronda anterior, las 4 posiciones más bajas del Power Group se enfrentarán contra las 4 mejores posiciones del Middle Group de los resultados de la ronda anterior.

Ejemplo Play-In de ascenso al top 16:

- Puesto 13° vs 20°.
- Puesto 14° vs 19°.
- Puesto 15° vs 18°.
- Puesto 16° vs 17°.

Las 6 posiciones más bajas del Middle Group se enfrentarán contra las 6 mejores posiciones del Lower Group de los resultados de la ronda anterior. Ejemplo Play-In de ascenso al top 32:

- Puesto 27° vs 38°.
- Puesto 28° vs 37°.
- Puesto 29° vs 36°.
- Puesto 30° vs 35°.
- Puesto 31° vs 34°.
- Puesto 32° vs 33°.

El resultado del partido otorgará un intercambio de puesto directo entre el ganador y el perdedor, permitiendo a los equipos ascender a los puestos superiores o conservarlos. En caso de que un equipo del grupo de Play-In del puesto superior gane su partido, conservará su puesto y no descenderá.

Ronda 3: Play-In

2. Sistema de competición: Sábado

Nº partidos: 1

Cada equipo jugará un único partido y arbitraré otro.

El resultado de los partidos determinará su posición en los árboles del domingo.

Puntos: 13

Gana el primer equipo que **anote 13 puntos o a diferencia de 10** puntos, lo que suceda primero. Se realizará un único **cambio** de campo cuando un equipo marque **6 puntos**.

Empates no permitidos, se añadirán intervalos de último punto.

Máximo de faltas graves: 3

Se expulsará al equipo en su 3º falta grave.



Grupos

Se conformarán 2 árboles de 16 y uno de 12 a eliminatoria directa. Los enfrentamientos se producen conformando dos ramas, repartidas entre los picks realizados por el top del 1 al 16 a raíz del resultado de la fase anterior sobre los equipos del 17 al 32 y consecutivamente.

3º- 4º y 1º-2º Puestos: Se jugarán al mejor de 3 sets de 7 sin límite de tiempo de ronda y sin empate permitido. Se finalizará el partido cuando un equipo haya ganado los dos sets, o cuando un equipo haya alcanzado el límite de faltas establecidas de la ronda o el partido, lo que primero suceda. El cambio de campo se realizará al finalizar cada set.

Los equipos del 3º y 4º puesto arbitrarán el partido de la final.

Ronda 4: Eliminatoria

2. Sistema de competición: Domingo

Nº partidos: 4

Se jugará un total de 4 partidos.

Puntos: 13

Gana el primer equipo que **anote 13 puntos o a diferencia de 10** puntos, lo que suceda primero. Se realizará un único **cambio** de campo cuando un equipo marque **6 puntos**.

Empates no permitidos, se añadirán intervalos de último punto.

Máximo de faltas graves: 6

Se expulsará al equipo en su 6º falta grave (incluidas las finales).



Testeo de sticks

- Se promueve que los jugadores utilicen **sticks uni-core** **excluyendo aquellos sticks con anillo**. Es decir, una zona de golpeo = un **único churro**/ pieza de esterilla. Esto no afecta a los kettes de ninguna forma. **No se aceptarán sticks de más de dos piezas en la zona de golpeo por considerarse peligrosos para la competición**. Tampoco se admitirán sticks, escudos o kettes en mal estado o fuera de la normativa.
- Se ruega a los jugadores que actualicen el estado de sus sticks antes del torneo y que no pasen su arma al testeo sin haberlas revisado personalmente antes. Todos los residuos generados por la reconstrucción de sticks durante los testeos deben ser recogidos.
- Jugar con un stick que no cumpla la normativa es una falta grave y el equipo o el jugador en cuestión, podrá ser sancionado.

Faltas y partidos

- La competición se llevará a cabo según la última actualización de la normativa FEJ.
- El número de faltas por fase se calcularán en base a la fórmula $(N*3/2)$, donde N es la cantidad de partidos que se juegan por fase. Se redondeará siempre hacia arriba. El número de faltas definido en el reglamento para perder un partido será la cota mínima.
- Expulsión por **máximo de faltas del partido**: Cuando el equipo obtenga la 3ª falta grave el partido terminará con un resultado de 10-0 (aunque el máximo de puntuación sean 13 puntos). El equipo rival mantendrá sus puntos si ha superado los 10 puntos.
- Expulsión por **máximo de faltas de la ronda**: El equipo será sancionado quedando en la posición más baja por la que compite en ese momento. De forma que, si estaba en grupo de octavos, quedará 8º y si estaba en grupo de 9º al 16º, quedará 16º y sucesivamente.

En la fase de grupos, descendería hasta la última posición dentro del grupo y todos los partidos restantes contarían como una derrota de 10-0 si deciden jugarlo.

- Si un/a jugador/a acumula 2 faltas graves durante un partido, queda expulsado/a del partido con la segunda falta.

3. Normativa de competición



Arbitrajes

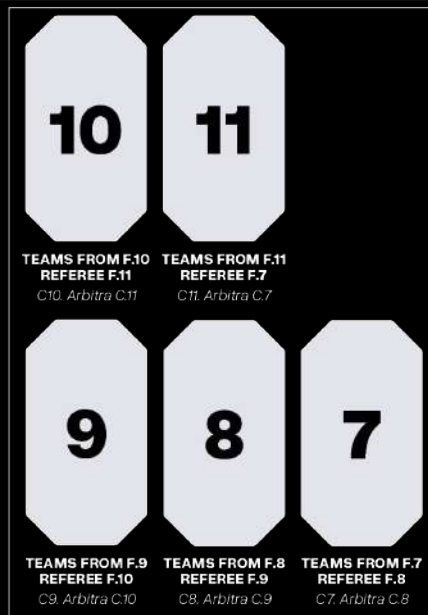
- Los árbitros principales deberán escanear el código QR de cada acta para subirla al sistema. Paso 1: Escanear código Paso 2: Sacar foto al acta. Paso 3. Darle al botón de subir.

- La recogida y seguimiento de los resultados de los partidos se hará en la web de la LJE. La web no dispone de previsualización de los equipos arbitrales en el campo que les corresponde así que, **durante todo el torneo, los equipos arbitrarán el campo contiguo al suyo**. Se dejará una hoja en cada tablilla con la información de los campos y del torneo.

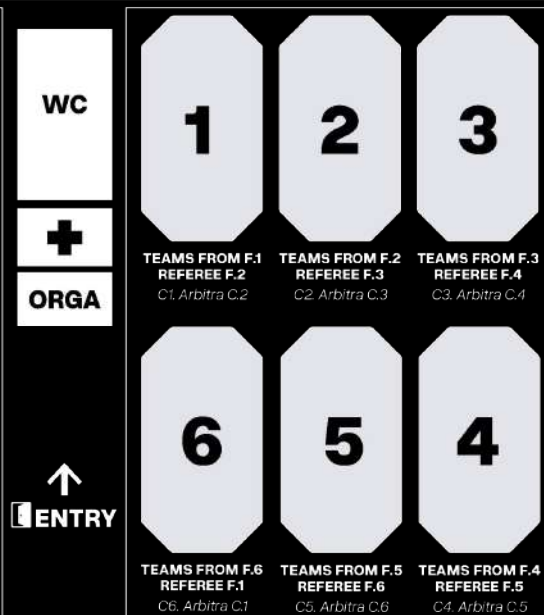
- Posición de los campos:** Desde la entrada empezando por el campo de F11 derecho se dispondrán en orden de las agujas del reloj. Los arbitrajes serían los siguientes:
Campo 1 arbitra al campo 2, campo 2 arbitra al 3, campo 3 arbitra al 4, campo 4 arbitra al 5, campo 5 arbitra al 6 y el campo 6 arbitra al 1.

Campo 7 arbitra al campo 8, campo 8 arbitra al 9, campo 9 arbitra al 10, campo 10 arbitra al 11 y el campo 11 arbitra al 7.

CAMPOS Y ARBITRAJES



FIELDS AND ARBITRATION



3. Normativa de competición



Sanciones arbitrales

- **Capitanes y árbitros principal y secundario** podrán dirigirse al coordinador de incidencias en el puesto de organización para formalizar la queja. En ningún caso podrán permanecer varios miembros de los equipos en la mesa para llevar a cabo la actuación. El escrito deberá de presentarse a la mayor brevedad posible para llevar a cabo las actuaciones pertinentes por parte de la organización.

Las actuaciones denunciadas podrán **sancionarse o no según la valoración del personal de la organización**. En caso de sanción, esta podrá afectar en 3 niveles:

Nivel 1: Sanción individual - Dejar de jugar el siguiente partido. Ejemplos no excluyentes: Abandono del arbitraje, pérdida de la cuenta de puntuación, no avisar de una sanción que se ha impuesto a un jugador, agresión verbal a un jugador.

Nivel 2: Sanción colectiva - menos un punto en la puntuación final de la ronda. Ejemplos no excluyentes: Arbitrar acciones contradiciendo el reglamento FEJ especialmente si eso pudiese impactar claramente en el resultado final.

Nivel 3 Sanción colectiva - menos dos puntos en la puntuación final de la ronda. Ejemplos no excluyentes: Acumulación de quejas arbitrales. Actuaciones maliciosas. Demostración reiterada de incapacidad para ejercer el arbitraje.

- **Jugadores y árbitros** tienen **5 minutos** para presentarse en el campo desde que empiezan a sonar los intervalos de preparación de ronda. En caso de que un equipo jugador llegue más de 5 minutos tarde, se dará por perdido ese partido con una derrota de máxima puntuación a cero y podrán negarse a jugar el partido cualquiera de los equipos. En caso de que un equipo arbitral llegue más de 5 minutos tarde, tendrá una sanción de los puntos equivalentes a una victoria en la puntuación final de la ronda.

- La organización advierte a los equipos de que no consideramos responsable asistir al torneo con solo 5 jugadores, así como asistir con lesiones anteriores. Los equipos que deban dejar de jugar por ser menos de 5 jugadores o por cualquier otra circunstancia, tendrán la obligación de arbitrar los partidos que les corresponda hasta el final del torneo.

- Abandonar el torneo y por ende, el arbitraje de los partidos que les corresponda sin aviso y permiso de la organización, será sancionado con la pérdida total de puntos.

3. Normativa de competición



Convivencia

- Es obligatorio utilizar los contenedores de basura, no se puede tirar basura al suelo o abandonar objetos en las instalaciones. Los equipos se harán responsables de sus residuos y pertenencias.

En ninguno de los casos la organización se hará cargo de los objetos perdidos personales.

- Está prohibido perder, dañar, robar o hacer un mal uso de las instalaciones o del material deportivo. Estará sancionado con la expulsión inmediata de la/las personas implicadas y se harán responsables de la reparación o reemplazo del material afectado.
- Se ruega mantener una comunicación asertiva y educada ante cualquier miembro de la organización, colaboradores de la administración pública o del ámbito privado. Se penalizará con la expulsión directa de todas las personas implicadas.
- La organización sancionará a todas las personas que muestren cualquier tipo de actitud discriminatoria, acoso o intimidación por cuestión de origen, raza, religión, sexo, género, edad u orientación sexual. El respeto a todas las personas es obligatorio.

- Todos los avisos, reclamaciones o quejas que lleguen al punto de ayuda social serán anónimas salvo que se quiera lo contrario o incluya la implicación de un menor o personas convivientes en la pernocta. En ese caso, serán valorados por la organización y los/las jugadores/as podrán ser sancionados según criterio. Las incidencias denunciadas en el punto de ayuda social abordarán también lo sucedido dentro de las instalaciones de la pernocta al ser un servicio ofrecido por el torneo.

- Cualquier actuación inapropiada referente a un menor de edad, será sancionado a criterio de la organización, pudiendo incluir la expulsión inmediata de cualquiera de las instalaciones y del torneo.
- Se debe priorizar el paso a las personas menores de edad (con pulsera de distinto color) en el acceso a las duchas.
- Incumplir cualquiera de las normas de convivencia podrá ser sancionado a valoración de la organización pudiendo recurrir a la expulsión inmediata de un jugador/a o equipo, del torneo o las instalaciones.

3. Normativa de competición



Indumentaria

- Obligatorio llevar la pulsera o sello identificativos del torneo para acceder al campo o pernocta. Todas las personas invitadas podrán acceder a las instalaciones de fútbol gratuitamente quedándose fuera del campo. Las personas no jugadoras que entren al campo deberán tener un pase de invitado aceptando la exención de responsabilidad.
- Es obligatorio que los/las jugadores/as de un mismo equipo utilicen la misma camiseta de equipación con dorsal identificativo legible.
- No se podrá permanecer dentro del campo o de las zonas comunes sin camiseta o pantalones. No se podrá jugar descalzo.
- El equipo arbitral podrá solicitar petos en organización cuando los colores de sus camisetas sean parecidos a los colores de las camisetas de los jugadores.

Aviso

- La expulsión del torneo o de cualquiera de las instalaciones reservadas para el mismo, por incumplimiento de las normas no implica, bajo ninguna circunstancia, un reembolso de las tasas del torneo, compensación económica u otros tipos de compensación.

Instalaciones

- Es necesario pedir permiso a la organización para instalar carpas, tiendas de campaña o similares dentro del recinto.
- Se recomienda llevar al campo sólo las pertenencias personales necesarias. **Las zonas de paso deben estar despejadas.**
- No se puede fumar, consumir bebidas alcohólicas o cualquier sustancia estupefaciente dentro del recinto de juego y pernocta.
- No se puede comer dentro del campo, vestuarios, servicios y pabellón.
- Las instalaciones de juego disponen de taquillas grandes dentro de los vestuarios, se recomienda compartirlas. Podéis solicitar un candado en el puesto de organización. Está prohibido guardar alimentos o abandonar objetos en las taquillas.
- Los objetos personales de la pernocta podrán quedar guardados en un cuarto durante el sábado.
- La pista del polideportivo debe quedar recogida cualquiera de los días de su uso, los equipos se harán responsables de recoger sus residuos y objetos personales antes de abandonar las instalaciones.

3. Normativa de competición



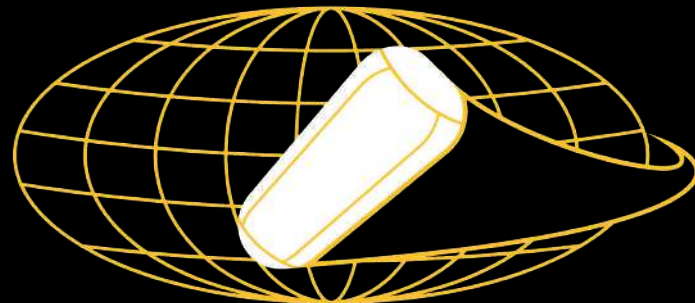
DOSSIER TIE25 VERSIÓN OFICIAL

JUGGER MADRID 15º ANIVERSARIO

TEMPORADA 2025 * 2026

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGGER

@JUGGERMADRID



VIII TORNEO INTERNACIONAL DE JUGGER ESPAÑA

LIGA DE JUGGER ESPAÑA

@REIFYOURSELF MARCA COLABORADORA

@LIGADEJUGGERESPANA