

DEPORTE PARA LA PAZ

TORNEOS INTERBARRIALES REGLAMENTO DE ULTIMATE FRISBEE (MIXTO) 2026

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
(IDRD)
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTE

GENERALIDADES

En el TORNEO DE ULTIMATE FRISBEE CATEGORÍA MIXTA podrán participar mujeres y hombres de los diferentes grupos poblacionales de la ciudad, organizaciones comunitarias, escuelas de formación, clubes aficionados o profesionales afiliados o no a la Liga de Disco Volador de Bogotá, equipos universitarios, equipos de juntas de acción comunal y equipos de la comunidad en general; permitiendo compartir un espacio de convivencia pacífica, inclusión social y apropiación del espacio público, con la finalidad de contribuir al mejoramiento del bienestar físico y emocional de los participantes, fortaleciendo también vínculos familiares y sociales.

OBJETIVO

Fomentar capacidades ciudadanas como la autorregulación, la solidaridad, la empatía y la confianza, a través de la práctica de la disciplina deportiva del ULTIMATE, permitiendo de la misma forma aportar al crecimiento de esta disciplina deportiva en Bogotá.

REQUISITOS GENERALES

- Tener entre 14 y 59 años
- Encontrarse vinculado a una entidad promotora de salud o Sisbén
- No padecer condiciones médicas o de salud que impidan la práctica deportiva o de actividad física.
- Todo participante (incluyendo técnicos o delegados) se debe registrar en el Portal Ciudadano del IDRD en el siguiente link:

<https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrar>

****Para los menores de edad el registro debe hacerlo una persona mayor de edad (tutor legal) y agregar como beneficiario al menor****

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1. Realiza tu registro personal en el portal ciudadano del IDRD en el siguiente link: <https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrar> y espera el correo de verificación.
2. Después de recibir el correo de verificación, infórmale al delegado de tu equipo, pues es éste quien se encargará de hacer la inscripción al torneo específico a través del portal ciudadano en el link que será compartido en su momento por el director de campeonato.
3. El director de campeonato creará grupo exclusivo de WhatsApp para los delegados de los equipos inscritos, para envío de información referente al desarrollo del torneo de Ultimate.
4. Solicita más información acerca del torneo a través de mensaje de texto de WhatsApp a la línea 3177949096.

ASPECTOS TÉCNICOS

El presente reglamento ha sido creado y ajustado con el apoyo de Game Advisor Colombia (GACOL), según las necesidades del programa de Deporte para la Paz del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, tomando como referencia el reglamento de Ultimate (2025-2028) establecido por la Federación Mundial de Disco Volador (WFDF) con sus respectivos documentos y apéndices adicionales.

Cualquier aspecto que no se encuentre explícito en el presente reglamento o no se pueda solucionar a través del presente documento, se acudirá a lo establecido por el reglamento de la (WFDF) y/o la organización del torneo.

REGLAS DE JUEGO

ARTÍCULO 1º. INSCRIPCIONES Y PROGRAMACIÓN

Parágrafo 1º. Cada equipo podrá inscribir un máximo de 22 jugadores (incluyendo el/la delegado/a), dentro de los cuales debe haber mínimo 6 mujeres, según las posibilidades de cada equipo.

Parágrafo 2º. Para poder participar en el torneo, cada equipo debe inscribir un mínimo de 8 jugadores (mínimo 4 mujeres).

Parágrafo 3º. Los equipos pueden tener jugadores desde los 14 hasta los 59 años. ** No hay límite para los jugadores menores de edad**

Parágrafo 4º. Los equipos pueden tener jugadores Trans que cuenten con su documento de identidad que certifique su transición de forma oficial.

Parágrafo 5º. Cada equipo debe contar con un/a delegado/a o representante (el cual puede ser jugador o no, o ser el técnico o entrenador). Este será el encargado de recibir información referente al desarrollo del torneo y de cumplir las siguientes funciones:

- Inscribir al equipo y sus integrantes al torneo, a través de la plataforma del Portal Ciudadano del IDRD, dando cumplimiento a los requisitos.
- Estar a cargo de las modificaciones y/o adiciones de jugadores al equipo, antes de finalizar el tiempo habilitado para estos procedimientos.
- Asistir a las reuniones técnicas, informativas, o de toda índole que se estipulen y consideren necesarias por parte de la organización del torneo.
- Estar pendiente de la programación y la información pertinente del torneo que se publicará en la página WEB del IDRD, grupos de WhatsApp y/o redes sociales del IDRD, para mantener informados oportunamente a los integrantes de los equipos.
- Acompañar al equipo a los encuentros deportivos y representarlos ante los “observadores o asesores de juego”, veedores y organización del evento.

- Presentar las PQRS a que haya lugar de manera respetuosa, dentro de los tiempos estipulados.

Parágrafo 6º. Los equipos y jugadores inscritos deben suministrar y cargar a través del portal ciudadano del IDRD los distintos documentos que sean solicitados (documento de identidad, consentimientos informados, certificados de salud, etc.), así mismo, deben aceptar términos y condiciones en el registro y la inscripción específica para poder participar.

Parágrafo 7º. Para cada partido, el delegado, entrenador o capitán debe entregar al equipo de “Observadores o Asesores de juego” o en su defecto a los veedores asignados, la planilla oficial que establezca la organización con el listado de los inscritos y los documentos de identidad de cada jugador/a. El documento válido para presentar es el que se cargó en el portal ciudadano del IDRD, siendo este la cédula de ciudadanía o extranjería original en físico o la digital de la Registraduría. Para los menores de edad se debe presentar la tarjeta de identidad original en físico o la digital de la Registraduría. Para los casos de pérdida de este documento se permitirá presentar licencia de conducción o pasaporte vigente en físico.

Parágrafo 8º. Al cerrarse los procesos de inscripción, no se podrán realizar cambios de jugadores, por este motivo para la versión 2026 se amplió el número de jugadores máximo, para que cada equipo tenga suficientes jugadores de reserva en caso de requerir algún cambio.

Parágrafo 9º. Únicamente se permitirán cambios de jugadores en los casos que algún equipo solo haya inscrito el número mínimo de jugadores (8) y su nómina no le permita dar cumplimiento al número mínimo de jugadores por género (4 y 4).

Parágrafo 10º. Únicamente se permitirá adicionar jugadores en los casos que algún equipo no haya completado la inscripción del máximo de jugadores permitido (22). En estos casos se establecerá una fecha máxima durante la reunión técnica informativa con los delegados para poder adicionar los jugadores.

Parágrafo 11º. Para realizar algún cambio o adición de jugadores, se debe solicitar por parte del delegado del equipo, autorización de forma escrita al director del torneo (Camilo Arenas) al correo electrónico camilo.arenas@idrd.gov.co adjuntando los soportes que sean solicitados.

Parágrafo 12º. Sólo se permitirán los cambios o adición de jugadores por motivos de fuerza mayor que sean demostrables y verificables (lesiones con incapacidad y soporte médico que impida la práctica deportiva, embarazos, muerte, viajes al exterior). Estos soportes se deben adjuntar en la solicitud de autorización de cambio o adición de jugadores.

Parágrafo 13º. Ningún/a jugador/a o delegado/a puede estar inscrito/a en más de un equipo en el mismo torneo.

Parágrafo 14°. Los horarios y escenarios de juego los determinará directamente el programa de DEPORTE PARA LA PAZ DEL IDRD y el director del Torneo de Ultimate. Los equipos y jugadores participantes acatarán dicha asignación.

Parágrafo 15°. La programación regular de los encuentros deportivos será los días sábados y domingos entre las 12 pm y las 6 pm. Si se requiere alguna programación adicional fuera de estos días u horarios por necesidad del torneo, se informará y acordará con antelación con los delegados de los equipos.

Parágrafo 16°. La organización no está en la obligación de ajustar horarios, fechas o escenarios de programación si alguno de los jugadores o equipos se encuentra participando en otro evento o torneo, sea de la entidad o de cualquier otra índole. Sin embargo, cabe aclarar que el cronograma del torneo se estableció teniendo en cuenta el calendario de competencias nacional y distrital para que en lo posible no se presenten cruces entre los eventos.

Parágrafo 17°. Los equipos inscritos deben participar por medio de un representante o el/la delegado/a, en la reunión técnica informativa, la cual será convocada por la organización, con fecha previa al inicio de la competencia.

ARTÍCULO 2°. NÚMERO DE JUGADORES, COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS, ROTACIONES Y SUSTITUCIONES

Parágrafo 1°. Para poder iniciar el partido los equipos deben presentarse con un mínimo de 5 jugadores (de estos, mínimo 3 mujeres), según como lo permita la norma del género para el punto respectivo.

Parágrafo 2°. En campo de juego debe haber durante todo el partido un máximo de 7 jugadores por equipo (4 de un género y 3 del otro). En caso de tener el mínimo de 5 jugadores, estos deben ser 3 de un género y 2 del otro, respetando la rotación de acuerdo a la mixtura establecida para el punto.

Parágrafo 3°. Rotación. La rotación se hará de acuerdo a la regla de género prescrita del apéndice WFDF 2025. Esto teniendo en cuenta los números mínimos de género femenino expuestos en el presente documento.

Parágrafo 4°. Si por alguna situación, un equipo queda con menos de 5 deportistas o no tiene el mínimo de mixtura para cumplir con la rotación, se aplicará el protocolo de pérdida por W.O. de WFDF

Parágrafo 5°. Se pueden realizar cambios ilimitados en cada partido; jugador sustituido puede volver a tomar parte en el mismo partido. Se pueden hacer varios cambios a la vez. Los cambios solo pueden hacerse efectivos cuando finalice un punto o cuando se presente lesión o interrupción del juego. Los cambios deben hacerse respetando la norma de la rotación o mixtura y de acuerdo a las reglas.

ARTÍCULO 3º. CONDICIONES DEL ENCUENTRO DEPORTIVO

Parágrafo 1º. Cada uno de los equipos debe comprometerse al cumplimiento de los horarios que sean informados en la programación, deben llegar 20 minutos antes del inicio de cada partido. Esto para presentar la documentación requerida, realizar el respectivo calentamiento y pre-game.

Parágrafo 2º. Mínimo 5 minutos antes de iniciar el partido, cada equipo debe presentar ante el equipo de “Observadores o Asesores de juego” o veedores asignados, la planilla de inscritos y los documentos de identidad en físico de cada uno de los jugadores/as para poder jugar.

Parágrafo 3º. Si alguno de los equipos no se presenta a la hora programada o no cuenta con el mínimo de jugadores para poder iniciar, se aplicará el protocolo de W.O. de WFDF

Parágrafo 4º. Cada partido se juega a 90 minutos o a 15 puntos (Lo que suceda primero), aplicando terminación de partido por “Time Cap”. Se tendrá un medio tiempo y descanso de 6 minutos a los 8 puntos o 50 minutos (lo que suceda primero) aplicando “Half Time Cap”.

Parágrafo 5º. Se tendrán 2 TO (Tiempo Fuera) por equipo para cada partido, que pueden ser utilizados de forma libre. Los tiempos fuera no pueden superar los 75 segundos para la ofensiva y se aplicarán como WFDF.

Parágrafo 6º. 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. Todos los equipos deben evaluar espíritu de juego al finalizar los partidos. Al finalizar el torneo se premiará también al equipo que tenga mejor puntuación de espíritu de juego.

Parágrafo 7º. Terreno de juego. Es rectangular (100×37 metros), con una zona de punto en cada extremo (18 metros cada una). Se adecuará a criterio de la organización según los espacios utilizados dentro del Sistema Distrital de Parques administrados por el IDRD, utilizando campos sintéticos o de grama natural de fútbol 11, realizando hasta dos partidos simultáneos por campo (mitad y mitad a lo largo de la cancha).

Parágrafo 8º. 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 punto. El equipo defensor lanza el disco (hace el pull) al equipo atacante.

Parágrafo 9º. Puntuación. Se consigue un punto cada vez que el equipo ofensivo completa un pase dentro de la zona de punto del equipo defensor. A continuación, se inicia un nuevo punto.

Parágrafo 10º. 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 11°. 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 12°. 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 o interrupción del juego. Uno o más jugadores pueden ser sustituidos a la vez. Esto respetando la regla de la rotación.

Parágrafo 13°. Faltas. Cuando hay contacto entre jugadores se produce un “llamado”. Si la falta o llamado 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 o llamado, la jugada vuelve a su inicio respetando el respectivo protocolo, teniendo en cuenta si se juega con Observador o Asesor de juego, dándole continuidad al juego.

Parágrafo 14°. 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 15°. Arbitraje. Cada jugador es responsable de hacer los llamados que crea necesarios y de resolver las disputas que puedan surgir. No existe la figura del árbitro como tal, sino de “Observadores o Asesores de juego” como apoyo y transparencia en el desarrollo de los encuentros deportivos.

La organización contará con Game Advisors (Asesores de Juego) para los partidos. Para partidos en los que la organización lo disponga, si los capitanes están de acuerdo, teniendo en cuenta el nivel del encuentro o de los equipos, estos podrán elegir jugar con Observadores, realizando el ajuste a las reglas que correspondan según el rol.

- Los Observadores toman decisiones en los llamados, una vez vencido el tiempo de discusión entre jugadores.
- Los Observadores deciden de forma automática si es dentro o fuera, si es caído o no, y si es gol o no.
- Los Observadores aplican de forma automática las penalizaciones de Offside y Time Violation durante el pull.

Parágrafo 16°. Al inicio del encuentro deportivo se sortearán el color de la camiseta, el campo, el pull y el género que inicia la mixtura.

Parágrafo 17°. Cualquier decisión disciplinaria adoptada por el equipo de “Observadores o Asesores de juego” será inapelable. La organización no puede interferir o cambiar decisiones del equipo de “Observadores o Asesores de Juego” durante el desarrollo de los encuentros deportivos. Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones del equipo de “Observadores o Asesores de Juego”.

Parágrafo 18°. Cuando el encuentro deportivo sea suspendido por fuerza mayor antes del cincuenta por ciento (50%) del juego (50 minutos reglamentarios u 8 puntos), dicho encuentro se reprogramará por el tiempo restante de juego en las condiciones de juego y

el marcador que lleve hasta el momento, o se tomarán las medidas pertinentes por el comité organizador para no afectar el desarrollo óptimo del torneo.

Parágrafo 19°. Luego de transcurrido el cincuenta por ciento (50%) del juego (50 minutos reglamentarios u 8 puntos) de un partido que fuese suspendido por causas de fuerza mayor, el equipo de “Observadores o Asesores de juego” lo dará por finalizado con el marcador que había en el momento de la suspensión aplicando reglamentación WFDF.

Parágrafo 20°. Para efectos de los dos párrafos anteriores, la validez de las causas de fuerza mayor será determinada por la organización y/o el equipo de “Observadores o Asesores de Juego”.

Llámesese fuerza mayor a:

- Factores climáticos.
- Carencia de luz artificial o natural.
- Invasión del terreno de juego y que no sea posible su evacuación.
- Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física de los jugadores y la organización.
- Otros aspectos que la organización y/o el equipo de “Observadores o Asesores de Juego” consideren.

ARTÍCULO 4°. INDUMENTARIA, IMPLEMENTACIÓN Y UNIFORME

Parágrafo 1°. La implementación para jugar será (camiseta, pantaloneta o pantalón deportivo, medias, zapatos deportivos adecuados para el terreno sintético (Tenis Torretin, tache de goma o en su defecto tenis – no se aceptarán guayos con taches metálicos), leggins o lycra debajo de la pantaloneta (opcional). Para los campos de grama natural se permite uso de guayos con taches de goma o metálicos.

Parágrafo 2°. Cada equipo presentará un disco oficial reglamentario en buenas condiciones para cada partido y un (1) juego de camisetas de distinto color al uniforme oficial del equipo.

Parágrafo 3°. Si se presentan dos equipos con camisetas o uniformes del mismo color y no se cuenta con juego de camisetas adicionales, por sorteo alguno de los dos equipos debe utilizar la camiseta por el lado contrario.

Parágrafo 4°. Todos los jugadores de cada equipo deben portar el uniforme que los distinga y la indumentaria completa. Jugador que no esté del mismo color de su equipo no podrá jugar.

Parágrafo 5°. Durante los partidos NO se permite el uso de artículos que no hagan parte de la indumentaria deportiva tales como: caimanes, anillos, pulseras, cadenas, relojes, manillas, piercings, aretes, etc. Esto con el fin de evitar accidentes durante el desarrollo de los encuentros.

ARTÍCULO 5°. DIRECCIÓN TÉCNICA DE LOS EQUIPOS

Parágrafo 1°. Para la Dirección Técnica de un partido en disputa, solo se permitirá el ingreso de una (1) persona al campo de juego, el cual será el director técnico o el delegado del equipo, los cuales son los que aparecen inscritos en la planilla y en el portal ciudadano del IDRD.

ARTÍCULO 6°. ESCENARIOS DEPORTIVOS

Parágrafo 1° Los escenarios establecidos para el desarrollo del Torneo son los que pertenecen al Sistema Distrital de Parques administrados por el IDRD. Se utilizarán campos sintéticos o de grama natural de fútbol 11, realizando hasta dos partidos simultáneos por campo (mitad y mitad a lo largo de la cancha).

Parágrafo 2° Los escenarios son determinados por la organización según la disponibilidad y previa autorización de la Subdirección Técnica de Parques del IDRD y la Administración de cada escenario.

Parágrafo 3° Para las rondas clasificatorias, en la medida de lo posible y teniendo en cuenta el parágrafo anterior, se asignarán escenarios de forma zonificada por localidad de acuerdo a los equipos inscritos, o se asignarán escenarios fijos para el desarrollo del torneo.

Parágrafo 4° La organización no se encuentra en la obligación de ubicar a ningún equipo según su conveniencia y necesidad.

Parágrafo 5° Los equipos inscritos deben acogerse a la asignación y programación de escenarios que sea determinada por la organización.

Parágrafo 6° En caso de ser necesario, la organización podrá cambiar la programación en alguno de los escenarios proyectados previamente, y se informará al delegado/a de cada equipo con antelación al desarrollo del encuentro deportivo.

ARTÍCULO 7°. SISTEMA DE COMPETENCIA

Parágrafo 1°. Para el torneo se tiene un cupo máximo de 24 equipos. Si se cumple con el máximo de equipos inscritos, el sistema de juego será el siguiente:

Primera fase (Clasificatoria): 6 grupos de 4 equipos o cuadrangulares. Clasifican los 16 mejores equipos (los 2 mejores equipos de cada grupo y los 4 mejores terceros).

Segunda fase (Eliminación directa): Octavos de final. Clasifica el ganador de cada uno de los 8 partidos.

Tercera fase (Eliminación directa): Cuartos de final. Clasifica el ganador de cada uno de los 4 partidos.

Cuarta Fase (Eliminación directa): Semifinales. Clasifica el ganador de cada uno de los 2 partidos.

Quinta Fase (Eliminación directa): Final. Se disputa 1 partido por el tercer y cuarto puesto entre los perdedores de las semifinales; y se disputa 1 partido por el primero (campeón) y segundo puesto (subcampeón) entre los ganadores de las semifinales.

Parágrafo 2°. Una vez finalizado el proceso de inscripción, se realizará la reunión informativa, a la cual deben asistir, un representante (delegado, entrenador o jugador) de cada uno de los equipos inscritos, y es allí donde el director del campeonato informará el sistema de juego que se implementará y demás aspectos del desarrollo del torneo.

Si no se cumple con el máximo de equipos inscritos, el sistema de juego podrá variar según las posibilidades y este será informado o acordado con los delegados de los equipos durante la reunión técnica informativa.

Parágrafo 3°. El equipo ganador de Espíritu de Juego se definirá promediando los puntos obtenidos en las calificaciones de los partidos y la cantidad de partidos jugados (sin contar en los que no iniciaron por protocolo W.O.). El partido que no se inicia al aplicarse protocolo W.O, no genera calificación de Espíritu y no se tiene en cuenta en el promedio de ninguno de los dos equipos.

ARTÍCULO 8°. PUNTUACIÓN

La puntuación para los partidos será de la siguiente manera:

Partido ganado jugado o por WO: 3 puntos
Partido perdido jugado o por WO: 0 punto

** Los equipos que ganen partidos por W.O. no recibirán goles a favor**

ARTÍCULO 9°. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN Y DESEMPATE

Para la clasificación después de la fase de grupos o en caso de empate en puntos entre dos o más equipos, se tendrán en cuenta los siguientes criterios en su estricto orden:

- Mayor número de partidos ganados en la fase.
- Menor número de partidos perdidos en la fase.
- Mayor número de PUNTOS A FAVOR.
- Menor número de PUNTOS EN CONTRA.
- Mayor DIFERENCIA de PUNTOS (puntos a favor menos puntos en contra).
- Mejor promedio (puntos anotados en la fase / número de partidos jugados)
- Ganador partido jugado entre sí (si lo hubo)
- Se realizará un lanzamiento de pull al brick más lejano.

ARTÍCULO 10º. COMITÉ DISCIPLINARIO

Parágrafo 1º. El comité disciplinario estará conformado por cinco (5) personas, un (1) Representante del IDRD (director del Torneo o quien determine el programa de Deporte para la Paz del IDRD), un (1) representante del equipo de “Observadores o Asesores de juego” con un suplente, y tres (3) Representantes de los equipos participantes. Este comité quedará nombrado por acta durante la reunión técnica informativa.

Parágrafo 2º. Las decisiones y sanciones del Comité Disciplinario del torneo, obligan a los equipos participantes y a todo el personal vinculado al evento deportivo a acatarlas y cumplirlas.

Parágrafo 3º. El comité disciplinario se reunirá (virtual o presencial) toda vez que sea necesario, para evaluar las acciones disciplinarias correspondientes a cada fecha jugada o a situaciones extradeportivas presentadas durante el desarrollo del TORNEO DE ULTIMATE, emitiendo un boletín informativo estableciendo las medidas a acatar por los jugadores, directores técnicos, delegados y barras de cada uno de los equipos en juego.

ARTÍCULO 11º. FALTAS Y SANCIONES

Parágrafo 1º. Si un equipo incluye en su nómina un jugador suplantando a otro, o que no esté debidamente inscrito, el equipo será expulsado del torneo, sin perjuicio de las acciones civiles y penales a que haya lugar. Adicionalmente se sancionará al jugador o jugadores implicados y al respectivo delegado del equipo por un término mínimo de dos (2) años en eventos de Ultimate organizados por el IDRD.

Parágrafo 2º. Los encargados de regular y aplicar las sanciones o expulsiones durante un partido, por situaciones de juego, conductas disciplinarias o juego peligroso, son los Observadores o Asesores de juego con aprobación del Líder de Observadores o Asesores de juego. Las sanciones posteriores por situaciones extradeportivas o que no correspondan a situaciones de juego serán reguladas por el director del torneo o el comité disciplinario.

Parágrafo 3º. Si un jugador es expulsado por situaciones de juego, conductas disciplinarias o juego peligroso en el desarrollo de un partido, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha programada.

Parágrafo 4º. Si un/a Técnico o delegado/a inscrito/a en planilla, es expulsado/a en el desarrollo de un partido, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha programada.

Parágrafo 5º. Jugador que incite a la violencia, agrede física o verbalmente a adversarios, observadores o Asesores de juego, directivos de la organización, o público en general, será expulsado del torneo.

Parágrafo 6º. Jugador que sea expulsado por situaciones de juego, conductas disciplinarias o juego peligroso por segunda ocasión durante el desarrollo del torneo, será expulsado del mismo.

Parágrafo 7º. No podrán participar los jugadores que se encuentren bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas. De presentarse alguno de estos casos, el jugador será expulsado del torneo.

Parágrafo 8º. En el caso de que algún integrante de un equipo o de la barra acompañante agrediera física o verbalmente al equipo de “Observadores o Asesores de Juego”, a los delegados de la organización, a los integrantes del equipo contrario o al público en general, este equipo será expulsado del torneo SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 9º. En el caso que se presente una batalla campal o gresca colectiva (2 jugadores o más por equipo) en el encuentro deportivo, los equipos involucrados quedarán expulsados del torneo SIN EXCEPCIÓN. Adicionalmente se sancionará al equipo, a los jugadores y al respectivo delegado del equipo por un término mínimo de dos (2) años en eventos de Ultimate organizados por el IDRD.

Parágrafo 10º. El mal comportamiento de las barras o acompañantes de cada una de los equipos participantes será responsabilidad directa del Entrenador o delegado, por ende, se sancionará a los equipos que infrinjan la presente norma con la pérdida de los puntos en disputa que se otorgarán al equipo contendor.

Parágrafo 11º. Cualquier tipo de violencia, actos de discriminación o conductas antideportivas en contra del equipo de “Observadores o Asesores de Juego”, de los delegados de la organización, de los integrantes del equipo contrario o del público en general será sancionada con expulsión del torneo SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 12º. Si alguno de los equipos no se presenta a la hora programada o no cuenta con el mínimo de jugadores para poder iniciar, se sancionará protocolo de W.O.

Parágrafo 13º. A los equipos que ganen por (W.O) por no presentación del equipo rival, se les otorgarán los 3 puntos por la victoria. Si el W.O. es por imposibilidad de continuar el encuentro por no contar con el mínimo de jugadores por parte del equipo rival, se otorgarán los 3 puntos por la victoria y se tendrá en cuenta el marcador que corresponda al aplicar el protocolo W.O. de WFDF.

Parágrafo 14º. Equipo que pierda un (1) partido por (W.O) por no presentación quedará automáticamente por fuera del Torneo; para los partidos pendientes, a los equipos restantes, se les otorgarán los puntos correspondientes teniendo en cuenta el parágrafo anterior. Si el W.O. se da por quedarse sin el mínimo de jugadores durante un partido, este equipo podrá jugar los demás partidos restantes. Si para un encuentro no se presentan los dos equipos o se presentan incompletos, a ambos equipos se les aplica protocolo W.O registrándoles derrota.

Parágrafo 15º. Equipo que no lleve disco no podrá jugar y perderá el partido. Para la siguiente fecha podrá jugar con normalidad siempre y cuando cumpla con este requisito. Si se presenta esta misma falta por segunda ocasión por parte de un equipo, este quedará expulsado del torneo.

Parágrafo 16º. Equipo que no presente la planilla oficial no podrá jugar y perderá el partido. Para la siguiente fecha podrá jugar con normalidad siempre y cuando cumpla con este requisito. Si se presenta esta misma falta por segunda ocasión por parte de un equipo, este quedará expulsado del torneo.

Parágrafo 17º. Jugador/a que no presente el documento de identidad permitido no podrá jugar el partido. Para la siguiente fecha el jugador podrá jugar con normalidad siempre y cuando cumpla con este requisito.

Parágrafo 18º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos así:

- En la parte técnica, se acudirá a revisar el reglamento de la (WFDF).
- En la parte administrativa por la organización del evento
- En la parte disciplinaria por el comité disciplinario

ARTÍCULO 12º. DEMANDAS, PETICIONES, QUEJAS, RECLAMOS Y SUGERENCIAS

Parágrafo 1º. Las demandas específicas de partidos tendrán que ser interpuestas ante el director del campeonato y su comité disciplinario, dentro del plazo máximo de dos horas después de terminado el partido, sobre las cuales se dará respuesta máxima a los dos días calendario. Toda demanda debe venir por escrito y debidamente diligenciada sin tachones ni enmendaduras, describiendo exactamente los sucesos (hora, día, lugar) y debe venir firmada por el delegado inscrito en el portal ciudadano y en la planilla, anexando las evidencias a que haya lugar.

Parágrafo 2º. Las peticiones, quejas, reclamos o sugerencias distintas a demandas de partidos tendrán que ser interpuestas ante el director del campeonato, en cualquier momento del desarrollo del torneo, sobre las cuales se dará respuesta máxima a los dos días calendario. Toda petición, queja, reclamo o sugerencia distinta a una demanda de partido debe venir por escrito y debidamente diligenciada sin tachones ni enmendaduras, describiendo exactamente los sucesos (hora, día y lugar) y debe venir firmada por el delegado inscrito en el portal ciudadano y en la planilla, anexando las evidencias a que haya lugar.

Parágrafo 3º. Las demandas, peticiones, quejas, reclamos o sugerencias pueden ser enviadas a través de correo electrónico al director del campeonato al correo camilo.arenas@idrd.gov.co

Parágrafo 4º. Cualquier denuncia sin fundamento, malintencionada y que afecte la organización y desarrollo del torneo, incurrirá en sanciones legales y penales, por cuanto afecta el desarrollo del torneo y la inversión Institucional.

ARTÍCULO 13º. OTROS ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Parágrafo 1º. La organización no se hace responsable por lesiones, daños y/o perjuicios que puedan ocurrir durante el desarrollo del evento, razón por la cual todos los participantes deben tener la respectiva afiliación a seguridad social vigente, ya sea a través de régimen contributivo o subsidiado.

Parágrafo 2º. La información sobre inscripciones, reuniones informativas, programación, escenarios y demás se enviará y publicará con anterioridad vía correo electrónico, grupos de WhatsApp y/o página web del IDRD.

Parágrafo 3º. La organización no tendrá a disposición buses para los traslados de los equipos participantes y/o jugadores, ni tendrá hidratación en las competencias.

ARTÍCULO 14º. PREMIACIÓN

Parágrafo 1º. La premiación para esta competencia será la que determine la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte del IDRD. Esta información será compartida por los directores de campeonato del programa de Deporte para la Paz durante las reuniones informativas, previas al inicio de cada torneo.

ARTÍCULO 15º. DISPOSICIONES FINALES

Las decisiones tomadas por el Comité Organizador del TORNEO DE ULTIMATE son inapelables.

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

Dado en Bogotá D.C. a los 28 días del mes de marzo del 2026

LA ORGANIZACIÓN.