

Jugger

1. Número de jugadores.

El número **máximo de jugadores inscritos en el acta será de un máximo de 10 y el mínimo de 5**. Se jugará en dos categorías:

- **Cadete:** se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2012 y 2013 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

- **Juvenil:** se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2010 y 2011 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

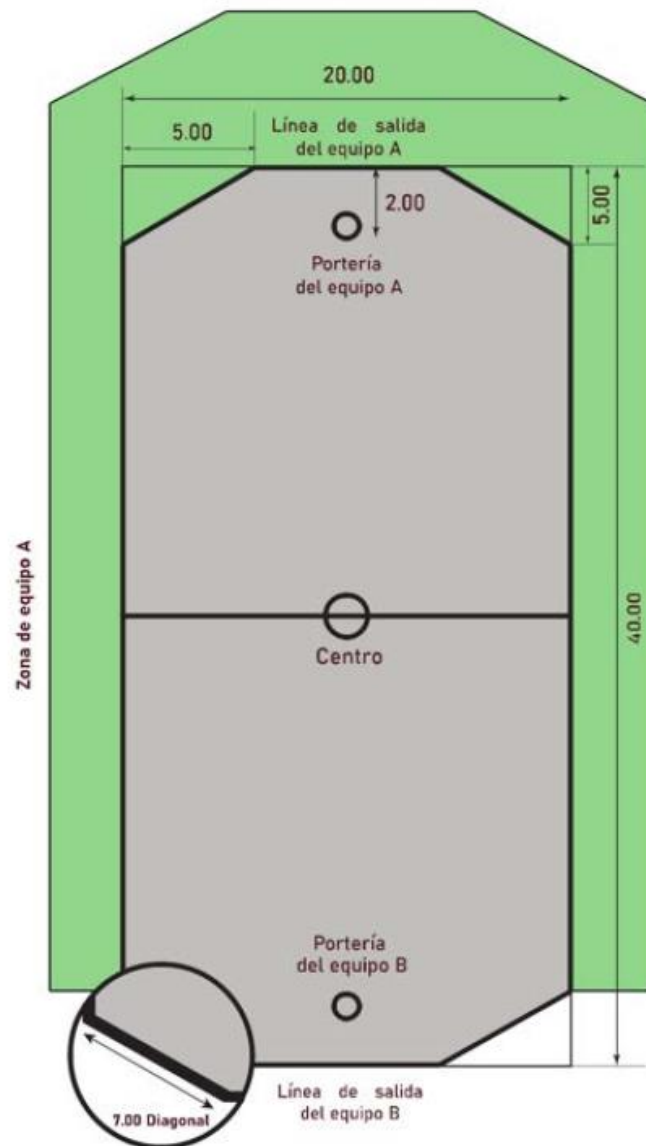
2. Sistema de competición.

Participarán hasta un máximo de 16 equipos previamente inscritos en dos vueltas (primera vuelta: septiembre-enero; segunda vuelta: febrero-junio). El formato de competición será una liga en la que todos los participantes jugarán contra todos, sumando 2 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota. Al final de la competición el equipo con mayor puntuación será el vencedor. En caso de empatar a puntos, se desempatará atendiendo a los siguientes criterios (por orden): menor número de puntos encajados, menor número de faltas graves, enfrentamiento directo y finalmente azar.

3. Campo de juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán 40 metros de largo por 20 metros de ancho, y la forma del mismo será octogonal, siguiendo la disposición que se indica en la imagen:

Se podrá jugar tanto en pista de fútbol sala como en campos de césped artificial o natural, delimitando el terreno de juego con conos u otros elementos similares.



4. Tiempo de juego.

Los partidos se disputarán al mejor de 3 sets de 9 puntos cada uno, con diferencia de 2. Es decir, un set termina cuando un equipo consiga marcar 9 puntos siempre y que exista una diferencia de 2 o más puntos con el rival. La duración de los partidos quedará supeditada al tiempo disponible en las instalaciones.

5. Tiempo de descanso.

Al finalizar un set los equipos dispondrán de un minuto para cambiar de campo y un breve descanso.

6. Tiempos muertos.

Tal y como establece el reglamento de juego de la Liga de Jugger de España (reglamento) cada equipo podrá solicitar 1 minuto de tiempo muerto en cualquier momento desde el inicio del partido y hasta 4 minutos antes de la finalización del mismo, atendiendo al tiempo de ronda.

7. Puntuación y clasificación

Ganará el encuentro el equipo que consiga vencer en 2 sets, para lo cual deberá marcar 10 puntos al rival con diferencia de 2.

8. Testeos

Antes de cada encuentro el equipo arbitral revisará el material de juego de ambos equipos, atendiendo a las medidas de seguridad y dimensiones que establece el reglamento, y certificará las condiciones del mismo para su uso durante el encuentro. No podrá utilizarse ningún elemento de juego que no haya pasado esta revisión.