SISTEMA DE TORNEO

Normativa del torneo

El cumplimiento de la normativa que exponemos a continuación es condición necesaria para hacer uso de las instalaciones.

● Será obligatorio llevar puesta correctamente la mascarilla en todos los casos en que lo exija la legislación vigente, no teniendo que hacer uso de ella mientras se esté disputando un partido.

● A la zona de testeos sólo podrá acercarse un único miembro de cada equipo para llevar y recoger el material.

● Queda prohibido fumar, beber alcohol y el consumo de sustancias estupefacientes dentro del recinto de torneo y de la zona de juego.

● La organización se reserva el derecho de admisión a las instalaciones. Aquellas personas que incumplan la normativa serán sometidas a las medidas disciplinarias pertinentes, incluso la expulsión inmediata del torneo.

Sistema de torneo

Para este torneo hemos decidido retomar un sistema de torneo antiguo, añadiendo modificaciones de los actuales. El torneo se ejecutará en dos rondas: fase de grupos y knock out.

Fase de grupos:

- Se formarán 4 grupos encabezados por los 4 equipos más altos del ranking antiguo, el resto de equipos se repartirán de forma aleatoria.
- Todos los partidos serán a 1 set de 13 puntos (el primer equipo que llegue a 13 gana).
- Se cambiará de campo la primera vez que un equipo alcance los 6 puntos.
- Dentro de cada grupos se jugarán los partidos en este orden:

1º Ronda	2º Ronda	3º Ronda
1 vs 4	1 vs 3	1 vs 2
2 vs 3	2 vs 4	3 vs 4

- Los criterios de desempate son:

1º Número de victorias.
2º Golaverage total.
3º Faltas graves.
4º Golaverage positivo.
5º Golaverage negativo.

6º Azar.
- Cada partido se considerará perdido 7/0 cuando un equipo cometa la tercera falta grave.
- Un equipo que cometa 6 faltas graves pasará último de grupo.
- Los grupos serán autogestionados:
- Cada grupo jugará todos los partidos en el mismo campo.
- Cada grupo arbitrará los partidos de su propio grupo.
- Las piedras sonarán de forma continuada durante toda la fase.
- En cada grupo habrá un responsable de la organización que velará por que se cumplan los horarios.

Fase de knock-out:
- Se formarán dos árboles: uno con los primeros y segundos de grupo, y otro con los terceros y cuartos.
- La base del árbol se formará por sorteo y enfrentará a los primeros de grupo con los segundos de grupo en un árbol, y a los terceros con los cuartos en el otro.
- Los partidos serán de 400 piedras, menos la final que será a 800.
- Se jugará el árbol completo.
- Las posiciones del 1° al 8° se definirán en el primer árbol, y el resto en el segundo.
- Un partido se considerará perdido 1/0 cuando un equipo cometa la cuarta falta grave, o la sexta en el caso de la final.
- A partir de que un equipo cometa su séptima falta grave en la ronda se considerará que ha perdido todos los partidos, incluido ese, por 1/0.
- Para los equipos que lleguen a la final se ampliará a 8 faltas.

Reglas generales:
- Como ya ocurrió en el XV Torneo Murciano de Jugger, las faltas denominadas como “carga” y “golpe fuerte” quedan suprimidas, y pasan a arbitrarse como la falta grave “juego peligroso”. Esta falta se pitará cuando una acción sobre un jugador contrario implique un riesgo directo y grave sobre la integridad física del rival, en ningún caso para roces, golpes leves o que no revistan gravedad.
- Un equipo que no presente a sus árbitros, que arbitre de forma negligente o de mala fe, podrá ser objeto de sanción desde la expulsión del o los responsables de un partido hasta la expulsión del equipo completo del torneo.

- La organización se reserva el derecho a sancionar a cualquier participante o equipo por cuestiones que no estén en esta lista.

Videografía

La organización del torneo pagará 5€ por cada partido grabado que nos enviéis, siempre que cumpla los siguientes requisitos:

- El partido debe estar grabado completo, con el audio original donde se escuchen los intervalos y en calidad mínima de 1080p.
- El vídeo debe entregarse montado con un marcador, eliminando los descansos entre puntos y el descanso entre partes. Se publicará en los canales oficiales de la FJRM.
- La cámara debe encontrarse fija en el centro del campo, estabilizada y siguiendo la acción (preferiblemente sin zoom) y en horizontal.
- No se aceptarán partidos repetidos.

Con el fin de coordinar correctamente la videografía, aquellas personas interesadas en grabar deberán ponerse en contacto con la organización. La organización se reserva el derecho a no aceptar cualquier vídeo que no cumpla con los requisitos mínimos de calidad.