

Reglas del Ultimate de la WFDF 2017

Sumario de Cambios

El subcomité de las Reglas del Ultimate de la WFDF ha introducido un número de cambios a las reglas para 2017, con el fin de conseguir una mayor fluidez del juego, resultados más justos, un mayor acercamiento con la USAU y una mayor efectividad en el autoarbitrado.

Esta visión general de los cambios es, por necesidad, breve e incompleta. Para obtener toda la información sobre los cambios y condiciones de las reglas, consulte las Reglas del Ultimate de la WFDF 2017 y la versión marcada con los cambios.

Cambios sustanciales

Los jugadores necesitan aprender estos cambios sustanciales antes de jugar bajo las nuevas reglas. Esta sección puede constituir un breve resumen informativo para los jugadores o capitanes antes de adopten las nuevas reglas.

Cambio	Sección	Razón del cambio
Se añade límites de 10 y 20 segundos tras un cambio de posesión en la zona central y en la endzone respectivamente.	8.5	Eliminar retrasos y paradas innecesarias.. Coincidir con USAU
Se aclara que las faltas al recibir el disco pueden suceder antes, durante e inmediatamente después de que cualquier jugador haga una jugada al disco.	17.2.1 17.6.1	Posibilitar un autoarbitrado más justo
Para una falta no contestada en la zona, el receptor gana la posesión en la zona y luego se mueve a la línea de gol.	17.2.2	Resultados más justos. Coincidir con USAU
'Contact' es lo mismo que una falta de la marca pero la jugada no para, en vez de eso la cuenta se resetea a uno.	17.4.1.3	Resultados más justos. Coincidir con USAU
Se redefine "wrapping" para no permitir que los brazos intersecten el torso y proteger así el espacio que hay sobre el pivote.	18.1.1.4	Resultados más justos. Comparar el juego actual
Que todas las infracciones de la marca solo reduzcan la cuenta en uno.	18.1.3	Coincidir con USAU
Solo se puede pitar 'pick' si se está defendiendo a un jugador del ataque.	18.3.1	Eliminar retrasos y paradas innecesarias.
Un defensor puede retrasar la llamada de 'pick' para determinar si la jugada se ve afectada o no.	18.3.1.1	Eliminar retrasos y paradas innecesarias.
Se especifica que los jugadores deberán evitar que ocurran los 'picks'	18.3.3	Eliminar retrasos y paradas innecesarias.
Permitir que los jugadores reajusten sus posiciones para evitar 'picks' potenciales.	18.3.3.1	Eliminar retrasos y paradas innecesarias.

Cambios Menores

Estos son otros cambios que es poco probable que tengan trascendencia incluso ante tu capacidad de poder jugar bajo las nuevas reglas, aun así deben ser aprendidos con el tiempo.

Cambio	Sección	Razón del cambio
Los no jugadores son capaces de proporcionar asesoramiento no vinculante en cualquier llamada, no sólo en discos caídos y las llamadas de línea.	1.10	Posibilitar un autoarbitrado más justo
El disco debe ser devuelto también el lanzador si no está claro lo que ocurrió o lo que más probablemente habría ocurrido.	1.12	Posibilitar un autoarbitrado más justo
En el pull, la defensa debe tener sus pies completamente detrás de la línea.	7.4	Coincidir con USAU
La opción de brick es vinculante y puede ser llamada por cualquier jugador del ataque.	7.12	Coincidir con USAU
Se redefine dónde los jugadores deben volver después de una llamada.	10.2	Coincidir con USAU
Se cambia la forma en la que el disco debe chequearse después de una parada.	10.5	Coincidir con USAU
Se redefine la forma en que un oponente toma un camino hacia disco que está libre.	12.7.1	Posibilitar un autoarbitrado más justo Coincidir con USAU
Solo es un cambio de posesión (turnover) si el lanzador recibe su propio pase.	13.2.5	Coincidir con USAU
Ayudar intencionadamente el movimiento de un compañero, o usar el uniforme para ello es un cambio de posesión (turnover).	13.2	Coincidir con USAU
Las llamadas deben ser hechas tan pronto como sean reconocidas.	15.8	Coincidir con USAU
Aclarar qué sucede si un jugador para el juego indebidamente.	15.9	Posibilitar un autoarbitrado más justo
Cambio que supone que solo el jugador cobre el que se hace la llamada puede contestarla.	15.10	Coincidir con USAU
Correr, simplemente, por los 3 metros adyacentes al lanzador no es un double-team.	18.1.1.5	Coincidir con USAU
Cambio en la terminología “sustraer dos (2) segundos al conteo” por “el número anterior al último número dicho completamente antes de la llamada”	18.1.3	Sin cambio sobre las reglas.
Pitar una falta de la marca para parar el juego solo se puede hacer bajo determinadas circunstancias.	18.1.5	Posibilitar un autoarbitrado más justo
Si un lanzador está tumbado, su pivote no es necesariamente su centro de gravedad.	18.2.4	Coincidir con USAU
La defensa no puede golpear el disco sin cogerlo para avanzar el disco a propósito.	18.2.5.6	Coincidir con USAU

Cambio	Sección	Razón del cambio
Después de un travel en el que el disco fue lanzado, el lanzador vuelve a donde ocurrió la infracción.	18.2.7	Coincidir con USAU
Se aclara que no se puede llamar a pick si, tanto el oponente como el jugador que obstruye están haciendo una jugada al disco.	18.3.1	Equipara la jugada actual
Se considera que la 'llamada' de una lesión se produjo cuando ocurrió la lesión.	19.1.6	Coincidir con USAU
Se puede pedir un tiempo muerto incluso si el pivote no ha sido establecido (por ejemplo después de un turnover fuera de la zona central).	20.4	Coincidir con USAU
Se añade "razonable" a la definición de "Afectar a la jugada".	Definiciones	Posibilitar un autoarbitrado más justo
Se añade la definición 'Hacer una jugada al disco'.	Definiciones	Posibilitar un autoarbitrado más justo