



Deporte  
joven



# TORNEO CABILDO DE TENERIFE DE ULTIMATE FRISBEE

Programa Deporte Joven

Curso Escolar 2017/2018



Organizan

***Cabildo de Tenerife***

***Asociación para la Promoción del Bienestar Integral***

Colaboran

***Consejería de Educación y Centros Escolares***

***Ayuntamientos de Tenerife***



Deporte  
joven



## ULTIMATE FRISBEE

### BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEPORTE

El Ultimate Frisbee es un deporte de equipo, cuyo principal elemento de juego es un disco volador o frisbee. Se juega en un campo de césped, y en sus extremos, se encuentran las zonas de gol (endzone). También puede practicarse sobre arena o pavimentos artificiales (Ultimate Indoor, por ejemplo, en canchas deportivas, pero es menos común). En dicha superficie existen líneas pintadas para delimitar el rectángulo de juego, además de ocho conos colocados en las esquinas de cada una de las dos zonas de anotación. Para jugar al Ultimate se requiere unos materiales sencillos y baratos. La ropa debe ser cómoda y apta para la práctica deportiva (con el mismo color de camiseta para los componentes de un mismo equipo) y el calzado variará según la superficie de juego (botas con tacos, deportivas, descalzos, etc.). El disco volador o frisbee, es otro elemento barato y fácil de conseguir, existe un modelo para partidos oficiales, pero como propuesta lúdica y recreativa el Ultimate puede ser jugado con cualquier disco volador que tenga un mínimo de calidad.

En una competición oficial cada equipo alinea a siete jugadores en el terreno de juego en la modalidad de césped y cinco jugadores en la modalidad de playa. Por motivos de aprendizaje se suele jugar con 5 jugadores en césped, tal y como haremos en este campeonato. El objetivo es desplazar el frisbee mediante pases (no está permitido correr con el disco en la mano), a la zona de gol contraria, sin que se caiga al suelo, evitando la intercepción del pase por el equipo contrario. Esta acción es llamada punto o tanto. El equipo que más puntos marque al cabo del partido, resulta ganador.

El Ultimate es un deporte de no contacto y auto arbitrado, por lo que todos los jugadores son responsables de conocer y cumplir las reglas. Una consecuencia es que el Ultimate hace especial hincapié en la deportividad y en el juego limpio. Se estimula la competición y la mejora, pero no a costa del respeto entre los jugadores, el seguimiento de las reglas o el disfrute del juego. Eso se refleja en el concepto de Espíritu de Juego (Spirit of the Game). Al finalizar cada partido, se le entrega a cada capitán una hoja, en la cual se puntúan distintos aspectos del equipo contrario. Al término del torneo, se contabilizan todos los votos que ha recibido cada equipo, y el que mayor puntuación obtiene, se hace con el premio del Espíritu del Juego. Con esta filosofía se busca que la



Deporte  
joven



responsabilidad del juego limpio y justo, recaiga sobre cada jugador, partiendo del principio de que ningún jugador va a violar las reglas intencionadamente.

## Inscripción

A este Torneo sólo podrán presentarse equipos en representación de Centros de Enseñanza Secundaria. No se autoriza la participación de equipos de clubes u otras asociaciones deportivas. **La inscripción del equipo, así como la relación de componentes debe, necesariamente, venir certificada por el Centro Escolar en el que se encuentre matriculado el alumnado.** Se establece en 32 el número máximo de equipos participantes. **El procedimiento de selección se realizará por riguroso orden de llegada de la inscripción.**

El plazo de inscripción de los Centros educativos **finalizará el 24 de noviembre de 2017**. Para cualquier duda, pueden dirigirse al Servicio Administrativo de Deportes del Cabildo Insular (Las Macetas s/n – 3ª planta, Pabellón de Deportes de Tenerife Santiago Martín), (922.23 96 04 - 922 23 96 06), o a la **Asociación para la Promoción del Bienestar Integral (APROBI)**. (606 734 457 e-mail: [asocaprobi@gmail.com](mailto:asocaprobi@gmail.com))

**Todos los equipos interesados en participar deberán hacer llegar a la Organización la correspondiente hoja de inscripción (certificado del centro escolar) con sello original y firma, bien personalmente o escaneado y enviado por correo electrónico.**

## Objetivos

- Introducir el Ultimate Frisbee en el contexto educativo.
- Promover la práctica de Ultimate Frisbee entre los jóvenes
- Promover valores de respeto, colaboración e integración en el deporte
- Desarrollo de un modelo competitivo basado en la no violencia
- Promover el juego limpio como parte esencial de la práctica deportiva

## Cobertura en caso de accidente deportivo o lesión

Al tratarse de una actividad complementaria que deberá ser aprobada por el Consejo Escolar de cada Centro, en caso de producirse algún accidente o lesión durante la disputa de la competición, los alumnos/as participantes deberán utilizar el seguro escolar suscrito por la Consejería de Educación. No obstante, para seguridad de los participantes, la Organización contratará la presencia de un servicio de ambulancia durante la celebración de todas las concentraciones.

## Formato de Competición

Se realizarán 4 fases previas en las que se distribuirían los centros participantes atendiendo a criterios geográficos, y una fase final con los dos primeros de cada una.



Deporte  
joven



El terreno de juego será un campo de hierba artificial o natural de fútbol donde se formarán tres o cuatro campos con las dimensiones siguientes (aprox): 45m x 25m, con dos áreas de 15m de profundidad.

Además, la competición tendrá las siguientes características:

- Horario: 10:00 a 13:00 de la mañana.
- Mínimo de equipos por jornada = 6
- Alumnos de 1º y 2º Bachillerato.
- Máximo de equipos por jornada = 8
- Partidos a 30 minutos o 15 puntos.
- Cada equipo jugaría un mínimo de 3 partidos (el formato depende del número de equipos), es decir, todos los equipos jugarían el mismo número de partidos.
- Número de jugadores mínimo por equipo = 8
- Número de jugadores máximo por equipo = 12
- Independientemente del número de jugadores en el equipo el mínimo debe de estar formado por 4 chicas y 4 chicos (8 en total).
- En el campo, los equipos deberán tener 5 jugadores (formato playa), de los cuales 2 deberán ser chicas y 3 chicos, o al contrario. Serán los equipos atacantes quien decida el número de chicos/as por lo que el equipo que defiende debe de adaptarse. En otro caso, los equipos deberán llegar a un acuerdo en cada partido.
- La fase final estaría formada por 8 equipos y el formato de juego sería el mismo que en anteriores fases. Se harían dos grupos de 4 equipos que jugarían ligas independientes. Finalmente, los primeros de cada grupo se enfrentarían para determinar el primer y segundo clasificado, los segundos de cada grupo se enfrentarían para determinar el tercer y cuarto clasificado y los terceros de cada grupo se enfrentarían para determinar el quinto y sexto clasificado.
- La actividad es mixta y está dirigida a alumnos/as de 1º y 2º de Bachillerato.
- Podrán participar todos los Centros de Enseñanza Secundaria de la isla de Tenerife, estableciéndose, por riguroso orden de llegada de la inscripción, en 32 el número máximo de equipos participantes.
- Durante los meses de enero y febrero de 2018, los coordinadores de la actividad realizarán una visita a los centros inscritos, para informar sobre las características



Deporte  
joven



del programa y las normas de juego. La competición se desarrollará durante los meses de marzo y abril.

## **NORMATIVA**

Se jugará de acuerdo a la normativa del Ultimate Frisbee aprobada por la World Flying Disc Federation (Wfdf) aunque se adaptará a las edades y conocimientos de los participantes:

- El objetivo del juego es anotar puntos.
- El "Frisbee" o "Disco" es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues al tirador no le está permitido caminar o correr con el disco. No se puede correr cuando se tiene el frisbee en la mano, solamente se puede andar la inercia que uno lleve si lo coge en carrera.
- Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno hay un cambio de posesión. Si el defensor toca el frisbee, no cae al suelo, y lo sigue cogiendo un atacante, se sigue jugando
- Se puede pasar hacia donde se quiera, hacia adelante, hacia atrás, hacia el lateral, no importa el lugar.
- Un punto es anotado cuando se recibe un pase dentro de la zona de gol y hay contacto de cualquier parte del cuerpo dentro del área que se está atacando.
- Cada periodo de juego y después de cada gol se comienza con un saque inicial (consiste en el lanzamiento del disco a la zona de anotación contraria por parte de un jugador del equipo que saca para comenzar el juego). En cuanto el disco es lanzado, todos los jugadores pueden moverse en cualquier dirección.
- No se puede defender dos contra uno, siempre tienen que ser defensas individuales cuando alguien lleva el frisbee.
- Hay 10 segundos para pasar el frisbee, quien tiene el frisbee lo tiene que lanzar en 10 segundos como mucho, estos segundos los cuenta el defensor desde uno hasta diez.
- La distancia a la hora de defender tiene que ser como mínimo de un frisbee de distancia, no se puede estar pegado al rival, y tampoco se puede tocar.
- No se permite el contacto, no es un deporte de contacto, así que siempre se defiende sin tocar, ni empujar, si no es falta.
- No habrá árbitros, se confía en el fair play y la deportividad, y son los propios jugadores los que pitan y arbitran, para lo cual hay que saber bien las reglas.
- En su lugar, habrá observadores /dinamizadores que actuarán ayudando a resolver las jugadas a través de su opinión cuando sea solicitada, cuando haya



Deporte  
joven



pasado 30 segundos desde que se ha iniciado la discusión o cuando lo estime oportuno y necesario para mejorar el desarrollo de los partidos.

- Cuando un frisbee lo cogen 2 jugadores, éste será posesión del atacante, no hay luchas.
- El equipo que marca punto será el que ponga el disco en juego.
- El juego acaba cuando un equipo anota 15 puntos o cuando termina el tiempo de juego. En caso de empate cuando se acabó el tiempo, el equipo que marque ganará el partido. En caso de que después del tiempo, los equipos sigan empatados, ganará el equipo que anote el siguiente punto.
- Al final de cada partido los equipos deberán puntuar el Juego limpio del otro equipo. Las puntuaciones se establecen de acuerdo a 5 categorías:

1) **Conocimiento y respeto a las normas y reglas:** Valorar el conocimiento y uso de las reglas y normas de juego.

2) **Comunicación:** Valorar si el otro equipo se comunicó de manera tranquila y

3) **Actitud positiva:** Valorar si el otro equipo se disculpó

4) **Contacto físico:** Valorar si el otro equipo tuvo demasiado contacto físico innecesario o no.

5) **Comparación:** Valorar el propio nivel de juego limpio en comparación con el otro equipo.

