

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

La Liga de Verano Ciudad del Saber 2017 comienza el martes 31 de enero y será una liga de todos contra todos. Todos los partidos (excepto la final) se jugarán los martes y jueves en la Cancha Mother de la Ciudad Deportiva Kiwanis y los sábados en el Cuadrángulo Central de Ciudad del Saber. La final se jugará en el Cuadrángulo Central de Ciudad del Saber. Para mayores detalles, por favor consultar el calendario.

PARTIDOS – RONDA REGULAR

- Se realizarán partidos de todos contra todos para los 10 equipos. Es decir, cada equipo jugará 9 partidos.
- Los capitanes sortearán posesión del disco o cancha al inicio de cada partido.
- Los partidos de la ronda regular se jugarán a 15 puntos u 80 minutos (1:20:00). El medio tiempo está incluido dentro del tiempo total, es decir que no detiene el tiempo de juego. Cada mitad durará 37 minutos.
- El tiempo de saque (pull) será de 45 segundos (0:00:45) para la **ofensa** y de 75 segundos (0:01:15) para la **defensa**. Si la **ofensa** agota su tiempo, se le hace un llamado de atención. Si reincide, se le quita un tiempo fuera, de no contar con tiempo fuera, el juego se iniciará chequeando el disco desde la mitad de la zona final (end zone). Si la **defensa** agota su tiempo, se le hace un llamado de atención. Si reincide, se le quita un tiempo fuera, de no contar con tiempo fuera, el juego se iniciará chequeando el disco desde la mitad de la cancha.
- El medio tiempo durará 6 minutos y será alcanzado a la mitad del total de puntos +1 o si se llega a 37 minutos y no se ha alcanzado este total, entonces se termina el punto y se procede al medio tiempo.
- Habrá 3 tiempos fuera de 90 segundos (0:01:30), con un máximo de 2 por mitad. Los tiempos fuera están incluidos dentro del tiempo total, es decir que no detienen el tiempo de juego.
- SOFT CAP - límite por puntos: se establecerá cuando falten 10 minutos de juego (0:10:00). Se terminará el punto en curso y se agregarán 2+ al marcador más alto para determinar el marcador tope (cap), siempre y cuando no se sobrepase el máximo de puntos.
- HARD CAP - límite por tiempo: Cuando termine el tiempo de juego (0:00:00), se terminará el punto en curso. Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, se jugará un punto adicional para determinar el ganador.

PLAYOFFS

- Se realizarán partidos de todos contra todos para los 6 primeros equipos que clasifiquen de la ronda regular. Cada equipo jugará 5 partidos.
- Los capitanes sortearán posesión del disco o cancha al inicio de cada partido.
- Los partidos de la ronda playoff se jugarán a 15 puntos u 80 minutos (1:20:00). El medio tiempo está incluido dentro del tiempo total, es decir que no detiene el tiempo de juego. Cada mitad durará 37 minutos.
- El tiempo de saque (pull): igual a la ronda regular.
- El medio tiempo durará 6 minutos y será alcanzado a la mitad del total de puntos +1 o si se llega a 37 minutos y no se ha alcanzado este total, entonces se termina el punto y se procede al medio tiempo.
- Habrá 3 tiempos fuera de 90 segundos (0:01:30), con un máximo de 2 por mitad. Los tiempos fuera están incluidos dentro del tiempo total, es decir que no detienen el tiempo de juego.
- SOFT CAP - límite por puntos: igual a la ronda regular.
- HARD CAP - límite por tiempo: igual a la ronda regular.

SEMIFINALES

- Para esta ronda clasifican los 4 primeros equipos de la ronda playoff.
- El equipo en 1er lugar se enfrentará al 4to lugar. El equipo en 2do lugar se enfrentará al 3er lugar.
- Los partidos de semifinales se jugarán a 15 puntos u 80 minutos (1:20:00). El medio tiempo está incluido dentro del tiempo total, es decir que no detiene el tiempo de juego. Cada mitad durará 37 minutos.

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

- El tiempo de saque (pull): igual a la ronda regular.
- El medio tiempo durará 6 minutos y será alcanzado a la mitad del total de puntos +1 o si se llega a 37 minutos y no se ha alcanzado este total, entonces se termina el punto y se procede al medio tiempo.
- Habrá 3 tiempos fuera de 90 segundos (0:01:30), con un máximo de 2 por mitad. Los tiempos fuera están incluidos dentro del tiempo total, es decir que no detienen el tiempo de juego.
- SOFT CAP - límite por puntos: igual a la ronda regular.
- HARD CAP - límite por tiempo: igual a la ronda regular.

3er LUGAR

- Para este partido se enfrentan los equipos de la semifinal que no pasan a la final.
- El partido de tercer lugar se jugará a 15 puntos u 80 minutos (1:20:00). El medio tiempo está incluido dentro del tiempo total, es decir que no detiene el tiempo de juego. Cada mitad durará 37 minutos.
- El tiempo de saque (pull): igual a la ronda regular.
- El medio tiempo durará 6 minutos y será alcanzado a la mitad del total de puntos +1 o si se llega a 37 minutos y no se ha alcanzado este total, entonces se termina el punto y se procede al medio tiempo.
- Habrá 3 tiempos fuera de 90 segundos (0:01:30), con un máximo de 2 por mitad. Los tiempos fuera están incluidos dentro del tiempo total, es decir que no detienen el tiempo de juego.
- SOFT CAP - límite por puntos: igual a la ronda regular.
- HARD CAP - límite por tiempo: igual a la ronda regular.

FINAL

- Para este partido se enfrentan los equipos que ganaron los partidos de semifinal.
- Este partido se jugará a 17 puntos o 95 minutos (1:35:00). El medio tiempo está incluido dentro del tiempo total, es decir que no detiene el tiempo de juego. Cada mitad durará 44 minutos.
- El tiempo de saque (pull): igual a la ronda regular.
- El medio tiempo durará 7 minutos y será alcanzado a la mitad del total de puntos +1 o si se llega a 44 minutos y no se ha alcanzado este total, entonces se termina el punto y se procede al medio tiempo.
- Habrá 3 tiempos fuera de 90 segundos (0:01:30), con un máximo de 2 por mitad. Los tiempos fuera están incluidos dentro del tiempo total, es decir que no detienen el tiempo de juego.
- SOFT CAP - límite por puntos: igual a la ronda regular.
- HARD CAP - límite por tiempo: igual a la ronda regular.

EQUIPOS

- Por tratarse de una liga mixta o coed, se jugará en el formato 4H-3M o 3H-4M (uno de los cuales tiene que ser novato o básico).
- Por tratarse de una liga recreativa y para maximizar las oportunidades de juego y el uso de las canchas que gentilmente nos ha patrocinado Ciudad del Saber, el mínimo de jugadores requerido para comenzar a jugar será de siete (7), pero siempre manteniendo el formato coed, 4H-3M o 3H-4M (uno de los cuales tiene que ser novato o básico). En caso de que el equipo en defensa no cuente con el mínimo de jugadores solicitado por la ofensa (4 de uno u otro género, uno de los cuales tiene que ser novato o básico), el equipo en defensa jugará con seis (6) jugadores (3H-3M).
- Si un equipo no tiene el mínimo de siete (7) jugadores (4H-3M o 3H-4M), se aplicará la sanción (acreditación de un punto cada 5 minutos al equipo contrario, forfait a los 30 minutos).
- Si solo hay un jugador novato o básico, éste podrá descansar (entiéndase no jugar "savage"), pero el equipo tendrá que jugar con seis (6) jugadores.

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

ESTADÍSTICAS

- Se llevarán estadísticas a lo largo de la liga.
- Los reconocimientos de **líderes** solo se tomarán en cuenta para la **ronda regular**.
- Se reconocerán a los **líderes** (goles, asistencias y defensas) y al jugador más valioso (MVP), tanto masculino como femenino; entre todos los jugadores.
- Se reconocerán a los **líderes** (goles, asistencias y defensas) y al jugador más valioso (MVP), tanto masculino como femenino; entre los jugadores novatos.
- Las listas de líderes estarán ordenadas en base a la mayor cantidad de puntos (goles, asistencias, defensas y jugador más valioso).
- En caso de que exista un empate entre dos o más jugadores, el orden se basará en los siguientes criterios:
 1. Mayor puntuación en el Espíritu de Juego (EDJ) que obtuvo su equipo.
 2. Al azar, lanzamiento de moneda (cara/sello).

Criterios de clasificación en la tabla de posiciones:

- Para determinar la clasificación en ambas rondas, los equipos se ordenarán en base a la **mayor cantidad de juegos ganados**.
- En caso de que existan empates entre dos o más equipos, el orden se basará en los siguientes criterios:
 1. Mayor puntuación en el Espíritu de Juego (EDJ)
 2. Mayor diferencia de **goles**
 3. Mayor cantidad de **goles a favor**
 4. Ganador del encuentro directo
 5. Al azar, lanzamiento de moneda (cara/sello).

ANOTACIONES

Roles y tareas del anotador

- Llegar a la cancha una hora antes del partido.
- Verificar que las canchas estén bien marcadas.
- Notificar al comité organizador si algún jugador, en la línea, no cuenta con el uniforme correspondiente.
- Llevar las anotaciones de: G - Gol, A - Asistencia, D - Defensa.
- Asegurarse de que los capitanes revisen y firmen la hoja de anotaciones.
- Verificar que los equipos llenen y entreguen el formulario de EDJ.
- Tomar foto de la hoja de anotación y formulario de EDJ y enviarlo al grupo de WhatsApp (Oficina Central de Estadísticas).
- Se responsabiliza por la custodia de lo siguiente: silbato, cronómetro, tablero, hoja de anotación, formulario de EDJ.

Roles y tareas del asistente

- Llegar a la cancha una hora antes del partido.
- Verificar que las canchas estén bien marcadas.
- Avisar 5 minutos antes que el partido va a iniciar.
- Asegurar que se guarde la debida distancia de la línea, a excepción de los medios que estén cubriendo el evento.
- Llevar el tiempo del partido, tiempo fuera, tiempo de saque (pull), medio tiempo.
- Avisar al anotador cuál jugador hace: G - Gol, A - Asistencia, D - Defensa.
- Avisar al anotador los llamados de Soft (00:10:00) y Hard (00:00:00) Cap.
- Cada 10 minutos pronuncia en voz alta el marcador y el tiempo restante.
- Después de un conflicto, pasado los 30 segundos, notificar a los jugadores.
- Se responsabiliza por la custodia de lo siguiente: silbato, cronómetro, tablero, hoja de anotación, formulario de EDJ.

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

- Le corresponde al anotador y asistente asignados por la AAFP, anotar y cronometrar los siguientes partidos:

JORNADA	FECHA	DIA	HORA	LUGAR	JUEGOS	
1	31-Ene-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Cobre	vs Tabasará
			8:30 PM	Cancha Mother	Tuira	vs Bayano
2	2-Feb-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Chucunaque	vs Sambú
			8:30 PM	Cancha Mother	Tonosí	vs Pacora
3	4-Feb-17	SÁBADO	3:00 PM	Cuadrángulo	Caldera	vs Garachiné
			3:00 PM	Cuadrángulo	Cobre	vs Bayano
			4:30 PM	Cuadrángulo	Tabasará	vs Sambú
			4:30 PM	Cuadrángulo	Tuira	vs Pacora
4	7-Feb-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Chucunaque	vs Garachiné
			8:30 PM	Cancha Mother	Tonosí	vs Caldera
5	9-Feb-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Cobre	vs Sambú
			8:30 PM	Cancha Mother	Bayano	vs Pacora
6	11-Feb-17	SÁBADO	3:00 PM	Cuadrángulo	Tabasará	vs Garachiné
			3:00 PM	Cuadrángulo	Tuira	vs Caldera
			4:30 PM	Cuadrángulo	Chucunaque	vs Tonosí
			4:30 PM	Cuadrángulo	Cobre	vs Pacora
7	14-Feb-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Sambú	vs Garachiné
			8:30 PM	Cancha Mother	Bayano	vs Caldera
8	16-Feb-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Tabasará	vs Tonosí
			8:30 PM	Cancha Mother	Tuira	vs Chucunaque
9	18-Feb-17	SÁBADO	3:00 PM	Cuadrángulo	Cobre	vs Garachiné
			3:00 PM	Cuadrángulo	Pacora	vs Caldera
			4:30 PM	Cuadrángulo	Sambú	vs Tonosí
			4:30 PM	Cuadrángulo	Bayano	vs Chucunaque
10	21-Feb-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Tabasará	vs Tuira
			8:30 PM	Cancha Mother	Cobre	vs Caldera
11	23-Feb-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Garachiné	vs Tonosí
			8:30 PM	Cancha Mother	Pacora	vs Chucunaque
12	2-Mar-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Sambú	vs Tuira
			8:30 PM	Cancha Mother	Bayano	vs Tabasará
13	4-Mar-17	SÁBADO	3:00 PM	Cuadrángulo	Tabasará	vs Pacora
			3:00 PM	Cuadrángulo	Caldera	vs Chucunaque
			4:30 PM	Cuadrángulo	Garachiné	vs Tuira
			4:30 PM	Cuadrángulo	Cobre	vs Tonosí
14	7-Mar-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Sambú	vs Bayano
			8:30 PM	Cancha Mother	Cobre	vs Chucunaque
15	9-Mar-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Tonosí	vs Tuira
			8:30 PM	Cancha Mother	Caldera	vs Tabasará
16	11-Mar-17	SÁBADO	3:00 PM	Cuadrángulo	Garachiné	vs Bayano
			3:00 PM	Cuadrángulo	Pacora	vs Sambú
			4:30 PM	Cuadrángulo	Cobre	vs Tuira
			4:30 PM	Cuadrángulo	Chucunaque	vs Tabasará
17	14-Mar-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	Tonosí	vs Bayano
			8:30 PM	Cancha Mother	Caldera	vs Sambú
18	16-Mar-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Garachiné	vs Pacora

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

2DA RONDA - Todos contra todos por orden de clasificación

19	21-Mar-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	1er	vs.	4to
			8:30 PM	Cancha Mother	2do	vs.	5to
20	23-Mar-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	3er	vs.	6to
			8:30 PM	Cancha Mother	1er	vs.	5to
21	25-Mar-17	SÁBADO	4:30 PM	Cuadrángulo	4to	vs.	6to
			4:30 PM	Cuadrángulo	2do	vs.	3ero
22	28-Mar-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	1er	vs.	6to
			8:30 PM	Cancha Mother	5to	vs.	3ero
23	30-Mar-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	4to	vs.	2do
			8:30 PM	Cancha Mother	1ero	vs.	3ero
24	1-Abr-17	SÁBADO	4:30 PM	Cuadrángulo	6to	vs.	2do
			4:30 PM	Cuadrángulo	5to	vs.	4to
25	4-Abr-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	1ero	vs.	2do
			8:30 PM	Cancha Mother	3ero	vs.	4to
26	6-Abr-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	6to	vs.	5to

SEMIFINAL

18-Abr-17	MARTES	7:00 PM	Cancha Mother	1er Lugar	vs.	4to Lugar
		8:30 PM	Cancha Mother	2do Lugar	vs.	3er Lugar

3ER. LUGAR

20-Abr-17	JUEVES	7:00 PM	Cancha Mother	Perdedor SF1	vs.	Perdedor SF2
-----------	--------	---------	---------------	--------------	-----	--------------

FINAL

22-Abr-17	SÁBADO	4:00 PM	Cuadrángulo	Ganador SF1	vs.	Ganador SF2
-----------	--------	---------	-------------	-------------	-----	-------------

UNIFORME

- Es requisito jugar con el **uniforme completo**, el cual consiste en **camiseta oficial del color del equipo con el logo vigente de Ciudad del Saber al frente y número asignado en la lista del equipo al dorso y pantaloneta/falda deportiva**.
- La única modificación permitida, es colocar el nombre arriba del número.
- En caso de que un jugador use la camiseta oficial de otro jugador de su equipo, podrá jugar, pero como penalización para el equipo, no serán tomadas en cuenta sus jugadas (goles, asistencias y defensas).
- **Es requisito jugar con tacos (sin metal), taquillos o calzado deportivo adecuado.**

ESPÍRITU DE JUEGO (EDJ)

- Se realizarán Círculos de Espíritu de Juego (EDJ) al final de cada partido (los jugadores de ambos equipos deben estar presentes, de lo contrario se verá afectada la calificación) para celebrar el buen juego, procurando ventilar situaciones menores según aplique. Ambos equipos llenarán en conjunto el formulario correspondiente.
- Al final del círculo, el anotador solicitará a los capitanes el formulario de EDJ debidamente llenado, le tomará una foto y además lo entregará al Comité Organizador.
- Se premiará al equipo con Mejor Espíritu de Juego.

ASOCIACIÓN DE ULTIMATE FRISBEE DE PANAMÁ

REGLAMENTO – LIGA DE VERANO CIUDAD DEL SABER 2017

CONDUCTA

- Utilizar lenguaje apropiado dentro y fuera de la cancha.
- Mantener la cancha y sus alrededores libres de desechos.
- Se prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas, cigarrillos y sustancias ilícitas en la cancha y sus alrededores. Jugador que infrinja, será sancionado (2 juegos fuera). De reincidir, queda fuera de la liga.
- Se prohíbe la confrontación verbal y/o física entre jugadores en la cancha y sus alrededores. Jugador que infrinja, será sancionado (2 juegos fuera). De reincidir, queda fuera de la liga.

RESPONSABILIDADES DE LOS CAPITANES

- Pasar al menos el [examen](#) básico de la WFDF (antes debe registrarse como usuario) y enviar copia del resultado al correo de la liga. Fecha límite de entrega: domingo 4 de febrero.
- Conocer en detalle las [reglas de juego según la WFDF](#), incluyendo las interpretaciones y las actualizaciones.
- Conocer el reglamento de la liga (este documento) y hacer las consultas correspondientes oportunamente.
- Presentarse a la liga con el uniforme completo (de acuerdo a la descripción antes mencionada), tacos (sin metal), taquillos o calzado deportivo adecuado.
- Contribuir al desarrollo de los jugadores en su equipo, en especial los novatos. Esto incluye, conversar acerca de las reglas, organizar prácticas, instruir durante los juegos, fungir como mentor y líder.
- **Practicar y promover el Espíritu de Juego mediante el ejemplo y motivando a sus jugadores dentro y fuera de la cancha, durante los entrenamientos y partidos.**
- Ayudar en la resolución de disputas. Después de 30 segundos intervienen los capitanes.
- Asistir a las reuniones de capitanes, canalizar cualquier otro aspecto no contemplado en nombre de sus jugadores, organizar a su equipo, etc.
- Colaborar o designar personal de apoyo para facilitar la logística (canchas y organización en general).

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

- Conocer en detalle las [reglas de juego según la WFDF](#), incluyendo las interpretaciones y las actualizaciones.
- Conocer el reglamento de la liga (este documento).
- Presentarse a la liga con el uniforme completo (de acuerdo a la descripción antes mencionada), tacos (sin metal), taquillos o calzado deportivo adecuado.
- Practicar y promover el Espíritu de Juego con sus compañeros de equipo, dentro y fuera de la cancha, durante los entrenamientos y partidos, así como asistir a estos, según el calendario.

¡Suerte a todos y gracias por contribuir con el éxito de la liga! ☺