Reglas del Ultimate WFDF 2021-2024
- APÉNDICE v1.0 -
Versión Oficial Efectiva 2021-01-01

Introducción	2
Apéndice A: Reglas Adicionales de juego para Campeonatos de la WFDF	3
A1. Campo de Juego	3
A2. Equipamiento	4
A3. Inicio del Juego	4
A4. Duración del Juego	4
A5. Límites de Tiempo	5
A6. División Mixta	8
A7. Equipos	8
A8. Idioma	9
A9. Juego Competitivo	9
A10 Asesoría de No-Jugadores	9
A11. Uso de la Tecnología	9
A12. Llamados de Falta y Violacion	9
A13. Tiempo por (Detención por Espíritu)	9
Apéndice B: Reglas Adicionales de Evento para Torneos WFDF	11
B1. Plantilla de Equipos	11
B2. Divisiones	11
B3. Criterios de Clasificación y Desempates.	12
B4. Reglas sobre inclemencias del Clima	12
B5. Juegos Suspendidos o Cancelados	13
B6. Tareas de los Oficiales de Juego (Game Officials)	14
Apéndice C: Requisitos de los Uniformes	16
C1. Propósito	16
C2. General	16
C3. Local y Visitante	16
C4. Camisetas	16
C5. Pantalones	16
C6. Características Opcionales	17
C7. Ropa Interior	17
C8. Guantes	17
C9. Gorra	17
C10. Calcetines	17
C11. Zapatos	17
C12. Requisitos Adicionales en los Uniformes para Jugadores	17
C13. Entrenadores y Personal de Apoyo	17
Apéndice D: Pautas de Selección y plantilla de WFDF	18
Apéndice E: Distribución de plazas, Programación y Eventos	21
Apéndice F: Señales Manuales	24
Apéndice G: Código Legal	28
Apéndice H: Agradecimientos	31

Introducción

La intención de estas reglas es proporcionar detalles a las reglas básicas para organizar un evento de élite fluido, agradable al espectador y provisto de los recursos necesarios. Cuando haya una discrepancia entre el documento de las Reglas del Ultimate y el del Apéndice, el del Apéndice tiene preferencia. Este documento establece el estándar para eventos de la Federación Mundial del Disco Volador (WFDF), pero también deberían servir de guía para eventos que no sean de la WFDF. Específicamente, estas reglas deberían aplicarse a los siguientes eventos:

- Campeonato del Mundo de Ultimate y Guts,
- Campeonato del Mundo de Ultimate Master.
- Campeonato del Mundo de Ultimate por Clubes.
- Campeonato del Mundo de Ultimate Master por Clubes.
- Campeonatos Continentales (Campeonato Pan-Americano, Campeonato de Asia-Oceanía, Campeonato Africano).
- Los Juegos Mundiales (además de otros cambios y criterios exigidos por los huéspedes del evento de la WFDF o de la IWGA).
- Campeonato del Mundo sub 24.
- Campeonato del Mundo de Ultimate Junior.

Para eventos que no estén bajo la WFDF, pueden utilizarse una selección o modificación de estas reglas a las reglas básicas de juego, de acuerdo al nivel de recursos disponibles y del nivel de juego. Algunas modificaciones básicas para eventos exentos de la WFDF pueden ser:

- Superficie de juego,
- número de jugadores,
- tamaño del campo,
- duración de los partidos,
- definición de los campos.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DEL DISCO VOLADOR
GACOL ULTIMATE FRISBEE

Apéndice A: Reglas Adicionales de juego para Campeonatos de la WFDF

A1. Campo de Juego

A1.1. Toda la superficie del campo de juego debe de ser de alguno de los siguientes materiales:

A1.1.1. Césped

A1.1.2. Césped artificial

A1.2. Dimensiones del campo de juego:

A1.2.1. El campo de juego tiene cien (100) metros de largo por treinta y siete (37) metros de ancho.

A1.2.2. La zona central tiene sesenta y cuatro (64) metros de largo, y las dos zonas de gol tienen dieciocho (18) metros de profundidad desde el final de la zona central. Las marcas de brick están a dieciocho (18) metros de cada línea de gol y ubicadas en el medio entre las líneas perimetrales.

A 1.2.3. Todas las líneas deben tener entre setenta y cinco (75) y ciento veinte (120) milímetros de ancho y estar marcadas con material no abrasivo.

A1.3. Se debe disponer una línea de seguridad mínimo a tres (3) metros de la línea perimetral. Todas las personas de los equipos activos, deben permanecer fuera de esta zona. Una segunda línea de seguridad se colocará mínimo a dos (2) metros, de la primera línea de seguridad. Esta distancia de seguridad puede ser ampliada por la WFDF a su criterio. Todas las demás personas, aparte de los oficiales autorizados, y el equipamiento deberán mantenerse detrás de esta línea durante el transcurso del juego.

A1.3.1. Cuando se disponga esta segunda línea de seguridad, la distancia para llamar una obstrucción de la línea perimetral de acuerdo con la regla 2.7 se aumentará de tres (3) a cinco (5) metros.

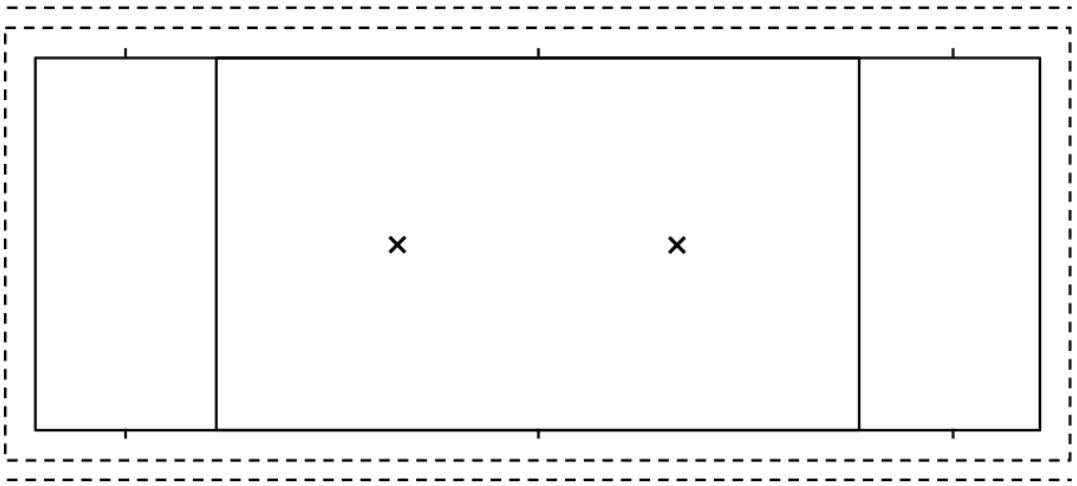


Figura 1 Diagrama del campo con las líneas de seguridad y las líneas medias.

A1.4. La distancia mínima entre campos adyacentes debe ser de tres (3) metros.

A1.4.1. Si la distancia entre campos adyacentes es menor de seis (6) metros, sólo se permite estar en esa zona a un máximo de dos (2) jugadores por equipo, durante el transcurso de un punto. Nadie más, ni siquiera equipamiento, puede estar en esa zona, aparte de los oficiales autorizados, entre los 2 campos durante el juego

A1.5. Cualquier reducción de la ubicación de la línea de seguridad, de la distancia entre campos o reducción del tamaño de los mismos, debe ser aprobada por escrito por un Oficial de la WFDF.

A 1.6. Para permitir que un campo quepa en un área de juego más pequeña, se puede solicitar una reducción de las dimensiones del campo, siendo la anchura un mínimo de treinta y cinco (35) metros, y la longitud un mínimo de noventa (90) metros. Las zonas y la marca de 'Brick' pueden ser reducidas hasta un mínimo de (16) metros.

A 1.7. Los Oficiales de la WFDF pueden solicitar a los jugadores que limiten el espacio usado por los miembros de sus equipos, los miembros de apoyo no-jugadores y el equipamiento a una zona determinada, pudiendo solicitar que ocupe una sola banda o incluso un área más pequeña de la designada.

A 1.7.1 Cualquiera que no esté registrado como jugador o miembro de apoyo, será considerado un espectador con derecho de acceso restringidos.

Traducida por GACOL

A2. Equipamiento

A2.1. Discos:

A2.1.1. Solo está permitido utilizar en el juego el Disco Oficial.

A2.1.2. El equipo en posesión del disco puede decidir si lo sustituye en algunas de las siguientes situaciones:

A2.1.2.1. Si el disco sale del campo y sustituirlo ahorraría tiempo. Debe ser claramente comunicado a los contrincantes.

A2.1.2.2. Durante cualquier detención, pero solo para cambiar un disco dañado.

A2.1.2.3. Entre el final de un punto y el comienzo del siguiente pull.

A2.1.3. Los Oficiales pueden tener Discos de Juego Oficiales de repuesto para sustituirlos en las anteriores situaciones.

A3. Inicio del Juego

A3.1. Los representantes de los equipos determinarán el equipo que empezará sacando mediante el sorteo inicial (el "toss").

A3.2. Uno de los representantes llamará "iguales" o "diferentes", mientras los dos discos estén en el aire.

A3.3. Si ambos discos caen boca arriba o boca abajo, entonces gana "iguales", de lo contrario, ganará "diferentes".

A3.4. El sorteo debe hacerse en el campo.

A3.5. El tiempo de juego empezará a correr a la hora programada como indique un Oficial de la WFDF.

A3.5.1. Solo un Oficial elegido de la WFDF puede alterar el inicio de un partido a su discreción.

A3.5.2. Si tras el sorteo inicial el inicio del partido se ve alterado más de quince (15) minutos, o el partido es cambiado a otro campo, el equipo que ganó el sorteo puede cambiar su elección inicial. El oponente podrá cambiar su elección si lo desea. Esto debe ocurrir al menos cinco (5) minutos antes del nuevo inicio del partido.

A4. Duración del Juego

A4.1. Objetivo

A4.1.1. Un equipo gana cuando alcanza el marcador objetivo establecido de quince (15) goles.

A4.2. Límite de Tiempo (Time Cap):

A4.2.1. El límite de tiempo se aplica cuando, pasados cien (100) minutos de juego, no se ha alcanzado el marcador objetivo.

A4.2.2. El límite de tiempo continúa hasta que se complete el punto actual. Si al término de ese punto ningún equipo ha alcanzado los quince (15) goles, se añade un (1) gol al marcador más alto para determinar el nuevo límite de tiempo. El juego continúa hasta que alguno de los equipos alcance el nuevo límite de tiempo.

A4.2.3. El límite de tiempo no afecta al número de tiempos fuera disponibles a cada equipo.

A4.3. Medio tiempo (Half Time):

A4.3.1. El medio tiempo ocurre cuando el primer equipo alcanza el marcador objetivo de ocho (8) goles.

A4.3.2. El medio tiempo dura siete (7) minutos.

A4.3.2.1. Tras siete (7) minutos el tiempo para el inicio del primer punto de la segunda parte empieza según A5.4.

A4.3.2.2. Si el límite de tiempo ocurre durante los siete (7) minutos del medio tiempo, entonces se entenderá que el punto actual ya ha sido completado según A4.2.2.

A4.4. Límite de Medio Tiempo (Half TIme Cap):

A4.4.1. El límite de medio tiempo se aplica cuando, pasados cincuenta y cinco (55) minutos de juego, no se ha alcanzado el marcador objetivo.

A4.4.2. El límite de medio tiempo durará hasta que se complete el punto en juego. Si al término de ese punto ningún equipo ha alcanzado los ocho (8) goles, se añade un (1) gol al marcador más alto para determinar el nuevo marcador objetivo del límite de medio tiempo. El juego continúa hasta que alguno de los equipos alcance el nuevo marcador objetivo del límite de medio tiempo, y luego se produce el medio tiempo.

A4.4.3. El límite de medio tiempo no afecta al número de tiempos fuera disponibles a cada equipo.

A4.5. Tiempos fuera:

A4.5.1. Cada equipo puede pedir dos (2) tiempos fuera por cada mitad. El tiempo fuera dura setenta y cinco (75) segundos.

A4.6. El reloj del partido no se para entre puntos, en tiempos fuera, o en el medio tiempo, sin embargo, sí se para en un tiempo por EDJ, o una vez que cualquier detención por lesión o detención técnica se alargue más de dos (2) minutos. El reloj se reanudará cuando se reanude la jugada.

A5. Límites de Tiempo

A5.1. Un cronometrador debe ser asignado para controlar el tiempo y avisar las advertencias de tiempo.

A5.2. El sorteo inicial "toss":

A5.2.1. Los capitanes de los equipos deben completar el sorteo cinco (5) minutos antes del comienzo del partido.

A5.2.2. Si el sorteo no se ha completado, y uno de los capitanes no se presenta al mismo cinco (5) minutos antes del inicio del partido, el capitán presente hará la elección tanto de la posesión inicial como de la zona a defender por cada equipo.

A5.2.3. Si ningún capitán se presenta a tiempo, el primero en llegar será quien haga la elección.

A5.3. Al inicio de cada mitad:

A5.3.1. El cronometrador avisará:

A5.3.1.1. Sesenta (60) segundos antes de iniciar una mitad.

A5.3.1.2. El inicio de una mitad.

A5.4. Al inicio de un punto y antes de que el siguiente pull sea lanzado:

A5.4.1. Para el Ataque:

A5.4.1.1. Después de cuarenta y cinco (45) segundos desde el inicio del punto, todos los jugadores atacantes deben tener un pie en la línea de gol de la zona que defienden sin cambiar de posición relativa con otro, hasta que el pull sea lanzado.

A5.4.1.2. El equipo atacante debe asegurarse de que el equipo defensor los pueda ver claramente.

A5.4.1.3. El equipo atacante tiene sesenta (60) segundos desde el inicio del punto para indicar que están listos para recibir el pull. El ataque deberá estar en posición legal y todos los no-jugadores deberán estar fuera del campo de juego, antes de que el ataque indique que están listos.

A5.4.1.4. Si el ataque falla al indicar la señal de 'línea lista', la defensa puede llamar una violación de los límites de tiempo "pre-pull" y el juego debe detenerse hasta que ambos equipos reconozcan la violación. Esta violación debe ser llamada antes de realizar el pull.

A5.4.2. Para la Defensa

A5.4.2.1. El equipo defensor tiene setenta y cinco (75) segundos desde el inicio del punto para realizar el pull, o quince (15) desde que el ataque haga la seña de 'línea lista', lo que suceda más tarde.

A5.4.2.1.1 Todos los no-jugador del equipo defensivo deben estar fuera del terreno de juego antes de que el pull sea hecho. SI los no-jugadores del equipo defensivo no están fuera del campo, debe ser tratado como una violación de "offside".

A5.4.2.2 Si la defensa falla o no logra hacer el pull a tiempo el ataque debe llamar "Violación por límite de tiempo pre-pull" y el juego debe detenerse hasta que ambos equipos reconozcan la violación. Esta violación debe ser llamada antes de realizar el pull.

A5.4.3. División Mixta

A5.4.3.1. En división mixta, el equipo correspondiente tiene quince (15) segundos para indicar si jugará con cuatro (4) mujeres o con cuatro (4) hombres.

A5.4.3.2. El equipo correspondiente debe indicar el género dominante ("cuatro mujeres" o "cuatro hombres") verbalmente y usando las señales de mano apropiadas.

A5.4.3.3. Si el equipo correspondiente, no anuncia dentro del límite de tiempo establecido para ello, el género predominante, se entenderá que la elección es la misma que en el punto anterior, o, si esto ocurre al inicio de alguna de las mitades, se jugará con cuatro (4) hombres y tres (3) mujeres.

A5.4.4. El cronometrador avisará:

A5.4.4.1. En un juego mixto, si aplica, quince (15) segundos después de comenzar el punto (El equipo correspondiente deberá avisar el género predominante).

A5.4.4.2. Cuarenta y cinco (45) segundos después de empezar el punto (15 segundos de aviso para el ataque).

A5.4.4.3. Sesenta (60) segundos después del inicio del punto (15 segundos de aviso para la defensa).

A5.4.4.4. Setenta y cinco (75) segundos después del inicio del punto, o quince (15) segundos después de que el ataque señale 'línea lista', lo que ocurra más tarde (el juego debe empezar).

A5.4.4.5. Si suenan varios silbatos para indicar los límites de tiempo, no se considera que se ha alcanzado el límite de tiempo hasta que no suene el inicio del último silbato.

A5.4.5. Reiniciar la jugada tras una "violación de los límites de tiempo pre-pull":

A5.4.5.1. Tanto en la primera vez que se incurra en una violación del límite de tiempo pre-pull, como si el llamado de violación es no aceptada, no se aplica penalización alguna. El ataque deberá realizar la señal de 'línea lista' dentro de los siguientes quince (15) segundos del llamado de violación, y el pull debe hacerse dentro de los treinta (30) segundos siguientes al llamado, o dentro de los quince (15) segundos siguientes a la seña de 'línea lista', lo que suceda más tarde.

A5.4.5.2. Para los siguientes llamados aceptados de violación de los límites de tiempo pre-pull, el equipo infractor debe tomar un tiempo fuera. La jugada se reanudará conforme a A5.6. Sin embargo, si al equipo infractor no le quedan tiempos fuera:

A5.4.5.2.1. Si el ataque es el equipo infractor, el pull se hace de forma normal, y el lanzador debe establecer un punto de pivot como se indica en 7.9, 7.10, 7.11 o 7.12 y el juego se reinicia tan pronto como sea posible, como si un tiempo fuera hubiera sido llamado en ese lugar (A menos que aplique 7.8).

A5.4.5.2.2 Si la defensa es el equipo infractor, el pull se hace de forma normal y después el equipo receptor puede dejar que el disco golpee el suelo sin tocarlo y elegir tratarlo como si se hubiera llamado un brick y reiniciar el juego en la marca de brick. El chequeo no es requerido.

A5.4.6. Si hay que repetir el pull, incluyendo una violacion de off side no aceptada, o existe un retraso debido a una violación del límite de tiempo:

A5.4.6.1. No se permiten sustituciones excepto en caso de que la regla 19.1 se aplique.

A5.4.6.2. No se permite llamar tiempos fuera.

A5.4.6.3 El ataque debe señalar que está listo dentro de los siguientes (15) segundos después del llamado de violacion, y el pull debe ser lanzado dentro de los (30) segundos, o (15) segundos después de que el ataque a señalizado que está listo, lo que suceda más tarde.

A5.5. Al final de un tiempo fuera tomado después de un pull y antes de que termine un punto:

A5.5.1. El ataque tiene setenta y cinco (75) segundos desde que piden el tiempo fuera para establecer una posición estacionaria y estar listo para reanudar el juego.

A5.5.1.1. Si el ataque no está listo para reanudar el juego, la defensa puede anunciar "retraso de juego" y, si el retraso continúa, la defensa puede llamar violación. Después del llamado de violación, el lanzador debe establecer posesión en el lugar correcto y todos los demás jugadores del ataque deben dejar de moverse y permanecer en ese lugar hasta que se chequee el disco. La defensa puede continuar moviéndose hasta que el disco sea chequeado.

A5.5.2. La defensa debe chequear el disco a los (90) segundos del inicio del tiempo fuera, o (15) segundos después de que todos los jugadores de ataque tengan establecida una posición, lo que suceda más tarde. A5.5.2.1. Si la defensa no ha chequeado el disco, el ataque puede anunciar "retraso de juego" y, si el retraso continúa, el ataque puede llamar violación. Después del llamado de violación la defensa debe dejar de moverse y permanecer en ese lugar hasta que se chequee el disco. A5.5.3. El cronometrador avisará:

A5.5.3.1. Cuarenta y cinco (45) segundos después del inicio del tiempo fuera. (Advertencia de 30 segundos para el ataque).

A5.5.3.2. Sesenta (60) segundos después del inicio del tiempo fuera (Advertencia de 15 segundos para el ataque).

A5.5.3.3. Setenta y cinco (75) segundos después del inicio del tiempo fuera (advertencia de 15 segundos para la defensa).

A5.5.3.4. Noventa (90) segundos desde el inicio del tiempo fuera, o quince (15) segundos después de que todos los atacantes se hayan posicionado, lo que suceda más tarde (el juego debe empezar).

A5.6. Al final de un tiempo fuera tomado al inicio de un punto y antes del pull:

A5.6.1. El tiempo fuera añade setenta y cinco (75) segundos al tiempo permitido entre el comienzo de un punto y el pull.

A5.6.2. Setenta y cinco (75) segundos después del inicio del punto, el cronometrador anunciará el final del tiempo fuera y se marcarán los tiempos normales como se indica en A-5-4.

A5.7. Después de una detención por llamado o discusión:

A5.7.1. Después de quince (15) si el llamado no ha sido resuelto, los capitanes intervendrán.

A5.7.2. Después de cuarenta y cinco (45) segundos, si el llamado no ha sido resuelto, se entenderá como no aceptado. El disco deberá volver al último lanzador no disputado.

A.5.7.2.1 Si existe una barrera de idioma significativa entre los 2 equipos, un oficial de la WFDF puede permitir (15) segundos adicionales para resolver el llamado y reiniciar el juego.

A5.7.3. Después de (1) minuto el juego debe ser reanudado.

A5.7.4. El cronometrador avisará cuarenta y cinco (45) segundos después de la detención de juego, y repetirá el aviso cada quince (15) segundos si la jugada no se reanuda.

A5.8. Después de un turnover, y después de un pull:

A5.8.1. Después de un turnover en el que el disco cae en la zona central, y el pívot se debe establecer en el punto donde está el disco, un miembro del ataque debe poner el disco en juego en los diez (10) segundos siguientes a que el disco cayera,o después del check (si es necesario). Para hacer cumplir la regla, la defensa deberá proporcionar advertencias audibles a los diez (10) y cinco (5) segundos. Después de pasados diez (10) segundos desde la primera advertencia, un defensor dentro de los tres (3) metros del lanzador puede decir 'disco en juego' o 'disc in' e iniciar y continuar el conteo sin la aprobación del equipo opuesto.

A5.8.2. En cualquier otra situación de turnover no descrita en el A5.8.1, o después de cualquier pull, un miembro del equipo que se convierte en ataque debe poner el disco en juego en los veinte (20) segundos siguientes desde que se cayó al suelo, o después del check (si es necesario).

A5.8.2.1. Si no es posible coger el disco en los veinte (20) segundos siguientes (por ejemplo, porque cayó lejos o entre la gente), el jugador que lo recupere puede pedir un cambio de disco en cuyo caso cualquier cuenta anticipada o retrasos del juego deben suspenderse hasta que el jugador atacante reciba un nuevo disco.

A5.8.2.2. Si el disco está en la endzone, después de veinte (20) segundos de retraso, un jugador defensivo que esté a menos de tres (3) metros del disco puede decir 'disco en juego' o 'disc in', y empezar y reanudar el conteo sin necesidad de la aprobación del equipo contrario, pero solo si un jugador defensivo ha proporcionado advertencias audibles de los veinte (20), diez (10) y cinco (5) segundos.

A5.8.2.3. Si el disco está fuera del campo, después de veinte (20) segundos de retraso, un jugador defensivo que esté a menos de tres (3) metros del disco puede decir 'disco en juego' o 'disc in', y empezar y reanudar el conteo sin necesidad de la aprobación del equipo contrario, pero solo si un jugador defensivo ha proporcionado advertencias audibles de los veinte (20), diez (10) y cinco (5) segundos.

A5.9. Si una detención por Injury es llamada mientras existe un límite de tiempo, el límite de tiempo se pasará mientras el Injury se resuelve o hasta que el jugador lesionado sea retirado del campo de juego.

A5.10. El método por defecto será el uso de silbato por parte de cronometrador acompañado de señales de mano y avisos verbales, de acuerdo con los procedimientos recogidos en el Manual del Director del Torneo de la WFDF.

A5.11 Si un equipo decide llamar una violación de tiempo, deberán llamar 'violación' ' y usar la señal de mano No14.

A6. División Mixta

A6.1. Los eventos deberán especificar con cuál de las siguientes reglas de género se usarán en los puntos de juego, para determinar si se jugará con cuatro (4) mujeres y tres (3) hombres o si por el contrario se usará tres (3) mujeres y cuatro (4) hombres.

A6.1.1. La regla de Proporción A se usará para todos los eventos de la WFDF (Incluidos todos los Eventos Nacionales, Eventos de Clubes, Eventos Continentales y Eventos Específicos por Edad).

A6.2. Regla de género A ("Regla de género preestablecido"):

A6.2.1. Antes del inicio de un partido y después del sorteo inicial, se deberá hacer un sorteo adicional en el que el ganador elegirá la relación de género para el primer punto. . Para el segundo y tercer punto la relación de género deberá ser contraria respecto a la del primer punto. Este patrón de alternancia de la proporción de género cada dos (2) puntos se mantendrá hasta el final del juego (El medio tiempo no altera esta alternancia).

A6.3. Regla de género B (Regla de "la zona de gol decide"):

A6.3.1. Antes del inicio de un partido y después del sorteo inicial, se deberá hacer un sorteo adicional en el que el ganador elegirá cuál es la 'Zona A' (o 'Endzone A'), siendo la otra zona la 'Zona B'. Al inicio de cada punto, el equipo que ocupa la Zona A deberá elegir la relación de género. Este proceso se mantendrá durante la primera mitad. Para la segunda mitad, al inicio de cada punto, el equipo que esté en la Zona B será el que determine la relación de género.

A6.4. A petición del capitán del equipo contrario, los jugadores atacantes deben esperar el pull después de la señalización de 'línea lista', a fin de que la defensa pueda realizar los emparejamientos defensivos de género.

A7. Equipos

A7.1. Un equipo debe tener un capitán de equipo y un capitán de espíritu designados por juego.

A7.1.1. El capitán del equipo es un miembro del equipo, que es elegible para participar en el juego, y ha sido designado para representar al equipo en la toma de decisiones en nombre del equipo antes, durante y después de un juego.

A7.1.2 El capitán del espíritu es un miembro del equipo, que es elegible para participar en el juego, y ha sido designado para abordar, discutir y resolver problemas de espíritu en cualquier momento durante la competencia con oponentes, compañeros de equipo, entrenadores y oficiales del juego o evento.

A7.2 Un equipo debe tener un entrenador o asistentes del entrenador para el equipo. Los entrenadores son personas que no son elegibles para participar en el juego y se consideran equipo de soporte que no juega. Si un equipo tiene más de un entrenador, debe tener un entrenador designado por juego para representar al equipo en la toma de decisiones en nombre del equipo antes, durante y después de un juego. Se espera que todos los entrenadores respeten el Espíritu de Juego.

A7.3 Un equipo debe tener siete (7) jugadores disponibles por cada punto. Un equipo de la división mixta debe tener cuatro (4) jugadoras y cuatro (4) jugadores disponibles para cada punto.

A7.3.1 Si un equipo no cumple los requerimientos de A7.1, debe perder un tiempo fuera y el inicio del punto se retrasará setenta y cinco (75) segundos.

A7.3.2 Si un equipo no tiene tiempos fuera, el oponente debe recibir un gol, y el inicio del punto se retrasará setenta y cinco (75) segundos.

A7.3.3 Si ninguno de los equipos cumple los requisitos de A7.1 ambos equipos deben ser penalizados como se indica en A7.3.1, hasta que un equipo cumpla con los requisitos de A7.1 o hasta que aplique A7.3.4.

A7.3.4 Si un equipo no ha cumplido con los requisitos de A7.1 hasta veinte (20) minutos después del inicio del juego o un punto, debe perder el juego.

A7.3.5 Un equipo que pierde acumulará una derrota. Además, el oponente sumará una victoria. No se registrará ningún marcador para el juego.

A7.3.6 Si ambos equipos pierden, ambos equipos sumarán una derrota en el juego.

A7.4 Si un punto a comenzado y un equipo no tiene exactamente siete (7) jugadores del punto, o no tiene la proporción de género correcta, entonces la oposición puede llamar una violación y detener el juego, o el equipo infractor puede usar un tiempo fuera para solucionar el asunto (Según la regla 20.4).

A7.4.1 El equipo infractor debe elegir cuál de sus jugadores será sustituido/agregado. Si agregan jugadores, la oposición puede hacer el mismo número de sustituciones en

su equipo.

A7.4.2 Si una violación es llamada, la oposición debe elegir entre reiniciar el juego como si un tiempo fuera hubiera sido llamado (Según la regla 20.3), o reiniciar el punto.

A7.4.3 SI una violación de A7.4 es llamada después de haber sido anotado un gol y antes del siguiente pull, la oposición puede elegir anular el gol y reiniciar el punto.

A8. Idioma

A8.1. El conteo y todos los llamados deberán ser en inglés.

A8.1.1. Los jugadores que tengan dificultad significativa con la comunicación verbal deben asegurarse de que los capitanes de su equipo acuerden alguna alternativa apropiada, antes del inicio del juego.

A9. Juego Competitivo

A9.1. Durante cualquier punto, los jugadores involucrados deben esforzarse por anotar el punto y/o evitar que el oponente anote.

A9.2. Si se infringe A.9.1, se debe reportar a un miembro del GRT (Grupo de Reglas del Torneo)

A10 Asesoría de No-Jugadores

A10.1 Durante cualquier detención, si es práctico hacerlo, el capitán del equipo, el capitán de espíritu o el entrenador pueden ingresar al campo, sin que se les pregunte, para alentar a un jugador de su propio equipo a cambiar un llamado. Sin embargo, esto sólo puede ocurrir si el resultado es en desventaja de su propio equipo.

A10.2 Los equipos pueden usar a un no-jugador como traductor para apoyar en la comunicación durante una detención. Los traductores deben actuar de buena fe para traducir con la mayor precisión posible. Las personas que traducen deben enunciar claramente a ambos equipos cuando están traduciendo y cuando, en cambio, brindan asesoramiento en un llamado. Los límites de tiempo detallados en la sección A5.7.2.1 se aplicarán si se utiliza un traductor para una discusión.

A11. Uso de la Tecnología

A11.1. Los jugadores pueden ver fotos o videos sobre un llamado si está disponible. Sin embargo, la jugada no se debe retrasar injustificadamente por este fin.

A11.1.1. Si los miembros del equipo en la línea brindan asesoría basados en imágenes fotográficas o video, ellos solo deben brindar esa asesoría si se les pregunta (a menos que aplique A10.1), y solo si el resultado será en desventaja para su propio equipo. Si un miembro del equipo tiene una asesoría basada en fotos o videos que beneficiaran a su propio equipo, debe discutir esto con los miembros del equipo oponente en la línea, o invitar a los jugadores involucrados a ver las imágenes ellos mismos.

A11.2 Los jugadores no deben usar ningún tipo de dispositivo electrónico para comunicarse con otros jugadores o miembros del equipo.

A12. Llamados de Falta y Violación

A12.1. Un Juego que tenga un número significativo de llamados, especialmente si constantemente suponen discusiones largas, debe ser informado al Director Técnico del Torneo o al Grupo de Reglas del Torneo (GRT) por un capitán, o algún oficial de juego, tan pronto como sea posible. El GRT determinará el alcance de las acciones que deban tomarse respecto a los equipos o individuos.

A12.2. Si hay Jugadas Peligrosas repetidas de un equipo, o hay una Jugada Extremadamente Peligrosa, los capitanes de campo y capitanes de espíritu deben reunirse para discutir cómo manejar esto. Esto podría incluir:

A12.2.1 Llamar un Tiempo por espíritu

A12.2.2 Discutir opciones para evitar futuras Jugadas Peligrosas.

A12.2.3 Cambiar el resultado de una jugada, incluso si ese resultado no va acorde con una regla específica.

A12.2.4 No permitir que el/los jugadores/es más relevantes sigan jugando el Juego.

A12.2.5 Contactar a un miembro del Grupo de Reglas del Torneo (GRT) para solicitar que un oficial de la WFDF o un miembro del GRT asista al resto del juego.

A13. Tiempo por (Detención por Espíritu)

A13.1. Si el capitán de campo, el capitán de espíritu, un oficial designado de la WFDF o un miembro del GRT, creen que alguno o ambos equipos no están siguiendo el de Juego (EdJ), pueden llamar "un Tiempo por Espíritu". Esto puede ser llamado:

A13.1.1. Después de un llamado que detiene la jugada o cualquier otra detención, antes de que el disco sea chequeado

A13.1.2. Después del inicio de un punto y antes del siguiente pull.

A13.2. Durante esta detención ningún equipo puede discutir tácticas. Todos los miembros de los dos equipos deberán formar un círculo de espíritu (spirit circle) en el centro del campo.

A13.3. Separados del círculo de espíritu, tanto el capitán como el capitán de spirit de los dos equipos deberán discutir todas las incidencias relativas al EdJ, determinar las acciones adecuadas para rectificar estas incidencias para luego trasladar al resto de jugadores lo acordado al respecto.

A13.4. Los Tiempos de Espíritu no afectan a, ni se ven afectados por el número de tiempos fuera hábiles.

A13.5. El Tiempo por Espíritu se añade al tiempo restante de juego para determinar el cap o final del Juego. La persona que solicitó la detención indicará el inicio y final de la detención a los oficiales del juego para fines de cronometraje.

A13.6. Después de un Tiempo de Espíritu llamado durante una jugada, los jugadores deben volver a la posición aproximada que ocupaban en el momento previo a la llamado.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DEL DISCO VOLADOR
GACOL ULTIMATE FRISBEE

Apéndice B: Reglas Adicionales de Evento para Torneos WFDF

B1. Plantilla de Equipos

B1.1. Un equipo debe tener un mínimo de catorce (14) jugadores registrados en su plantilla inscrita en el evento.

B1.1.1. Un equipo puede registrarse en un evento con un mínimo de doce (12) jugadores en su plantilla con el consentimiento escrito de la Federación Nacional, del Grupo de entrenadores (si hubiera) y todos los jugadores, o el Tutor o responsable en caso de los equipos Junior y aprobación previa por escrito por un oficial de WFDF durante la fase de registro.

B1.1.2. Para campeonatos continentales cada equipo debe tener al menos doce jugadores (12) registrados en la plantilla inscrita en el evento.

B1.1.3. Un equipo en división mixta, debe tener también un mínimo de seis (6) hombres y seis (6) jugadoras en su plantilla.

B1.1.4. A los equipos que perdieron algún jugador durante el evento debido a una lesión, se les permitirá seguir participando en el evento.

B1.2. Un equipo deberá tener como máximo veintiocho (28) jugadores registrados en su plantilla.

B1.3. Los límites máximos y mínimos de jugadores no se aplican al Equipo de Soporte que No Juega (los acompañantes, entrenadores, o personal de apoyo) que puedan estar registrados con el equipo para ese evento.

B1.4. Descalificación médica debido a una condición médica grave.

B1.4.1 Si el Oficial médico del evento (OME) determina que un jugador no debe regresar al juego debido a una condición médica grave entonces el jugador es descalificado para jugar hasta que el OME determine posteriormente que el jugador tiene autorización médica para regresar al juego.

B1.4.2 El OME evaluará a un jugador médicamente descalificado para volver al juego al menos cada 24 horas durante el torneo, o más frecuentemente a criterio del OME.

B1.4.3 La decisión del OME no puede ser anulada por otro proveedor médico.

B1.4.4 El Grupo de Reglas del Torneo es responsable por la aplicación de esta política.

B1.4.5 El OME se comunicará rápidamente con el Grupo de Reglas del Torneo para comunicarles de una descalificación médica y autorización médica.

B1.5. Si se descubre que un equipo ha jugado con jugadores no registrados, un capitán u oficial de juego deben informar al Director Técnico del Torneo o al Grupo de Reglas del Torneo (GRT) lo antes posible. El GRT debe determinar las acciones respecto a esos equipos o individuos.

B2. Divisiones

B2.1. Cada equipo puede ser registrado en una de las siguientes divisiones:

B2.1.1. Mixed — (X) - Mix
B2.1.2. Open — (O) - Abierta
B2.1.3. Women´s — (W) - Femenina
B2.1.4. Master Mixed — (MX) - Mixta Master
B2.1.5. Master Open — (MO) - Abierta Master
B2.1.6. Master Womens — (MW) - Femenina Master
B2.1.7. Grand Master Mixed — (GMX) - MIxta Gran Master
B2.1.8. Grand Master Open — (GMO) - Abierta Gran Master
B2.1.9. Grand Master Women´s — (GMW) - Femenina Gran Master
B2.1.10. Great-Grand Master Mixed — (GGMX) - Mixta Great Grand Master
B2.1.11. Great-Grand Master Open — (GGMO) - Abierta Great Gran Master
B2.1.12. Great-Grand Master Women´s — (GGMW) - Femenina Great-Grand Master Women´s
B2.1.13. Under-24 Mixed — (U24X) - MIxta Sub 24
B2.1.14. Under-2417 Open — (U24O) - Abierta Sub 24
B2.1.15. Under-2417 Women´s — (U24W) - Femenina Sub24
B2.1.16. Under-20 Mixeden — (U20X) - Mixta Sub 20
B2.1.17. Under-20 Open — (U20O) - Abierta Sub20
B2.1.18. Under-20 Women´s — (U20W) - Femenina Sub20
B2.1.19. Under-17 Mixed — (U17X) - MIxta Sub17
B2.1.20. Under-17 Open — (U17O) - Femenina SUB24) Abierta Sub17
B2.1.21. Under-17 Women´s — (U17W) - Femenina Sub 17
B2.1.22. Under-14 Mixed — (U14X) - MIxta Sub14
B2.1.23. Under-14 OpenWomen — (U14O) - Abierta Sub14

B2.1.24. Under-14 Women´sMixed — (U14W) - Femenina Sub 14
B2.1.25. Under-11 Mixed — (U11X) - MIxta Sub11
B2.1.26. Under-11 OpenWomen — (U11) - Abierta Sub11
B2.127. Under-11 Women´sMixed — (U17W) - Femenina Sub 11

B2.2. La elegibilidad de los jugadores será determinada por las correspondientes reglas sobre la elegibilidad de la WFDF.

B2.3. Tamaño mínimo de división.

B2.3.1 Para que una división se lleve a cabo en un Evento Mundial de WFDF, debe haber registro de un mínimo de (seis) 6 países.

B2.3.2. Para que una división se lleve a cabo en un evento Regional de WFDF, debe haber registro de un mínimo de (cuatro) 4 países.

B2.3.3. El Comité de Ultimate de la WFDF puede permitir una división con menos países, por razones de desarrollo a su discreción.

B3. Criterios de Clasificación y Desempates.

B3.1. Después de jugar una ronda de todos contra todos (round robin a partir de ahora), los equipos se ordenan en ese grupo según el número de victorias.

B3.2. Si existe un empate entre diferentes equipos, se utilizará los criterios de desempate.

B3.3. Cada criterio de clasificación se utiliza para ordenar todos los equipos empatados y no sólo el mejor clasificado.

B3.3.1. Si después de utilizar el criterio de clasificación para el desempate sigue habiendo empates, se pasará a aplicar el siguiente criterio.

B3.3.2. Si no todos los equipos permanecen empatados, pero uno o más subgrupos de los equipos permanecen empatados, se separan estos subgrupos de clasificación. Luego, cada subgrupo se clasifica por separado, comenzando con el primer criterio de clasificación.

B3.4. Criterio de Clasificación, en orden:

B3.4.1. Número de partidos ganados, contando solo los juegos entre equipos empatados.
B3.4.2. Menos juegos perdidos.
B3.4.3. Diferencia de goles, contando solo los juegos entre los equipos empatados. B3.4.4. Diferencia de goles, contando los juegos contra todos los oponentes en común.
B3.4.5. Goles marcados por juego, contando solo los juegos entre los equipos empatados.
B3.4.6. Goles marcados por juego, contando juegos contra todos los oponentes en común.
B3.4.7. Cada equipo nomina a un jugador para que lance el disco desde atrás de la línea de gol hasta el punto más lejano de brick en un campo de juego reglamentario. El orden de lanzamiento se determina al azar, mediante un sorteo o de otra forma. los equipos se clasifican según el orden de distancia de cada disco hasta el punto de brick, desde el más cercano hasta el más lejano.

B4. Reglas sobre inclemencias del Clima

B4.1. Reprogramación Preventiva

B4.1.1. Los oficiales de la WFDF monitorearán los pronósticos del clima al menos 24 horas antes del juego de cada día. B4.1.2. Si se pronostican inclemencias del clima para un día de juego, los Oficiales pueden informar a todos los capitanes de un horario de juego modificado a más tardar doce (12) horas antes del nuevo comienzo de juego programado para ese día.

B4.1.3. El horario modificado puede incluir una hora de inicio más temprana, descansos más cortos entre juegos, límites de tiempo más cortos y/o un límite de goles más bajo. Los tiempos de juego reducidos solo deben usarse cuando hay una alta probabilidad de interrupción y poca capacidad para ponerse al día en un juego retrasado en un día posterior (por ejemplo, si es el último día).

B4.1.4. En casos extremos, el horario modificado puede incluir juegos cancelados de forma preventiva para proporcionar espacio a que los juegos más importantes se reprogramen.

B4.1.5. También se puede permitir que el juego termine más tarde en el día en caso de retraso

B4.2. Relámpagos

B4.2.1. Identificación de riesgo en el lugar

B4.2.1.1. Un día en el que se pronostica tormentas eléctricas, los oficiales accederán a observaciones meteorológicas en vivo, como radares meteorológicos en línea o avisos meteorológicos por radio, para

anticipar la llegada de tormentas eléctricas al lugar.

B4.2.1.2. Si la tormenta eléctrica es inminente, Los Oficiales deben informar a los oficiales y capitanes en el lugar que existe la posibilidad de que se suspenda el juego y reiterar las reglas de la WFDF con respecto a la identificación y respuesta de estos riesgos. Los capitanes y oficiales también deben informar a los jugadores y otras personas en el campo de los procedimientos correctos de identificación y respuesta de riesgo, si es posible.

B4.2.1.3. Si se observa un relámpago o se escucha un trueno, un oficial de la WFDF contará el tiempo entre el relámpago (Destello) y el trueno (Sonido). Si el tiempo de demora es menor a treinta (30) segundos, entonces el golpe estuvo a menos de (10) kilómetros y el área de juego será despejada inmediatamente.

B4.2.1.4. Si la tecnología de relámpagos está presente en el lugar entonces B4.2.1.3 no aplica y los Oficiales de la WFDF pueden actuar basándose en el consejo de los oficiales del lugar.

B4.2.1.5. Si alguien observa que el pelo se eriza, oye crujidos o estática en los dispositivos electrónicos, es posible que un trueno sea inminente y todas las personas que se encuentren alrededor deben ser alertadas.

B4.2.2. Respuesta al riesgo observado

B4.2.2.1. Al identificar un riesgo de trueno, un Oficial debe alertar inmediatamente a los capitanes de ambos equipos. La jugada debe suspenderse inmediatamente y el disco debe dejarse en donde está. Cualquier jugada después de que un capitán haya sido informado de la suspensión se considera nula y sin efecto.

B4.2.2.2. Todas las personas deben buscar un refugio apropiado.

B4.2.2.3. Si las personas quedan expuestas a una tormenta eléctrica y no pueden buscar un refugio adecuado, deben agacharse en forma de bola preferiblemente en un hueco en el suelo y quitarse cualquier accesorio metálico.

B4.2.3. Reanudando la jugada

B4.2.3.1. Los jugadores solo deben regresar al campo de juego una vez que hayan transcurrido treinta (30) minutos desde la última vez que se observó un relámpago o trueno y después de la notificación de los Oficiales de la WFDF que permiten el regreso al campo.

B4.3. Clima Caliente

B4.3.1. Durante cada día de juego, los Oficiales de la WFDF determinarán si el clima extremadamente caluroso representará un riesgo para los jugadores de enfermedades y lesiones relacionadas con el calor.

B4.3.2. En los días en los que se predice un clima extremadamente caliente, los Oficiales de la WFDF deben avisar a todos los capitanes y los oficiales del sitio y transmitir los métodos apropiados para lidiar con el clima caliente. Los capitanes y oficiales deben avisar a los jugadores y personas del campo de estos métodos.

B4.3.3. En el caso de un clima extremadamente caliente la jugada se puede ajustar de las siguientes maneras:

B4.3.3.1. Se pueden agregar detecciones adicionales entre los puntos para permitir que los jugadores descansen y se re hidraten.

B4.3.3.2. El juego se puede reprogramar para evitar jugar en el momento más caliente del día.

B4.3.3.3. La duración del juego y el límite de puntos puede reducirse.

B4.3.3.4. El juego puede suspenderse o cancelarse si el GRT/ TTD/ CMO consideran que las condiciones son demasiado extremas.

B5. Juegos Suspendidos o Cancelados

B5.1. Los Oficiales designados de la WFDF pueden suspender o cancelar cualquier juego si tienen una razón válida para hacerlo. Los motivos deben ser comunicados a los equipos afectados.

B5.1.1. Si los Oficiales de WFDF determinan que un juego debe suspenderse o cancelarse, las siguientes reglas describen cómo se puede continuar el juego y determinar los resultados apropiados.

B5.1.2. Si el juego se suspende en medio de un punto, un Oficial de la WFDF tomará nota de la ubicación del disco en el momento de la suspensión.

B5.1.3. Si el juego es suspendido entre un gol que se anota y un pull, la ofensa podrá elegir una nueva alineación, incluso si ya se habían anunciado listos al momento de la suspensión.

B5.2. Reprogramación

B5.2.1. Durante un periodo de juego suspendido, todos los capitanes de equipos presentes en el lugar deben reunirse con los Oficiales de WFDF para discutir el proceso de la reprogramación de los juegos. Cuando sea posible los juegos se reprogramaron. Los límites de tiempo y límites de puntos pueden reducirse para permitir la reprogramación de los juegos.

B5.3. Reanudación del juego suspendido

B5.3.1. Si la reprogramación permite que el juego suspendido se reanude entonces el juego debe reanudarse cuando sea posible con el disco en la ubicación aproximada que estaba cuando se despejó el campo. El juego se reinicia como si se hubiera llamado un tiempo fuera (según la regla 20.3).

B5.3.2. Los equipos tendrán diez (10) minutos para calentar antes de la reanudación del juego, una vez habilitado el campo de juego.

B5.4. Determinar los resultados de los juegos suspendidos y cancelados

B5.4.1. Si la reprogramación no permite que los juegos suspendidos continúen, o se cancelen los juegos, se deben usar las siguientes reglas para determinar el resultado de los juegos:

B5.4.1.1. Para una suspensión de juego, si ha transcurrido al menos la mitad del tiempo del juego o un equipo ha anotado la mitad del objetivo de puntos, entonces el equipo líder es declarado ganador. Si las puntuaciones estaban empatadas, el ganador se determina mediante una cuenta atrás para el equipo que estaba por delante antes de que se anotara el punto anterior.

B5.4.1.2. Para el juego inicial del grupo, si la cláusula B5.4.1.1 no aplica, entonces el ganador del juego será el equipo mejor clasificado cómo se determina antes del torneo.

B5.4.1.3. Para el juego de grupo posterior y las finales, si la cláusula B5.4.1.1 no aplica, entonces el Grupo de Reglas del Torneo determinará si el juego se considerará un empate, o si el ganador del juego será el equipo mejor clasificado en ese momento del punto. (teniendo en cuenta los resultados del juego inicial de grupos y los desempates de la WFDF como corresponda)

B5.5 Criterio de juegos cancelados

B5.5.1. Debido al clima u otros problemas inesperados, es posible que la WFDF deba ajustar el horario y/o los juegos, en estos casos, la WFDF cancelará los juegos en función de su importancia. Los siguientes criterios describen la importancia de los juegos en orden descendente.

B5.5.1.1 Juegos que pueden afectar la clasificación para futuros eventos " Multi-deportivos", como Juegos Mundiales y Olímpicos.

B5.5.1.2 Finales en el siguiente orden: Finales, Semifinales, Medalla de Bronce, Cuartos de Final/Pre-Semifinales, otras rondas de Finales (Pre-Cuartos/ Ronda de 16).

B5.5.1.3 Los Juegos de clasificación que determinan los equipos de 5°, 6°, 7° y 8° lugar.

B5.5.1.4 Partidos de Finales para equipos por debajo del 8° lugar. Siempre que sea posible, se evitarán los empates de posición final para tantos lugares como sea posible, teniendo las posiciones más altas una mayor prioridad sobre las posiciones más bajas o teniendo en cuenta el número de partidos jugados por los equipos en todo el evento.

B5.5.1.5 Juegos iniciales de grupo.

B5.5.1.6 Juegos de Poder de grupo (Power Pool Games)

B6. Tareas de los Oficiales de Juego (Game Officials)

B6.1. Hay 2 categorías de oficiales de juego: Personal de apoyo (Staff) y Asesores de Juego (Game Advisor)

B6.2. Personal de Apoyo

B6.2.1. EL personal de apoyo puede ayudar al juego en curso proporcionando a los jugadores información a través de señales visibles y audibles.

B6.2.2. Los deberes básicos del personal de apoyo incluyen:

B6.2.2.1. Recordando la puntuación

B6.2.2.2. Recordando los tiempos fuera tomados

B6.2.2.3. Tiempos de juegos, medio tiempo y tiempos fuera.

B6.2.2.4. Señalando los tiempos límites acorde a las reglas de WFDF, Apéndice

"Límites de tiempo"

B6.2.3. Los deberes adicionales de los oficiales de juego pueden incluir:

B6.2.3.1. Recordando las estadísticas del jugador

B6.2.3.2. Recordando los puntajes de espíritu y nominaciones de jugador más valioso

B6.2.3.3. Informando a los espectadores de los llamados realizados y su resolución

B6.2.3.4. Proporcionar a los jugadores una versión impresa de las Reglas de Ultimate de la WFDF si así lo solicitan.

B6.2.3.5. Realizar cualquier tarea que puedan hacer los no jugadores incluida la provisión de una perspectiva en los llamados en línea cuando se solicite (Asistente de línea)

B6.2.4. El personal de apoyo solo puede ingresar al área del campo de juego si es invitado por ambos capitanes de equipo, o por ambos jugadores involucrados en una discusión que necesitan consultar a ese personal de apoyo.

B6.2.5. El personal de apoyo no puede interferir con el juego en curso al realizar llamados o tomar decisiones. Estos incluyen:

B6.2.5.1. Llamar de Falta/Violación

B6.2.5.2. Llamados de línea (Gol o Dentro/Fuera)

B6.2.5.3. Deteniendo el juego si un equipo no respondió correctamente a una advertencia de tiempo.

B6.2.5.4. Deteniendo una discusión

B6.2.5.5. Diciendo a los jugadores que llamado hacer

B6.2.6. El personal de apoyo no remueve la responsabilidad de los jugadores de realizar y resolver todos los llamados.

B6.3. Asesores de Juego

B6.3.1. Además de poder asumir los mismos deberes que el personal de apoyo, los asesores de juego también monitorean de cerca los límites de tiempo y asuntos de conducta, y brindan consejos e información a los equipos sobre el juego.

B6.3.2. Deberes específicos de los Asesores de Juego son:

B6.3.2.1. Tener una reunión antes del juego (pre-game) con los representantes de equipo para discutir el rol del asesor de juego y las reglas específicas del evento.

B6.3.2.2. Monitorear de cerca los límites de tiempo, animar a los equipos a cumplir con estos límites de tiempo y las reglas relacionadas.

B6.3.2.3. Monitorear de cerca la línea y zonas de restricción, y animar a los equipos a cumplir con las reglas en relación a estas.

B6.3.2.4. Monitorear de cerca a los equipos con respecto al Offside y animarlos a cumplir las reglas relacionadas a este.

B6.3.2.5. Proporcionar una perspectiva no vinculante sobre cualquier llamado, incluyendo entre otros "Abajo", "Fuera" , "Falta", "Travel", cuando se solicite.

B6.3.2.6. Proporcionar aclaraciones sobre las reglas, cuando se solicite.

B6.3.2.7. Participar en discusiones de campo entre jugadores, cuando sea necesario, para ayudarlos a progresar en la toma de una decisión.

B6.3.2.8. Discutir las inquietudes relacionadas con los incumplimientos repetitivos de las reglas específicas, si es necesario.

B6.3.2.9. Llamar Tiempo de Espíritu de acuerdo con A13.1

B6.3.2.10. Mediar en discusiones fuera del campo entre equipos si es necesario.

B6.3.2.11. Proporcionar advertencias sobre incidentes relacionados con la Política de Conducta de WFDF y hacer cumplir las sanciones, según lo prescrito por la Política de Conducta de la WFDF, como autoridad disciplinaria interna.

B6.3.2.12. Referenciar incidentes relacionados con la Política de Conducta de la WFDF al Grupo de Reglas del Torneo.

B6.3.3. Los Asesores de Juegos solo debe proporcionar su perspectiva no vinculante sobre una jugada cuando sea claro y obvio para ellos lo que sucedió.

B6.3.3.1. Una vez que los jugadores tienen la perspectiva del Asesor de Juego, los jugadores deben resolver inmediatamente la discusión o tratarlo como no aceptado.

B6.3.4. Los Asesores de Juego solo pueden ingresar al campo de juego durante una detención, y pueden hacerlo sin la necesidad de aprobación de los capitanes/jugadores.

B6.3.5. Los Asesores de Juego no eliminan la responsabilidad a los jugadores de realizar y

resolver todos los llamados.

Apéndice C: Requisitos de los Uniformes

C1. Propósito

C1.1. El propósito principal de estos requisitos de uniformes es distinguir entre jugadores de equipos contrarios, y para identificar jugadores individuales, esto permite a los jugadores, oficiales y espectadores seguir e interpretar el juego correctamente.

C1.2. También tiene como objetivo proteger la seguridad y la comodidad de los jugadores, y equidad en la competición.

C1.3. Además, se espera que los uniformes de mejor calidad transmitan una mejor imagen de nuestro deporte al mundo, aprovechando las oportunidades de los medios y los espectadores de los eventos de WFDF.

C1.4. Estos requisitos tienen como objetivo minimizar los costos para que los jugadores cumplan su principal propósito. Si los recursos lo permiten, se anima a los equipos a superar los requisitos mínimos de estas reglas para maximizar los beneficios para nuestro deporte.

C1.5. La WFDF requiere que los equipos consideren las reglas y la imagen pública del deporte al diseñar uniformes para eventos de WFDF.

C1.6. La WFDF se reserva el derecho de exigir a un equipo que modifique o reemplace el texto o los gráficos en una prenda o que reemplace una prenda completa.

C2. General

C2.1. El uniforme debe consistir, al menos, en una camiseta que cubra la parte superior del torso y los hombros, y un pantalón que cubra la parte inferior del torso y la parte superior de las piernas.

C2.2. También se permite una sola prenda que cubra al mismo tiempo estas dos áreas y si cumple con los requisitos de estas reglas.

C2.3. Un equipo debe llevar al menos dos conjuntos distintos de camisetas a cada partido.

C3. Local y Visitante

C3.1. Un calendario del evento puede designar un equipo "Local" y "visitante" para cada juego.

C3.2. WFDF puede designar el color del equipo para ciertos juegos.

C3.3. Si el calendario del evento no designa equipos locales y visitantes, los capitanes de los equipos determinarán cuál equipo es el equipo local antes del juego, mediante un lanzamiento de disco u otro método justo.

C3.4. El equipo local tiene la primera opción de color de camiseta.

C3.5. Antes de llegar a un juego, un equipo puede decirle a su oponente cuál es su camiseta de "local", y estarán obligados por esa decisión.

C4. Camisetas

C4.1. Todos los jugadores de un equipo deben usar camisetas que coincidan en color y patrón. (El largo de las mangas puede variar)

C4.2. Cada jugador de un equipo para un juego en particular debe ser designado por un número entero único entre 0 y 99.

C4.3. La camiseta que lleve un jugador en ese juego debe tener su número, expresado solo en números arábigos, con un cero a la izquierda opcional para los números entre 0 y 9.

C4.4. El número debe estar cocido o impreso en la parte de atrás de la camiseta, Cada dígito del número debe tener un mínimo de dieciséis (16) centímetro de alto y ancho de línea de tres (3) centímetros de ancho.

C4.4.1. EL número también puede aparecer en otra parte de la camiseta.

C4.5. Los números deben ser claramente visibles desde la distancia, de un solo color, y de un color significativamente diferente de los colores de la camiseta

C4.6. No debe haber ningún diseño superpuesto o caracteres que oculten los números.

C5. Pantalones

C5.1. Se considera que los pantalones son cualquier ropa que cubra al menos la parte inferior del torso y la parte superior de las piernas.

C5.2. Todos los jugadores del equipo deben llevar un pantalón que coincida en color y patrón.

C5.3. Los pantalones deberán llevar cocidos o impresos los números en la parte delantera de la pierna izquierda. El número deberá coincidir con el de la camiseta del jugador.

C6. Características Opcionales

C6.1. Si el equipo es un equipo nacional, el uniforme también puede incluir las siglas del Comité Olímpico Internacional (IOC por sus siglas en inglés) que representa a ese país y/o su bandera nacional.

C6.2. Las camisetas pueden llevar el nombre del jugador impreso en ellas.

C6.3 Los uniformes pueden tener el nombre del patrocinador o el logotipo impreso.

C7. Ropa Interior

C7.1. Los jugadores pueden llevar ropa bajo el uniforme para prevenir posibles lesiones por cambios de temperatura, sudor, quemaduras por el sol, etc.

C7.2. La WFDF considera que, si alguna parte expuesta de la ropa interior es negra, blanca o coincide con el uniforme principal esto mejorará la imagen del deporte.

C8. Guantes

C8.1. Los jugadores pueden llevar guantes, pero estos no deberán de ninguna manera dañar el disco ni dejar ningún tipo de residuo en él.

C8.2. No está permitido que los jugadores se apliquen ningún tipo de sustancia en las manos, con el propósito de ganar agarre o adherencia y que pudieran ser transferidas al disco durante el partido.

C9. Gorra

C9.1. Los jugadores pueden llevar sombreros, gorras u otro tipo de accesorios en la cabeza de protección para protegerse del sol, el clima, evitar lesiones o por comodidad personal.

C9.2. Todas las gorras deben ser similares en estilo y color. Para efectos de esta regla las viseras y los sombreros se consideran de estilo similar.

C9.3. El accesorio de la cabeza no debe mostrar logotipos comerciales no relacionados, ni otros logotipos de equipos deportivos no relacionados.

C10. Calcetines

C10.1. Si los jugadores de un equipo llevan calcetines largos, la WFDF considera que, si hacen juego entre ellos y con el uniforme, esto mejorará la imagen del deporte.

C10.2. los calcetines ni las medias deben mostrar logos comerciales ni otros logotipos de equipos deportivos que no estén relacionados

C11. Zapatos

C11.1. No es necesario que los zapatos combinen de ninguna manera.

C11.2. Los tacos o clavos de las botas no deben sobresalir más de 20 milímetros de la suela ni tener bordes afilados.

C12. Requisitos Adicionales en los Uniformes para Jugadores

C12.1. Los jugadores no deben llevar nada que resulte peligroso a otros jugadores. La WFDF considera los tacos metálicos peligrosos.

C12.2. Los jugadores no deben llevar nada que mejore la presencia física del jugador y le permita ganar ventaja.

C12.3. Los uniformes del equipo deben cumplir con la política de justicia social para eventos de la WFDF.

C12.4. Los jugadores, sustitutos y oficiales de equipo no pueden llevar ningún equipo que aumente el volumen de sus voces.

C12.5. Se puede solicitar a los jugadores, sustitutos y oficiales de equipo, que se abstengan o restrinjan de usar cualquier accesorio que puedan afectar negativamente la imagen del deporte.

C13. Entrenadores y Personal de Apoyo

C13.1. Tanto los entrenadores como el personal de apoyo deben llevar una vestimenta apropiada cuando se encuentren en la línea perimetral, preferiblemente un estilo similar al de su equipo, pero en un color que los distinga de los jugadores.

C13.2. Tanto a los entrenadores como el personal de apoyo se les puede requerir que modifiquen su atuendo, cuando sea posible si, por ejemplo, entra en conflicto con la de los Oficiales de la WFDF.

Apéndice D: Pautas de Selección y plantilla de WFDF

D1. Selección del Equipo – Plantilla del Equipo Nacional

D1.1. La membresía de WFDF es un requisito para registrarse y competir en eventos de campeonato autorizados por WFDF. Solo las organizaciones miembros regulares, organizacionales y asociadas que estén al día pueden registrar equipos.

D1.2. Una Federación Nacional es un Miembro de la WFDF reconocido por la WFDF como representante del Ultimate como deporte en su país.

D1.2.1. Un país que cumpla con los siguientes criterios se considerará una pequeña comunidad de ultimate para efectos de selección de la plantilla del Equipo Nacional por división (Para los eventos Juniors, solo se utilizará para los cálculos el número de jugadores e inscritos elegibles para esa división):

D1.2.1.1. Divisiones Mixtas: Un máximo de 150 (ciento cincuenta) jugadoras de ultimate femeninas o un máximo de 150 (ciento cincuenta) jugadores de ultimate masculinos están registrados en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.2. Divisiones Abiertas: Un máximo de 150 (ciento cincuenta) jugadores de ultimate masculinos están registrados en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.3. Divisiones Femeninas: Un máximo de 150 (ciento cincuenta) jugadoras de ultimate femenino están registradas en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.4. Divisiones Mixtas Sub 20: UN máximo de 75 (setenta y cinco) Jugadoras femeninas de ultimate U20 o un máximo de 75 (setenta y cinco) jugadores masculinos de ultimate U20 están registrados en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.5. Divisiones Abiertas Sub 20: Un máximo de (75) setenta y cinco jugadores masculinos de ultimate U20 están registrados en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.6. Divisiones Femeninas Sub 20: Un máximo de (75) setenta y cinco jugadoras femeninas de ultimate U20 están registradas en la Federación Nacional (Federación de Ultimate, Federación de Disco Volador o similar) de acuerdo con los datos del censo de la WFDF del año calendario anterior al evento.

D1.2.1.7. EL país ha sido una federación nacional por menos de 16 años:

D1.3. Los eventos del Campeonato Mundial de Ultimate de la WFDF para equipos Nacionales son:

D1.3.1. Campeonato Mundial de Ultimate y Guts de la WFDF (WUGC)
D1.3.2. Campeonato Mundial Junior de Ultimate de la WFDF (WJUC)
D1.3.3. Campeonato Mundial Sub24 de Ultimate de la WFDF (WU24)
D1.3.4. Campeonato Mundial Masters Ultimate (WMUC)

D1.4. Todos los jugadores en la Plantilla del Equipo Nacional deben ser miembros de la Federación Nacional en regla y deben cumplir con cualquier otro requisito que la Federación Nacional les imponga.

D1.5. Clases de Jugadores: Todos los jugadores de la Plantilla del Equipo Nacional deben pertenecer a una de las siguientes clases:

D1.5.1. Ciudadano Legal: Los jugadores se consideran "ciudadanos Legales" si poseen un pasaporte o documento legal equivalente emitido por el gobierno del País.

D1.5.2. Ciudadano WFDF: Los jugadores también se consideran "ciudadanos de la WFDF" si se han mudado al país al menos Cuatro (4) años antes de la fecha del inicio del evento y han pasado más del 75% de esos cuatro (4) en el País.

D1.5.3. No ciudadano residente: Los jugadores se consideran "No ciudadanos residentes" si poseen un certificado legal de permanencia residente emitido por el gobierno del País; o si se han mudado al país al menos veinte (20) meses antes de la fecha de inicio del evento y han pasado más del 75% de esos veinte (20) meses en el País.

D1.6. Composición de la Plantilla de Equipo: Un equipo Nacional puede tener en su Plantilla:
D1.6.1. Cualquier número de ciudadanos legales o ciudadanos WFDF
D1.6.2. Un máximo de cuatro (4) No Ciudadanos Residentes

D1.7. Composición de la Plantilla de equipo: Pequeña Comunidad de Ultimate
D1.7.1. Los equipos de pequeñas comunidades de Ultimate podrán agregar un (1) No Ciudadano Residente adicional a su plantilla
D1.7.2. Para los equipos de pequeñas comunidades de Ultimate, el periodo de tiempo para los no Ciudadanos Residentes a los que se hace referencia en la sección D1.5.3 se reducirá a diez (10) meses.

D1.8. Un solo jugador no puede participar en más de un equipo durante el mismo evento WFDF.

D1.9. La Plantilla del equipo debe ser inspeccionada por un oficial de la Federación Nacional que representa al equipo antes de ser enviada. Este Oficial debe refrendar la plantilla para indicar que la ha inspeccionado y ha comprobado que está de acuerdo con la selección de jugadores.

D1.10. WFDF se reserva el derecho de invalidar una planilla enviada si se considera que el equipo no representa adecuadamente al País que el equipo está destinado a representar.

D2. Selección del Equipo – Plantilla del Equipo Club

D2.1. La membresía de la WFDF es un requisito para registrarse y competir en eventos de torneos autorizados por WFDF. Solo los equipos de organizaciones miembros regulares, organizacionales y asociadas pueden registrarse para tales eventos.

D2.2. Los eventos de Torneo Mundial de Clubes de Ultimate WFDF son:
D2.2.1. Torneo Mundial de Clubes de Ultimate WFDF (WUCC)
D2.2.2. Torneo Mundial Masters Ultimate Club WFDF (WMUCC)

D2.3. Todos los jugadores en la Plantilla del Equipo Club deben ser miembros reglamentarios de la Federación Nacional y deben cumplir con cualquier otro requisito que les imponga la Federación Nacional.

D2.4. Un solo jugador no puede participar en más de un equipo durante un mismo evento WFDF.

D2.5. Los nombres de los equipos del club no deben incluir ninguna redacción que puedan considerarse razonablemente ofensiva o inapropiada, según lo determine la WFDF.

D2.6. La plantilla del equipo debe ser inspeccionada por un oficial de la Federación Nacional quien represente al equipo antes de ser enviada. Este oficial debe refrendar la plantilla para indicar que la ha inspeccionado y ha comprobado que está de acuerdo con las reglas de selección de jugadores y la definición de un equipo club, de acuerdo con esa Federación Nacional.

D3. Selección de Jugadores – Género

D3.1. Para ser elegible y jugar en las siguientes divisiones de la WFDF, los jugadores deben cumplir con los criterios especificados.

D3.2. La selección de los atletas trasngénero se rige por la Política Transgénero de la WFDF

D3.3. Divisiones Mixtas - Todos los jugadores son elegibles para participar en las Divisiones Mixtas de todas las competiciones.

D3.4. Divisiones Abiertas - Todos los jugadores son elegibles para participar en las Divisiones Abiertas de todas las competiciones.

D3.5. Divisiones Femeninas - Todas las jugadoras son elegibles para participar en las Divisiones Femeninas de todas las competiciones.

D4. Selección de Jugadores – Edad

D4.1. Para ser elegible para jugar en las siguientes divisiones de la WFDF, los jugadores deben cumplir con los criterios especificados:

D4.2. Divisiones Mixtas, Abiertas y Femeninas - Un Jugadores que participe en estas divisiones debe tener Catorce (14) años o más durante el año calendario en el que concluye el torneo.

D4.3. Divisiones Master
D4.3.1 Una jugadora que participe en una división Master como mujer debe tener treinta (30) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.
D4.3.2 Un jugador que participe en una división Master como hombre debe tener treinta y

tres (33) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.4. Divisiones Gran Master

D4.4.1 Una jugadora que participe en una división Gran Master como mujer debe tener treinta y siete (37) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.4.2. Un jugador que participe en una división Gran Master como hombre debe tener cuarenta (40) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.5. Divisiones Gran Gran Master

D4.5.1. Una jugadora que participe en una división Gran Gran Master como mujer debe tener cuarenta y cinco (45) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.5.2. Un jugador que participe en una división Gran Gran Master como hombre debe tener cuarenta y ocho (48) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.6. Divisiones Sub 24 (U24): Un jugador que participe en estas divisiones debe tener catorce (14) años o más y no debe tener Veinticuatro (24) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.7. Divisiones Junior: Divisiones Sub-20 (U20): Un jugador que participe en estas divisiones debe tener doce (12) años o más y no debe tener Veinte (20) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.8. Divisiones Sub-17 (U17): Un jugador que participe en estas divisiones debe tener doce (12) años o más y no debe tener diecisiete (17) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.9. Divisiones Sub-14 (U14): Un jugador que participe en estas divisiones debe tener diez (10) años o más y no debe tener catorce (14) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D4.10. Divisiones Sub-11 (U11): Un jugador que participe en estas divisiones debe tener ocho (8) años o más y no debe tener once (11) años o más durante el año calendario en el que se concluye el torneo.

D5. Detalles de la Plantilla

D5.1. Las plantillas que se envían para todos los eventos deben incluir la siguiente información de todos los jugadores:

D5.1.1. Nombre Completo
D5.1.2. Número de la camiseta (0-99)
D5.1.3. Fecha de Nacimiento
D5.1.4. Género
D5.1.5. Nacionalidad

D6. Selección de la Plantilla - Torneos Continentales (AOUC, PAUC, AAUC)

D6.1. Los equipos que jueguen en los Torneos de Asiáticos Oceánicos de Ultimate (AOUC), Todos los Torneos Africanos o Panamericanos de Ultimate (PAUC) pueden enviar cualquier planilla que haya sido aprobada por la Federación Nacional del país que representan.

D6.2. La WFDF permitirá una interpretación más liberal de la selección de los jugadores en los Torneos Continentales para motivar a la participación, pero alentará a las Federaciones Nacionales a tener en cuenta los criterios de selección "Nacional" y "Club" al aprobar las planillas.

D6.3. Para los países que enviaron más de un (1) equipo al evento, un máximo de un (1) equipo puede usar las reglas de selección del "Equipo Nacional", todos los demás equipos deben usar las reglas de selección del "Equipo Club".

D6.4. La WFDF se reserva el derecho de invalidar una planilla enviada si se considera que el equipo no representa adecuadamente al país que la envía.

D7. Excepciones

D7.1. En circunstancias excepcionales, las Federaciones o Equipos pueden solicitar al Comité de Ultimate de WFDF excepciones a las pautas de Selección y Planilla que se enumeran en la Sección D

Apéndice E: Distribución de equipos, Programación y Eventos

E1. Distribución de equipos en Eventos de Selecciones Nacionales (por división)

E1.1. Utilice la clasificación final de la instancia del evento anterior que se clasificó para determinar los ocho (8) mejores equipos.

E1.2. Para los países restantes no incluidos en E1.1, determine el reparto usando la puntuación promedio de: E1.2 la clasificación final de la instancia anterior del evento que se está sembrando, y

E1.2.2 Las clasificaciones Mundiales de Ultimate actuales

E1.2.3 Cuando un país no asistió a la instancia anterior del evento que se está clasificando, use sólo el Ranking Mundial de Ultimate actual de ese país E1.3. Todos los países con una puntuación de cero (0) de E1.2 se ordenarán al final de la lista de siembras por sorteo aleatorio.

E1.4. Re-sembrando para Equipos Europeos

E1.4.1 WUGC: Reordenar los equipos europeos, manteniendo la posición relativa a los equipos no europeos, según los últimos Torneos Europeos de Ultimate

E1.4.2 WJUC: Reordenar los equipos europeos, manteniendo la posición relativa a los equipos no europeos, según los últimos Torneos Juveniles Europeos U20

E2. Distribución de equipos en Eventos de Equipos Club (por división)

E2.1. Sembrar todos los equipos participantes de cada País (Ejemplo – USA1, USA2, USA3) de acuerdo con cada Federación Nacional, o en lugar del comentario de la Federación Nacional, según el evento utilizado para clasificar al evento WFDF

E2.2. Re-sembrando para Equipos Europeos: Sembrar equipos europeos utilizando los Torneos Europeos de Ultimate Club más recientes (ejemplo – EUR1, EUR2, EUR 3). Los equipos de cada País mantendrán su posición relativa entre sí según E2.1

E2.3. Utilice la clasificación final de la instancia anterior del evento que se ha clasificado, colocando a los equipos de cada país en la clasificación anterior obtenida por equipos del mismo país. En el caso de los Equipos Europeos, colocar a los equipos en la posición pasada obtenida por esos Equipos Europeos.

E2.4. El Comité de Ultimate usará el mejor criterio para los equipos no seleccionados en el reparto por E2.3

E3. Distribución de Grupos (Semi-Aleatoria)

E3.1. Los grupos serán sembrados utilizando el tradicional sistema de "culebra". Ejemplo:

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

E3.2. En situaciones en las que los grupos tienen un número impar de equipos, los grupos con menos equipos les corresponderá con el reparto #1, luego el grupo con el reparto #2 y así sucesivamente. Ejemplo:

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
		17	18

E3.3. El reparto #1 por cada equipo se colocará de acuerdo con la lista de clasificación de equipos.

E3.4. EL siguiente número "n" de equipos de la lista de clasificación, donde "n" es igual "n" =

número de grupos, se extrae aleatoriamente en el siguiente número "n" de posiciones.

E3.4.1. Para sistema con 4 o más grupos, "n" es siempre un mínimo de 4 y un máximo del 50% del número de grupos (mientras queden suficientes equipos sin colocar)

E3.5. Repita el paso E3.4 hasta que todos los equipos estén colocados.

E3.6. Si la ubicación de un conjunto de equipos da como resultado que un país tenga más de dos (2) equipos en un solo grupo, la WFDF puede ajustar el sorteo aleatorio de ese conjunto de equipos para evitar esta situación. Los equipos solo pueden moverse dentro de su bote de sorteo aleatorio de "n" equipos (ver E3.4) para lograr este objetivo.

E3.7 Para eventos WU24 y WJUC, donde el número de grupos es mayor que dos (2), si la ubicación de un conjunto de equipos da como resultado una región con más de tres (3) equipos en un solo grupo, WFDF puede ajustar el sorteo aleatorio de ese conjunto de equipos para evitar esta situación. Los equipos solo pueden moverse dentro de su bote de sorteo aleatorio de "n" equipos (ver E3.4) para lograr este objetivo.

E4. Distribución para equipos de Naciones (WUGC, WU24, WJUC, WMUC)

E4.1. Para cada división donde haya espacio disponible, todas las Federación Nacionales de la WFDF que indiquen una expresión de interés para cada división recibirán una (1) oferta de cada división de juego para cada evento.

E4.2. Cuando los eventos tengan limitaciones en el número de equipos o participantes, la WFDF reducirá el número de cupos ofrecidos a las Federaciones Nacionales según los siguientes criterios implementados en orden. Ninguna Federación recibirá más de un (1) cupo por división de juego. Para la sección E4.2.1 y E4.2.3, WFDF puede limitar el número de cupos ofrecidas utilizando la Clasificación Mundial de Ultimate WFDF más reciente si la implementación de ese criterio para todas las Federaciones Nacionales excede la capacidad del evento.

E4.2.1. Las Federaciones Nacionales reciben un (1) cupo en cada división de juego en el que la Federación Nacional colocó a un equipo entre los 9 primeros (incluidos los empates), del evento Mundial de Equipos de Naciones relevante anterior.

E4.2.2. La Federación Anfitriona recibirá un (1) cupo en cada división para cualquier división que no haya recibido un cupo en E4.2.1.

E4.2.3. Las Federaciones Nacionales que no reciban un cupo de E4.2.1 o E4.2.2 recibirán un (1) cupo en cada división de juego en la que La Federación Nacional colocó a un equipo entre los tres (3) primeros (incluidos los empates), luego de la eliminación de equipos de los países que reciben cupo en E4.2.1 y E4.2.2, para países que el Evento Continental concluye diez (10) meses antes del inicio del evento.

E4.2.4. Las federaciones Nacionales que no hayan recibido un cupo en E4.2.1, E4.2.2, E4.2.3, recibirán un solo cupo en la división de su elección, suponiendo que haya espacio disponible, según las Clasificaciones actuales Mundiales de Ultimate WFDF a partir de la hora de apertura para inscripciones al evento.

E4.2.5 Después de la publicación inicial de los cupos creados por E4.2.1, E4.2.2, E4.2.3 y E4.2.4, se entregarán los cupos restantes, los cupos devueltos por las Federaciones Nacionales o los cupos perdido por los equipos que no cumplan con los pazos de registro al evento para cada división serán otorgados a las Federaciones Nacionales en lista de espera

E4.2.6 Se creará una lista de espera para cada división de Juego en el evento utilizando los equipos restantes que han expresado su interés en asistir al evento, en el orden de la Clasificación Mundial de Ultimate WFDF a partir de la apertura del registro para el evento. Cualquier país que acepte un solo cupo en E4.2.4 hará que todos los equipos restantes en la lista de espera en otras divisiones se muevan al final, en el orden de la Clasificación Mundial de Ultimate WFDF para todos los equipos en la misma condición.

E5. Cupos para Eventos de Equipos Club (WUCC)

La WFDF utilizará los siguientes criterios, implementados en orden. La WFDF puede limitar el número de cupos ofrecidos utilizando la Clasificación Mundial de Ultimate WFDF más reciente, si la implementación de ese criterio para todas las Federaciones Nacionales excede la capacidad del evento.

E5.1. Las Federaciones Nacionales reciben un (1) cupo en cada división de juego en la que la Federación Nacional participó en el evento WUGC

E5.2. Para cada división de juego, se otorgará un (1) cupo a los tres (3) países que terminen entre los primeros de esa división en el evento anterior de Clubes Mundiales.

E5.3. Para cada división de Juego, si el país que gano el Campeonato Continental más reciente no ha recibido al menos un (1) un cupo de E5.1 o E5.2, recibirá un cupo en esa división.

E5.4. Cualquier Federación Nacional que no reciba al menos un (1) cupo en E5.1, E5.2 o E5.3 recibirá un (1) cupo en una división que será determinada por la Federación Nacional

E5.4.1. La WFDF puede restringir la elección de la división de E5.4 si una división se considera completa de cupos ofrecidos anteriormente.

E5.4.2. Si una Federación Nacional rechaza todas las ofertas que recibe según la regla E5.1, E5.2 y E5.3, para efectos de la regla E5.4, será tratada como una Federación que no recibió un cupo en E5.1, E5.2 o E5.35.5. Las Federaciones Nacionales reciben un (1) cupo en cada división de juego si esa división se incluye en los Torneos Nacionales del año del calendario anterior de las Federaciones o si se planeó incluir esa división en el Torneo Nacional del año calendario actual de esa Federación. E5.6. Las Federaciones Nacionales que no reciban un cupo (por división) de E5.,5 recibirán un (1) cupo en cada división de equipo en el que esa Federación Nacional tuvo un equipo participando en el evento Continental anterior. Ese cupo no se ofrecerá si está en la misma división que el cupo seleccionado por la Federación Nacional en E5.4.

E6. Cupos para Eventos para Equipos de Equipos Club Masters (WMUCC)

La WFDF utilizará los siguientes criterios, implementados en orden. La WFDF puede limitar el número de cupos ofrecidos utilizando la Clasificación Mundial de Ultimate WFDF más reciente si la implementación de ese criterio para todas las Federaciones Nacionales excede la capacidad del evento.

E6.1. Las Federaciones Nacionales reciben un (1) cupo en cada división de juego en el que la Federación Nacional participó en el evento anterior de la WMUC. Las Federaciones Nacionales reciben un (1) cupo en cada división de juego para todas las demás divisiones en WMUCC que no se ofrecieron en la WMUC anterior.

E6.2. Para cada División, se otorgará un (1) cupo a los tres (3) países que terminen mejor en esa división en el evento anterior de la WMUC. Para todas las demás divisiones, los tres (3) países principales según las Clasificaciones Mundiales de Ultimate WFDF más recientes, recibirán un (1) cupo por división.

E6.3. Las Federaciones Nacionales que no reciban un (1) cupo en E6.1 o E6.2 recibirán un (1) cupo en cualquier división que se haya incluido en los Torneos Nacionales de las Federaciones del año calendario anterior o si se planea incluir esas divisiones en los Torneos Nacionales de las Federaciones del año calendario actual.

E6.4. Cualquier Federación Nacional que no reciba al menos un (1) cupo en E6.1, o E6.2, o E6.3 recibirá un (1) cupo en la división determinada por la Federación Nacional.

E6.4.1. Si una división individual está en capacidad, la WFDF puede restringir la elección de la división por parte de la Federación Nacional. E6.5. Se ofrecerán espacios adicionales por división a las Federaciones Nacionales en base a la posición final de los países en el anterior evento de Clubes Mundiales relevante, comenzando con el país que ocupa el 4to lugar.

E7. Reglas de Programación

Al crear el calendario de los Eventos Mundiales WFDF, los oficiales tendrán en cuenta los siguientes criterios. Cada sección se considera más importante que la siguiente.

E7.1. Todos los equipos del Torneo deben tener el mismo camino hacia el campeonato según la estructura general del calendario. Ejemplo: Ningún equipo recibe un "Bye" automático para una ronda posterior en los eventos menos que todos los equipos hayan tenido una oportunidad similar para lograr ese bye.

E7.1.1. Se puede hacer una excepción si un evento tiene un número impar de equipos en los grupos iniciales. En este caso, los equipos en grupos con más equipos pueden necesitar jugar un juego adicional en la ronda de todos contra todos, y un cupo adicional de un grupo más grande puede ser eliminado de la siguiente ronda sobre un grupo con menos equipos.

E7.2. Los equipos no jugarán partidos en horarios consecutivos el mismo día.

E7.3. Los equipos no jugarán más de dos (2) juegos el mismo día.

E7.3.1. Esta regla puede romperse si existen restricciones de programación significativas, o en el caso de que problemas climáticos hayan creado la necesidad de completar el torneo. Ejemplo: Jugar cuartos de final, semifinales y finales el último día del evento,

en lugar de cancelar la ronda de cuartos de final. En este caso, el horario debe cumplir con lo siguiente:

E7.3.1.1. Ningún equipo jugara tres (3) juegos en un (1) día más de una vez en el torneo.

E7.3.1.2. Cuando sea posible, un equipo solo debe jugar un tercer juego en un solo día si ese juego es contra otro equipo que también está jugando su tercer partido programado ese día. E7.3.1.3. Cuando sea posible, los equipos involucrados en un tercer juego deberían haber seguido el mismo horario para el día, con juegos y byes ocurridos al mismo tiempo.

E7.4. La programación debe minimizar los equipos que juegan en la última franja horaria de un día y la primera franja horaria del día siguiente.

E7.5. La programación debe minimizar la posibilidad de que el mismo equipo juegue en la primera franja horaria de un torneo durante tres (3) días consecutivos.

E7.6. La programación debe minimizar la posibilidad de que el mismo equipo juegue en la primera franja horaria y en la última franja horaria del día.

E8. Clasificación Mundial de Ultimate

E8.1. Las Clasificaciones Mundiales de Ultimate son clasificaciones que se basan en la posición final del mejor equipo de cada país en cada división de juego durante los últimos 4 años de los eventos de Ultimate WFDF más recientes.

E8.2. Los Puntos de Clasificación de Ultimate Mundial se calculan utilizando la siguiente fórmula para cada equipo que participa en todas las divisiones elegibles para todos los eventos elegibles:

Puntos = (Max Puntos / Equipos en División) X ((Equipos en División - Clasificación de Equipo) + 1)

E8.2.1 Para los eventos club solo el equipo que obtenga el primer puesto de un país acumulara puntos. Los equipos de menor clasificación del mismo país serán eliminados de la lista de equipos con el propósito de calcular los "Equipos en División"

E8.2.2 La Clasificación Mundial de Ultimate de un país es la suma de todos los puntos obtenidos por todos los eventos/ divisiones elegibles de ese país.

E8.2.3 Las Clasificaciones Mundiales de Ultimate se calculan utilizando lo ocurrido más reciente de todos los eventos elegibles

E8.3 Eventos elegibles, Divisiones y Máximo de Puntos:

Evento	División	Máx Puntos
WUGC/WUCC	O/W/X	48
WBUC	O/W/X	48
WBUC	MO/MW/MX	24
WBUC	Otras Divisiones Masters	12
WU24/WJUC	O/W/X	36
WMUC/WMUCC	MO/MW/MX	24
WMUC/WMUCC	Otras Divisiones Masters	12
Continentales	O/W/X	24
Continentales	Divisiones Masters*	12

*Las divisiones con restricción de edad en los eventos continentales sólo son elegibles si la misma división ha ocurrido anteriormente en WJUC, WMUCC, WMUC (Para eventos de grama) o WBUC (Para eventos de Playa)

E8.4 Las clasificaciones Mundiales de Ultimate más recientes se definen como las clasificaciones que están vigentes en el momento del proceso de asignación de cupos para cualquier evento determinado.

E9. Ajustes a El reparto y Cupos

E9.1 En circunstancia excepcionales, el Comité de Ultimate tiene la autoridad de ajustar las siembras y los cupos generados por las reglas establecidas en la Sección E.

E9.2 Si el Comité de Ultimate realiza ajustes, la WFDF debe publicar las razones de estos ajustes.

Apéndice F: Señales Manuales

F1. Propósito de las Señales Manuales:

F1.1. Señalar a otros jugadores, oficiales de juego, suplentes, personal de apoyo o espectadores, el llamado realizado por los jugadores involucrados.

Nota: La responsabilidad de todos los llamados sigue siendo de los jugadores.

F2. Uso de las Señales:

F2.1. Las señales pueden ser hechas por los jugadores involucrados, por jugadores o no jugadores (por ejemplo, oficiales) que hayan escuchado el llamado.

F2.2. Los no jugadores no solo pueden señalar en respuesta al llamado de un jugador en el campo.

F2.3. Los no jugadores también deben usar la señal 23 para indicar qué equipo hizo el llamado, después de los siguientes llamados: Falta, violación, retractado, tiempo fuera, tiempo de espíritu y detención.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DEL DISCO VOLADOR
GACOL ULTIMATE FRISBEE

1. Falta
Manteniendo un brazo extendido y golpearlo con el otro antebrazo en forma de cruz.

2. Violación
Colocar las manos sobre la cabeza, formar una 'V' con los puños cerrados.

3. Gol
Brazos levantados, completamente extendidos con las palmas de las manos

4 No aceptado
Chocar los dos puños delante del pecho con el dorso de las manos hacia afuera.

5. Aceptado
Colocar los codos pegados al torso y los antebrazos extendidos con las palmas de las manos hacia arriba

6. Retractado / Play on
Movimiento de vaivén cruzando los brazos extendidos hacia abajo delante del cuerpo.

7. Dentro/fuera del campo/zona
Brazo extendido con la palma de la mano plana y el pulgar pegado a los dedos, señalando (dentro) o fuera del campo (fuera).

8. Disco caído
Señalar con el dedo índice y el brazo extendido a 45ª sobre el suelo.

9. Disco no caído
Señalar hacia arriba con el dedo índice, codo hacia abajo y el antebrazo en vertical

10. Pick
Brazos levantados, codos doblados, puños frente a la cabeza

11. Travel
Con los puños cerrados, girar las muñecas en un círculo vertical

12. Infracción de Marca
"conteo rápido" "Straddle" "Espacio" "Wrapping" "Doble marca" "Vision"
Brazos extendidos hacia los lados y palmas al frente

13. Turnover
Con el brazo extendido en frente del cuerpo y la palma de la mano hacia arriba, girarla hacia abajo.

14. Violación de tiempo
Tocarse la cabeza con la mano abierta

15. Offside
Cruzar los brazos con los puños cerrados encima de la cabeza formando una "X"

16. Tiempo Fuera
Formar una T con las manos o con una mano y el disco

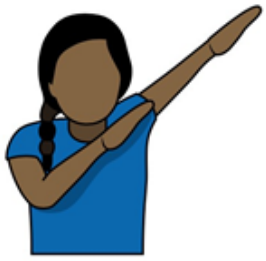
17. Tiempo de Espíritu
Formar una T invertida con las manos

18. Lesión
Brazos extendidos hacia los lados y puños cerrados al frente

19. Proporción de género: Hombres
Colocar las manos detrás de la cabeza con los codos hacia afuera

20. Proporción de género: Mujeres
Brazos extendidos hacia los lados y puños cerrados

21. Detención del juego
Mover los brazos en vaivén sobre la cabeza formando una 'X'.



22. Match Point
Apuntar con ambos brazos hacia arriba y la izquierda con las palmas hacia abajo

23. Quién hizo el llamado
Señalar con ambos brazos extendidos hacia la zona que defiende el equipo

Apéndice G: Código Legal

Atribución 4.0

Al ejercer los Derechos con licencia (definidos a continuación), usted acepta y acuerda regirse por los términos y condiciones de esta Licencia Pública Internacional Creative Commons Attribution 4.0 ("Licencia pública"). En la medida en que esta Licencia Pública pueda ser interpretado como un contrato, se le otorgan los Derechos con Licencia en consideración de su aceptación de estos términos y condiciones, y el Licenciante le concede dichos derechos en consideración de los beneficios que el Licenciante recibe al realizar el Material con Licencia disponible bajo estos términos y condiciones.

Sección 1 - Definiciones.

a. **Material adaptado** significa material sujeto a derechos de autor y derechos similares que se deriva o se basa en el Material con licencia y en el que el material con licencia se traduce, altera, organiza, transforma o de otra manera modificado de una forma que requiera permiso bajo los derechos de autor y derechos similares en poder del licenciante. Para propósitos de esta Licencia Pública, donde el Material Licenciado es una obra musical, interpretación o grabación de sonido. El Material Adaptado siempre se produce cuando el Material Autorizado se sincroniza en relación cronometrada con una imagen en movimiento.
b. **La Licencia adaptada** significa la licencia que aplica a sus derechos de autor y derechos similares en sus contribuciones a Material adaptado de acuerdo con los términos y condiciones de esta Licencia Pública.
c. **Copyright y derechos similares** significa derechos de autor y / o derechos similares estrechamente relacionados con los derechos de autor, incluidos, sin limitación, rendimiento, transmisión, grabación de sonido y derechos de base de datos Sui Generis, sin tener en cuenta cómo se etiquetan o categorizan los derechos. Para los propósitos de esta Licencia Pública, los derechos especificados en la Sección 2 (b) (1) - (2) no son derechos de autor ni derechos similares.
d. **Medidas tecnológicas efectivas** significa aquellas medidas que, en ausencia de la debida autoridad, pueden no ser eludido en virtud de las leyes que cumplen las obligaciones dimanantes del artículo 11 del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor adoptado el 20 de diciembre de 1996 y / o acuerdos internacionales similares.
e. **Excepciones y limitaciones** significa uso justo, trato justo y / o cualquier otra excepción o limitación a los derechos de autor y derechos similares que se aplican a su uso del material con licencia.
f. Material con licencia significa el trabajo artístico o literario, la base de datos u otro material al que el Licenciante aplicó esta Licencia Pública.
g. **Derechos con licencia** significa los derechos que se le otorgan sujetos a los términos y condiciones de esta Licencia pública, que están limitados a todos los derechos de autor y derechos similares que se aplican a su uso del material con licencia y que el licenciante tiene autoridad para licenciar.
h. **El Licenciante** significa la(s) persona(s) o entidad (es) que otorgan derechos bajo esta Licencia Pública.
i. Compartir significa proporcionar material al público por cualquier medio o proceso que requiera permiso bajo los Derechos con Licencia, como reproducción, exhibición pública, representación pública, distribución, difusión, comunicación o importación, y poner material a disposición del público, incluso en formas que los miembros del público puede acceder al material desde un lugar y en un momento elegido individualmente por ellos.
j. **Derechos de base de datos Sui Generis** significa derechos distintos de los derechos de autor resultantes de la Directiva 96/9 / EC del Parlamento Europeo y del Consejo de 11 de marzo de 1996 sobre la protección jurídica de las bases de datos, en su versión modificada y / o tuvo éxito, así como otros derechos esencialmente equivalentes en cualquier parte del mundo.
k. **Usted** se refiere a la persona o entidad que ejerce los derechos autorizados en virtud de esta licencia pública. Usted tiene un significado correspondiente.

Sección 2 - Alcance.

a. **Concesión de licencia**.
   1. Sujeto a los términos y condiciones de esta Licencia Pública, el Licenciante por la presente le otorga una licencia libre de regalías, no sublicenciable, no exclusiva e irrevocable para ejercer los Derechos Licenciados en el Material con licencia para:
      A. Reproducir y compartir el material autorizado, en su totalidad o en parte; y
      B. Producir, reproducir y compartir material adaptado.
   2. Excepciones y limitaciones. Para evitar dudas, cuando se apliquen excepciones y limitaciones a su uso, esta Licencia Pública no se aplica y no es necesario que cumpla con sus términos y condiciones.
   3. Términos. El término de esta Licencia Pública se especifica en la Sección 6 (a).
   4. Medios y formatos; Se permiten modificaciones técnicas. El Licenciante le autoriza a ejercer los Derechos Licenciados en todos los medios y formatos, ya sean conocidos o creados en el futuro, y para hacer modificaciones técnicas necesarias. El Licenciante renuncia y / o acepta no hacer valer ningún derecho o autoridad prohíbe realizar las modificaciones técnicas necesarias para ejercer los Derechos con licencia, incluidos modificaciones técnicas necesarias para eludir las medidas tecnológicas eficaces. Para propósitos de esta Licencia Pública, simplemente haciendo modificaciones autorizadas por esta Sección 2 (a) (4) nunca produce Material Adaptado.
   5. Destinatarios posteriores.

A. Oferta del licenciante - Material con licencia. Cada destinatario del material licenciado recibe automáticamente una oferta del Licenciante para ejercer los Derechos Licenciados bajo los términos y condiciones de esta Licencia Pública.
B. Sin restricciones posteriores. No puede ofrecer ni imponer términos o condiciones adicionales o diferentes, o aplicar cualquier medida tecnológica efectiva al Material Licenciado si se hace, por lo tanto, restringe el ejercicio de los Derechos con licencia por parte de cualquier destinatario del Material con licencia.

6. Sin respaldo. Nada en esta Licencia Pública constituye o puede interpretarse como un permiso para afirmar o insinuar que usted es, o que su uso del Material con licencia está conectado o patrocinado, respaldado, u otorgado un estatus oficial por el Licenciante u otros designados para recibir la atribución como está provisto en la Sección 3 (a) (1) (A) (i).

b. **Otros derechos**

1. Los derechos morales, como el derecho a la integridad, no están sujetos a esta Licencia Pública, ni tampoco la publicidad, privacidad y / u otros derechos de personalidad similares; sin embargo, en la medida de lo posible, el Licenciante renuncia y / o acuerda no hacer valer ninguno de dichos derechos en poder del Licenciante en la medida limitada necesaria para permitir ejercer los Derechos con licencia, pero no de otra manera.
2. Los derechos de patentes y marcas registradas no están sujetos a esta Licencia Pública.
3. En la medida de lo posible, el Licenciante renuncia a cualquier derecho a cobrarle regalías por el ejercicio de los Derechos con licencia, ya sea directamente o a través de una sociedad de gestión colectiva en virtud de cualquier régimen de concesión de licencias Obligatorias o estatutarias voluntarias o renunciables. En todos los demás casos, el Licenciante se reserva expresamente cualquier derecho a recaudar dichas regalías.

Sección 3 - Condiciones de la licencia.

Su ejercicio de los Derechos Licenciados está expresamente sujeto a las siguientes condiciones.

a. **Atribución**.

1. Si usted comparte el material con licencia (incluso en forma modificada), debe:
   A. conservar lo siguiente si el Licenciante lo proporciona con el Material Licenciado:
      I. Identificación del creador (es) del Material Autorizado y cualquier otro designado para recibir atribución de cualquier manera razonable solicitada por el Licenciante (incluso por seudónimo si se designa);
      II. Un aviso de derechos de autor;
      III. Un aviso que se refiere a esta Licencia Pública;
      IV. Un aviso que se refiere a la renuncia de garantías;
      V. Un URL o hipervínculo al Material Licenciado en la medida que sea razonablemente posible;
   B. Indique si modificó el Material con licencia y conserve una indicación de cualquier modificación; y
   C. Indicar que el Material Licenciado está autorizado bajo esta Licencia Pública e incluir el texto de, o el URL o hipervínculo a esta Licencia Pública.
2. Puede satisfacer las condiciones de la Sección 3 (a) (1) de cualquier manera razonable en función del medio, los medios, y contexto en el que comparte el material autorizado. Por ejemplo, puede ser razonable satisfacer las condiciones proporcionando un URL o hipervínculo a un recurso que incluye la información requerida.
3. Si lo solicita el Licenciante, debe eliminar cualquier información requerida por la Sección 3 (a) (1) (A) para las prácticas extendidas razonablemente.
4. Si Usted comparte el material adaptado que produce, la licencia del adaptador que aplica no debe impedir que los destinatarios del Material Adaptado cumplan con esta Licencia Pública.

Sección 4 - Derechos de la base de datos Sui Generis.

Cuando los Derechos con licencia incluyen Derechos de base de datos de Sui Generis que se aplican a Su uso del Material con licencia:

a. Para evitar dudas, la Sección 2 (a) (1) le otorga el derecho de extraer, reutilizar, reproducir y Compartir toda una parte sustancial del contenido de la base de datos;
b. b. si usted incluye todo o una parte sustancial del contenido de la base de datos en una base de datos en la que tiene Derechos de base de datos Sui Generis, luego la base de datos en la que tiene Derechos de base de datos Sui Generis (pero no su contenido individual) es Material Adaptado; y
c. Debe cumplir con las condiciones de la Sección 3 (a) sí comparte todo o una parte sustancial del contenido de la base de datos.

Para evitar dudas, esta Sección 4 complementa y no reemplaza sus obligaciones bajo esta Licencia Pública donde los derechos con licencia incluyen otros derechos de autor y derechos similares.

Sección 5 - Renuncia de garantías y limitación de responsabilidad.

a. A menos que el Licenciante realice lo contrario por separado, en la medida de lo posible, el Licenciante ofrece el Material Licenciado tal como está y disponible, y no hace declaraciones ni garantías de ningún tipo con respecto al Material Licenciado, ya sea expreso, implícito, legal u otro. Esto incluye, sin limitación, garantías de título, comerciabilidad, idoneidad para un propósito particular, no infracción, ausencia de defectos latentes o de otro tipo, precisión o la presencia o ausencia de errores, ya sean conocidos o detectables. Dónde están las renuncias de garantías no se permite en su totalidad o en parte, es posible que este descargo de responsabilidad no se aplique a usted.
b. En la medida de lo posible, en ningún caso el Licenciante será responsable ante Usted por ninguna teoría legal (incluyendo, sin limitación, negligencia) o de otro modo por cualquier causa directa, especial, indirecta, incidental, consecuente, punitiva, ejemplar o otras pérdidas, costos, gastos o daños que surjan de esta Licencia Pública o del uso del Material Licenciado, incluso si el Licenciante ha sido informado de la posibilidad de tales pérdidas, costos, gastos o daños. Donde una limitación de la responsabilidad no está permitida en su totalidad o en parte, esta limitación puede no aplicarse a usted.
c. La renuncia de garantías y la limitación de responsabilidad proporcionada anteriormente se interpretará de una manera que, para la medida de lo posible, se aproxima más a una exención de responsabilidad absoluta y una renuncia a toda responsabilidad.

Sección 6 - Término y Terminación

a. Esta licencia pública se aplica durante el plazo de los derechos de autor y derechos similares licenciados aquí. Sin embargo, si no cumple con esta Licencia Pública, entonces sus derechos bajo esta Licencia Pública terminan automáticamente.
b. Cuando su derecho a usar el Material Licenciado haya terminado bajo la Sección 6 (a), este restablece:
    1. Automáticamente a partir de la fecha en que se subsane la infracción, siempre que se solucione dentro de los 30 días posteriores a su descubrimiento de la violación; o
    2. Tras la restitución expresa por parte del Licenciante.

Para evitar dudas, esta Sección 6 (b) no afecta ningún derecho que el Licenciante pueda tener para buscar remedios para la violacion de esta Licencia Pública.

c. Para evitar dudas, el Licenciante también puede ofrecer el Material Licenciado en términos o condiciones separadas o dejar de distribuir el Material Autorizado en cualquier momento; sin embargo, hacerlo no terminará esta Licencia Pública.
d. Las secciones 1, 5, 6, 7 y 8 sobreviven a la terminación de esta licencia pública.

Sección 7 - Otros términos y condiciones.

a. El Licenciante no estará sujeto a ningún término o condición adicional o diferente que usted le comunique a menos que usted lo acuerde expresamente.
b. Cualquier arreglo, entendimiento o acuerdo con respecto al Material Licenciado que no se indique en este documento son separados por independiente de los términos y condiciones de esta Licencia Pública.

Sección 8 - Interpretación.

a. Para evitar dudas, esta Licencia Pública no reduce, limita, restringe ni impone condiciones sobre cualquier uso del Material Licenciado que pueda realizarse legalmente sin permiso bajo esta Licencia Pública.
b. En la medida de lo posible, si alguna disposición de esta Licencia Pública se considera inaplicable, será automáticamente reformada en la medida mínima necesaria para que sea ejecutable. Si la disposición no se puede reformar, será separada de esta Licencia Pública sin afectar la aplicabilidad de los términos y condiciones restantes.
c. No se renunciará a ningún término o condición de esta Licencia Pública y no se dará consentimiento para el incumplimiento a menos que esté expresamente acordado por el Licenciante.
d. Nada en esta Licencia Pública constituye o puede interpretarse como una limitación o renuncia a cualquier privilegio e inmunidades que se aplican al Licenciante o a Usted, incluso de los procesos legales de cualquier jurisdicción o autoridad.

Creative Commons no es parte de sus licencias públicas. No obstante, Creative Commons puede optar por aplicar una de sus licencias públicas para el material que publica y, en esos casos, se considerará el "Licenciante". El texto de las licencias públicas de Creative Commons están dedicadas al dominio público bajo la Dedicación de dominio público CC0. Excepto por propósito limitado de indicar que el material se comparte bajo una licencia pública de Creative Commons o según lo permita Las políticas de Creative Commons publicadas en creativecommons.org/policies, Creative Commons no autoriza el uso de la marca comercial “Creative Commons” o cualquier otra marca comercial o logotipo sin limitación de Creative Commons incluyendo su consentimiento previo por escrito, en relación con cualquier modificación no autorizada a cualquiera de sus licencias públicas o cualquier otro arreglo, entendimientos o acuerdos relacionados con el uso de material con licencia. Para evitar dudas, este párrafo no forma parte de las licencias públicas.
Se puede contactar a Creative Commons en creativecommons.org.

Apéndice H: Agradecimientos

Las reglas del Ultimate WFDF de 2021-2024 y Apéndice V 1.0. fueron examinadas y revisadas por el trabajo duro de algunas personas.

Nos gustaría agradecer especialmente a las siguientes personas por sus aportes:
• **Rueben Berg, Nicole Bulos, Will Deaver, Brian Gisel, Janna Haymaker, Benji Heywood, Si Hill, Florian Pfender, Shiellah Quintos y Karina Woldt.**

Además, nos gustaría agradecer a todos los miembros de los siguientes comités por sus aportes:
• **Subcomité de Reglas de Ultimate WFDF**
• **Comité de Ultimate WFDF**
• **Junta WFDF**
La intención de WFDF es revisar las Reglas de Ultimate cada cuatro años. El Subcomité de Reglas recopile y considere todas y cada una de las sugerencias para cambios en las reglas. Si tiene algún comentario sobre estas reglas o sugerencias para cambios futuros, envíe un correo electrónico a rules@wfdf.org

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DEL DISCO VOLADOR
GACOL ULTIMATE FRISBEE