Reglas del Ultimate de la WFDF 2021-2024

Versión en Español derivada de:
Versión oficial de la WFDF efectiva desde 2021-01-01

Contenido

Introducción		**1**
1.	**Espíritu de Juego**	**2**
2.	**Campo de Juego**	**3**
3.	**Equipamiento**	**3**
4.	**Punto, Gol y Partido**	**3**
5.	**Equipos**	**4**
6.	**Inicio del Partido**	**4**
7.	**El Saque (Pull)**	**4**
8.	**Estado del Juego**	**5**
9.	**El Conteo**	**5**
10.	**El Check**	**6**
11.	**Límites del campo (Out-of-Bounds).**	**6**
12.	**Receptores y Posicionamiento**	**7**
13.	**Cambio de Posesión (Turnover)**	**7**
14.	**Anotación**	**9**
15.	**Llamar Faltas Infracciones y Violaciones**	**10**
16.	**Continuación del Juego después de un Llamado**	**10**
17.	**Faltas**	**10**
18.	**Infracciones y Violaciones**	**11**
19.	**Detenciones de Seguridad**	**13**
20.	**Tiempos Fuera**	**14**
Definiciones		**14**
Licencia Legal		**16**

Introducción

El Ultimate es un deporte jugado por siete (7) jugadores en cada equipo con un disco volador (Frisbee). Se juega en un campo rectangular, con medidas aproximadas a las de un campo de fútbol, pero con la mitad de su anchura y con una zona de gol en cada extremo. El objetivo de cada equipo es anotar goles atrapando un pase estando dentro de la zona de gol que se está atacando. El lanzador no puede correr con el disco, pero puede lanzarlo en cualquier dirección y a cualquiera de sus compañeros de equipo. Cada vez que un pase no se completa hay un cambio de posesión (turnover), y el otro equipo deberá tomar posesión del disco e intentar anotar en la zona de gol opuesta. Generalmente los partidos se juegan a quince (15) goles o a alrededor de cien (100) minutos. El Ultimate es un deporte auto-oficiado y de no-contacto. El *Espíritu de Juego* guía a los jugadores en la resolución de las jugadas y en su comportamiento dentro del campo.

Muchas de estas reglas son de naturaleza general y cubren la mayoría de las situaciones, sin embargo, algunas reglas cubren situaciones específicas y anulan el caso general.

Para adaptarse a competiciones especiales, al número o edades de jugadores, o al espacio disponible es posible usar modificaciones y variaciones de la estructura y reglas básicas. Consulta el apéndice correspondiente para conocer las reglas adicionales que se aplican a tipos específicos de eventos de la World Flying Disc Federation (WFDF).

1 Espíritu de Juego

1.1 El Ultimate es un deporte de no-contacto y auto-referenciado. Todos los jugadores son responsables de conocer y aplicar las reglas y de regirse a las mismas. El Ultimate Frisbee se construye en torno al *Espíritu de Juego*, el cual delega sobre cada jugador la responsabilidad de velar por el juego limpio.

1.2 Se confía en que ningún jugador incumplirá las reglas intencionalmente; es por ello que no existen sanciones severas por incumplimientos. En cambio, sí existe un método para reanudar el juego, de manera que se simule lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese existido el incumplimiento.

- 1.2.1 Si hubiera un incumplimiento deliberado o exagerado de las reglas o el Espíritu de Juego, los capitanes deberán discutir y determinar una solución apropiada, incluso si esa solución no es acorde a ninguna regla concreta.

1.3 Los jugadores deben ser conscientes del hecho de que están actuando como mediadores entre los equipos. Durante todo el partido, los jugadores deberán:

- 1.3.1 Conocer las reglas;
- 1.3.2 Ser imparciales y objetivos;
- 1.3.3 Ser honestos;
- 1.3.4 Explicar sus puntos de vista de forma clara y concisa;
- 1.3.5 Dar a los oponentes la oportunidad razonable de hablar;
- 1.3.6 Considerar el punto de vista del oponente;
- 1.3.7 Utilizar palabras y un lenguaje corporal respetuosos considerando las diferencias culturales;
- 1.3.8 Resolver las discusiones lo más rápido posible.
- 1.3.9 Realizar llamados de manera consistente durante todo el partido, y
- 1.3.10 Solo hacer un llamado cuando el incumplimiento es suficientemente trascendente como para afectar el resultado del juego.

1.4 En el Ultimate se fomenta el juego competitivo, pero esto nunca debe suponer la pérdida del respeto mutuo entre los jugadores. Esta competitividad durante el partido nunca debe suponer un sacrificio del cumplimiento de las reglas del juego, la seguridad de los jugadores o el simple hecho de no disfrutar del mismo.

1.5 Las siguientes acciones son un ejemplo de buen Espíritu:

- 1.5.1 Retractarse de un llamado cuando se piense que este no era correcto.
- 1.5.2 Pedir la opinión de jugadores del equipo contrario que se encuentren en el banquillo sobre jugadas discutibles.
- 1.5.3 Felicitar a un oponente por una buena jugada o por buen Espíritu.
- 1.5.4 Presentarse a los oponentes; y
- 1.5.5 Reaccionar de manera tranquila ante desacuerdos o provocaciones.

1.6 Las siguientes acciones son violaciones claras del Espíritu de Juego y deben ser evitadas por todos los participantes:

- 1.6.1 Jugadas peligrosas y conducta agresiva;
- 1.6.2 Faltas intencionadas u otros incumplimientos intencionados de las reglas;
- 1.6.3 Provocar o intimidar a los oponentes;
- 1.6.4 Celebrar de forma irrespetuosa un gol;
- 1.6.5 Realizar llamados en represalia a un llamado del oponente;
- 1.6.6 Pedir un pase al oponente, y
- 1.6.7 Cualquier otro comportamiento motivado por ganar a toda costa.

1.7 Los equipos son guardianes del Espíritu de Juego, y deben:

- 1.7.1 Tomar la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen Espíritu;
- 1.7.2 Corregir a los compañeros de equipo que demuestren un Espíritu de Juego pobre;
- 1.7.3 Proporcionar comentarios constructivos a otros equipos sobre qué están haciendo bien y/o cómo mejorar su propio Espíritu de Juego; y
- 1.7.4 Pedir un tiempo por EDJ (SOTG) para corregir las incidencias en el Espíritu según corresponda.

1.8 En el caso de que un jugador novato se vea envuelto en un incumplimiento y desconozca las reglas, los jugadores más experimentados deberán ayudarle y explicarle la infracción.

1.9 Un jugador experimentado, que ofrezca consejos sobre las reglas y que guíe el arbitraje en el campo, podrá supervisar las jugadas que involucren a principiantes y a jugadores jóvenes.

1.10 Los llamados deben ser discutidos por los jugadores directamente involucrados en la jugada, y por

los jugadores que tengan la mejor perspectiva de la misma.

1.10.1 Si un jugador que no estuvo involucrado directamente cree que un compañero de equipo ha realizado un llamado incorrecto o ha provocado una falta o incurrido en una violación, deberá informar a sus compañeros de equipo.

1.10.2 Los no-jugadores, además de los capitanes, deben abstenerse de involucrarse. Sin embargo, los jugadores pueden buscar el punto de vista de otras personas para aclarar las reglas y para ayudar a los jugadores a hacer el llamado correcto.

1.11 Los jugadores y los capitanes son los únicos responsables de hacer y resolver llamados.

1.12 Si después de la discusión los jugadores no llegan a un acuerdo o no está claro o no es obvio:

1.12.1 Lo ocurrido en la jugada, o

1.12.2 Lo que probablemente podría haber ocurrido en la jugada.

1.12.3 el disco deberá regresar al último lanzador no-discutido.

2 Campo de Juego

2.1 El campo de juego es un área rectangular que deberá ser plana, libre de obstáculos y permitir jugar con seguridad razonable al jugador.

2.2 Las líneas del perímetro rodean el campo de juego y consisten en dos (2) líneas laterales a lo largo, y dos (2) líneas finales a lo ancho.

2.3 Las líneas perimetrales no forman parte del campo de juego.

2.4 Las líneas de gol son aquellas líneas que separan el campo de juego central de las zonas de gol, y forman parte del campo de juego central.

2.5 Las marcas del "Brick" son una intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro de largo sobre el campo de juego central, ubicada a una distancia igual a la profundidad de la zona de gol desde cada línea de gol.

2.6 Ocho (8) objetos de colores brillantes y flexibles, (tales como conos plásticos) marcan las esquinas del campo de juego central y de las zonas de gol.

2.7 El entorno inmediato del campo de juego se mantendrá libre de objetos móviles. Si el juego se ve obstaculizado por no-jugadores u objetos dentro de los tres (3) metros de la línea de perímetro, cualquier jugador obstruido o el lanzador en posesión del disco puede llamar "Violación".

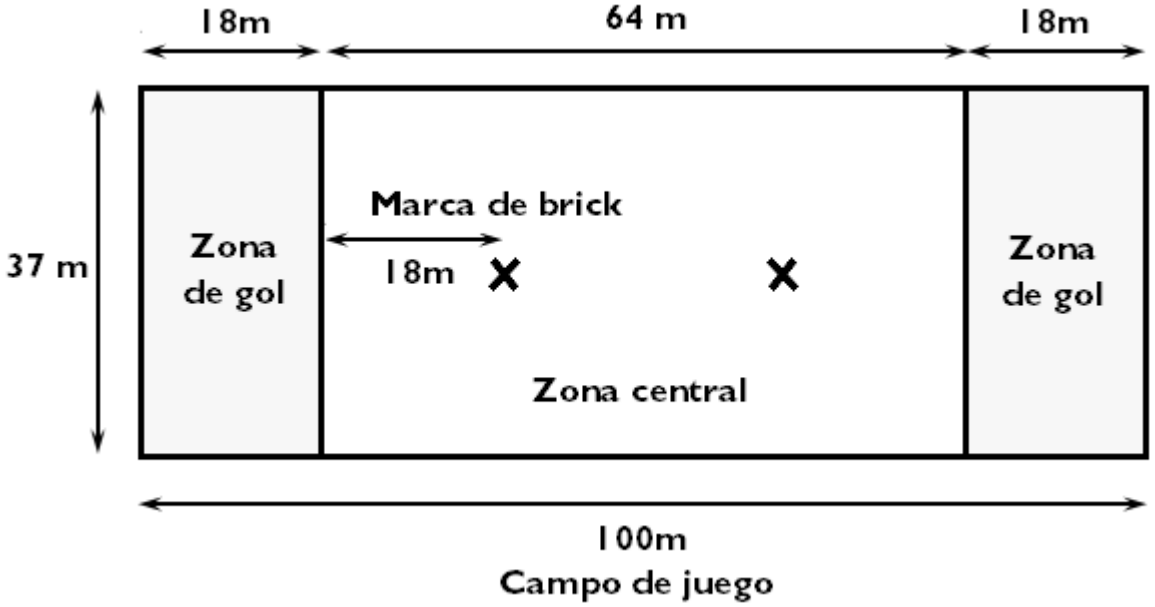

Figura 1. Campo de juego para un típico partido jugado en hierba

3 Equipamiento

3.1 Cualquier disco aceptado por ambos capitanes podrá ser usado.

3.2 La WFDF mantendrá una lista de discos recomendados y aprobados para su uso.

3.3 Cada jugador debe usar un uniforme que distinga a su equipo.

3.4 Ningún jugador debe usar prendas de vestir o accesorios que puedan herir de manera razonable al portador o a otros jugadores, o impedir su capacidad de juego.

4 Punto, Gol y Partido

4.1 El partido consta de un número concreto de puntos. Cada punto finaliza con un gol.

4.2 Un partido finaliza y es ganado por el equipo que primero anote quince (15) goles.

4.3 Un partido está dividido en dos (2) períodos, llamados "mitades" o "partes". El 'medio tiempo' o 'half-time' ocurre cuando uno de los equipos anota ocho (8) goles.

4.4 El primer punto de cada mitad comienza con el inicio de esa mitad.

4.5 Después de que se anote un gol, y el partido no se haya ganado o no se haya llegado al medio tiempo:
- 4.5.1 Comienza inmediatamente el siguiente punto;
- 4.5.2 Los equipos intercambian las zonas de gol que estaban defendiendo; y
- 4.5.3 El equipo que anotó pasa a defender y realiza el siguiente pull.

5 Equipos

5.1 Cada equipo debe disponer un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto.

5.2 Cada equipo debe designar un capitán y un capitán de Espíritu para representar al equipo.

5.3 Un equipo podrá realizar (ilimitadas) sustituciones después de anotar un gol y antes de realizar las señales para el pul).

6 Inicio del Partido

6.1 Los representantes de los dos equipos determinan de manera justa, qué equipo escoge primero entre:
- 6.1.1 Recibir o lanzar el pull inicial; o
- 6.1.2 Cuál zona de gol van a defender primero.

6.2 Al otro equipo se le da la opción restante.

6.3 Al inicio de la segunda mitad, estas opciones iniciales se invierten.

7 El Saque (Pull)

7.1 Al inicio de un partido, después del medio tiempo o después de un gol, el juego se reanuda con un lanzamiento libre realizado por la defensa, llamado saque o "Pull".
- 7.1.1 Los equipos deben estar preparados para el pull sin retraso injustificado.

7.2 El pull debe realizarse, solamente, después de que ambos equipos tengan tanto al sacador, como a un jugador atacante indicando su línea levantando la mano sobre su cabeza.

7.3 Después de indicar que están listos, todos los jugadores atacantes deben permanecer con un pie en la línea de gol de la zona que defienden, sin cambiar de posición los unos con los otros hasta que el pull se realice.

7.4 Después de indicar que están listos, todos los jugadores defensivos deben mantener sus pies por detrás del plano vertical sobre la línea de gol de la zona que defienden, hasta que el pull se realice.

7.5 Si un equipo viola el punto 7.3 o 7.4, el equipo contrario puede llamar violación o fuera de juego (offside). Esto deberá ser llamado antes de que el equipo atacante toque el disco (7.8 todavía es aplicable)
- 7.5.1 Si la defensa elige llamar 'Off Side', el lanzador debe establecer el punto de pívot según se indica en 7.9, 7.10, 7.11, o 7.12 y después la jugada se reinicia tan pronto como sea posible como si se hubiera pedido un 'tiempo fuera' en ese mismo lugar.
- 7.5.2 Si el ataque elige llamar un 'Off Side', deben dejar que el disco caiga al suelo sin ser tocado y después reanudar la jugada como si se hubiera indicado 'brick' (no se requiere chequear el disco).

7.6 Una vez que el disco se lance, todos los jugadores podrán moverse en cualquier dirección.

7.7 Ningún jugador del equipo defensor podrá tocar el disco, después del pull, hasta que un jugador del equipo atacante lo toque o el disco toque el suelo.

7.8 Si un jugador atacante, dentro o fuera del campo de juego, toca el disco sin atraparlo y luego cae al suelo sin establecer posesión del mismo, se produce un turnover. Esto se llama pull caído (dropped pull).

7.9 Si un jugador atacante atrapa el pull y subsecuentemente establece posesión, debe establecer el

punto pívot en el lugar del campo de juego más cercano a donde la posesión fue establecida, incluso si ese punto de pívot está en su propia zona (endzone).

7.10 Si el disco toca primero el suelo y nunca sale del límite del campo, el lanzador debe establecer su punto de pívot donde el disco se detuvo, incluso si ese punto de pívot está en su zona defensiva.

7.11 Si el disco toca primero el suelo y luego sale de los límites del campo de juego sin ser tocado por ningún atacante, el lanzador debe establecer el punto de pívot donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral; o la ubicación más cercana de la zona central si ese punto de pívot se encuentra en la zona defensiva.

7.11.1 Si el disco es tocado por un atacante antes de salir de los límites del campo, el lanzador debe establecer el punto de pívot donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, incluso si esa ubicación está en su propia zona defensiva.

7.12 Si el disco hace contacto con el área fuera de límites del campo de juego sin haber tocado el campo de juego o a un jugador atacante, entonces el lanzador podrá establecer su punto de pívot tanto en la marca de "brick" más cercana a la zona de gol que defiende, o en la ubicación de la zona central más cercana a donde el disco salió de los límites del campo (Sección 11.8). El llamado vinculante de "brick", debe ser señalizado por cualquier jugador atacante extendiendo por completo un brazo sobre la cabeza y llamando "brick" antes de recoger el disco.

8 Estado del Juego

8.1 El juego se considera 'muerto' y no es posible que ocurra un turnover:

8.1.1 Después del inicio de un punto, hasta que se haga el pull.

8.1.2 Después de un pull o de un turnover, cuando el disco deba ser llevado a la ubicación del punto de pívot y hasta que este sea establecido; o

8.1.3 Después de un llamado que detiene el juego, o cualquier otra interrupción, hasta que el disco sea chequeado; o

8.1.4 Después de que el disco golpee el suelo, hasta que la posesión sea establecida por el equipo apropiado.

8.1.5 Los jugadores pueden moverse durante el juego muerto (a menos que se especifique lo contrario).

8.2 El juego que no está 'muerto' se considera 'vivo'.

8.3 El lanzador no puede transferir la posesión de un disco durante el juego muerto a otro jugador.

8.4 Cualquier jugador podrá tratar de detener un disco que ruede o se deslice, después que este haya tocado el suelo.

8.4.1 Si en el intento de detener tal disco, el jugador altera la posición significativamente, entonces cualquier jugador oponente podrá pedir que el punto de pívot se establezca en el lugar donde el disco fue contactado.

8.5 Después de un turnover y después del pull, un jugador atacante debe moverse, caminando a velocidad normal, o más rápido, directamente al disco y establecer un punto de pívot.

8.5.1 Además de 8.5, después de un turnover, el ataque debe poner el disco en juego dentro de los siguientes límites, si el disco no sale de los límites de juego y su posición es:

8.5.1.1 En la zona central, dentro de los diez (10) segundos posteriores a que el disco se detuviera.

8.5.1.2 En la zona de gol (Endzone), en los veinte (20) segundos posteriores a que el disco se detuviera.

8.5.2 Si el ataque incumple el punto 8.5 o 8.5.1, la defensa puede dar una advertencia verbal 'retraso del juego' (Delay of Game o usando un "pre-conteo"), o puede llamar una violación.

8.5.2.1 Si después de la advertencia, el ataque sigue incumpliendo la regla 8.5, o 8.5.1, entonces 9.3.1 no aplica y la marca puede iniciar el conteo (stall count).

8.5.3

9 El Conteo

9.1 La marca administra y establece un conteo al lanzador anunciando "Contando" o "Stalling", y luego contando desde uno (1) hasta diez (10). El intervalo entre el comienzo de cada número del conteo debe ser de al menos un (1) segundo.

9.2 El conteo, debe ser claramente comunicado al lanzador.

9.3 La marca solo puede comenzar y continuar el conteo cuando:

9.3.1 La jugada se encuentra viva hasta que el pívot sea establecido después de un turnover.

9.3.2 Si está dentro de los tres (3) metros circundantes al punto de pívot; o la ubicación donde

estaría el punto de pívot si el lanzador no está en ese lugar, y

9.3.3 Todos los jugadores defensivos están legalmente posicionados (Sección 18.1).

9.4 Si la marca se aleja más allá del radio de 3 metros, o si otro jugador se convierte en la marca, el conteo deberá reiniciarse diciendo 'contando uno' (1) (Stalling one).

9.5 Después de la detención de una jugada, el conteo se reanuda de la siguiente manera:

9.5.1 Después de un llamado del atacante, aceptado por el defensor, el conteo se reinicia con "Contando uno" (1).

9.5.2 Después de un llamado del defensor, aceptado por el atacante, el conteo se inicia en un máximo de nueve (9).

9.5.3 Después de un "Stall-out" contestado por el atacante; el conteo se reinicia "contando ocho (8)".

9.5.4 Después de cualquier otro llamado, incluido el "pick", el conteo se restablece en un máximo de seis (6). Sin embargo,

9.5.4.1 Si el lanzador se encuentra involucrado en un llamado, y en otro lugar hay también una infracción en la recepción, y el disco se devuelve al lanzador, el conteo se reanuda en función de cómo se resolvió el llamado en el que estaba involucrado el lanzador.

9.5.4.2 Si hay un llamado de violación relacionado con el check (sección 10), el conteo se reanuda en el mismo número que fue dicho previo a la violación.

9.6 Para reanudar el conteo "en un máximo n", donde "n" queda establecido por 9.5.2, 9.5.4, o 20.3.6 se utilizará el siguiente criterio:

9.6.1 Si "x" es el último número acordado dicho completamente antes del llamado, entonces el conteo se reanuda con el número menor de entre estas dos opciones: "contando (x + uno)" o "Contando n".

10 El Check

10.1 Cuando la jugada se detenga durante un punto por una falta, violación, turnover contestado (no aceptado), turnover especifico, gol contestado (no aceptado), interrupción por discusión, al finalizar un tiempo fuera; la jugada tendrá que ser reanudada lo antes posible con un check. El check solo puede ser retrasado por la discusión de un llamado.

10.2 Posicionamiento de los jugadores tras el llamado (excepto en caso de tiempo fuera, a menos que se especifique lo contrario):

10.2.1 Si la jugada se paró antes de que se lanzara un pase, todos los jugadores tendrán que retomar las posiciones que tenían cuando se hizo el llamado.

10.2.2 Si la jugada se paró después de que se lanzara un pase, entonces:

10.2.2.1 Si el disco es devuelto al lanzador, todos los jugadores deben recuperar la posición que ocupaban cuando el lanzador soltó el disco, o cuando el llamado fue hecho, lo que ocurriera primero.

10.2.2.2 Si el resultado de la jugada se mantiene, todos los jugadores deben recuperar la posición que ocupaban cuando un jugador estableció posesión, o cuando el disco tocó el suelo.

10.2.2.3 Si otro jugador diferente al lanzador gana la posesión como resultado de un incumplimiento aceptado, todos los jugadores deben retomar la posición que ocupaban cuando ocurrió el incumplimiento.

10.2.3 Todos los jugadores deben permanecer estáticos en su posición hasta que el disco sea chequeado (checked in).

10.3 Cualquier jugador puede extender brevemente una interrupción del juego para corregir un problema con su equipamiento (llamando 'equipment'), pero una jugada activa no debe ser interrumpida con tales propósitos.

10.4 Previo al check, la persona que chequea el disco, y el oponente más cercano deben verificar que sus equipos se encuentran listos y posicionados según se indica en 10.2.

10.5 Si hay un retraso innecesario chequeando el disco, el equipo contrario puede dar la advertencia "retraso en el juego" (delay of game). Si el retraso continúa, el equipo que dió la advertencia puede chequear el disco diciendo "Disco en juego" (disc in), sin la verificación del equipo opuesto, pero solo si el equipo que chequea el disco se encuentra estático y posicionado según se indica en 10.2.

10.6 Para reanudar la jugada con un check:

10.6.1 cuando el lanzador tiene el disco

10.6.1.1 si hay un defensor lo suficientemente cerca, el defensor debe tocar el disco.

10.6.1.2 si no hay un defensor lo suficientemente cerca, el lanzador debe tocar el suelo con el disco y debe llamar "disc in".

10.6.2 Cuando el disco está en el suelo, el defensor más cercano al disco puede llamar "Disc In"

10.7 Un jugador puede llamar una violación sobre el check si un oponente:
- 10.7.1 intenta un pase sin el apropiado check según 10.6; o
- 10.7.2 reinicia la jugada sin la verificación del jugador oponente más cercano; o
- 10.7.3 si se mueve inmediatamente antes del chequeo; o
- 10.7.4 no estaba correctamente posicionado,
- 10.7.5 Después de este llamado de violación, cualquier pase no tendrá validez, independientemente de si fue completado o no, y la posesión del disco vuelve al lanzador (a menos que se aplique 16.3).

11 Límites del campo

11.1 El campo de juego entero está dentro del límite del campo de juego (in-Bounds). Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y están fuera de límites. Todos los no-jugadores son parte del área fuera del campo de juego.

11.2 El área fuera del campo de juego consiste en todo el suelo que no está dentro de los límites del campo de juego, y en todo lo que esté en contacto con el mismo, a excepción de los jugadores de la defensa, quienes siempre se consideran que están dentro del campo.

11.3 Un jugador atacante que no está fuera del campo se encuentra dentro del campo.
- 11.3.1 Un jugador en el aire mantiene su estado 'dentro/fuera del campo' hasta que entre en contacto con el campo de juego o con el área de fuera del campo respectivamente.
- 11.3.2 Un jugador que atrapa el disco, y luego entra en contacto con el área de fuera del campo, sigue considerándose dentro del campo de juego siempre que mantenga la captura hasta que establezca posesión.
  - 11.3.2.1 Si sale del campo de juego, debe establecer un punto de pívot en la ubicación del campo de juego por donde cruzó la línea perimetral (a menos que 14.3 se aplique).
- 11.3.3 Un lanzador que contacta la zona fuera de límites es considerado 'dentro de los límites' hasta que hace un pase.
- 11.3.4 El contacto entre los jugadores no transfiere el estado 'dentro/fuera del campo' de uno a otro.

11.4 Las siguientes situaciones son consideradas turnovers por fuera de límites y no es posible que el disco sea atrapado:
- 11.4.1 Alguna parte de un receptor atacante está fuera del campo cuando éste toca el disco; o
- 11.4.2 Tras atrapar el disco mientras está en el aire, un receptor del ataque realiza su primer contacto con el área fuera del campo mientras sigue en contacto con el disco.

11.5 El disco se considera dentro del campo (in-Bounds) una vez que la jugada está viva, o cuando la jugada es iniciada o reanudada.

11.6 El disco pasa a estar fuera del campo una vez que hace su primer contacto con el área de fuera del campo, o hace contacto con un jugador atacante que se encuentre fuera del mismo. Un disco atrapado por un jugador atacante tiene el mismo estado de dentro o fuera del campo que el jugador. Si el disco es simultáneamente atrapado por más de un jugador atacante, estando uno de ellos fuera del campo, el disco se considera fuera del campo.

11.7 El disco puede volar fuera de las líneas perimetrales y volver al campo de juego. También los jugadores pueden salir fuera del campo para realizar una jugada sobre el disco.

11.8 Antes de que un disco toque el área o un jugador de fuera de límites, el lugar del campo por el que salió el disco es el lugar más reciente donde estuvo:
- 11.8.1 Parcial o totalmente sobre el campo de juego; o
- 11.8.2 En contacto con un jugador de dentro del campo.

11.9 Si el disco se encuentra fuera del campo y a más de tres (3) metros de la ubicación del punto de pivot, los no-jugadores pueden recoger el disco para acercarlo. El lanzador debe acercar el disco los últimos tres (3) metros hasta el campo de juego.

12 Receptores y Posicionamiento

12.1 Una "atrapada" ocurre cuando un jugador ha cogido un disco que no gira entre al menos, dos partes corporales. Una "atrapada" permite a un jugador establecer la posesión del disco.
- 12.1.1 Si un jugador falla en mantener la atrapada debido al contacto posterior con el suelo relacionado a la atrapada, o con un compañero de juego, o con un jugador oponente legítimamente posicionado, se considera que la posesión no se produjo.

12.2 Después de establecer la posesión del disco este jugador pasa a ser el lanzador.

12.3 Si el disco es atrapado simultáneamente por jugadores del ataque y la defensa, el ataque mantiene la posesión.

12.4 Un jugador en una posición establecida, tiene derecho a mantenerse en esa posición y no debe sufrir contacto alguno por parte de ningún oponente.

12.5 Cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición del campo no ocupada por un jugador contrario, siempre y cuando no inicie contacto al tomar tal posición, y no se mueve de manera imprudente o peligrosamente agresiva.

12.5.1 Sin embargo, cuando el disco esté en el aire, ningún jugador debe moverse únicamente para evitar que el oponente ocupe un lugar desocupado para hacer una jugada al disco.

12.6 Todos los jugadores deberán tratar de evitar el contacto entre sí, y no hay ninguna situación donde un jugador pueda justificar el inicio de un contacto. Esto incluye evitar el contacto inicial con un oponente estático, o la posición esperada de un oponente basada en su velocidad y dirección. El hecho de "hacer una jugada al disco" no es un motivo válido para iniciar un contacto con otros jugadores.

12.6.1 Si un jugador no está razonablemente seguro de que podrá realizar una jugada legal al disco ante un oponente que se está moviendo de manera legal, ellos deben ajustar sus movimientos para evitar iniciar el contacto. Si el ajuste es hecho, el resultado de la jugada se mantiene.

12.7 El jugador que inicia el contacto es considerado el jugador que:

12.7.1 llegó al punto de contacto después de que el oponente haya establecido una posición legítima (estática o en movimiento) en ese punto; o

12.7.2 modificó su movimiento de manera que creó un contacto inevitable con un oponente que se movía de manera legal, considerando la posición, velocidad y dirección establecidas de todos los jugadores.

12.8 Pueden ocurrir algunos contactos menores de dos o más jugadores que se mueven a un mismo punto simultáneamente. Los contactos menores deben ser reducidos al mínimo, pero no se consideran falta.

12.9 Los jugadores no pueden usar sus brazos o piernas para impedir el movimiento de los jugadores rivales.

12.10 Ningún jugador puede asistir físicamente al movimiento de otro jugador, ni usar parte del equipamiento u objetos para ayudarlo a tocar el disco.

13 Cambio de Posesión (Turnover)

13.1 Un Cambio de Posesión (turnover), que transfiere la posesión del disco de un equipo al otro, ocurre cuando:

13.1.1 El disco entra en contacto con el suelo sin estar en posesión de algún jugador del ataque 'disco caído' (down).

13.1.1.1 Sin embargo, no es caído si el receptor atrapa el pase antes de que el disco contacte el suelo, y mantiene la atrapada mientras el disco está en contacto con el suelo.

13.1.2 La defensa establece posesión de un pase ("intercepción").

13.1.3 El disco sale del campo ("fuera"), o

13.1.4 Durante el pull, el equipo atacante toca el disco antes que este entre en contacto con el suelo y consecuentemente falla en establecer posesión del disco. Saque caído (dropped pull).

13.2 Un "Turnover", que transfiere la posesión del disco de un equipo al otro, y donde se detiene el juego, ocurre cuando:

13.2.1 En una atrapada hay una falta llamada por la defensa y aceptada por el ataque;

13.2.2 El lanzador no ha soltado el disco antes que la marca comience a pronunciar el principio de la palabra "diez" (10) en el conteo, ("stall-out");

13.2.3 El disco es entregado intencionalmente de un jugador atacante a otro sin haber estado completamente libre de contacto por ambos jugadores: 'entrega en mano' ("hand-over");

13.2.4 El lanzador hace rebotar intencionalmente el disco en otro jugador para recibir él mismo el pase: "rebote" ("deflection");

13.2.5 En el intento de un pase, el lanzador atrapa el disco una vez que este ya ha salido de sus manos, pero sin antes haber tenido contacto con otro jugador: 'auto-atrapada' o ("self-catch");

13.2.6 Un jugador atacante asiste intencionadamente el movimiento de un compañero de equipo

para atrapar un pase; o

13.2.7 Un jugador atacante utiliza parte de su equipamiento u objetos para atrapar un pase.

13.3 Si un jugador percibe que ocurrió un turnover, debe de llamarlo inmediatamente. Si el contrincante no está de acuerdo debe decir "no acepto" (contest) y la jugada debe parar. Si, después de la discusión, los jugadores no llegan a un acuerdo o no queda clara la jugada, el disco será devuelto al último lanzador no disputado.

13.4 Después de un llamado por conteo:

13.4.1 Si el lanzador todavía tiene la posesión del disco, pero cree que ocurrió un 'conteo rápido' o (fast-count), de forma que él no tuvo oportunidad razonable de llamar 'conteo rápido' antes del llamado (Stall-out), la jugada es tratada como si hubiera habido un incumplimiento aceptado de la defensa (9.5.1) o un 'stall-out' no aceptado (not accepted stall-out) (9.5.3).

13.4.2 Si el lanzador completa un pase, el lanzador puede no aceptar si cree que no fue un 'stall-out' , o que hubo un conteo rápido justo antes del llamado de 'stall-out'.

13.4.3 Si el lanzador no acepta un 'stall-out' pero a su vez intentó un pase, que no se completa, se produce un turnover y el juego se reanuda con un check.

13.5 Cualquier jugador del ataque puede tomar posesión del disco después de un turnover, excepto:

13.5.1 Después de una intercepción, en cuyo caso el jugador que hizo la intercepción debe de mantener la posesión; y

13.5.2 Después de una falta del atacante durante la recepción de un disco, en cuyo caso, el jugador que recibió la falta debe tomar la posesión del disco.

13.6 Si el jugador en posesión del disco después del turnover, o tras un pull que ya ha tocado el suelo, deja caer intencionalmente el disco; lo pone sobre el terreno de jueg; o transfiere la posesión, el jugador debe restablecer la posesión y reiniciar la jugada con un check.

13.7 Después de un turnover, la ubicación del cambio de posesión se localiza:

13.7.1 donde se detenga el disco, o éste sea recogido por el jugador atacante; o

13.7.2 donde se detenga el jugador que intercepte el disco; o

13.7.3 donde el lanzador se encuentre en el momento del llamado, en el caso de *13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5;* o

13.7.4 donde se encuentre el jugador atacante en caso de 13.2.6 y 13.2.7, o

13.7.5 donde ocurrió una falta defensiva recibiendo aceptada.

13.8 Si la ubicación del turnover se encuentra fuera del campo, o si el disco tocó un punto fuera del terreno de juego después del turnover, el lanzador debe de establecer su punto de pívot en el lugar de la zona central más cercano a donde el disco salió del terreno de juego. (Sección 11.8).

13.8.1 Si *13.8* no se aplica, un punto de pívot deberá ser establecido de acuerdo con *13.9, 13.10, o 13.11*.

13.9 Si la ubicación del turnover se encuentra en la zona central, el lanzador debe establecer un punto de pívot en ese punto.

13.10 Si la ubicación del turnover se encuentra en la zona de gol que se ataca, el lanzador debe establecer un punto de pívot en el lugar más cercano sobre la línea de gol.

13.11 Si la ubicación del turnover se encuentra en la zona de gol que la ofensa está defendiendo, el lanzador puede elegir dónde establecer un punto de pívot:

13.11.1 En el lugar del turnover: permaneciendo en ese punto, o simulando un pase; o

13.11.2 Sobre la línea de gol, en el punto más cercano de la ubicación del turnover, moviéndose con el disco hacia dicho punto.

13.11.2.1 El posible lanzador, antes de recoger el disco, puede señalar la opción de la línea de gol extendiendo completamente el brazo por encima de su cabeza.

13.11.3 El moverse inmediatamente, mantener la ubicación del turnover, fingir un pase, o señalar la opción de línea de gol, determina dónde establecer el punto de pívot y esto no se puede revertir.

13.12 Si después de un turnover aceptado, la jugada continúa inadvertidamente, el juego se detiene y el disco se devuelve a la ubicación del turnover, los jugadores vuelven a la posición que tenían en el momento en que el turnover ocurrió, y la jugada se reanuda con un check.

14 Anotación

14.1 Un gol se anota cuando un jugador dentro de los límites del campo de juego atrapa un pase legítimo:

14.1.1 todos los puntos de contacto están dentro de la zona de gol a atacar, o para un jugador en el aire, todos sus primeros puntos simultáneos al contactar el suelo después de atrapar el disco, están completamente dentro de la zona de gol a atacar, y.

14.1.2 consecuentemente establece posesión del disco, y mantiene la atrapada en toda la duración de los contactos con el suelo relacionados a la atrapada (nota 12.1, 12.1.1).

14.2 Si un jugador cree que un gol ha sido anotado, debe hacer el llamado de "gol" y el juego se detiene. Después de un llamado de gol retractado o no aceptado, la jugada se debe reiniciar con un check y el llamado se considera hecho cuando el jugador estableció posesión del disco.

14.3 Si un jugador en posesión del disco termina con su punto de pívot detrás de la línea de la zona de gol que está atacando, sin anotar un gol acorde a la regla 14.1, entonces el jugador tiene que establecer su punto pívot en el lugar más cercano a la línea de gol.

14.4 El momento en que un gol es anotado se determina cuando el jugador establece posesión.

15 Llamar Faltas, Infracciones y Violaciones

15.1 El incumplimiento de las reglas debido a un contacto no menor entre dos o más jugadores oponentes es una falta.

15.1.1 Un jugador que inicia intencionadamente un contacto menor es un incumplimiento de las reglas, pero debe ser tratada como una violación, y no como una falta.

15.2 El incumplimiento de las reglas relacionadas a una marca, o travel, es una infracción. Las infracciones no paran el juego.

15.3 Cualquier otro incumplimiento de las reglas es una violación.

15.4 Solo el jugador sobre el cual se comete una falta podrá llamarla, llamando 'falta'.

15.5 En general, sólo el lanzador podrá reclamar una infracción, llamando el nombre específico de la infracción.

15.5.1 Sin embargo, cualquier jugador del ataque puede llamar una doble marca ('double team') y cualquier jugador de la defensa puede llamar una infracción de travel.

15.6 Cualquier jugador oponente podrá reclamar una violación, llamando el nombre especifico de la violación o solo "violación", a menos que una regla en particular lo especifique de otra forma.

15.7 Cuando se hace un llamado de falta o violación que detiene el juego, los jugadores deben detener el juego comunicando visible o audiblemente la interrupción tan pronto como sean conscientes del llamado, y todos los jugadores deben hacer eco del llamado en el campo. Si el juego se ha detenido por una discusión sin que se haya hecho ningún llamado, se considera que se ha hecho un llamado en el momento que se inició la discusión.

15.8 Los llamados deben hacerse inmediatamente después de que la infracción sea identificada.

15.9 Después de que un jugador pare la jugada incorrectamente, incluso después de escuchar mal un llamado, no conocer las reglas, o no hacer el llamado inmediatamente:

15.9.1 Si el oponente gana o retiene la posesión, cualquier jugada resultante se mantiene,

15.9.2 Si el oponente no gana o retiene la posesión del disco, este debe volver al último lanzador no disputado, a no ser que se aplique 16.3. El conteo se reanuda como si un incumplimiento aceptado es causado por un jugador que inició la parada incorrectamente.

15.10 Si el jugador del equipo sobre el cual fue llamada la falta, infracción o violación, está en desacuerdo con lo ocurrido, o no cree que el llamado sea correcto, este debe llamar "no acepto" (contest).

15.11 Si un jugador que hace cualquier llamado determina que este llamado fue incorrecto, puede retractarse llamando "me retracto" (retracted). El conteo se reanuda como si un incumplimiento aceptado hubiera sido causado por ese jugador.

15.12 Si ocurren varios incumplimientos a la vez en la misma jugada o antes de que la jugada se detenga, la resolución debe hacerse en orden inverso (el último incumplimiento primero, los primeros incumplimientos al final).

15.13 Se invita a los jugadores a usar las señales de mano de WFDF para comunicar todos los llamados.

16 Continuación del Juego después de un Llamado

16.1 Siempre que una Falta o Violación sea llamada, o un jugador intenta parar una jugada de cualquier manera, el juego se detiene inmediatamente y no hay posibilidad de que ocurra un turnover, excepto en las situaciones especificadas en 15.9, 16.2, y 16.3.

16.2 Si una falta o violación:

16.2.1 Es llamado en contra del lanzador y este intenta un pase, o

16.2.2 Es llamado por el lanzador durante el acto de lanzar, o

16.2.3 Es llamado u ocurre cuando el disco está en el aire, entonces el juego continúa hasta que la posesión sea establecida.

16.2.4 Una vez la posesión ha sido establecida:

16.2.4.1 Si el equipo que llama la falta o violación, gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada se mantiene. La jugada puede continuar sin parar, si los jugadores que hicieron el llamado de falta o violacion llaman tan pronto como les sea posible 'ley de ventaja' ("play on").

16.2.4.2 Si el equipo que llama la falta o violación, no gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada debe detenerse.

16.2.4.2.1 Si el equipo que llama la falta o violación, cree que la posesión se ha visto afectada por la falta o violación, el disco será devuelto al lanzador para un check (a menos que una regla específica diga lo contrario).

16.3 Independientemente de cuando se haga cualquier llamado, si los jugadores involucrados de ambos equipos coinciden en que el suceso o el llamado no afectó el resultado, la jugada se mantiene.

16.3.1 Si la jugada resulta en gol, el gol se mantiene.

16.3.2 Si la jugada no resultó en gol, los jugadores afectados deberán compensar cualquier desventaja en la posición causado por el suceso o llamado,,y reanudarán el juego con un check

17 Faltas

17.1 Juego peligroso ("Dangerous Play"):

17.1.1 Las acciones que demuestren la imprudencia ante la seguridad de los demás jugadores o supongan riesgo de lesión sobre otros jugadores; y otros comportamientos peligrosamente agresivos, son considerados como una jugada peligrosa y tienen que ser tratados como una falta independientemente de si ocurrió contacto, o de cómo ocurrió el contacto. Esta regla no puede ser sustituida por ninguna otra regla sobre faltas. Si el llamado por juego peligroso es aceptado, deberá ser tratado como la falta más relevante de la sección 17.

17.2 Faltas Recibiendo:

17.2.1 Una falta recibiendo ocurre cuando un jugador inicia el contacto no menor con un oponente antes, durante, o directamente después de que un jugador haga una jugada al disco.

17.2.1.1 El contacto con el brazo o la mano de un oponente, que ocurre después de que el disco haya sido atrapado, o después de que el oponente no pueda hacer una jugada al disco, no es base suficiente para una falta, pero debe ser evitado (excluyendo el contacto relacionado a la Sección 17.1 y 17.3).

17.2.2 Después de aceptar una falta recibiendo el jugador que recibe la falta gana la posesión en el lugar del incumplimiento, incluso si la ubicación es en una endzone, y la jugada se reinicia con un check. Si, tras el check, se aplica 14.3, el conteo no puede empezar hasta que el punto de pívot sea establecido en el lugar más cercano de la línea de gol. Si la falta es no aceptada, el disco vuelve al lanzador.

17.3 Falta de Strip (disco-quitado):

17.3.1 Una falta de Strip, ocurre cuando un oponente comete falta sobre otro jugador causando que al jugador se le caiga el disco que había atrapado o que pierda la posesión del disco.

17.3.2 Si el receptor se encontraba en la zona de gol que ataca, y la falta es aceptada, el gol es otorgado.

17.4 Faltas por Bloqueo:

17.4.1 Una falta por bloqueo ocurre cuando un jugador toma una posición, la cual un oponente, que se mueve de manera legítima no puede evitar, considerando la posición esperada del oponente basada en su velocidad y dirección establecidas, y resulta en un contacto no menor. Esta debe ser tratada como una falta recibiendo, o como falta indirecta, lo que sea aplicable.

17.5 Faltas Fuera por Fuerza:

17.5.1 Una falta "Fuera por fuerza'", ocurre cuando, un receptor está en proceso de establecer posesión del disco, y recibe una falta de un defensor que no ha establecido aún su posición, y el contacto ocasiona que el receptor:

17.5.1.1 Aterrice fuera de límites en vez de dentro de límites; o

17.5.1.2 Que atrape el disco en la zona central en vez de en la zona de gol que está atacando.

17.5.2 Si el receptor hubiese atrapado el disco en la zona de gol que ataca, es un gol;

17.5.3 Si la falta "fuera por fuerza" no es aceptada, y el receptor ha aterrizado fuera de límites, el disco retorna al lanzador, de lo contrario el disco se queda con el receptor.

17.6 Faltas de la defensa en el lanzamiento (Faltas de la marca):

17.6.1 Una Falta defensiva lanzando (marca), ocurre cuando:

17.6.1.1 Un jugador defensivo se encuentra ilegalmente posicionado (sección 18.1), y se produce un contacto no menor entre el defensor ilegítimamente posicionado y el lanzador; o

17.6.1.2 Un jugador defensivo inicia contacto no menor con el lanzador, o hay un contacto no menor como resultado del movimiento del lanzador y el defensor, que intentan ocupar la misma posición libre, previamente al lanzamiento.

17.6.1.3 Si una falta defensiva lanzando ocurre antes de que el lanzador suelte el disco, y no durante el movimiento de lanzamiento, el lanzador puede elegir llamar una infracción de 'contacto' llamando 'contacto'. Tras una infracción de 'contacto' aceptada, la jugada no para y el defensor debe reanudar el conteo en 1.

17.7 Faltas del ataque en el lanzamiento (el lanzador):

17.7.1 Una falta ofensiva lanzando ocurre cuando, el lanzador es el único responsable de iniciar contacto no menor con un jugador defensor que se encuentra legalmente posicionado.

17.7.2 El contacto que ocurre por la inercia del movimiento de lanzar no es base suficiente para una falta, pero debe ser evitado.

17.8 Faltas Indirectas:

17.8.1 Una falta indirecta ocurre cuando hay contacto no menor entre el receptor y un jugador defensivo que no está directamente implicado en la jugada, o en el intento de hacer una jugada al disco.

17.8.2 Si la falta es aceptada, el jugador puede corregir cualquier desventaja causada debido a la falta.

17.9 Faltas Compensatorias:

17.9.1 Si una falta aceptada es llamada en la misma jugada por ambos jugadores, del ataque y de la defensa, hay faltas compensatorias y el disco se tiene que devolver al último lanzador no disputado.

17.9.2 Si ocurre un contacto no menor causado por dos o más jugadores opuestos que se mueven hacia un solo punto simultáneamente, esto debe ser tratado como faltas compensatorias.

17.9.2.1 Sin embargo, si esto ocurre después de que el disco haya sido atrapado, o después de que jugadores relevantes involucrados no puedan hacer una jugada al disco, esto tiene que ser tratado como Falta Indirecta (excluyendo el contacto relacionado con la sección 17.1).

18 Infracciones y Violaciones

18.1 Infracciones de marca:

18.1.1 Las infracciones de marca incluyen lo siguiente:

18.1.1.1 Conteo rápido (fast Count) - La marca:

18.1.1.1.1. inicia o continúa el conteo incorrectamente,

18.1.1.1.2. no inicia o reinicia el conteo con "contando" ("Stalling"),

18.1.1.1.3. cuenta en intervalos menores de un (1) segundo,

18.1.1.1.4. no reduce o resetea correctamente el conteo cuando corresponda, o

18.1.1.1.5. no inicia el conteo con el número correcto.

18.1.1.2 Montarse ("Straddle") - es cuando la línea entre los pies de un jugador defensivo está dentro del diámetro de un disco, del punto de pívot del lanzador.

18.1.1.3 Espacio de disco ("disc space") - es cuando cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo está a una distancia menor al diámetro de un disco, del torso del lanzador. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es considerada una infracción.

18.1.1.4 Encerrar ("wrapping") - es cuando la línea creada entre las manos o brazos del defensor se encuentran más cerca del límite que marca el diámetro de un disco del torso del lanzador, o cualquier otra parte de su cuerpo que esté por encima del punto de pívot del lanzador. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es considerada una infracción.

18.1.1.5 Doble Marca (double Team) - es cuando un jugador defensivo, que no es el que está marcando, está dentro de los tres (3) metros circundantes al punto de pívot del lanzador sin estar cubriendo a otro jugador atacante. Sin embargo, el simple hecho de correr por esta zona no implica una doble marca.

18.1.1.6 Visión – es cuando un jugador defensivo usa cualquier parte de su cuerpo para obstruir intencionalmente la visión del lanzador.

18.1.2 Una infracción de marca puede ser no aceptada por la defensa (la marca), en este caso la jugada se detiene.

18.1.2.1 Si un pase se completa, una infracción de la marca contestada o retractada tiene que ser tratada como una violación de la defensa, y el disco tiene que volver al lanzador.

18.1.3 Después de que suceda alguna de las infracciones de marca enumeradas en el punto 18.1.1 que sea aceptada, la marca debe reanudar el conteo con el número anterior al último número dicho completamente antes del llamado, menos uno (1)

18.1.4 La marca no podrá reanudar el conteo hasta que se corrija cualquier posicionamiento ilegal. De lo contrario resultaría sucesivamente en una Infracción de marca.

18.1.5 En vez de llamar infracción de marca, el lanzador puede llamar violación de marca y detener el juego si:

18.1.5.1 el conteo no es corregido,

18.1.5.2 no hay conteo,

18.1.5.3 Hay una evidente infracción de marca, o

18.1.5.4 Existe un patrón repetitivo de infracciones de marca.

18.1.6 Si una infracción o violación de marca que es llamada por el lanzador que también intenta un pase antes, durante o después del llamado, el llamado no tiene consecuencias (a menos que se aplique 18.1.2.1) y si el pase no es completado se produce un turnover.

18.2 Infracciones por pasos (Travel):

18.2.1 El lanzador puede intentar un pase en cualquier momento, siempre y cuando se encuentre por completo dentro de los límites del campo de juego, o haya establecido su punto de pívot dentro del mismo.

18.2.1.1 Sin embargo, si un jugador dentro del límite atrapa un disco mientras está en el aire, puede intentar un pase antes de tocar el suelo.

18.2.2 Después que el lanzador atrape el disco, este tiene que reducir su velocidad tan pronto como le sea posible sin cambiar de dirección hasta establecer su punto de pívot.

18.2.2.1 Sin embargo, si un jugador atrapa el disco mientras corre o salta, el jugador puede soltar un pase sin intención de reducir la velocidad y sin establecer un punto de pívot, siempre y cuando:

18.2.2.1.1 No cambie la dirección o aumente la velocidad hasta que suelta el pase; y

18.2.2.1.2 Realice un máximo de dos puntos de contacto adicionales con el suelo después de atrapar el disco y antes de soltar el pase.

18.2.3 El lanzador se puede moverse en cualquier dirección (pivotando), solamente estableciendo el "punto de pívot", el cual es un punto específico en el suelo con el que una parte de su cuerpo mantiene contacto constante hasta que el disco es lanzado.

18.2.4 Un lanzador que no está de pie, puede usar cualquier parte de su cuerpo como punto de pívot.

18.2.4.1 Si se levanta, no se considera 'travel' siempre que establezca un punto de pívot en el mismo sitio.

18.2.5 Una Infracción de Travel ocurre si:

18.2.5.1 El lanzador establece un punto de pívot en un lugar incorrecto, incluyendo el no reducir la velocidad tan rápido como se pueda tras atrapar el disco, o cambiar de dirección tras atrapar el disco;

18.2.5.2 El lanzador realiza un pase incumpliendo 18.2.2.1;

18.2.5.3 siempre que el lanzador tenga que moverse a un lugar específico, el lanzador no establece el punto de pívot hasta comenzar el movimiento de lanzar;

18.2.5.4 El lanzador falla en mantener establecido su punto de pívot hasta que libere el disco;

18.2.5.5 Un jugador, intencionalmente, golpea el disco o lo desvía hacia él mismo simplemente con el propósito de avanzar en una dirección específica.

18.2.6 El juego no se detiene después de un llamado de infracción de travel aceptado.

18.2.6.1 El lanzador establece su punto de pívot en el lugar correcto, como es indicado por el jugador que llamó el travel. Esto debe ocurrir sin retraso por parte de ninguno de los jugadores implicados.

18.2.6.2 el conteo se detiene, y el lanzador no debe lanzar el disco hasta que un punto de pívot sea establecido en el lugar correcto.

18.2.6.3 La marca no necesita decir 'contando' (Stalling) antes de reanudar el conteo.

18.2.7 Si, después de llamar una infracción de travel, pero antes de corregir el punto de pívot, el lanzador hace un lanzamiento y completa un pase, el equipo defensivo puede llamar 'violación'. El juego se detiene y el disco vuelve al lanzador. El lanzador debe volver al lugar que ocupaba cuando se llamó la infracción. La jugada se debe reanudar con un check.

18.2.8 Si, después de una infracción de travel, el lanzador realiza un pase incompleto, la jugada

continúa.

18.2.9 Después de contestar un llamado de travel donde el lanzador no ha soltado el disco, la jugada se detiene.

18.3 Violaciones por obstrucción (Pick):

18.3.1 Si un jugador defensivo se encuentra marcando a un jugador atacante y otro jugador le impide moverse hacia/con ese jugador, ese jugador defensivo puede llamar 'Pick'. Sin embargo, no es un pick si ambos jugadores tanto el defendido como el jugador obstruido están haciendo una jugada al disco.

18.3.1.1 Antes de llamar un 'pick', el defensor puede esperar hasta un máximo de 2 segundos con la intención de evaluar si la obstrucción afecta a la jugada.

18.3.2 Si la jugada se detiene, el jugador obstruido podrá moverse a la posición que él considere hubiese tenido de no haber ocurrido la obstrucción, a menos que se especifique lo contrario.

18.3.3 Todos los jugadores deberán esforzarse de forma razonable en evitar los 'picks'.

18.3.3.1 Durante cualquier detención de juego, los jugadores contrincantes pueden ajustar ligeramente sus posiciones para evitar obstrucciones 'picks' potenciales.

19 Detenciones de Seguridad

19.1 Detención por Lesión ("Injury"):

19.1.1 Una detención por lesión puede ser llamada por el jugador lesionado o por cualquier jugador del mismo equipo.

19.1.2 Si el injury no fue provocado por el contacto con un oponente, el jugador puede elegir entre ser sustituido, o usar un tiempo fuera de su equipo

19.1.3 Si la lesión fue provocada por el contacto con un oponente, el jugador puede elegir entre ser sustituido o quedarse.

19.1.4 Si el jugador lesionado había establecido posesión del disco, y el jugador suelta el disco debido a la lesión, el jugador mantiene la posesión del disco.

19.1.5 La detención debida al injury, se considera efectiva en el momento en que se produjo la lesión, a menos que el jugador lesionado decida continuar jugando antes de que se llame la detención.

19.1.6 Si el disco se encontraba en el aire cuando se llamó el injury, la jugada continúa hasta que un jugador establece posesión, o el disco toque el suelo. Si el injury no es provocado por una falta del oponente, el pase o el turnover se mantienen y la jugada se inicia en ese lugar después de la detención.

19.2 Detenciones Técnicas

19.2.1 Cualquier jugador que reconozca una situación que pueda poner en peligro a los jugadores, incluyendo si el jugador tiene heridas sangrantes abiertas, deberá llamar "Detención Técnica" ("Stop"). La jugada debe parar inmediatamente.

19.2.1.1 Un compañero de equipo, entrenador, u oficial indicado, deberá avisar de forma activa a los jugadores de cualquier condición que ponga en peligro a los jugadores.

19.2.1.2 Un jugador que tiene un problema relacionado a una herida abierta o sangrante tiene setenta (70) segundos para corregir el problema. Si necesita tiempo extra para corregirlo tendrá que elegir entre ser sustituido o usar un tiempo fuera de su equipo.

19.2.2 Durante una jugada, el lanzador puede llamar una detención técnica para reemplazar un disco severamente dañado.

19.2.3 Después de una interrupción técnica llamada mientras el disco estaba en el aire, o si la jugada ha seguido por desconocimiento.

19.2.3.1 Si el llamado no afectó la jugada, la continuación de la misma o el turnover se mantienen y se continúa el juego en ese lugar.

19.2.3.2 Si el llamado o asunto afectó la jugada, el disco se devuelve al lanzador.

19.3 Si un jugador es sustituido tras un injury, o para corregir una ilegalidad en el equipamiento, el equipo contrario también puede optar por sustituir a un jugador.

19.3.1 Los jugadores sustituidos adquieren el estado completo (ubicación, posesión, situación del conteo, etc), del jugador al que están sustituyendo y pueden hacer llamados en su nombre.

20 Tiempos fuera

20.1 El jugador que quiera llamar un tiempo fuera debe formar una letra "T" con las manos, o con una mano y el disco, y debe llamar "tiempo fuera" o (time-out) en voz alta para los jugadores

oponentes.

20.2 Después del inicio de un punto y antes de que ambos equipos indiquen tener listas sus líneas, un jugador de cualquier equipo podrá pedir un tiempo fuera. El tiempo fuera extiende el tiempo entre el comienzo del punto y el pull, en setenta y cinco (75) segundos.

20.3 Después del 'pull', solamente el lanzador en la posesión de un disco podrá pedir un tiempo fuera. El tiempo fuera comienza cuando se forma la 'T' y dura setenta y cinco (75) segundos. Después de ese tiempo fuera:

- 20.3.1 No se permiten sustituciones, excepto por injury.
- 20.3.2 La jugada se reanuda en la ubicación del pívot.
- 20.3.3 Tiene que mantenerse el mismo lanzador.
- 20.3.4 Todos los jugadores del ataque tienen que establecer una posición estática en cualquier ubicación.
- 20.3.5 Una vez que los jugadores del ataque se hayan posicionado, los jugadores de la defensa tienen que establecer una posición estática en cualquier ubicación; y
- 20.3.6 el conteo se restablece en un máximo de nueve (9). Sin Embargo, si la marca ha sido cambiada, el conteo se reinicia con 'Contando uno (1)'.

20.4 Si el lanzador pide un tiempo fuera cuando la jugada está viva y cuando su equipo ya no tiene derecho a más tiempos fuera, el juego se detiene. Antes de reiniciar el juego con un check, la marca debe añadir dos (2) segundos al conteo establecido. Si esto resulta en un conteo de diez (10) o más, es un turnover por conteo fuera ("stall-out").

21 Definiciones

Acto de Lanzar	Ver *movimiento de lanzamiento.*
Afectar la jugada	Un incumplimiento afecta a una jugada específica cuando se asume de manera razonable que esta se hubiera desenvuelto de una manera significativamente distinta si este incumplimiento no hubiera ocurrido.
Atrapar o atrapada	Un disco que no gira atrapado entre al menos dos partes del cuerpo. Si un jugador atrapa inicialmente un pase y luego, antes de establecer posesión, no mantiene la atrapada ('mantener la atrapada' significa que continúe teniendo un disco que no gira entre al menos dos partes corporales), esa atrapada inicial se considera que ha terminado.
Cambio de posesión (Turnover)	Cualquier acción que resulte en un cambio de equipo en posesión. Un cambio de posesión no se considera una violación.
Campo de juego	El área que incluye la zona central y las zonas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales.
Contacto menor	Contacto que involucra un forcejeo físico menor y que no altera el movimiento o posición de otro jugador. No son considerados contacto menor: contactos con los brazos extendidos o manos de un oponente que está a punto de, o que está tocando el disco, o contactos con la mano del lanzador durante el gesto de lanzar.
Contacto con el Suelo	Se refiere al contacto directo con el suelo de todo jugador, directamente relacionado con una acción o jugada, incluyendo caer o recuperarse después de un tropiezo (Ej. saltando, aterrizando, apoyándose o cayendo)
Cubrir o marcar (defensivamente hablando)	Acción que realiza un defensa que está cubriendo o marcando a un jugador atacante por el hecho de encontrarse dentro de los 3 metros circundantes al jugador del ataque y reaccionar ante este jugador.
Defendiendo	Un defensor está defendiendo a un jugador ofensivo cuando está a menos de tres metros de ese jugador atacante y está reaccionando a ese jugador ofensivo.
Donde se detiene el disco	Se refiere a la localización donde un jugador establece posesión, el disco se detiene de forma natural, o donde el disco deje de rodar o deslizarse.
Fuera de límites (OB)	Todo lo que no es parte del campo de juego, incluyendo las líneas perimetrales.
Hacer una jugada al disco	Cuando el disco está en el aire, acción y efecto de un jugador el cual está intentando hacer contacto con el disco de cualquier manera, por ejemplo, para atraparlo o bloquearlo. Esto incluye el proceso de correr hacia el lugar en el que esperan hacer contacto con el disco.
Intercepción	Acción que ocurre cuando un jugador de la defensa establece la posesión de un lanzamiento realizado por un jugador del equipo atacante.
Interrupción del juego	Cualquier detención del juego debido a una falta, violación, discusión, llamado no aceptado, Injury o tiempo- fuera, que requiera un check para reanudar la jugada.
Juego o Jugada	Comienza después del pull, y dura hasta antes de anotar un gol. La jugada podrá detenerse debido a un llamado, en cuyo caso el juego se reinicia con un check.
Jugador	Las personas que actualmente participan jugando en el punto.
Jugador defensivo o de la defensa (defensor)	Cualquier jugador del equipo que no está en posesión del disco.
Jugador del ataque u ofensivo (atacante)	Un jugador cuyo equipo está en posesión del disco.
Lanzador	El jugador del ataque que tiene posesión del disco, o el jugador que acaba de lanzar el disco antes de que el resultado del lanzamiento haya sido determinado.
Lanzamiento	Un disco en vuelo que sigue el movimiento del lanzamiento, incluyendo los de después de un intento de finta y un disco soltado intencionalmente, que resulta en la pérdida de contacto entre el lanzador y el disco. Un pase es el equivalente a un lanzamiento.
Línea	Un límite que define las áreas de juego. En un campo no delimitado, el límite se define como una línea imaginaria entre 2 marcadores del campo con el grosor de esos marcadores. Los segmentos de las líneas no están extrapolados fuera de los marcadores definidos.
Línea de gol	La línea que separa la zona central de cada zona de gol. No forman parte de la zona de gol.

Líneas perimetrales	Líneas que separan la zona central y las zonas de gol del área fuera de límites. Estas no son parte del campo de juego.
Llamado (Pitar, reclamar o Llamar)	Declaración claramente comunicada que indica que una falta, infracción, violación, turnover o Injury ha ocurrido. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta o "Foul" en inglés, "Travel", nombre específico de la infracción de marca, Violación (o nombre específico de la Violación), nombre específico del Turnover, "Detención Técnica" y "Lesión" o "Injury".
Marca	El jugador de la defensa que puede contar de 1 a 10 al lanzador.
Mejor Perspectiva	Se refiere al punto de vista más completo que un jugador puede tener con relación al disco, el campo, los jugadores y las líneas envueltas en la jugada.
Movimiento de lanzamiento	El movimiento de lanzamiento es el movimiento que transfiere la inercia del lanzador al disco en la dirección de vuelo y resulta en un lanzamiento. Pivotar y cargar el brazo (mover el disco hacia atrás para obtener más velocidad del brazo al lanzar) no son parte del acto de lanzamiento.
No-Jugador	Cualquier persona, incluyendo a un miembro del equipo, que no es un jugador activo en el juego.
Pívot	Cuando el lanzador se mueve en cualquier dirección mientras mantiene una parte del cuerpo en contacto constante con un punto específico del suelo llamado punto de pívot. Un jugador establece un punto de pívot colocando o manteniendo una parte particular de su cuerpo en ese punto específico, el cual usa intencionadamente como punto de pívot. Si un lanzador tiene múltiples opciones de punto de pívot, el punto de pívot no es determinado hasta que pivotee.
Pre-conteo	Una advertencia respecto a los límites de tiempo para reanudar la jugada, avisadas mediante advertencias dadas a los veinte (20), diez (10) y cinco (5) segundos (según corresponda)
Posesión del disco	Un jugador establece posesión de un pase cuando: - Atrapa un pase y mantiene la atrapada durante más de un instante considerable, y - mantiene la atrapada durante todo el contacto con el suelo relacionado con la atrapada, o hasta que lanza el disco. Un jugador puede también establecer posesión cuando un disco que ya ha golpeado el suelo es recogido, o se lo dan tras un Turnover, pull o detención. Una vez que el jugador ha establecido posesión, puede cambiar el tipo de agarre sobre el disco y esto no afectará la posesión, siempre que mantenga contacto con el disco. Un disco en posesión del jugador, o atrapado por un jugador, es considerado parte de ese jugador. El equipo cuyo jugador está en posesión o cuyo jugador puede tomar el disco es considerado el equipo en posesión.
Posición legítima o legal	La posición estática o en movimiento establecida por un jugador que no está incumpliendo ninguna regla.
Ubicación del pívot	Un punto en el campo de juego donde, después de un turnover, después del pull, después de un tiempo fuera, después de abandonar la zona central, el lanzador debe establecer un punto de pívot, o donde el punto de pívot haya sido establecido.
Receptores	Todo jugador del ataque que no sea el lanzador.
Pull	El lanzamiento de la defensa a la ofensa que comienza el juego al inicio de una mitad o después de un gol. El pull no se considera como pase legal.
Suelo	El terreno consiste de todos los objetos sólidos sustanciales, incluyendo césped, conos, equipamentos, agua, árboles, vallas, paredes y no-jugadores. Pero excluyendo a todos los jugadores y la vestimenta que usan, partículas de aire y lluvia.
Zona Central	Son las áreas del campo de juego incluyendo las líneas de gol pero excluyendo las líneas perimetrales y la zona de gol.
Zona de gol	Una de las dos áreas al final del campo de juego donde los equipos pueden anotar un gol al atrapar el disco allí.
Zona de gol de la defensa.	Zona de gol en la cual el equipo mencionado está actualmente defendiendo del intento del equipo opuesto de anotar un gol.
Zona de gol que se ataca	Es la zona de gol en donde el equipo en cuestión intenta anotar un gol.

Licencia Legal

Este trabajo ("WFDF Rules of Ultimate 2021-2024"), y todos los documentos de reglas de la WFDF relacionados, están bajo una licencia Creative Commons Attribution 4.0. El titular de la licencia y autor original de este trabajo es la Federación Mundial de Disco Volador (World Flying Disc Federation) una corporación sin fines de lucro, registrada en el estado de Colorado, USA. Esto es un resumen del Código Legal apto para ser leído por cualquier persona (la licencia completa puede ser encontrada en el Apéndice G).

Usted tiene la libertad de:

- ✓ Copiar, distribuir, presentar y efectuar este trabajo.
- ✓ Realizar trabajos derivados.
- ✓ Hacer uso comercial de este trabajo.

Bajo las siguientes condiciones:

- ✓ Debe atribuirse el trabajo de la manera que le especifiquen tanto el titular de la licencia como el autor.
- ✓ Para cualquier uso o distribución, usted debe dejar claro a terceros los términos de la licencia a la cual está sujeta este trabajo.
- ✓ Cualquiera de estas condiciones puede no tener que aplicarse si usted obtiene permiso expreso por parte de la WFDF.

Su justo uso y otros derechos no se verán afectados en absoluto por lo anteriormente expuesto.

Obra traducida al español y derivada de la versión original en inglés *"WFDF Rules of Ultimate 2021-2024"* por: Miguel Espiau Sánchez (FEDV), Andrés Iglesias Gómez (FEDV-Collaborator), Edwin Acuña (Game Advisor Colombia) y Sanyam García (Game Advisor Colombia).

Editado por: Game Advisor Colombia y Federación Española del Disco Volador.