



**DXT**  
DEPORTES  
DE TENERIFE

joven 



 **APROBI**

# *Programa Deporte Joven*

## ULTIMATE FRISBEE

Curso Escolar 2016/2017



Organizan

***Cabildo de Tenerife***

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

Colaboran

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

***Ayuntamientos de Tenerife***

## ULTIMATE FRISBEE

### **Introducción**

El Ultimate Frisbee es un deporte de equipo que se engloba, junto con otras disciplinas, en el ámbito de la Federación Mundial de Disco Volador (WFDF – [www.wfdf.org](http://www.wfdf.org)), siendo el disco volador (o frisbee), el elemento común en todas. El Ultimate frisbee es la forma más extendida en el territorio español y por cuestiones motrices y axiológicas es la más idónea para su práctica como deporte escolar.

### **Origen histórico del disco volador y del Ultimate Frisbee**

El primer frisbee apareció en Norteamérica, a principios del siglo XX, concretamente en Bridgeport, Connecticut. En esa localidad Willian Ruseel Frisbie fundó en 1871 una fábrica de pasteles llamada “Frisbee Baking Company”. En 1903, grupos de jóvenes de esta ciudad comienzan a entretenerse tirándose unos a otros la base de los moldes que quedaban de los pasteles fabricados por la factoría de Frisbie. El juego inicial tomó el mismo nombre, Frisbee, que consistía en hacer lanzamientos y jugar libremente durante horas en un campo abierto.

En 1967 dos estudiantes de secundaria en Maplewood (New Jersey), Joel Silver y Buzzy Hellring, mezclan elementos del football americano, el fútbol y el baloncesto, jugando con un frisbee como elemento móvil y se denominó Ultimate, como referencia a la máxima experiencia deportiva. El juego se sigue popularizando en el país y en 1979 se crea la asociación de jugadores de Ultimate (UPA, Ultimate Players Association). Por esta época se comienza a practicar en Australia, Nueva Zelanda y otros países del Viejo Continente (Gran Bretaña, Yugoslavia, Suiza, Alemania, etc.). En 1981 se forma la Federación Europea de Disco Volador (EFDF), antecedente de la actual Federación Mundial de Disco Volador (WFDF) creada en 1984; surgiendo los primeros campeonatos europeos y mundiales. En España el Frisbee tarda un poco más en llegar y los pioneros se encuentran en el País Vasco. En 1979 se crea la Asociación Española de “Frisbee”, con sede en Bilbao, siendo el primer campeonato de España en el verano de 1985 en Somo- Laredo (Cantabria). En relación al Ultimate Frisbee, el primer equipo español surge en 1995 en Gran Canaria y en 1998 se crea otro conjunto en Barcelona.

## 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). Cada equipo alinea a siete jugadores/as en el terreno de juego. 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 terreno de juego se desarrolla en una superficie plana de césped (o césped artificial), de 100 metros de largo por 37 metros de ancho. También puede practicarse sobre arena o pavimentos artificiales (Ultimate Indoor, por ejemplo, en canchas deportivas, pero es menos común). En esta 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 requieren unos materiales sencillos y baratos. La ropa debe ser cómoda y apta para la práctica deportiva (con el mismo color de camiseta para los miembros 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.

## Valor pedagógico y educativo del Ultimate Frisbee.

Siempre se habla del deporte escolar, pero no todos los deportes que se practican en la escuela, o en edad escolar, ya sea en contextos extraescolares como dentro de la propia institución educativa, pueden ser calificados de formativos o educativos. Que prime más lo formativo, recreativo, social, etc. que lo competitivo.

A pesar de lo que mucha gente opina, el deporte no es un bien natural inofensivo y beneficioso por sí mismo, hay que ser crítico con él, no deja de ser una construcción social y por tanto está sometido a numerosas influencias y presiones, no siempre positivas. Hay que romper la hegemonía del modelo deportivo de alto rendimiento que predomina en muchos de nuestros ámbitos, que a menudo sólo se centra en el resultado, lo cual deja fuera de la práctica deportiva a muchas personas.

Debemos buscar formas deportivas que hagan realidad el concepto de Deporte para Todos y Todas, entendido como un deporte participativo donde pueda incluirse cualquiera, en un proceso continuo donde se desean alcanzar objetivos recreativos, de desarrollo personal, de salud, formativos, de bienestar social, etc.

El Ultimate fomenta unos valores que se consideran positivos y dignos de su fomento, tanto para niños/as y jóvenes, como para cualquier persona adulta. Lo que más puede llamar la atención a quienes descubren por primera vez este deporte, y que justifica su potencial educativo, es que se trata de un deporte mixto, donde no existe la figura mediadora del árbitro o juez y que predomina la idea de juego limpio y deportividad por encima de todo. Con ello es fácil ver los Temas Transversales y valores que se pueden trabajar con este deporte. Como concluyen en su trabajo Dalmau, Peire y Gargallo (2007): “El cumplimiento de las características referentes al auto-arbitraje, trabajo cooperativo, coeducativo, relaciones interpersonales y de integración social, van directamente ligados a la alta riqueza en educación en valores que proporcionan este tipo de juegos y deportes”. Los pilares humanistas y sociales más importantes de esta modalidad son: La igualdad de sexos, ya que el Ultimate Frisbee es una de las pocas disciplinas deportivas que incluye una división mixta; es decir, hombres y mujeres forman un mismo equipo aunque también hay categorías de hombres y mujeres por separado. El respeto por el contrario y el *fair play*, ya que en ninguna competición a nivel nacional o internacional existe la figura del árbitro. Una característica única del Ultimate es que el arbitraje lo hacen los jugadores y las jugadoras. Tienen la responsabilidad de pitar las faltas que cometen. Si no se está conforme con la falta, se repite la jugada. Además, no está permitido el contacto físico, lo que minimiza el riesgo de lesiones. Los "picks" y los bloqueos también están prohibidos. Si hay contacto debe pitarse la falta. Si la falta provoca un cambio de posesión, el juego sigue como si no hubiera habido dicho cambio. Si el jugador que comete la falta no está de acuerdo se repite la jugada.

El Ultimate es un deporte de no contacto y auto arbitrado, por lo que los y las deportistas son responsables de conocer y cumplir las reglas. Una consecuencia, y a la vez causa, 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 jugadores/as, 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 entrega a cada capitán o capitana una hoja, en la que 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 responsabilidad del juego limpio y justo recaiga sobre cada jugador/a, partiendo del principio de que nadie va a violar las reglas intencionadamente. Todo ello puede favorecer, como afirma Monjas (2004) “intentar educar en el deporte (y no para el deporte) conseguir que los alumnos aprendan y se eduque a través del deporte: que respeten las normas, que trabajen en equipo, ique tengan una actitud crítica antes conductas y actuaciones negativas (discriminación, violencia, ...)!, que sean conscientes de las dimensiones sociales que envuelven al deporte, que mejoren motrizmente...”, resaltando la importancia de usar el deporte como elemento formativo que posibilite el cambio de los usos no adecuados que del mismo se puedan cometer.

El Ultimate y sus practicantes abogan por el deporte como forma de relación, recreación, ocio y socialización. Como prueba de ello están los dos primeros equipos que se crearon en España o un tipo de torneos llamados “hat tournaments”. Anteriormente se ha comentado el escaso, accesible y barato material e instalaciones que requiere el Ultimate, lo que favorece que sea fácil y asequible la propia gestión lúdica de estas actividades. El Ultimate recreativo estaría dentro de la categoría de deportes alternativos, aquellos que se “practican sin reglas particulares, ni estandarizadas, fáciles de comprender y acordadas por los propios participantes; lo realmente importante es su carácter lúdico y ésta es la principal razón de su popularidad” (Virosta, 1994).

El Ultimate presenta gran variedad de acciones motrices y numerosas prácticas asociadas. Virosta (1993) habla de alrededor de una treintena de acciones técnicas posibles con el disco volador (diferentes lanzamientos, agarres, pases, recepciones, etc.), a lo que habría que añadir los desplazamientos, saltos, giros, etc. propios de un deporte colectivo de carácter sociomotriz y dotado de situaciones cambiantes que provocan incertidumbre.

## Objetivos

- Introducir el Ultimate Frisbee en el contexto educativo
- Promover la práctica de Ultimate Frisbee entre los y las 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

## Formato de Competición

Se realizarán 4 fases previas distribuidas por la isla y una fase final con los dos primeros equipos de cada una.

Se estima que las sedes de los campeonatos sean en La Orotava (Zona Norte), Arona (Zona Sur) y Santa Cruz / La Laguna (Zona Metropolitana).

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

La competición tendrá las siguientes características:

- Horario: 10:00 a 13:00
- Mínimo de equipos por jornada = 6
- Máximo de equipos por jornada = 8
- Alumnado de 1º y 2º Bachillerato.
- Partidos a 30 minutos o 15 puntos.
- Cada equipo juega un mínimo de 3 partidos (el formato dependerá del número de equipos), es decir, todos los equipos jugarán el mismo número de partidos.
- Número mínimo de jugadores/as por equipo = 8
- Número máximo de jugadores/as por equipo = 12
- Independientemente del número de jugadores/as 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/as: 2 chicas y 3 chicos o al contrario. Serán los equipos atacantes quienes decidan el número de chicos/as por lo que el equipo que defiende debe adaptarse.
- Los dos primeros clasificados de cada fase previa jugarán la fase final.
- La fase final estará formada por 8 equipos y el formato de juego será el mismo que en anteriores fases. Se harán dos grupos de 4 equipos que jugarán ligas independientes. Finalmente los primeros de cada grupo se enfrentarán para determinar el primer y segundo clasificado, los segundos de cada grupo se enfrentarán para determinar el tercer y cuarto clasificado y los terceros de cada grupo se enfrentarán para determinar el quinto y sexto clasificado.



- Al igual que en las fases anteriores, se valorarán las clasificaciones de Juego Limpio para determinar cuál ha sido el equipo con mejor “spirit of the game”. Se propone que además del equipo ganador de cada fase, el equipo con mejor puntuación de juego limpio reciba un trofeo o premio para fomentar el respeto de esta dimensión.
- En caso de producirse algún accidente o lesión durante la disputa de la competición, los/as alumnos/as participantes deberán utilizar el seguro escolar suscrito por la Consejería de Educación. No obstante, la Organización contratará la presencia de un servicio de ambulancia durante la celebración de todas las concentraciones.
- 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.

## NORMATIVA

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

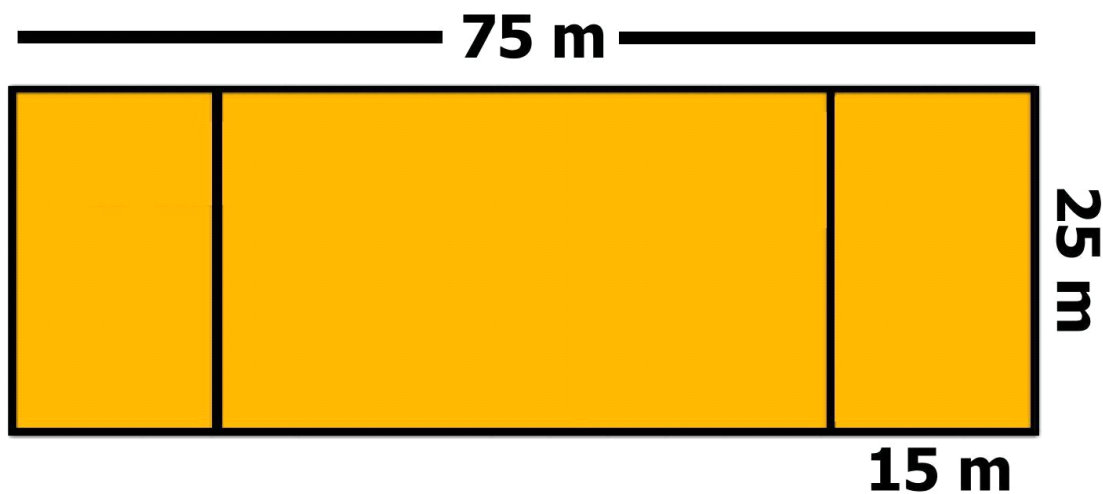
- El objetivo del juego es anotar puntos.
- El frisbee o disco es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues a los/as tiradores/as no les está permitido caminar o correr con el disco. No se puede correr cuando se tiene el frisbee en la mano, solamente se puede andar la inercia que se lleve si se 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/la defensa toca el frisbee, no cae al suelo, y lo sigue cogiendo un/a atacante, continúa el juego.
- 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 comienza con un saque inicial (consiste en el lanzamiento del disco a la zona de anotación contraria por parte de un/a jugador/a del equipo que saca para comenzar el juego). En cuanto el disco es lanzado, todos/as los/as jugadores/as 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/a defensor/a 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/as, se confía en el fairplay y la deportividad, y son los/as propios/as jugadores/as quienes pitan y arbitran, para lo cual hay que saber bien las reglas.
- En su lugar habrá observadores/as o dinamizadores/as que actuarán ayudando a resolver las jugadas a través de su opinión cuando sea solicitada, cuando hayan transcurrido 30 segundos desde el inicio de la discusión o cuando lo estimen oportuno y necesario para mejorar el desarrollo de los partidos.





- Cuando un frisbee lo cogen 2 jugadores/as, el frisbee es 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 finalice 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.

### CAMPO DE JUEGO: ULTIMATE



Se utilizarán las dimensiones de un campo de Beach Ultimate.



Por otro lado se promoverá el juego limpio o “spirit of the game” característico de este deporte:

- Cada jugador/a deberá conocer y respetar las reglas básicas del juego.
- Habrá observadores/as (no árbitros/as) que actuarán dando su opinión y ayudando a resolver las jugadas dudosas.
- Al final de cada partido, los equipos deberán reunirse formando un círculo alternando jugadores. Cada equipo tendrá un/a portavoz que hablará por el equipo para comentar el partido. Al final, cada jugador/a saludará a su oponente agradeciendo la participación.
- 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.
  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.

## **HOJA DE INSCRIPCIÓN Y CERTIFICADO - ULTIMATE FRISBEE**

D/Dña. \_\_\_\_\_ en calidad de \_\_\_\_\_

del Centro \_\_\_\_\_

CERTIFICA que los/as alumnos/as relacionados/as a continuación figuran matriculados/as actualmente en este Centro Escolar y están autorizados/as a participar en la actividad deportiva extraescolar denominada "ULTIMATE FRISBEE" perteneciente al Programa Deporte Joven del Cabildo Insular de Tenerife. Sirva la presente como hoja de inscripción:

### **EQUIPO**

Nombre	Apellidos	Curso Escolar

Profesor/a responsable del equipo:

Datos de contacto:

Teléfono:

e-mail:

***Una vez cumplimentada, enviar al siguiente correo electrónico: [asocaprobi@gmail.com](mailto:asocaprobi@gmail.com)***

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 201\_\_

FIRMA Y SELLO