

**ORGANIZAN:**



# XV TNZ

## DOSSIER DE COMPETICIÓN

CDM MUDÉJAR, ZARAGOZA  
DÍAS 25-26 DE ABRIL



**COLABORAN:**



 @ZARAGOZACLUBJUGGER

 @JUGGERARAGON

 @LIGAJUGGERESPANA

 @IDOTANIKO

 @PLAYJUGGER

 @ZARAGOZACFF

# ÍNDICE

<u>1. Organización.....</u>	<u>2</u>
<u>2. Fecha y lugar.....</u>	<u>3</u>
<u>Normas de convivencia:.....</u>	<u>4</u>
<u>Pernocta:.....</u>	<u>5</u>
<u>Comida:.....</u>	<u>5</u>
<u>Seguro Deportivo:.....</u>	<u>5</u>
<u>3. Inscripción y plazos.....</u>	<u>6</u>
<u>Formas de pago.....</u>	<u>6</u>
<u>4. Sistema de torneo.....</u>	<u>7</u>
<u>SISTEMA.....</u>	<u>7</u>
<u>TESTEO.....</u>	<u>9</u>
<u>Sistema y horario:.....</u>	<u>9</u>
<u>MEDIDA DEL FLECTEO:.....</u>	<u>9</u>
<u>ASPECTOS GENERALES DEL SISTEMA.....</u>	<u>10</u>
<u>PISTA DE PIEDRAS.....</u>	<u>10</u>
<u>CRITERIOS DE DESEMPATE.....</u>	<u>10</u>
<u>5. Horario.....</u>	<u>11</u>
<u>6. Reglamento y arbitraje.....</u>	<u>12</u>
<u>Anexo: Cobertura del seguro</u>	

# 1. Organización.

La organización del XV TNZ corre a cargo de la Asociación Aragonesa de Juggger en conjunto con el Club Juggger Zaragoza. Contamos con el apoyo logístico que nos proporciona la Liga de Juggger de España (LJE) a través de su web y servicios como el Comité Técnico de Arbitraje (CTA).

En el caso de completar el aforo de equipos la categoría de este torneo sería Open A en el ranking de la LJE, otorgando 2300 puntos al vencedor y pudiendo contar con un plus de 575 puntos, en caso de acudir 8 equipos de la división Oro del ranking

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

- **Organización:** Andrea Bernardos, Elena Maroto y Jorge Pérez.
- **Colaboradores:** Carlos Daniel, Alex Tabuenca y Hector Díaz.
- **Sistema del torneo:** Elena Maroto
- **Arbitraje:** CTA
- **Testeo:** Andrea Bernardos
- **Coordinación:** Jorge Pérez
- **Audiovisuales:** Jorge Daniel - “Fraga”
- **Check-in e información:** Jaime Sedano

Cualquier cuestión que se quiera tratar sobre los diferentes asuntos durante el torneo se debe hablar de forma directa con el responsable, si es antes de la competición podéis hacérsola llegar a través de instagram a @jugggeraragon o por correo a [info@jugggeraragon.com](mailto:info@jugggeraragon.com).

Toda la información relevante estará en la web de la LJE [www.jugggerliga.es](http://www.jugggerliga.es)

## 2. Fecha y lugar.

El evento se celebrará el fin de semana del 25 y 26 de abril. La ubicación está en las instalaciones del CDM Mudéjar de la ciudad de Zaragoza.

A continuación dejamos un enlace con la ubicación.

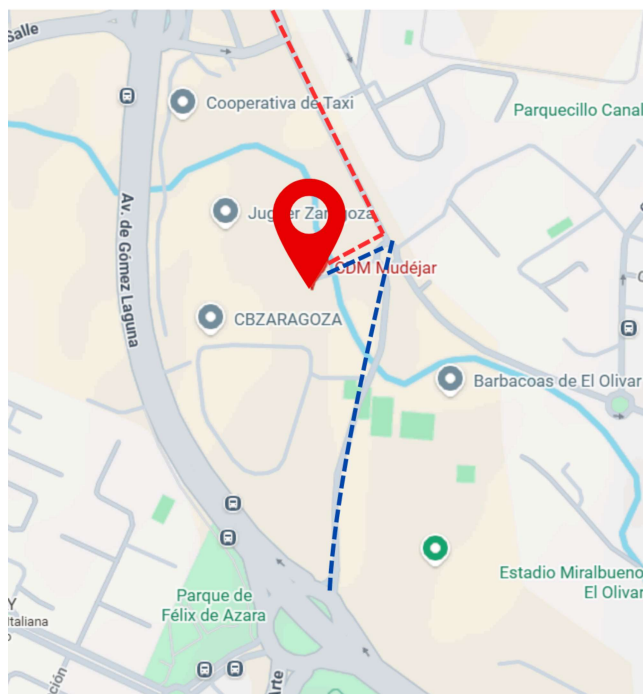
<https://maps.app.goo.gl/H9RGfN8SWxPQcBDc9>

Las instalaciones cuentan con:

- Campo de fútbol 11
- Vestuarios y aseos
- Gastrobar
- Parking gratuito con plazas limitadas



En las siguientes imágenes se muestra la nueva entrada del CDM Mudéjar.



## **Normas de convivencia:**

Dado que las instalaciones están cedidas por el ayuntamiento al CFFZ (Club Fútbol Femenino Zaragoza) 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.).

Por tanto, como la organización del torneo no puede ofrecer pernocta en pabellón, cada equipo deberá buscar dónde alojarse. Os podemos recomendar el Camping Municipal de Zaragoza el cual está a escasos 10 minutos, pero también hay muchas otras opciones como apartamentos de alquiler u hoteles. No lo dejéis para última hora.

Igual que en el evento XIV TNZ 2025, se ha hablado con el Camping Municipal de Zaragoza para que nos facilite un descuento a todos aquellos jugadores que vayan allí, habrá que ingresarlo a la hora de hacer la reserva en la web: <https://zaragozacamping.com/>

CÓDIGO DESCUENTO CAMPING ZARAGOZA: **JUGGERZGZ26**

## **Comida:**

Durante el torneo se dará tiempo para comer.

Se ha informado del evento al Bar Gastro Cierzo, que se encuentra ubicado en las instalaciones del CDM Mudéjar, y contará con distintos bocadillos económicos preparados ya en barra para que los participantes puedan comprarlos durante el torneo. También tendrá tapas y mini bocadillos.

Debido a la alta cantidad de participantes no se podrán solicitar opciones de la carta, únicamente de lo que esté preparado.

## **Seguro Deportivo:**

Durante el torneo vamos a contar un Seguro de Deportivo gratuito para todos los participantes. Para estar cubiertos es necesario que los jugadores estén apuntados en las plantillas de los equipos inscritos antes del 20 de abril de 2026. Dicho seguro sustituirá la ambulancia ya que contamos con un hospital Quirón justo al lado de las instalaciones. Al final del dossier se encuentran anexas las coberturas de dicho seguro.

### 3. Inscripción y plazos

Todo el torneo, así como las preinscripciones e inscripciones se podrá hacer y seguir a través de la web <https://juggerliga.es/>, las fechas para ello son las siguientes:

- **Inscripción (100€):** Del 8 de marzo al 15 de abril.

### Formas de pago

El pago del torneo se hará en la cuenta de la AAJ:

IBAN ES86 0073 0100 5805 0662 8163

**Concepto:** *XV TNZ + Nombre del Equipo*

**Beneficiario:** *Asociación Aragonesa de Jugger*

Es muy **importante enviar el comprobante de pago** al correo de la Asociación Aragonesa de Jugger ([juggeraragon@gmail.com](mailto:juggeraragon@gmail.com)) para poder confirmar vuestra inscripción lo antes posible.

Cualquier persona que desee consultar a qué se va a destinar el dinero de las inscripciones, puede solicitar el presupuesto a la organización del evento, bien a través del correo electrónico ya mencionado o bien a través de redes sociales.

## 4. Sistema de torneo.

### SISTEMA

#### Sábado

##### - Fase 1: Grupos

La primera fase consiste en 2 grupos de 7 equipos por sorteo.

- El máximo de faltas graves de la fase es 9.
- Una victoria otorga 3 puntos, un empate 1 punto y una derrota 0 puntos.

##### - Fase 2: Enfrentamiento directo

La segunda fase consiste en un enfrentamiento que permite a los 3 últimos equipos de cada grupo el ascenso en la clasificación para entrar en el play off del día siguiente. Dichos enfrentamientos se realizarán según la clasificación de los grupos de la siguiente forma:

2º grupo A vs 7º grupo B  
3º grupo A vs 6º grupo B  
4º grupo A vs 5º grupo B

2º grupo B vs 7º grupo A  
3º grupo B vs 6º grupo A  
4º grupo B vs 5º grupo A

En esta misma fase los dos primeros de cada grupo se enfrentarán para determinar quién queda primero y segundo en el play off. Esto determinará las posiciones del próximo día.

#### Domingo

##### - Fase 3A: Play Off

La tercera fase consta de 1 árbol de play off de los 8 primeros equipos.

- No se permiten empates.
- Cometer 5 faltas graves en esta ronda te hace quedar en la última posición de la fase.
- En caso de que termine el tiempo de ronda y el partido esté empatado se hará jugo de oro.
- Este árbol determina las posiciones del 1º al 8º.

La final se jugará separada de todo y será al mejor de 3 sets de 5 puntos **sin limite de tiempo**.

### **- Fase 3B: Grupos + partido directo**

Se separará a los últimos seis equipos en dos grupos de tres equipos formados de la siguiente manera según la clasificación del sábado:

- Grupo 1: 9º, 11º, 13º
- Grupo 2: 10º, 12º, 14º

El formato es el mismo que el sábado:

- El máximo de faltas graves de la fase es 3.
- Una victoria otorga 3 puntos, un empate 1 punto y una derrota 0 puntos.

La segunda parte consiste en un enfrentamiento directo entre las mismas posiciones de los dos grupos.

- 1º grupo A vs 1º grupo B
- 2º grupo A vs 2º grupo B
- 3º grupo A vs 3º grupo B

Esto determinará las posiciones de 9 a 14.

## **TESTEO**

Es importante respetar el tiempo que dedican los voluntarios en los testeos además de cumplir con las medidas del mismo. En caso de que un arma no pase el testeo no se le deberá quitar la pegatina donde viene reflejado los defectos de la misma, para que los voluntarios del testeo puedan ver que sucedía.

### **Sistema y horario:**

- El viernes a las 18:00 se empezarán con los testeos hasta las 21:00h.
- El sábado empezará a las 8:30 y terminará a las 10:00h.

El sistema de testeo será individualizado y cada uno podrá dejar su arma en los turnos que los voluntarios del testeo indiquen. Las armas se testean por completo y se depositarán en dos estaciones diferenciadas:

- **Arma segura:** con la pegatina del test aprobado ya puesta y para poder recogerla.
- **Arma no segura:** 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.**

Cuando se cierre el testeo el jugador que tenga su arma sin testear deberá acudir a la organización para su evaluación, la organización lo hará cuando encuentre tiempo durante el evento.

### **MEDIDA DEL FLECTEO:**

El flecteo de las armas se realizará con un peso de 1kg. Dejamos a continuación las medidas máximas de flecteo que se van a usar de referencia durante el mismo.

- Espadas cortas: 5cm  
Colocamos apoyado todo el agarre.
- Mandobles: 4cm  
Colocamos apoyado todo el agarre.
- Bastón: 5cm  
Se coloca apoyado desde el final del agarre más próximo al filo hasta el pomo.
- Qtip: 12cm  
Se coloca apoyado uno de los filos.

Como otros años, en caso de ver que las medidas son demasiado restrictivas se modificaría para permitir más flexibilidad y nunca menos.

## ASPECTOS GENERALES DEL SISTEMA

### PISTA DE PIEDRAS

La pista de piedras del torneo tendrá las siguientes características:

- Durará 40 minutos en total.
- Estará separada en 4 fases (entre las fases sonarán 3 piedras indicando el cambio de fase).

Tiempo de preparación	Tiempo de cortesía	Tiempo de juego general	Aviso final partido
5 min	5 min	26 min	4 min
Durante este tiempo no se escucharán piedras, es el tiempo que deben emplear equipos y árbitros para acudir al terreno de juego.	Al acabar los equipos y árbitros que no estén en su posición se considerará que han <b>llegado tarde</b> . Se puede jugar si ambos equipos están de acuerdo.	A los 17 minutos sonarán 5 piedras diferentes indicando el <b>cambio de campo</b> antes del siguiente punto. Durante este periodo cada equipo puede pedir 1 minuto de tiempo muerto.	Al final de la pista sonarán 10 piedras indicando el final del partido. En todo este periodo ya no está permitido a los equipos pedir tiempo muerto.

### FINAL DE UN PARTIDO

Un partido se dará por terminado cuando:

- Se termina la pista de piedras, salvo si los equipos van empatados y la fase no permite empates que se jugará un jugg de oro.
- Un equipo consigue una diferencia de 10 puntos.

### CRITERIOS DE DESEMPATE

Siempre que una fase del torneo se permita empates los criterios de ordenación de equipos serán los siguientes:

1. Mayor nº de puntos (3 partido ganado, 1 empates, 0 perder)
2. Menor nº de faltas graves
3. Mayor diferencia de tantos
4. Mayor cantidad de tantos anotados
5. Menor cantidad de tantos encajados
6. Enfrentamiento directo
7. Azar

## 5. Horario

<b>VIERNES</b>			
<b>18:00-21:00</b>	Test por equipos + check in		
<b>TEST Y CHARLA</b>			
<b>8:30-10:00</b>	Test individual + check in		
<b>10:00</b>	Charla de sistema + resolución de dudas		
<b>PARTIDOS</b>			
<b>SÁBADO</b>		<b>DOMINGO</b>	
<b>10:30-14:00</b>	Partidos	<b>10:00-15:00</b>	Partidos
<b>14:00-15:30</b>	Descanso / Comida	<b>15:15-16:30</b>	<b>Entrega de premios</b>
<b>15:30-20:30</b>	Partidos		

## 6. Reglamento y arbitraje

El reglamento que vamos a utilizar es el de la LJE.

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

Además, por correo se os mandará tanto el reglamento de juego como la normativa arbitral para que podáis consultarlo.

### **Arbitraje**

Será obligatorio incluir un árbitro de tabla durante los partidos, de manera que se asegure que el conteo de puntos es correcto y librar de trabajo al resto del equipo arbitral. Al final del partido, una vez firmada el acta, el tabla deberá escanear el QR que hay en el acta para mandarla a la organización.

Tanto las actas como las quejas arbitrales se deberán subir a la web de la LJE y podrán ser consultadas durante la competición en el apartado correspondiente del torneo.

### **Cambio de arbitraje:**

Se puede solicitar el cambio arbitral de uno de los miembros del equipo arbitral. Este será sustituido por alguien de su mismo equipo el cuál previamente deberá estar en las inmediaciones del campo para acelerar el proceso.

El tiempo máximo que un equipo puede tardar en sustituir a ese miembro es de 40 piedras o 1 minuto desde la solicitud del capitán del equipo interesado. De igual modo a la hora de solicitar un árbitro personal.

Los miembros del CTA que estén cerca pueden supervisar los cambios arbitrales o la búsqueda de árbitro personal para asegurarse de su rápida gestión.

### **Sistema de faltas**

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

El total de faltas graves (o equivalentes) que un equipo podrá tener antes de dar por perdido el partido es 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  $(3 \times N) / 2$  siendo N el número de partidos de la ronda.

## Sanciones

Cuando se ponga una **queja arbitral**, actuará para su resolución el CTA. Para poner dicha queja, habrá que ir a la mesa de organización, solicitar una hoja de queja arbitral y rellenarla. Una vez puesta, se pasará al CTA que valorará y sancionará según crea necesario.

El CTA se guiará a al hora de trabajar en base al acta más actual. Esta se puede consultar en: <https://juggerliga.es/LJE/#>

Miembros del CTA durante el torneo (irán identificados con un brazalete de la LJE para localizarlos más fácilmente):

- Oscar (Legión)
- Sara (Ninjas)
- Perez (Surferos del Ebro)

Los miembros del CTA también estarán para ayudar a resolver cualquier duda respecto al arbitraje durante el torneo.

Cada vez que un equipo **llegue tarde** a un arbitraje será sancionado con una victoria menos en la clasificación final de la fase que corresponda.

En caso de llegar tarde los equipos que juegan, se les considerará partido perdido por la máxima diferencia posible.

Llegar tarde implica haber consumido todo el tiempo de preparación y de cortesía de la ronda (10 minutos indicados mediante la pista de audio) y no haber comenzado la cuenta de inicio o no estar los jugadores necesarios para iniciar el punto en la línea de base.

### **Coberturas**

Según Real Decreto 849/1993, de 4 de junio

- Asistencia sanitaria y medico-quirúrgica ilimitada, hasta 18 meses
- Gastos de traslado o evacuación hasta el centro asistencial concertado, ilimitados
- Gastos de material ortopédico, hasta un 70%
- Tratamientos de rehabilitación ilimitados, hasta un máximo de 18 meses
- Indemnización por invalidez absoluta y parcial a causa de accidente deportivo hasta 12.025€
- Indemnización por defunción a consecuencia de accidente deportivo hasta 6.015€