

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE SUBDIRECCIÓN  
TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES ÁREA DE DEPORTES  
DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO



TORNEO 46

“En la Jugada por Bogotá”

Reglamento Torneo Ultimate X LA CONFIANZA

## TORNEO 46 EN LA “JUGADA POR BOGOTÁ”

### ULTIMATE MIXTO

**EL TORNEO DE ULTIMATE POR LA CONFIANZA MIXTO – CATEGORÍA ÚNICA “EN LA JUGADA POR BOGOTÁ” 2023.** participarán organizaciones comunitarias, clubes, equipos de las Juntas Comunales, equipos barriales y comunidad en general, sin importar género, religión, grupos étnicos o condición social, compartiendo un espacio de solidaridad, confianza, trabajo en equipo y respeto por el espacio público, con la finalidad de lograr un mejor bienestar físico y emocional en los participantes; fortaleciendo vínculos familiares y sociales a través del desarrollo de valores, a la vez que disfrutan en armonía con la familia, amigos y allegados.

#### **ARTÍCULO 1º. OBJETIVO GENERAL:**

Fomentar los valores de la solidaridad, confianza, trabajo en equipo y apropiación del espacio público, a través de la práctica de la disciplina deportiva del Ultimate. En jóvenes, adultos familias y comunidad en general de la ciudad de Bogotá

CATEGORÍA	RAMA	EDAD
ÚNICA	MIXTO	DE 14 AÑOS EN ADELANTE

#### **Actividades para incentivar y promover los valores Ciudadanos:**

Incorporar en el desarrollo de los torneos deportivos, los valores de solidaridad, confianza, trabajo en equipo y apropiación del espacio público, evidenciando en estos las manifestaciones de la conducta asociadas a cada valor. El torneo 46 tiene por objetivo, incentivar la formación en valores entre sus participantes. En tal sentido, y para el fortalecimiento de este objetivo, los equipos deberán cumplir con el siguiente protocolo:

#### **Actividad 1:**

Al iniciar cada partido, se realizará un saludo entre los y las participantes de los equipos convocados para el juego, junto con sus entrenadores, familias, barras y acompañantes.

Al iniciar cada partido, el equipo de recreación, deportes, veedores, realizará una actividad recreativa, que puede ser un *juego cooperativo* o *rompe hielo*, con el

objetivo de fortalecer las manifestaciones de la conducta de reconocimiento al otro, respeto a la diferencia, asociada al valor de la solidaridad. Esta actividad se realiza con los dos equipos que van a enfrentarse en el terreno de juego y deben participar todos los jugadores/ras y sus técnicos. La actividad tendrá una duración de 10 minutos y tiene como propósito principal, transformar imaginarios y prácticas que afectan la cultura ciudadana en Bogotá, además de incentivar los valores, lograr el reconocimiento fraterno entre los y las participantes.

### **Actividad 2:**

Durante el entretiempo del partido, con la participación de los integrantes del juego, se realizará una reflexión desde el equipo del IDRDR alrededor de una conducta evidenciada durante el juego relacionada con el reconocimiento de la diferencia y respeto, que fortalezca y concienticen a las y los participantes, sus acompañantes y barras sobre la necesidad del valor de la solidaridad promoviendo la sana convivencia.

**Nota:** Esta actividad se realizará cuando el encuentro esté con estados de ánimo alterado, por cuanto prima la integridad de cada uno de los participantes. De igual manera se tendrá en cuenta el tiempo para no generar retrasos en la programación.

### **Actividad 3:**

Al finalizar el encuentro, los deportistas, directores técnicos, observadores, y veedores, forman un círculo, donde se realiza una reflexión para expresar las emociones y vivencias del partido y realizar la evaluación de valores ciudadanos y juego limpio. Es allí donde se identificarán aquellas manifestaciones de la conducta realizadas y las esperadas. Pueden utilizarse las siguientes preguntas: ¿Qué le gustó? ¿Cómo se sintió? ¿Volvería a participar? Luego se despiden y felicitan a sus compañeros del equipo contrario por la actuación en el partido. Este mismo acto se debe realizar al exterior de la cancha, donde las barras, familias y asistentes en general, deben despedirse fraternalmente.

Cada equipo se debe reunir de manera independiente y calificar el espíritu de juego del equipo contrario, la solidaridad, la confianza, trabajo en equipo y la apropiación del espacio público, en la planilla oficial que la organización proporcionará.

Después, ambos equipos deben reunirse para agradecer por el partido y en caso de ser necesario, aclarar las situaciones e inconformidades generales que no se resolvieron durante el partido.

Los capitanes de Espíritu de Juego de ambos equipos, deben reunirse y socializar la planilla de Espíritu y formación en valores y firmar la del adversario como

muestra de que esta fue socializada, esto no implica que tenga que ser un acuerdo, pero en caso de calificaciones muy bajas o muy altas se deben anotar las consideraciones al capitán de Espíritu de Juego.

La planilla solamente tendrá validez si tiene la firma de ambos capitanes de Espíritu de Juego formación en valores.

La sumatoria de las calificaciones obtenidas por cada equipo será computada y dará el resultado general de Espíritu de Juego y formación en valores.

Todos los jugadores inscritos en planilla de juego deben hacer parte activa del juego.

**Nota: Durante cada una de los encuentros deportivos, se trabajará el valor de la solidaridad, sin dejar de lado los demás valores que se fomentan en el proyecto, teniendo en cuenta la apropiación del espacio público que va de la mano en cada una de las actividades propuestas.**

**Teniendo en cuenta lo anterior, se propone tener como ejemplo las siguientes actividades, las cuales se podrán adaptar en cada una de las jornadas.**

### CATEGORÍA 1.

ACEPTAR LAS CUALIDADES, CONDICIONES Y SITUACIONES DEL OTRO, Dos integrantes de cada equipo deben presentar un miembro de su familia, novio, novia, o acompañante, en el centro del campo. Presentarlo al otro equipo con nombre, edad, parentesco, profesión, oficio y virtudes que lo caracterizan. Al siguiente encuentro lo deben hacer otros dos integrantes del equipo, así sucesivamente, hasta pasar por todos. Esta presentación no debe durar más de 3 minutos en total.

### CATEGORÍA 2.

EMPATÍA (PONERSE EN LOS ZAPATOS DEL OTRO). Antes de iniciar el encuentro se realiza un intercambio de calzado con un miembro del otro equipo, sin conocer la talla, diseño, color o marca. La idea es que, durante 3 minutos, inicien juego común y corriente, identificando que todos tenemos condiciones y situaciones diferentes. Se realiza una pequeña reflexión de dos minutos, escuchando sus apreciaciones, mientras se colocan su propio calzado. Cabe resaltar que es recreativo y no altera el marcador inicial.

## **ARTÍCULO 2º. ASPECTOS TÉCNICOS**

**EL TORNEO DE ULTIMATE POR LA CONFIANZA MIXTO – CATEGORÍA ÚNICA “EN LA JUGADA POR BOGOTÁ” 2023.**, se realizará de acuerdo con el presente instructivo emitido por el Instituto Distrital de Recreación y Deporte I.D.R.D. de la siguiente forma:

### **ARTÍCULO 3º. Reglas**

#### **Parágrafo 1º. Espíritu de Juego**

El Ultimate pone énfasis en la deportividad y el juego limpio. Se alienta a jugar de forma competitiva, pero nunca a expensas del respeto entre jugadores, el cumplimiento de las reglas y el disfrute propio de la práctica de este deporte.

#### **Parágrafo 2º. Terreno de juego**

Es rectangular (100x37 metros), con una zona de gol en cada extremo (18 metros cada una).

#### **Parágrafo 3º. Inicio del juego**

Los equipos constan de 7 jugadores de campo más suplentes. Cada punto empieza con los 7 jugadores de cada equipo situados en la línea frontal de su zona de gol. El equipo defensor lanza el disco (hace el pull) al equipo atacante.

#### **Parágrafo 4º. Puntuación**

Se consigue un punto cada vez que el equipo ofensivo completa un pase dentro de la zona de gol del equipo defensor. A continuación, se inicia un nuevo punto.

#### **Parágrafo 5º. Movimiento del disco**

El disco puede desplazarse en cualquier dirección completando así un pase a un jugador del mismo equipo. No se puede correr con el disco en las manos. La persona que tiene el disco (lanzador) tiene 10 segundos para pasarlo. El jugador que hace la defensa sobre el lanzador (marcador) cuenta en voz alta los segundos que van pasando.

#### **Parágrafo 6º. Cambio de posesión**

Cuando un pase no se completa (el disco sale fuera del campo, se le cae a un jugador, hay un bloqueo o una intercepción), el equipo defensor pasa inmediatamente a tener la posesión del disco e inicia el ataque.

### **Parágrafo 7°. Sustituciones**

Se pueden cambiar todos los jugadores que se desee, pero solo se pueden hacer cambios cuando se acaba el punto o si ha habido una lesión.

### **Parágrafo 8°. Faltas**

Cuando hay contacto entre jugadores se produce una falta. Si la falta provoca la pérdida de posesión del disco, el juego se reinicia manteniendo dicha posesión. Si no hay acuerdo entre los jugadores que cometen/reciben la falta, la jugada vuelve a su inicio.

### **Parágrafo 9°. Contacto**

No está permitido el contacto físico entre jugadores. Si lo hubiera, incurriría en una falta. Tampoco están permitidos los picks y otros tipos de obstrucciones.

### **Parágrafo 10°. Arbitraje**

Cada jugador es responsable de marcar las faltas que crea necesarias y de resolver las disputas que puedan surgir. No existe la figura del árbitro.

### **Parágrafo 11°. Tiempo de Juego**

90 minutos o 15 goles- Lo que suceda primero.

Medio tiempo a 8 goles.

### **ARTÍCULO 4°. Composición de los equipos.**

**Parágrafo 1°.** Los equipos constan de 7 jugadores de campo más suplentes. Cada punto empieza con los 7 jugadores de cada equipo situados en la línea frontal de su zona de gol. El equipo defensor lanza el disco (hace el pull) al equipo atacante.

**Parágrafo 2°.** Los equipos deberán ingresar al terreno de juego listos para jugar a la hora indicada para el inicio del partido o inmediatamente después que haya concluido el partido precedente

**Parágrafo 3°.** Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) jugadores en el campo durante cada punto. El séptimo jugador se escoge según la forma prescrita en el reglamento WFDF.



**Parágrafo 4º.** 3 TO (Tiempo Fuera) por equipo para cada partido. Máximo 2 por medio tiempo.

#### **ARTÍCULO 5º. Proceso de Inscripción**

- a. La convocatoria para participar del torneo se realizará mediante página oficial del IDRD: [www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co), redes sociales y/o correo electrónico.
- b. Los equipos inscritos deben diligenciar la planilla de inscripción con los dieciséis (16) jugadores/as mixto, adjuntando los consentimientos informados, copias de la cédula de ciudadanía, tarjeta de identidad o registro civil, certificado de la EPS ya sea contributivo o subsidiado, de cada uno de los integrantes, los cuales deben inscribirse mediante la página oficial del IDRD, de acuerdo con las indicaciones entregadas por el programa de deportes social comunitario en las fechas establecidas para ello.
- c. Los participantes deberán estar afiliados al sistema general de seguridad social en salud, ya sea a través del régimen contributivo o subsidiado.
- d. Prohibido tomar Bebidas Alcohólicas, en los escenarios, jugador que se encuentre en estado de alicoramiento no podrá participar de la actividad.
- e. Para la inscripción del equipo al Torneo máximo 16 jugadores, en la plataforma deben estar inscritos como mínimo siete (7) deportistas del género opuesto, ya sean femenino o masculino.
- f. NO se podrá realizar la inscripción del equipo con menos de diez (13) jugadores, mínimo siete (7) deportistas del género opuesto, ya sean femenino o masculino.
- g. En el Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” de Ultimate mixto., NO podrán inscribirse ni participar, personas que hayan pertenecido algún club deportivo a nivel profesional, alguna selección Distrital, Departamental o Nacional en los últimos cinco (5) años.
- h. El tiempo de cambios de jugadores, será posible únicamente desde el momento de la inscripción del equipo, hasta el último día de inscripciones del torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” en los siguientes casos (lesiones
- i. **con incapacidad y soporte médico que impida la práctica deportiva, embarazos, muerte, viajes al exterior),** luego de este tiempo, **NO** será posible realizar modificación de jugadores ya inscritos **sin excepción alguna.**
- j. En el caso de cambio de jugador, el delegado del equipo debe solicitar la

modificación por medio de una carta con el respectivo soporte y radicarlo en el IDRDR área de deportes torneo 46 en la “Jugada por Bogotá”.

- k.
- l. Ningún participante ya inscrito en algún equipo para la modalidad deportiva Ultimate mixto, **NO** podrá estar inscrito en ningún otro equipo, ni participar en otro deporte **SIN EXCEPCIÓN**, de ser así, el o los jugadores que incurran en esta falta no podrán participar en los torneo 46 en la “Jugada por Bogotá”.

## **ARTÍCULO 6º. Registro en planilla de juego.**

**Parágrafo 1º.** Los equipos deben estar con 30 minutos de antelación a la hora programada para los encuentros deportivos.

Luego de la hora programada del encuentro deportivo, se dará a los equipos un tiempo reglamentario de espera de 10 minutos; al momento de cumplir este tiempo si el equipo no está inscrito y presente en campo de juego, listo para el inicio del encuentro deportivo, este se dará por W.O. sin objeción alguna.

**Parágrafo 2º.** Antes de dar inicio al encuentro deportivo, los equipos deben inscribir en la planilla de juego todos los integrantes que aparecen en la planilla de inscripción oficial del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá”. Luego de iniciar, ningún jugador podrá ser inscrito en planilla de juego

**Parágrafo 3º.** En todos los encuentros deportivos programados, el equipo debe presentar a los veedores, la planilla oficial de inscripción del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” en físico o digital, la cual debe estar avalada con la firma del coordinador deportivo de Ultimate mixto o de alguno de los coordinadores del torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” autorizados por el IDRDR, planilla que es generada por el sistema.

**Parágrafo 4º.** Todos los jugadores del equipo deben presentar el documento de identidad obligatoriamente a los veedores para poder jugar, el jugador participante que no presente el documento **NO PODRÁ JUGAR**.

**Parágrafo 5º.** El equipo debe presentarse obligatoriamente, con la adecuada indumentaria deportiva, (camiseta, pantaloneta, medias), las mujeres podrán utilizar opcionalmente leggins o bicicletero debajo de la pantaloneta del uniforme.

**Parágrafo 6º.** Cada equipo presentará un disco oficial reglamentario en buenas condiciones para cada partido.

**Parágrafo 7º.** Se define como integrante habilitado, el jugador que no tiene ningún tipo de sanción para actuar en el encuentro deportivo.



**Parágrafo 8°.** En el transcurso del encuentro deportivo, los equipos pueden realizar todos los cambios necesarios siempre y cuando los integrantes estén inscritos en planilla de juego.

#### **ARTÍCULO 7°. Condiciones del encuentro deportivo.**

**Parágrafo 1°.** En caso de que no estén presentes los 7 integrantes del equipo en campo de juego para dar inicio al encuentro deportivo como se menciona anteriormente, será permitido que este inicie con un mínimo cinco de (6) jugadores para evitar el W.O, de los cuales tres obligatoriamente debe ser del sexo opuesto (mujer u hombre); estando en campo permanentemente, habilitados para jugar sin tener alguna sanción.

**Parágrafo 2°.** En el transcurso del encuentro deportivo, los equipos pueden realizar todos los cambios necesarios siempre y cuando los integrantes estén inscritos en la planilla.

**Parágrafo 3°.** Luego de haber iniciado el encuentro deportivo, ningún jugador podrá ser inscrito en planilla de juego, por lo tanto, no podrá estar presente en el banco de suplentes.

#### **ARTÍCULO 8°. Sistema de Juego.**

**Parágrafo 1°.** 4 cuadrangulares, clasifican los 2 primeros de cada cuadrangular. Cuartos de Final, Semifinal y Final.

**Parágrafo 2°.** Cuando el encuentro deportivo sea suspendido antes del 70%, dicho encuentro, se reprogramará por el tiempo restante de juego en las condiciones de juego y el marcador que lleve hasta el momento.

#### **ARTÍCULO 9°. Aspectos de clasificación.**

Para determinar la clasificación de los equipos, se sumarán los puntos obtenidos en cada encuentro deportivo de la siguiente manera:

ENCUENTRO DEPORTIVO GANADO	3 puntos
ENCUENTRO DEPORTIVO GANADO POR W.O	3 puntos
ENCUENTRO DEPORTIVO PERDIDO JUGANDO	1 puntos
ENCUENTRO DEPORTIVO POR ABANDONO O (W.O.)	0 puntos

Si en el desarrollo del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” de Ultimate mixto, en la fase de clasificación y/o eliminación se diera un empate por puntos entre dos o más equipos en la misma posición, éste se definirá de la siguiente manera:

En caso de empate en puntos entre dos o más equipos en la fase de grupos del torneo mixto, se tendrán en cuenta los siguientes criterios en su estricto orden:

- A. El desempate tendrá en cuenta el juego limpio, la evaluación de valores ciudadanos y el espíritu de juego, por medio de una valoración cuantitativa y cualitativa asociada a estos, para generar el desempate, teniendo en cuenta la puntuación obtenida durante las fechas del respectivo torneo. Los documentos de verificación serán las planillas de juego y los formatos de evaluación en valores.
- B. Ganador partido jugado entre sí.
- C. Mayor número de partidos ganados en la Fase.
- D. Mayor número de GOLES A FAVOR.
- E. Menor número de GOLES EN CONTRA.
- F. Mayor DIFERENCIA de goles. (goles a favor menos goles en contra).
- G. Cada equipo designa a un jugador para lanzar un disco desde detrás de la línea de gol hasta el punto más alejado de un campo de juego reglamentario. El orden de lanzamiento se determina aleatoriamente, mediante lanzamiento de disco o de otro modo. Los equipos se clasifican en orden por la distancia desde el lugar de aterrizaje de cada disco hasta el punto de Brick, desde el más cercano hasta el más lejano.
- H. Se realizará un sorteo con moneda para definir al ganador.

Cuando un encuentro deportivo se declara por W.O. o no presentación, el equipo ganador recibirá tres (3) puntos y el perdedor cero (0); el marcador será de 15 x 0

La falta de (1) encuentro deportivo perdido por W.O. o no presentación, **eliminará automáticamente el equipo**, del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá”

#### **ARTÍCULO 10º. FACTORES A TENER EN CUENTA EN LOS FORMATOS DE EVALUACIÓN DE FORMACIÓN CIUDADANA**

- Debe ser un ejercicio claro en el reglamento.
- Todos los torneos y campeonatos deben contar con evaluación de valores ciudadanos y juego limpio.
- Se reconocen puntos por valores ciudadanos y juego limpio, en la medida que los jugadores den muestras de solidaridad al interior de la cancha.
- Dar la mano a un contrario caído.
- Reconocer un error.

- Entregar el balón al contrario cuando se logre el acuerdo entre las partes
- Disculparse cuando se comete una falta.
- El puntaje de valores ciudadanos y juego limpio,
- se debe hacer público una vez terminado cada partido.

#### **ARTÍCULO 11º. Premiación:**

- a. La premiación estará determinada por trofeos y medallas para los 3 primeros puestos.
- b. Trofeo a juego limpio (Valores Ciudadanos)

#### **ARTÍCULO 12º. Funciones del capitán.**

- a. Representar al equipo antes, durante y después del encuentro deportivo, dentro y fuera del campo de juego.
- b. Estar pendiente de la programación que se publicará en la página WEB de la entidad: [www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co), e informarles oportunamente a los integrantes del equipo.
- c. Intermediar entre jugadores y entrenadores.
- d. Estar al tanto de las decisiones que se tomen por parte de la organización del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá”.
- e. Ser responsable del equipo en ausencia del delegado y/o técnico.
- f. Elegir al momento del sorteo del inicio de juego campo o balón.
- g. Hacer cumplir las instrucciones y decisiones del juez y/o veedor para que el encuentro deportivo se desarrolle con normalidad de principio a fin.
- h. Firmar la planilla de juego.

#### **ARTÍCULO 13º. Funciones del delegado.**

1. Inscribir al equipo y sus integrantes del Torneo 46 en la “Jugada por Bogotá” de Ultimate mixto, a través de la plataforma virtual del IDRD., cumpliendo con los requisitos establecidos.

2. Estar a cargo de las modificaciones y/o adiciones de jugadores al equipo, antes de finalizar el tiempo habilitado para estos procedimientos.
3. Asistir a las reuniones técnicas, informativas y toda aquella reunión que se estipule por la organización del torneo.
4. Estar pendiente de la programación que se publicará en la página WEB de la entidad: [www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co), e informarles oportunamente a los integrantes del equipo.
5. Acompañar al equipo a los encuentros deportivos.
6. Presentar quejas y/o peticiones de manera respetuosa, dentro de los tiempos estipulados (48 horas posterior al encuentro deportivo), de forma escrita y radicada en las instalaciones del IDRD., o cualquier suceso que se presenten durante el desarrollo de los encuentros deportivos, **solo podrán ser presentadas por el delegado del equipo.**

El presente reglamento rige a partir de la fecha de su expedición

**COMUNIQUESE, PUBLIQUESE Y CUMPLASE**

Dado en Bogotá D.C. a los 04 días del mes de julio del 2023  
Director General

**LA ORGANIZACIÓN.**