

# Dossier

## Open 1080 Estudio Creativo

### Responsables de la organización

La Jugger Norte League, es organizada por la Asociación Juvenil Jugger Cantabria, por medio de su junta directiva y sus socios. El responsable del torneo será Jairo González. La organización puede contar con voluntarios externos para algunas tareas.

La información del torneo se ofrecerá a los jugadores por medio de la página web [juggernorteleague.es](http://juggernorteleague.es), el instagram [@juggerca](https://www.instagram.com/juggerca) y el Instagram [@juggercantabria](https://www.instagram.com/juggercantabria).

El método de comunicación oficial con la organización será el mail [inscripciones@juggernorteleague.es](mailto:inscripciones@juggernorteleague.es), la organización y sus miembros no se comprometen a responder por otros medios.

### Localización e instalaciones

El torneo se jugará en el campo de fútbol de Astillero, en Cantabria, el 21 de octubre de 2023.



### Inscripciones

El coste de las inscripciones es de 35€ por equipo. El pago se realizaría antes del 15 de octubre a través de Bizum. Los equipos participantes en la Jugger Norte League tienen la entrada al torneo de forma gratuita.

La preinscripción se abrirá el 29/09/2023 a la 20:30 a través de la página de la FEJ [jugger.es](http://jugger.es)

La edad mínima para participar en la liga será de 14 años. Todos aquellos menores de 18 años tendrán que traer una autorización firmada por sus padres/tutores, además de tener que tener una persona responsable.

## Horario y desarrollo

### Horario

11:00-12:00 Testeo torneo  
12:00-14:30 Torneo 1ª fase  
14:30-16:00 Descanso para comer  
16:00-19:00 Torneo 2ª fase

\*Este horario podrá ser modificado por motivos organizativos.

## Recepción

La recepción se hará a la entrada de las instalaciones y todos los participantes (acompañantes incluidos) tendrán que acreditarse para poder acceder a las mismas.

La acreditación se realizará presentando el DNI en la mesa de la organización.

## Testeo

Se realizará un testeo para comprobar que cada arma utilizada durante el desarrollo de los partidos cumple con el reglamento vigente y es segura.

### Protocolo:

Todas las armas pasarán el testeo habitual en cadena con estaciones fijas por criterios, donde serán marcadas en aquellos criterios que no cumplan. A saber:

- a. Diámetros
- b. Pomos, agarre del q-tip y escudos (acolchado mínimo)
- c. Acolchado y flecteo
- d. Kette: bola, acolchado, agarre y unión bola-cadena
- e. Medidas (incluidos escalones)

Cada apartado será cubierto por un testeador, en adelante juez, y un ayudante, como mucho dos. El juez designado será quien decida el estado del arma, en caso de duda deberá recurrir a otro juez o al supervisor del testeo. Los jueces serán nombrados por la organización y no podrán variar sin su consentimiento. Los ayudantes podrán ser elegidos por los jueces sin ninguna restricción. Se procurará que haya gente de varios equipos en todo momento.

### Procedimiento del test:

1. Se colocarán las armas separadas por tipos.
2. Un juez comenzará realizando sus comprobaciones. Aquellas armas que considere que no pasan el testeo, aplicando los criterios que se le han dado, deberán ser marcadas con cinta de papel. En ella se deberá resumir el motivo por el cual dicha arma no es válida (p.ej. "medidas") y podrá ser más explicativa, siempre y cuando sea breve (p.ej. "medidas agarre"). En ningún caso el arma será retirada de su posición en la cadena. Una vez marcada, se continuará con las demás armas, de modo que el siguiente juez pueda valorar las restantes características.
3. Cuando el juez anterior haya comprobado varias armas, pongamos 20, otro juez comenzará su propia tarea, siguiendo las instrucciones del apartado anterior y hasta que todo el material haya pasado todos los criterios.
4. Al terminar el proceso, un arma tendrá tantas indicaciones como defectos.

Una vez terminada la cadena, se procederá a la entrega de las armas a los jugadores:

- Las armas válidas deberán ser recogidas por sus dueños y no deberán sufrir modificación alguna antes de la competición. De ser detectada dicha modificación, el dueño podría ser expulsado de la competición por una actitud deshonesta.
- Las armas no válidas, podrán ser retesteadas hasta que se termine el testeo. Se recomienda a los jueces, que pidan a los jugadores no retirar la cinta de papel de las armas hasta que ese defecto sea corregido. En caso de que algún jugador desatienda esta solicitud varias veces, el juez puede denegarle el testeo.

## **Sistema de torneo**

### **Normativa de Juego**

Todo el torneo se jugará utilizando las versiones vigentes de los reglamentos de la FEJ en el momento de la jornada. Para la primera jornada será la versión 5.2 del reglamento de la FEJ, así como la versión 4.2 normativa arbitral.

Todo el sistema buscará ser lo más justo posible, amoldándose a las normativas del modelo de competición de la FEJ, además de proporcionar a los equipos claridad sobre las fases que van a jugar y los partidos que van a arbitrar.

La organización se reserva la posibilidad de cambiar el sistema para adaptarse a las circunstancias del juego o la cantidad de equipos avisando previamente a los equipos.

Todas las rondas tendrán un límite de tiempo de 30 minutos, que se dividen en unos primeros 5 minutos de preparación del partido y 25 minutos de juego. Si pasado el tiempo de preparación falta algún equipo se le sancionará. Igualmente si a alguno de los equipos que tienen que arbitrar le falta algún árbitro serán sancionados también. El límite de faltas graves para perder un partido será de 3.

## Arbitraje

El Jigger es un deporte en el que los propios equipos tienen que arbitrar en otros partidos cuando no les toque jugar. A todos nos gusta que cuando tenemos que jugar los árbitros lleguen puntuales y cumplan con su función, por lo que cuando nos toque a nosotros debemos hacer lo mismo.

Cada equipo tiene la obligación de presentar a cada arbitraje un mínimo de 2 árbitros. Se dispondrán un árbitro principal, un árbitro secundario y dos árbitros de base.

**Cambios de árbitros:** Cualquier árbitro podrá ser cambiado por el árbitro principal o la organización a petición de alguno de los 2 capitanes de los equipos o por iniciativa propia. Para cambiar a un árbitro se tendrá que dar alguna de las siguientes circunstancias que deberá ser explicada debidamente en el acta al finalizar el encuentro.

- Inactividad, pasividad o dejadez en las funciones del arbitraje.
- Desconocimiento del reglamento, la normativa arbitral o el sistema de torneo que impida cumplir su labor arbitral.
- Toma de decisiones que perjudiquen intencionadamente a uno de los equipos o jugadores, aprovechándose de ser una figura de autoridad en el partido, que vayan claramente en contra del reglamento, la normativa arbitral o la normativa del torneo.

Todos estos motivos, citados anteriormente, pueden acarrear sanciones posteriores, tanto para el árbitro sustituido como para su equipo. Estas sanciones pueden ir desde la acumulación de una falta grave para el cómputo de su equipo en esa ronda, hasta la descalificación de la liga.

## Sistema de Torneo

### Fase 1 Grupos

Se realizarán grupos de 4 equipos por sorteo, cada grupo tendrá 2 cabezas de serie elegidos por ranking y se completará con otros 2 equipos de los demás participantes.

En estos grupos se jugará un partido contra cada otro equipo del grupo, en un formato de liga de solo ida. Tras esto, se ordenará una clasificación en orden descendente de puntos conseguidos.

- Se otorgarán 3 puntos por cada victoria.
- Se otorgará 1 punto por cada empate.
- Se otorgarán 0 puntos por cada derrota.

En caso de que 2 equipos acaben empatados a puntos, se ordenarán en función de los siguientes criterios en orden de relevancia. Si al aplicar un criterio sigue habiendo un empate, se pasará al siguiente criterio.

- Enfrentamiento directo (se hará una clasificación teniendo en cuenta sólo el enfrentamiento directo)
- Menor número de faltas graves
- Juggaveraje general

- Mayor número de tantos marcados
- Sorteo

En caso de que 3 o más equipos acaben empatados a puntos, se ordenarán en función de los siguientes criterios en orden de relevancia. Si al aplicar un criterio se deshace alguno de los empates, se ordenará a los equipos y se continuará con los desempates que aún queden sin resolverse, empezando de nuevo con todos los criterios desde el principio.

- Clasificación de los equipos utilizando los enfrentamientos directos únicamente.
- Menor número de faltas graves
- Menor número de faltas graves en enfrentamiento directo
- Juggaveraje general
- Mayor número de tantos marcados
- Sorteo

Los partidos se jugarán al mejor de 19 puntos, o hasta que se acabe el tiempo de la ronda. Por lo tanto el partido acabará cuando uno de los dos equipos marque 10 puntos o se acaben las piedras para esa ronda del torneo. El ganador del partido será el equipo que haya marcado más puntos. En caso de acabar en empate por acabar el tiempo no habrá jogg de oro. Se hará un descanso con cambio de campo cuando el primer equipo llegue a los 5 puntos.

*Total de faltas para esta fase:5 (3 partidos)*

El sistema está ideado para 16 equipos, desde la organización nos reservamos la posibilidad de cambiar el sistema si el número es inferior o superior a ese número.

## **Fase 2 eliminatoria**

Se jugarán 1 eliminatorias de árbol completo para el top 8 y otra para del 9 al 16, jugando cada equipo 3 partidos en el árbol. Estas eliminatorias se jugarán al mejor de 3 sets y cada uno de los sets al mejor de 9 puntos. Por lo tanto un equipo ganará un set al conseguir 5 puntos. El partido acabará cuando un equipo consiga 2 sets. Se jugará sin tiempo de ronda. Estos árboles determinarán la clasificación final del torneo.

## **Normativa del torneo**

- No se permite la participación de menores de 14 años en el torneo.
- Se prohíbe fumar dentro de las instalaciones.
- Cada equipo será responsable de la limpieza de las zonas que utilice, es deber de cada uno dejar las instalaciones libres de basura.
- Está terminantemente prohibido el consumo de drogas, así como alcohol y tabaco dentro de las instalaciones o zonas de juego.

## **Sanciones**

La organización se reserva el derecho a sancionar a un equipo o jugador por incumplir las normas con sanciones que van desde graves al cómputo total de la fase

actual de juego, hasta la expulsión del torneo. Algunas actitudes sancionables pueden ser los siguientes:

- No cumplir las normas del torneo, la Federación o las instalaciones
- Faltar al respeto o gritar a un árbitro durante un partido.
- No llegar a tiempo a un partido, ya sea para jugar o arbitrar.
- No atender las directrices de la organización.
- Realizar un mal arbitraje, ya sea por dejadez o por desconocimiento.
- Alterar negativamente de alguna manera el transcurso de la liga.
- Utilizar armas que no hayan sido validadas.
- Ensuciar o causar desperfectos en las instalaciones.
- Faltar al respeto o acosar a otros participantes, organizadores, personas relacionadas con el evento o que se encuentren en las instalaciones, ya sea directa o indirectamente.
- Realizar apología política o tener actitudes machistas, homófobas, racistas, etc
- Todas aquellas acciones que la organización considera sancionables durante el torneo.

La organización de la Jugger Norte League se reserva el derecho de modificar este dossier con la aprobación previa de la FEJ.