

Texas, Ultimate!

We are a group of Texans devoted to teaching a high regard for the *Spirit of the Game* as well as the physical skills of the sport of Ultimate. Our target audience boys and girls aged 8-18. We intend to promote Ultimate throughout the state of Texas. As a not for profit all volunteer organization, we are devoted to meeting educational goals of established community agencies.

Texas, Ultimate!

PO Box 3567 Austin, Texas
78764-3567
Phone: 512-468-0484

THE HISTORY OF OUR SPORT

In the school year 1967-68 a handful of high-school kids in Maplewood, NJ took the plastic flying disc, a then popular toy, and invented a new game. The Columbia High School Students wanted to combine the fun of throwing and catching the disc with the challenge of more conventional sports such as soccer, basketball, and football. They called it Ultimate!

The sport spread to area high schools. Founders of Ultimate recorded the rules and introduced the new game to their respective colleges and universities. Due to the diligence of our founders, the first intercollegiate game was held between Rutgers and Princeton. To respect history that game was on the anniversary of, and at the same sight as, the first-ever intercollegiate football game. In 1975, the first intercollegiate championship was held with 25 teams.

Last year's collegiate championship included hundreds of men's and women's teams across the US. Now, some colleges even offer athletic scholarship for Ultimate players. Look at the Ultimate Player's Association (UPA) website to follow this year's series.

<http://www.upa.org>

Ultimate and the Spirit of the Game

Ultimate relies on a spirit of sportspersonship, which places the responsibility for fair play on the individual.

Highly competitive play is encouraged, but never at the expense of the bond of mutual respect between players; and, never with an intention to abuse the agreed upon rules of the game or destroy the pure joy of play.

Actions that go against these principles may hasten the day when players no longer control the game.

Playing by the spirit of the game will help Ultimate remain a sport where each of us is free to decide, for themselves, what fair play means to him or her.

Remember, no set of rules can replace a players respect for one another and the

Spirit of the Game.

El Espíritu del Juego

El ultimate promueve el deportivismo y el juego limpio, el respeto y adhesión a las reglas, así como el principio básico de divertirse jugando. También promueve el juego competitivo pero nunca e expensas del mutuo respeto entre jugadores y equipos.

Time: After School Prime Time

Day: TBA

Place: YOUR School!

Who: Boys and girls interested in developing social and physical skills through a team di sport.

What: Players may register for a six-week learning session. We will culminate the season with an all day tournament.

Texas,

Ultimate!

Play the

Game...Live

the Spirit.

<http://www.UltimateSpirit.org>

Self-Regulation

Ultimate is a high-energy, non-contact team sport where everyone is the quarterback and everyone is the receiver. The objective of the game is to pass the disc from player to player on a football-sized field. If the disc is caught in the end zone, a goal is scored. Games are usually to 15 points, each goal scoring one point. Players may not run with the disc, foul, or double-team the thrower. Players call their own boundaries, traveling, and all violations.

Participation in the sport of Ultimate builds character among athletes. The concept called "playing by the Spirit of the game" has become engrained in the basic philosophy of the sport, written into the rules, and is practiced at all levels of play. The Ultimate Players Association mission statement includes this key point: "to maintain the Spirit of the Game as the central governing principle of the sport."

This form of self-empowerment on the field of play has gone far beyond being a mere convenience factor. New players coming into the sport soon come to understand that they have an obligation to understand the rules in order to perform their role as a self-officiating participant. Since each player makes his/her own "calls", new players quickly understand the futility of abusing the rules.

Because of the "Spirit of the Game" and self-officiating, Ultimate is a unique team sport. This distinction helps make Ultimate a favorite sport for promoting individual character and team cooperation.

Ultimate in 10 Simple Rules

The Field: A rectangular shape with end zones at each end. A regulation field is 70 yards by 40 yards, with end zones 25 yards deep.

Initiate Play: Points begin with both teams lining up on the front of their respective end zone line. The defense throws ("pulls") the disc to the offense. A regulation game has seven players per team.

Scoring: Each time the offense completes a pass in the defense's end zone, the offense scores a point. Play is initiated after each score.

Movement of the Disc: The disc may be advanced in any direction by completing a pass to a teammate. Players may not run with the disc. The person with the disc ("thrower") has ten seconds to throw the disc. The defender guarding the thrower ("marker") counts out the stall count.

Change of Possession: When a pass is not completed (e.g. out of bounds, drop, block, interception), the defense immediately takes possession of the disc and becomes the offense.

Substitutions: Players not in the game may replace players in the game after a score and during an injury timeout.

Non-contact: No physical contact is allowed between players. Picks and screens are also prohibited. A foul occurs when contact is made.

Fouls: If a player initiates contact with another player a foul occurs. When a foul disrupts possession, the play resumes as if possession was retained. If the player committing the foul disagrees, then the play is redone.

Self-Officiating: Players are responsible for their own foul and line calls. Players resolve their own disputes.

Spirit of the Game: Ultimate stresses sportsmanship and fair play. Competitive play is encouraged, but never at the expense of respect between players, adherence to the rules, and the basic joy of play.

Diez Reglas de Ultimate

1. El campo: de forma rectangular con dos zonas de anotación a cada extremo delimitadas por una línea, el campo oficial es de 70 yardas por 40 con zonas de anotación de 25 de profundidad. O 64 metros por 37 metros con zonas de anotación de 18 metros.

2. Cada equipo comienza cada punto formado a lo largo de la línea que delimita su zona de gol, un equipo regular consta de 7 jugadores dentro del campo, el equipo defensor pateo (lanza el disco) al equipo ofensivo.

3. Puntuación: cada vez que un equipo recibe un pase completo dentro de la zona de anotación del contrario se marca un punto a su favor, después del cual los equipos cambian de zona de anotación y reinician el juego como se describió en el punto anterior. Un partido puede ser jugado a puntos: es decir se determina una meta de puntos, el equipo que alcance dicha meta primero gana el encuentro. O también puede ser jugado a un límite de tiempo, el equipo que al finalizar dicho periodo haya obtenido la mayor cantidad de puntos gana. En una competencia oficial es común que se implemente una modalidad que incluye ambos sistemas: se fija una meta en puntos y un límite de tiempo, lo que suceda primero.

4. El movimiento del disco: el disco será avanzado o movido en cualquier dirección mediante pases completos entre compañeros de equipo. Ningún jugador puede correr con el disco en las manos. El jugador con el disco (lanzador) tiene diez segundos para realizar un pase, el defensivo que lo marca (marcador) deberá realizar la cuenta de estos diez segundos en voz alta.

5. Cambios de posesión: existen 5 formas de que el equipo ofensivo pierda la posesión del disco: Pase incompleto: cuando el receptor no logra atrapar el pase que le fue lanzado. Salida del disco de la cancha: cuando el disco cae fuera de la cancha, en el ultimate debido a la aerodinámica del disco, este puede salir de la cancha volando y reingresar mas adelante lo cual es perfectamente legal. Bloqueo: cuando un defensivo hace contacto con el disco desviándolo y evitando el pase completo. Intercepción: cuando el defensivo intercepta un pase del equipo contrario. Límite de tiempo: cuando el ofensivo que posee el disco no lanza un pase y el jugador defensivo alcanza los diez segundos en la cuenta, como se describe en el punto anterior Cuando cualquiera de estas cinco situaciones ocurren durante el juego, el equipo defensor inmediatamente toma posesión del disco en el lugar que se encuentre y se convierte en el equipo ofensor.

6. Cambio de jugadores o sustituciones: todos los jugadores pueden ser sustituidos después de un punto o en caso de lesión, no así mientras el disco este en juego. no existe limite en estos cambios. Un equipo regular consta desde 12 hasta 21 integrantes.

7. No contacto: Ningún contacto físico esta permitido entre los jugadores. Las pantallas y obstrucciones también están prohibidas. Cuando alguna de estas situaciones toma lugar ocurre un foul.

8. Fouls: Cuando un contacto físico ocurre se marca o llama un foul, cuando este foul interfiere en la posesión del disco se reinicia como si la posesión halla sido obtenida, si el jugador que "cometió" el foul no esta de acuerdo en que este halla tenido lugar, la jugada se reinicia de nuevo con el ultimo hombre que halla tenido posesión del disco.

9. Auto arbitraje: en el ultimate no existe ningún arbitro o juez, cada jugador es responsable de marcar sus propios fouls y de resolver sus propias disputas conforme a las reglas y conforme al espíritu del juego.

10. El ultimate promueve el deportivismo y el juego limpio, el respeto y adhesión a las reglas, así como el principio básico de divertirse jugando, también promueve el juego competitivo pero nunca e expensas del mutuo respeto entre jugadores y equipos.

*The Ultimate Players Association (UPA). All rights reserved.
All contents copyright 2004.*