



**ULTIMATE DE ORO**

16 años

XVI Torneo Internacional  
Universitario de Ultimate

Se presenta a continuación, el programa de juego para la categoría Universitaria y la reglamentación del Torneo de Ultimate, a realizarse los días **29, 30 y 31 de agosto de 2019** en la Universidad EAFIT.

Información en la página Web de la Universidad EAFIT:

<http://www.eafit.edu.co/ultimate>



## GENERALIDADES

Los equipos invitados deberán diligenciar la planilla de inscripción (anexo 1), enviar una copia vía E-mail a ([lcaldero@eafit.edu.co](mailto:lcaldero@eafit.edu.co)) o ([deportes@eafit.edu.co](mailto:deportes@eafit.edu.co)) con la firma y sello del responsable de Deportes de la institución Universitaria. (En el caso de los países invitados, la persona responsable del equipo).

**La inscripción es gratis.**



Fecha límite de inscripción: **miércoles 31 de julio de 2019.**

Transcurrida esta fecha la organización se reserva el derecho de invitar otra institución.  
**(Cupos limitados).**

Los **EQUIPOS UNIVERSITARIOS** invitados a **nivel nacional** e **internacional** tienen derecho a:



Hospedaje y alimentación.

El ingreso de las delegaciones será el día **miércoles 28 de agosto** a partir de las 3:00 p.m. y la salida de las delegaciones **domingo 1 de septiembre** a las 10:00 a.m.



Transporte interno en Metro.



Transporte del aeropuerto a la ciudad de Medellín (ida y regreso).



Refrigerio y frutas durante el torneo.



Souvenir



Hidratación



Los **EQUIPOS UNIVERSITARIOS** invitados a **nivel departamental** tienen derecho a:



Refrigerio y frutas durante el torneo.



Souvenir



Hidratación



## REGLAMENTO

### Equipos

El torneo Internacional Universitario Ultimate de Oro 16 años, se realizará en categoría femenina y masculina, en las canchas sintética y de grama de la Universidad EAFIT



#### Invitados Nacionales (Colombia)

Podrán participar estudiantes de pregrado y posgrado autorizados por la universidad que representan. Todos los jugadores universitarios que participen, deberán pertenecer a la universidad invitada y estar activos académicamente.



#### Invitados Internacionales (Otros países)

Podrán participar estudiantes de pregrado, posgrado y egresados, autorizados por la universidad que representen.

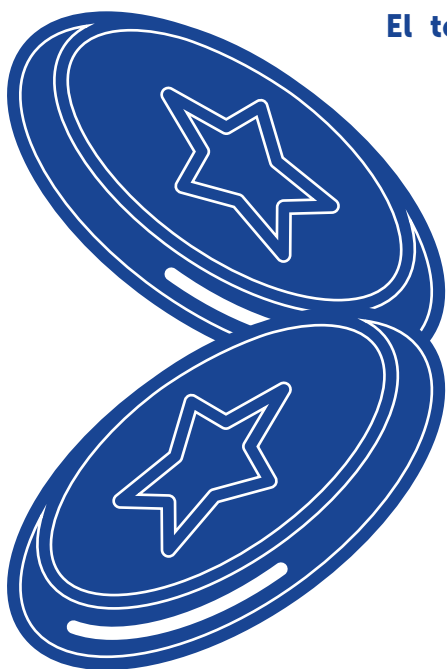
En su defecto, también podrán participar selecciones universitarias del país con estudiantes de pregrado, posgrado y egresados de diferentes Universidades, representando al respectivo país y deben acreditarse con un documento universitario (certificado universitario)

El máximo de jugadores inscritos según la categoría es de 14 jugadores (as) y un entrenador(a) quien no podrá asumir la condición de jugador(a).

**La invitación es para 15 personas.**



## Reglas de Juego



**El torneo Internacional Universitario Ultimate de Oro 16 años**, se desarrollará bajo los parámetros de la reglamentación oficial actualizada de la Federación Mundial de Disco Volador WFDF

Los tiempos de los partidos y el sistema de juego se definirán de acuerdo al número de equipos participantes confirmados.

Todos los jugadores deberán portar al momento del juego, **el mismo uniforme** (camiseta y pantaloneta), igualmente tener puesta la manilla que entrega la organización; en caso contrario, el jugador o jugadores no podrán participar del juego.

El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego. Solo si el partido precedente ha terminado antes de la hora de inicio del partido, se podrá usar el área de juego para calentar hasta por el tiempo que queda para la hora fijada para el partido.

Harán los actos protocolarios de manera ágil y comenzarán el juego inmediatamente.



## De los Partidos

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.

Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto. Esta disposición deberá ser cumplida por los equipos para que puedan iniciar o continuar un partido.

Si un equipo no cumple con este requisito, perderá un tiempo fuera y el inicio del punto se retrasará durante dos (2) minutos.

Si el equipo no tiene tiempos fuera restantes, se le otorgará un gol a su oposición, y el inicio del punto se retrasará por dos (2) minutos.

Si ninguno de los equipos cumple con los requisitos de máximo y mínimo de jugadores, ambos serán penalizados como se indica, hasta que un equipo cumpla con los requisitos o que se aplique lo estipulado en los anteriores párrafos

Si un equipo no ha enviado siete (7) jugadores hasta treinta (30) minutos después del inicio de un juego o un punto, perderá el juego.

Un equipo que pierde por ausencia, registrará una pérdida y la oposición registrará una victoria. Si ambos equipos pierden, ambos registrarán una pérdida para el juego.

Si un equipo pierde el partido por incomparecencia o retiro, el resultado del mismo en su contra y a favor del adversario será de 15X0

En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto la dificultad sea superada. Los equipos estarán obligados a esperar.

Si no se puede continuar un partido por causa de fuerza mayor distinta a la disciplina de los jugadores, se considerará jugado si el equipo con más goles ha marcado un número igual o superior a ocho (8).



## Espíritu de Juego

Por ser el Espíritu de Juego la filosofía y principal regla del ultimate, todos los equipos deberán realizar el siguiente procedimiento, una vez haya finalizado el partido:

Cada equipo se debe reunir de manera independiente y calificar el espíritu de juego del equipo contrario en la planilla Oficial de la WFDF 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 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.

En caso de registrar marcadores muy bajos o si un equipo lo requiere, los equipos pueden ser llamados a reunión por parte del comité organizador para aclarar las cuestiones sucedidas en torno al Espíritu de Juego de un partido.

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





## Criterios de desempate, en orden:

1. Número de juegos ganados, contando solo juegos entre los equipos que están empatados.

---
2. Menor cantidad de juegos perdidos.

---
3. Diferencia de goles, contando solo los juegos entre los equipos que están empatados.

---
4. Diferencia de goles, contando juegos contra todos los oponentes comunes.

---
5. Goles anotados por juego, contando solo los juegos entre los equipos que están empatados.

---
6. Goles anotados por juego, contando juegos contra todos los oponentes comunes.

---
7. Mejor Espíritu de Juego

---
8. 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.

---



## Otras disposiciones

---

Cada participante deberá firmar el documento de autorización de uso de imagen, que le suministrará la organización.

Se premiarán al campeón, al subcampeón, al ganador del espíritu de juego y al jugador más valioso, en masculino y femenino

Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación, serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica.

El comité organizador se reserva el derecho de suspender o expulsar a un jugador, entrenador, delegado o equipo participante al que se le compruebe algún acto de fraude, mal comportamiento, conductas antideportivas, consumo de sustancia psicoactivas, entre otras.

**Estadísticas de los partidos:** <http://wing23.com>

**Luis Eduardo Calderón Palacio**

Jefe Deportes

Director del torneo

[lcaldero@eafit.edu.co](mailto:lcaldero@eafit.edu.co)

Celular 3127296278

**Sandra Alzate Cadavid**

Coordinadora

Comisión Técnica

[salzate@eafit.edu.co](mailto:salzate@eafit.edu.co)

## Mayores informes

---

**Dirección de Desarrollo Humano-Bienestar Universitario**

**Departamento de Deportes**

**Teléfono: (574) 2619500, exts. 9304 y 9645**