

Reglas del Ultimate de la WFDF 2017

Versión en Español derivada de:
Versión oficial de la WFDF efectiva desde 2017-01-01

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 de un Partido	4
7. El Saque (Pull).....	4
8. Estado del Disco	5
9. Cuenta (Stall Count).....	5
10. El Chequeo (The Check)	6
11. Límites del campo (Out-of-Bounds).....	6
12. Receptores y Posicionamiento.....	7
13. Cambio de Posesión (Turnover).....	8
14. Puntuación	9
15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones.....	9
16. Continuación del Juego después de pitar una Falta o Violación	10
17. Faltas.....	10
18. Infracciones y Violaciones.....	11
19. Interrupciones.....	13
20. Tiempo Muerto	13
Definiciones.....	15
Licencia Legal.....	18

Introducción

El Ultimate es un deporte jugado siete contra siete (7) con un disco volador (Frisbee). Se juega en un campo rectangular, con medidas aproximadas a un campo de fútbol con la mitad de anchura y con una zona de anotación en cada extremo. El objetivo de cada equipo es anotar goles atrapando, uno de sus jugadores, un pase 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 sea completado 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 15 goles y duran alrededor de 100 minutos. El Ultimate es un deporte auto-arbitrado y de no-contacto. El *Espíritu de Juego* guía cómo los jugadores resuelven el juego y 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.

I. Espíritu de Juego

- I.1 El Ultimate es un deporte de no-contacto y auto-arbitrado. Todos los jugadores son responsables de administrar las reglas y regirse a ellas. El Ultimate se basa en el *Espíritu de Juego*, el cual delega la responsabilidad de aplicar el juego limpio sobre cada jugador.
- I.2 Se confía en que ningún jugador incumplirá las reglas intencionadamente; es por ello que no existen sanciones severas por incumplimientos indebidos, en cambio, sí existe un método para reanudar el juego, de manera que se simule lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese existido infracción.
- I.3 Los jugadores deben ser conscientes del hecho de que están actuando como mediadores entre los equipos, durante todo el arbitraje. Los jugadores deberán:
 - I.3.1 Conocer las reglas;
 - I.3.2 Ser imparciales y objetivos;
 - I.3.3 Ser honestos;
 - I.3.4 Explicar sus puntos de vista de forma clara y concisa;
 - I.3.5 Dar a los oponentes la oportunidad razonable de hablar;
 - I.3.6 Resolver las discusiones lo más rápido posible, usando un lenguaje respetuoso.
 - I.3.7 Realizar llamadas de manera consistente durante todo el partido, y
 - I.3.8 Solo hacer una llamada cuando la falta o violación es suficientemente trascendente como para afectar el resultado de la acción.
- I.4 Se fomenta el juego competitivo, pero esto nunca debe suponer la pérdida del respeto mutuo entre los jugadores, de la sujeción a las reglas del juego acordadas, o del simple hecho de disfrutar del mismo.
- I.5 Las siguientes acciones son ejemplo de buen espíritu:
 - I.5.1 Informar a un compañero de equipo de que ha realizado una llamada errónea, o innecesaria, u ocasionado una falta o violación.
 - I.5.2 Retractarse de una llamada cuando crea que esta no era necesaria.
 - I.5.3 Felicitar a un oponente por una buena jugada o por buen espíritu.
 - I.5.4 Presentarse a su oponente; y
 - I.5.5 Reaccionar de manera tranquila ante desacuerdos o provocaciones.
- I.6 Las siguientes acciones son violaciones claras del Espíritu de Juego y deben ser evitadas por todos los participantes:
 - I.6.1 Jugadas peligrosas y conducta agresiva;
 - I.6.2 Faltas intencionadas u otras intenciones de violar las reglas;
 - I.6.3 Provocar o intimidar a los oponentes;
 - I.6.4 Celebrar de forma irrespetuosa después de anotar;
 - I.6.5 Realizar llamadas en represalia a una llamada del oponente; y
 - I.6.6 Pedir un pase al oponente.
- I.7 Los equipos son guardianes del Espíritu de Juego, y deben:
 - I.7.1 Tomar la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen espíritu de juego;
 - I.7.2 Corregir a los jugadores que demuestren poco Espíritu de Juego; y
 - I.7.3 Proporcionar comentarios constructivos a otros equipos sobre cómo mejorar su adhesión al Espíritu de Juego.
- I.8 En el caso de que un jugador novato cometa una infracción por desconocimiento de las reglas, los jugadores más experimentados están en la obligación de explicarle la infracción.
- I.9 Un jugador experimentado, que ofrezca consejos sobre las reglas y guíe el arbitraje en el campo, podrá supervisar jugadas que involucren a principiantes y a jugadores jóvenes.
- I.10 Las reglas deben ser interpretadas por los jugadores directamente involucrados en la jugada, o por los jugadores que tengan la mejor perspectiva de la misma. Aquellos no-jugadores, a excepción del capitán, deben abstenerse de involucrarse. Sin embargo, los jugadores pueden buscar el punto de vista de los no-jugadores para aclarar las reglas y para ayudar a los jugadores a hacer la llamada correcta.
- I.11 Los jugadores y los capitanes son los únicos responsables de hacer llamadas.
- I.12 Si después de la discusión los jugadores no llegan a un acuerdo o no está claro:
 - I.12.1 Lo ocurrido en la jugada, o

1.12.2 Lo que probablemente podría haber ocurrido en la jugada.
el disco deberá regresar al último lanzador no-discutido.

2. Campo de Juego

- 2.1 El campo de juego es un rectángulo con las dimensiones y áreas que se muestran en la Figura 1 y deberá ser plano, libre de obstáculos y permitir la seguridad razonable del 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 La marca del "Brick" es una intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro de largo sobre el campo de juego central, ubicada entre de las líneas laterales y a dieciocho (18) metros de cada línea de gol.
- 2.6 Ocho (8) objetos de colores brillantes y flexibles (tal 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 lanzador en posesión del disco puede pitar "Violación".

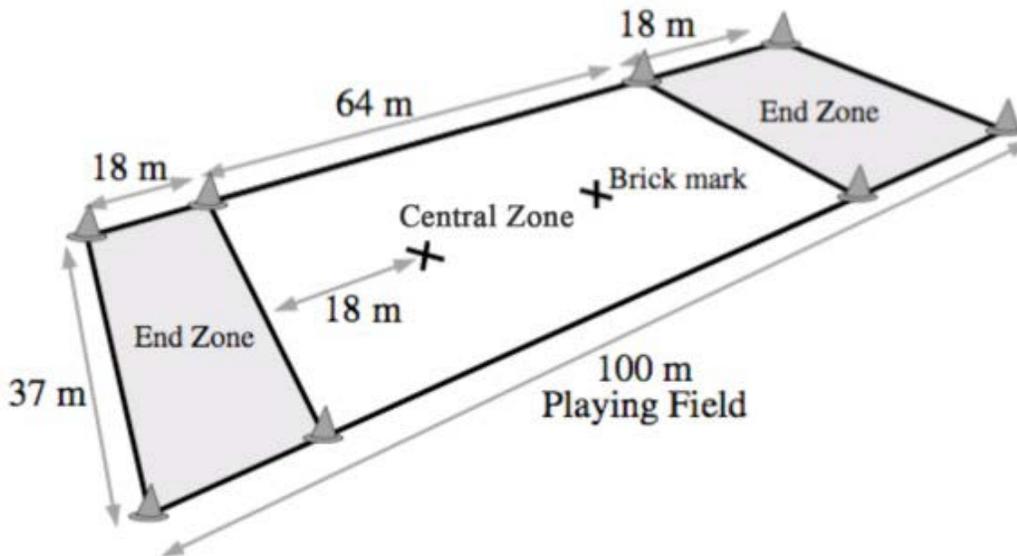


Figura 1

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 Un partido consiste en un número de puntos. Cada punto finaliza con la anotación de 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". La mitad de tiempo o descanso ocurre cuando uno de los equipos primero 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 alcanzado la mitad de tiempo:
 - 4.5.1 El siguiente punto comienza inmediatamente;
 - 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 saque (pull).
- 4.6 Podrá ser aplicada una variación a la estructura básica para adaptarse a competiciones especiales, número de jugadores, edad de los jugadores o espacio disponible.

5. Equipos

- 5.1 Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) jugadores y un mínimo de cinco (5), en el campo durante cada punto.
- 5.2 Un equipo podrá realizar (ilimitadas) sustituciones después de anotar un gol y antes de las señales del equipo para el saque (pull).
- 5.3 Cada equipo debe designar un capitán para representar al equipo.

6. Inicio de un Partido

- 6.1 Los representantes de los dos equipos determinan de manera justa, cuál equipo escoge primero entre:
 - 6.1.1 Recibir o lanzar el saque (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 intercambian.

7. El Saque (Pull)

- 7.1 Al inicio de un partido, después del medio tiempo o después de una anotación, el juego comienza con un lanzamiento libre, llamado Saque o "Pull" en inglés.
 - 7.1.1 Los equipos deben estar preparados para el saque sin justificar retraso.
- 7.2 El saque 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 la indicación de 'línea lista', todos los jugadores atacantes deben estar con un pie en la línea de la zona de gol a defender y sin cambiar de posición los unos con los otros hasta que el saque se realice.
- 7.4 Después de la indicación de 'línea lista', todos los jugadores defensivos deberán mantener sus pies por detrás del plano vertical sobre la línea de gol hasta que el saque se realice.
- 7.5 Si un equipo viola el punto 7.3 o 7.4, el equipo contrario puede pitar violación o fuera de juego (offside). Esto deberá ser indicado antes de que el equipo receptor toque el disco, y el saque deberá repetirse lo antes posible.
- 7.6 Una vez que el disco es liberado, todos los jugadores podrán moverse en cualquier dirección.
- 7.7 Ningún jugador del equipo defensor podrá tocar el disco después del saque, hasta que un jugador del equipo atacante lo toque o el disco haga contacto con el suelo.
- 7.8 Si un jugador del ataque, dentro o fuera de los límites del campo de juego, toca el disco sin atraparlo y luego cae al suelo, se produce un cambio de posesión. Esto se llama saque caído (dropped pull).
- 7.9 Si un jugador del ataque coge el pull, debe establecer el pivote en el punto del campo de juego más cercano a donde fue cogido, incluso si ese punto 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 pivote donde el disco se detuvo, incluso si ese punto está en su propia zona defendida.
- 7.11 Si el disco toca primero el suelo y luego sale del límite del campo sin ser tocado por ningún atacante, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral; o el punto más cercano de la zona central si ese punto de la línea perimetral se encuentra en la zona defendida.
 - 7.11.1 Si el disco es tocado por un atacante antes de salir de los límites del campo, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral incluso si ese punto está en su propia zona defendida.

- 7.12 Si el disco hace contacto con el área fuera de los límites del campo, sin haber tocado el campo de juego o a un jugador ofensivo, entonces el lanzador podrá establecer su pivote tanto en la marca de “Brick” más cercana a la zona de gol que defiende, como sobre el campo de juego central en el punto más cercano al punto por donde el disco salió del límite del campo (Sección 11.7). La opción vinculante “Brick”, deberá ser señalizada por cualquier jugador ofensivo extendiendo por completo un brazo sobre la cabeza y diciendo “brick” antes de recoger el disco.

8. Estado del Disco

- 8.1 El disco está muerto y no es posible ningún cambio de posesión:
- 8.1.1 Después del inicio de un punto, hasta que el saque inicial sea liberado.
 - 8.1.2 Después de un saque o de un cambio de posesión, cuando el disco deba ser llevado a la posición correcta de pivote y hasta que este sea establecido; o
 - 8.1.3 Después de una llamada que para el juego o cualquier otra interrupción hasta que el disco sea chequeado.
- 8.2 Un disco que no está muerto está vivo.
- 8.3 Un lanzador no puede transferir la posesión de un disco muerto a otro jugador.
- 8.4 Cualquier jugador podrá tratar de detener un disco que rueda o deslice, después que este haya tocado el suelo.
- 8.4.1 Si, en el intento de detener tal disco, el jugador altera la posición del disco significativamente, entonces cualquier jugador oponente podrá pedir que el pivote se establezca en el lugar donde el disco fue tocado.
- 8.5 Después de un cambio de posesión y después del saque inicial, el equipo que gana la posesión debe continuar el juego sin retraso.
- 8.5.1 El jugador atacante debe moverse, caminando a velocidad normal, o más rápido, directo a coger el disco y a establecer su pivote.
 - 8.5.2 Además de 8.5.1, después de un cambio de posesión (turnover), el ataque debe poner el disco en juego dentro de los siguientes límites de tiempo si el disco no sale fuera de los límites de juego y su posición es:
 - 8.5.3 En la zona central, en los diez (10) segundos posteriores a que el disco se detuviera.
 - 8.5.4 En una zona de anotación (Endzone), en lo veinte (20) segundos posteriores a que el disco se detuviera.
 - 8.5.5 Si el ataque incumple el punto 8.5, la defensa puede dar una advertencia verbal ‘retraso del juego’ (delay of game) o puede pitar una violación.
 - 8.5.6 Si un jugador atacante está dentro de los tres (3) metros circundantes al punto de pivote y tras la advertencia verbal el ataque sigue incumpliendo la regla 8.5, la marca defensiva puede iniciar la cuenta (stall count).

9. Cuenta (Stall Count)

- 9.1 La marca administra y establece un conteo al lanzador anunciando “Contando” o “Stalling” en inglés, y luego contando desde uno (1) hasta diez (10). El intervalo entre el comienzo de cada número de la cuenta debe ser de al menos un (1) segundo.
- 9.2 La cuenta, debe ser claramente audible por el lanzador.
- 9.3 La marca solo puede comenzar y continuar la cuenta cuando:
- 9.3.1 El disco se encuentre vivo (a menos que se especifique lo contrario).
 - 9.3.2 Si está dentro de los tres (3) metros circundantes al lanzador; o del punto correcto de pivote si el lanzador se hubiera movido de ese punto, y
 - 9.3.3 Todos los jugadores defensivos están legalmente posicionados (Sección 18.1).
- 9.4 Si la marca se mueve a más de 3 metros del lanzador, o si otro jugador se convierte en la marca, la continuación de la cuenta deberá reiniciarse con ‘contando uno’ (1) (Stalling one).
- 9.5 Al detener una jugada, la cuenta se reanuda de la siguiente manera:
- 9.5.1 Después de una jugada no contestada cometida por el defensa la cuenta se reinicia con “Contando uno” (1).
 - 9.5.2 Después de una jugada no contestada cometida por el ataque la cuenta se inicia en un máximo de nueve (9).

- 9.5.3 Después de un “Stall-out” contestado; la cuenta se reinicia en un máximo de ocho (8).
- 9.5.4 Después de cualquier otra llamada incluido el “pick”, la cuenta se restablece en un máximo de seis (6).
- 9.6 Para reanudar la cuenta “en un máximo n”, donde “n” queda establecido por 9.5.2 o 9.5.4 se utilizará el siguiente criterio:
 - 9.6.1 Si “x” es el último número dicho completamente antes de la llamada, entonces la cuenta se reanuda con el menor de: “contando (x + uno)” o “Contando n”.

10. El Chequeo (The Check)

- 10.1 Cuando la jugada se detenga durante un punto por un tiempo muerto, falta, violación, cambio de posesión contestada (contested turnover), cambio de posesión especificado, gol contestado (contested goal), interrupción técnica, interrupción por lesión o discusión; la jugada tendrá que ser reanudada lo más pronto posible con un chequeo. El chequeo solo puede ser retrasado por la discusión de una llamada.
- 10.2 Posicionamiento de los jugadores tras la llamada (excepto en caso de tiempo muerto):
 - 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 la llamada.
 - 10.2.2 Si la jugada se paró después de que se lanzara un pase, entonces:
 - 10.2.3 Si el disco es devuelto al lanzador, todos los jugadores deben recuperar la posición que ocupaban cuando el lanzador soltó el disco o cuando la llamada fue hecha, lo que ocurriera primero.
 - 10.2.4 Si el resultado de la jugada se mantiene, todos los jugadores deben recuperar la posición que ocupaban cuando el pase fue cogido, o el disco tocó el suelo.
 - 10.2.5 Si otro jugador diferente al lanzador gana la posesión como resultado de una infracción no contestada, todos los jugadores deben retomar la posición que ocupaban cuando ocurrió la infracción.
 - 10.2.6 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 equipación (equipment), pero una jugada activa no debe ser interrumpida con tales propósitos.
- 10.4 La persona que chequea el disco, debe verificar primero con su oponente más cercano si su equipo se encuentra listo.
 - 10.4.1 Si hay un retraso innecesario chequeando el disco, el equipo opuesto puede dar la advertencia verbal ‘retraso en el juego’ (delay of game) y, si el retraso continúa, se puede chequear el disco llamando “Disco en juego” (disc in), sin la verificación del equipo opuesto.
- 10.5 Para reanudar una jugada:
 - 10.5.1 Cuando el lanzador tiene el disco
 - 10.5.2 Si hay un defensor suficientemente cerca, éste debe tocar el disco
 - 10.5.3 Si no hay un defensor lo suficientemente cerca, el lanzador debe tocar el suelo con el disco y deberá decir ‘disco en juego’ o (disc in).
 - 10.5.4 Si el disco se encuentra en el suelo, el defensor más cercano deberá decir ‘disco en juego’.
- 10.6 Si el lanzador intenta un pase antes del chequeo, o se viola 10.2, el pase no tendrá validez, independientemente de si fue completado o no, y la posesión del disco vuelve al lanzador.

11. Límites del campo (Out-of-Bounds).

- 11.1 El campo de juego entero está dentro del límite de juego (in-Bounds). Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y están fuera del límite (Out-of-Bounds). Todos los no-jugadores son parte del área de fuera del campo.
- 11.2 El área fuera del campo de juego (Out-of-Bounds) consiste en todo aquello que no está dentro del límite de juego (in-Bounds), y en todo lo que esté en contacto con el mismo, a excepción de los jugadores de la defensa, quienes en todo momento están considerados dentro del límite con el propósito de que puedan realizar alguna jugada sobre el disco.
- 11.3 Un jugador del ataque 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 límite.
- 11.3.2 Un lanzador en posesión del disco que entre en contacto con el área de fuera del campo después de haber capturado el disco dentro del campo, sigue considerándose dentro del límite.
 - 11.3.3 Si el lanzador sale del campo de juego, este debe establecer su pivote en el punto del campo de juego por donde cruzó la línea perimetral (a menos que 14.2 entre en efecto).
 - 11.3.4 El contacto entre los jugadores no transfiere el estado 'dentro/fuera del campo', de uno a otro.
- 11.4 El disco está dentro del límite (in-Bounds) una vez que esté vivo o cuando la jugada es iniciada o reanudada.
 - 11.5 El disco pasa a estar fuera del límite una vez que hace su primer contacto con el área fuera del límite o hace contacto con un jugador ofensivo que se encuentre fuera del límite. Un disco en posesión de un jugador ofensivo tiene el mismo estado de dentro o fuera del límite que el jugador. Si el disco está simultáneamente en posesión de más de un jugador de la ofensa, y estando uno de ellos fuera del límite, el disco se considera fuera del límite.
 - 11.6 El disco puede volar fuera de las líneas perimetrales y volver al campo de juego, y también los jugadores pueden salir fuera del límite para realizar una jugada sobre el disco.
 - 11.7 El lugar del campo por el que salió un disco, antes de tocar el área o un jugador de fuera del campo, es el lugar más reciente donde estuvo el disco;
 - 11.7.1 Parcial o totalmente sobre el campo de juego; o
 - 11.7.2 En contacto con un jugador dentro de límite.
 - 11.8 Si el disco se encuentra fuera del límite y a más de tres (3) metros del punto de pivote, 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 Un jugador atrapa el disco al demostrar y mantener el control de un disco que no gira.
- 12.2 Si un jugador pierde control del disco debido al contacto posterior con el suelo, con un compañero de juego, o con un jugador del equipo contrario legítimamente posicionado, se considera que la captura no se produjo.
- 12.3 Los siguientes casos son considerados cambio de posesión por fuera de banda, y no se considera que se haya producido ninguna captura cuando:
 - 12.3.1 Un receptor del ataque se encuentra fuera del campo en el momento de contacto con el disco; o
 - 12.3.2 Si después de capturar el disco, el primer contacto del receptor, mientras mantiene la posesión del disco, es fuera del campo.
- 12.4 Después de atrapar el disco, este jugador pasa a ser el lanzador.
- 12.5 Si el disco es cogido simultáneamente por jugadores del ataque y la defensa, el ataque mantiene la posesión.
- 12.6 Un jugador en una posición establecida, tiene derecho a mantenerse en esa posición y no debería ser contactado por ningún oponente.
- 12.7 Cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo no ocupada por ningún jugador contrario, siempre y cuando no inicie contacto al tomar tal posición.
 - 12.7.1 Sin embargo, cuando el disco esté en el aire, ningún jugador debe moverse únicamente para evitar que el oponente ocupe un lugar desocupado.
- 12.8 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. 'El hecho de hacer una jugada al disco' no es una excusa válida para iniciar un contacto con otros jugadores.
- 12.9 Pueden ocurrir algunos contactos fortuitos que no afecten al resultado de una jugada, o la seguridad de los jugadores, como por ejemplo dos o más jugadores moviéndose hacia el mismo punto simultáneamente. Los contactos accidentales deben ser reducidos al mínimo, pero no son considerados falta.
- 12.10 Los jugadores no pueden usar sus brazos o piernas para impedir el movimiento de los jugadores rivales.
- 12.11 Ningún jugador puede asistir físicamente el movimiento de otro jugador, ni usar parte del equipamiento para ayudar a tocar el disco.

13. Cambio de Posesión (Turnover)

- 13.1 Un Cambio de Posesión (turnover), que se 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, un 'disco caído' o (down).
 - 13.1.2 Un pase es cogido por la defensa.
 - 13.1.3 El disco sale del campo, o
 - 13.1.4 Durante el saque, el equipo receptor toca el disco antes que este entre en contacto con el suelo y sin atraparlo, saque caído (dropped pull).
- 13.2 Un Cambio de Posesión "Turnover", que se transfiere la posesión del disco de un equipo al otro y para el juego ocurre cuando:
 - 13.2.1 Cuando hay una falta pitada por el ataque mientras recibía y aceptada por la defensa.;
 - 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 la cuenta establecida, (stall-out);
 - 13.2.3 El disco es entregado de un jugador del ataque otro sin haber estado completamente libre de contacto por ambos jugadores, una 'entrega en mano' (hand-over);
 - 13.2.4 El lanzador hace rebotar intencionalmente el disco en otro jugador para él mismo recibir el pase, un 'rebote' (deflection);
 - 13.2.5 En el intento de un pase, el lanzador coge el disco una vez que este ya ha salido de sus manos, pero sin antes haber tenido contacto con otro jugador, un 'doble toque' o (double-touch);
 - 13.2.6 Un jugador del ataque asiste intencionadamente el movimiento de un compañero de equipo para coger un pase; o
 - 13.2.7 Un jugador del ataque utiliza parte de su equipamiento para facilitar coger un pase.
- 13.3 Si un jugador determina que un cambio de posesión ocurrió, debe de pitarlo inmediatamente. Si el contrincante no está de acuerdo debe decir 'contestó' (contest). Si después de la discusión, los jugadores no llegan a un acuerdo o no queda claro, el disco será devuelto al último lanzador no disputado.
- 13.4 Si ocurre un 'conteo rápido' o (fast-count), de forma que el ataque no tuvo una oportunidad razonable de pitar 'conteo rápido' antes de la llamada (Stall-out), la jugada es tratada como un 'stall-out' contestado o (contested stall-out) (9.5.3).
 - 13.4.1 Si el lanzador contesta un 'stall-out' pero a su vez intenta un pase que no se completa, se produce un cambio de posesión y el juego continúa.
- 13.5 Cualquier jugador del ataque puede tomar posesión del disco después de un cambio de posesión (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 ofensiva mientras se recibía el disco, en cuyo caso el jugador que recibió la falta debe de tener la posesión del disco.
- 13.6 Si el jugador en posesión del disco después del "turnover" deja caer intencionalmente el disco, o pone el disco sobre el terreno de juego, él debe de restablecer la posesión del disco y reiniciar la jugada con un chequeo.
- 13.7 Después de un cambio de posesión, la ubicación del cambio de posesión es donde:
 - 13.7.1 el disco se detuvo o fue recogido por un jugador del ataque; o
 - 13.7.2 el jugador que interceptó el disco se detuvo; o
 - 13.7.3 el lanzador se encuentra, en el caso de 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; o
 - 13.7.4 se encontraba el jugador atacante en caso de 13.2.6 y 13.2.7, o
 - 13.7.5 ocurrió una falta sobre el atacante mientras recibía y que no fue aceptada.
- 13.8 Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra fuera del límite, o si el disco tocó un punto fuera del terreno de juego después del cambio de posesión, el lanzador debe de establecer su pivote en el punto de la zona central más cercano a donde el disco salió del terreno de juego. (Sección 11.7).
 - 13.8.1 Si 13.8 no se aplica, el pivote deberá ser establecido de acuerdo con 13.9, 13.10, o 13.11.
- 13.9 Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en el campo de juego central, el lanzador debe establecer su pivote en ese punto.
- 13.10 Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que el ataque está atacando, el

- lanzador debe establecer su pivote en el punto más cercano sobre la línea de gol.
- 13.11 Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que la ofensa está defendiendo, el lanzador puede elegir dónde establecer su pivote:
 - 13.11.1 En el lugar del cambio de posesión, 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 cambio de posesión, moviéndose con el disco hacia dicho punto
 - 13.11.3 El lanzador, antes de recoger el disco, puede señalar la opción de la línea de gol extendiendo completamente su brazo por encima de su cabeza
 - 13.11.4 El moverse inmediatamente, intentar moverse o señalar la opción de línea de gol, determina dónde establecer el pivote y esto no se puede invertir.
 - 13.12 Si después de un cambio de posesión, la jugada continúa inadvertidamente, el juego se detiene y el disco se devuelve a la ubicación del cambio de posesión, los jugadores vuelven a la posición que tenían en el momento en que el cambio de posesión ocurrió, y la jugada se reanuda con un chequeo.

14. Puntuación

- 14.1 Un gol es anotado cuando un jugador dentro de los límites atrapa un pase legítimo, y después de atrapar el disco todos sus primeros puntos de contacto simultáneos, están por completo dentro de la zona de gol que este se encuentra atacando (nota 12.1 y 12.2).
 - 14.1.1 Si un jugador cree que un gol ha sido anotado debe de hacer la llamada de "gol" y el juego se detiene. Después de no aceptar o retractarse del aviso de gol se debe de reiniciar con un chequeo y la llamada se supondrá hecha después de coger el disco.
- 14.2 Si un jugador en posesión del disco termina con su punto de pivote detrás de la línea de gol que está atacando, sin anotar un gol acorde a la regla 14.1, entonces el jugador establece su pivote en el punto más cercano a la línea de gol.
- 14.3 El momento en que un gol es anotado se determina cuando, después de atrapado el disco, el jugador en posesión del mismo toca la zona de gol.

15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones

- 15.1 El incumplimiento de las reglas debido a un contacto no casual entre dos o más jugadores oponentes es una falta.
- 15.2 El incumplimiento de las reglas relativas a una marca o a cometer pasos 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 la falta es cometida podrá reclamarla, diciendo 'falta'.
- 15.5 Solo el lanzador podrá reclamar una infracción producida por la marca, llamando el nombre específico de la infracción. Cualquier jugador del equipo contrario podrá llamar una infracción de tipo pasos.
- 15.6 Cualquier jugador oponente podrá reclamar una violación, llamando el nombre específico de la violación o solo 'violación', a menos que una regla en particular lo especifique de otra forma.
- 15.7 Cuando se hace una llamada 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 de la llamada y todos los jugadores deben hacer eco de las llamadas en el campo. Si el juego se ha detenido por una discusión sin que se haya hecho ninguna llamada, se considera que se ha hecho una llamada cuando se inició la discusión
- 15.8 Las llamadas 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 una llamada, no conocer las reglas o no hacer la llamada inmediatamente:
 - 15.9.1 Si el oponente gana la posesión, cualquier jugada resultante se mantiene,
 - 15.9.2 Si el oponente no gana la posesión el disco debe volver al último lanzador no disputado.
- 15.10 Si el jugador del equipo sobre el cual fue pitada la falta, infracción o violación está en desacuerdo con lo ocurrido, este debe decir 'contesto' (contest).
- 15.11 Si un jugador que pita una falta, o violación o que contesta alguna llamada inmediatamente determina que esta llamada fue incorrecta, puede retractarse diciendo 'me retracto' (retracted). El juego se reanuda

con un chequeo.

16. Continuación del Juego después de pitar una Falta o Violación

- 16.1 Siempre que una Falta o Violación sea llamada, el juego se detiene inmediatamente y no hay posibilidad de un cambio de posesión, excepto en las situaciones especificadas en 15.9, 16.2, y 16.3.
- 16.2 Si la falta o violación:
 - 16.2.1 Es pitada en contra del lanzador y este intenta un pase enseguida, o
 - 16.2.2 Es pitada cuando el lanzador está en mitad del acto de lanzar, o
 - 16.2.3 Es pitada 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 pita la falta o violación, gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada continúa sin parar. Los jugadores que reconozcan este hecho deben decir 'ley de la ventaja' o (play on) para indicar la aplicación de esta regla.
 - 16.2.4.2 Si el equipo que pita 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 pita 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 chequeo (a menos que una regla específica diga lo contrario).
- 16.3 Independientemente de cuando se pita la falta o violación, si la jugada no ha parado completamente y los jugadores involucrados de ambos equipos coinciden en que la falta violación, o la llamada no afectó el resultado, el resultado de la jugada se mantiene "ley de la ventaja".
 - 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 la falta, violación o llamada, y reanudarán el juego con un chequeo

17. Faltas

- 17.1 Juego peligroso (Dangerous Play):
 - 17.1.1 La imprudencia ante la seguridad de los demás jugadores, independientemente de si ocurrió, o de cómo ocurrió el contacto, es considerado como una jugada peligrosa y es tratado como una falta. Esta regla no puede ser sustituida por ninguna otra regla. Si es contestada, deberá ser tratado como la falta más relevante de la sección 17.
- 17.2 Faltas de la defensa en la recepción:
 - 17.2.1 Una falta de la defensa durante la recepción ocurre cuando un defensor inicia el contacto con un receptor antes, durante, o directamente después de que un jugador haga una jugada al disco.
 - 17.2.2 Después de una falta de la defensa durante la recepción no contestada, el receptor gana la posesión en el punto de la infracción. Si se aplica 14.2 el disco está muerto hasta que el pivote sea establecido en el punto más cercano de la línea de gol, Si la falta no es aceptada, el disco vuelve al lanzador.
- 17.3 Falta por 'carga aérea':
 - 17.3.1 Una falta 'carga aérea' ocurre cuando, un receptor en el aire atrapa el disco y antes de aterrizar recibe una falta de un defensor, y el contacto ocasiona que el receptor:
 - 17.3.1.1 Aterrice fuera del límite en vez de dentro del límite; o
 - 17.3.1.2 Aterrice en el campo de juego central en vez de en la zona de gol que está atacando.
 - 17.3.2 Si el receptor hubiese aterrizado en la zona de gol que ataca, es un gol;
 - 17.3.3 Si la falta 'carga aérea' no es aceptada, y el receptor ha aterrizado fuera de los límites, el disco retorna al lanzador, de lo contrario el disco se queda con el receptor.
- 17.4 Faltas de la defensa en el lanzamiento (Faltas de la marca):
 - 17.4.1 Una Falta de la defensa durante el lanzamiento ocurre cuando:
 - 17.4.1.1 Un jugador defensivo se encuentra ilegalmente posicionado (sección 18.1), y se produce un contacto con el lanzador; o
 - 17.4.1.2 Un jugador defensivo inicia contacto con el lanzador, o hay un contacto como resultado del movimiento del lanzador y el defensor que intentan ocupar la misma posición libre, previamente al lanzamiento.

- 17.4.1.3 Si una falta de la defensa durante el lanzamiento ocurre antes de que el lanzador suelte el disco y no durante el movimiento del lanzamiento, el lanzador puede elegir si llamar una infracción de tipo 'contacto' diciendo 'contacto'. Tras una infracción de tipo 'contacto' no contestada, la jugada no para y el defensor debe reanudar la cuenta en 1.
- 17.5 Falta por 'disco-quitado' (Strip):
 - 17.5.1 Una falta por 'disco-quitado' (Strip), ocurre cuando una falta de la defensa provoca que al lanzador o al receptor se le caiga el disco después de que este ya había ganado la posesión.
 - 17.5.2 Si el receptor se encontraba en la zona de gol que ataca, y la falta es aceptada, el gol es otorgado.
- 17.6 Faltas del ataque en la recepción:
 - 17.6.1 Una falta del ataque durante la recepción ocurre cuando un receptor inicia contacto con un defensor, antes, durante, o directamente después de que un jugador haga una jugada al disco.
 - 17.6.2 Si la falta es aceptada, el resultado es un cambio de posesión y la defensa gana la posesión del disco en el punto donde ocurrió la infracción.
 - 17.6.3 Si el pase se completa y la falta es contestada, el disco vuelve al lanzador.
- 17.7 Faltas del ataque en el lanzamiento (el lanzador):
 - 17.7.1 Una falta del ataque durante el lanzamiento ocurre cuando, el lanzador inicia contacto con un jugador defensivo que se encuentra legalmente posicionado.
 - 17.7.2 El contacto accidental que ocurre por la inercia del movimiento de lanzar no es motivo suficiente para basar una falta, pero debe ser evitado a toda costa.
- 17.8 Faltas por Bloqueo:
 - 17.8.1 Una falta por bloqueo ocurre cuando un jugador toma una posición, la cual un oponente en movimiento no puede evitar y de esto resulta un contacto, y debe ser tratada como una falta durante la recepción, o como falta indirecta, lo que sea aplicable.
- 17.9 Faltas Indirectas:
 - 17.9.1 Una falta Indirecta ocurre cuando hay contacto 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.
 - 17.9.2 Si la falta es aceptada, el jugador puede corregir cualquier desventaja causada debido a la falta.
- 17.10 Falta Compensatorias:
 - 17.10.1 Si una falta es pitada en la misma jugada por ambos jugadores, del ataque y de la defensa, el disco se devuelve al lanzador.
 - 17.10.2 Un contacto fortuito que ocurre cuando dos o más jugadores opuestos se mueven hacia un solo punto simultáneamente debe ser entendido como faltas de compensación.

18. Infracciones y Violaciones

- 18.1 Infracciones de la marca:
 - 18.1.1 Las infracciones de la marca incluyen lo siguiente:
 - 18.1.1.1 Conteo rápido (fast Count) - La marca:
 - 18.1.1.1.1. inicia la cuenta antes que el disco esté vivo.
 - 18.1.1.1.2. no inicia o reinicia la cuenta con la palabra '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 la cuenta cuando corresponda, o
 - 18.1.1.1.5. no inicia la cuenta con el número correcto.
 - 18.1.1.2 Montarse (Straddle) - es cuando el punto de pivote del lanzador se encuentra en la línea que une los pies del defensor.
 - 18.1.1.3 Espacio (disc space) - es cuando cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo está a una distancia menor al diámetro de un disco, del torso. 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 intersectan el torso del lanzador, o cualquier otra parte de su cuerpo que esté por encima del punto de pivote del lanzador. Sin embargo, si esta situación es provocada por el mero movimiento del lanzador, no hay infracción.
 - 18.1.1.5 Doble Marca (double Team) - es cuando un jugador defensivo, que no sea el que está marcando, está dentro de los tres (3) metros circundantes al punto de pivote del

- lanzador sin estar cubriendo a un jugador ofensivo. Sin embargo, simplemente correr por esta zona no es 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 la marca puede ser contestada por la defensa (la marca), en este caso la jugada se detiene.
 - 18.1.3 Después de todas las infracciones de la marca enumeradas en el punto 18.1.1 que no sean contestadas, la marca debe reanudar la cuenta con el número anterior al último número dicho completamente antes de la llamada.
 - 18.1.4 La marca no podrá reanudar la cuenta hasta que se corrija cualquier posicionamiento ilegal. De lo contrario resultaría sucesivamente en una infracción de la marca.
 - 18.1.5 En vez de pitar infracción de la marca, el lanzador puede pitar violación de la marca si
 - 18.1.5.1 la cuenta no es corregida.
 - 18.1.5.2 no hay cuenta
 - 18.1.5.3 hay una evidente infracción de la marca
 - 18.1.5.4 existe un patrón repetitivo de infracciones por parte de la marca.
 - 18.1.6 Si el lanzador pita una infracción o violación de la marca y también intenta un pase antes, durante o después de la llamada la llamada no tiene consecuencias y si el pase no es completado se produce un cambio de posesión. Sin embargo, si el disco vuelve al lanzador por otro incumplimiento diferente, la cuenta debe ser ajustada al respecto.
- 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, o haya establecido su punto de pivote dentro de los límites.
 - 18.2.1.1 Sin embargo, si un jugador dentro del límite atrapa un pase mientras está en el aire, puede intentar un pase antes de tocar el suelo.
 - 18.2.2 Después que el lanzador atrape el disco y aterrice dentro del límite, este debe reducir su velocidad tan pronto como le sea posible y sin cambiar de dirección hasta establecer su pivote.
 - 18.2.2.1 El lanzador puede soltar el disco mientras reduce la velocidad, siempre que mantenga el contacto con el campo de juego durante todo el movimiento de lanzamiento.
 - 18.2.3 El jugador puede cambiar de dirección (pivotando), solamente estableciendo el punto de pivote con una parte de su cuerpo que mantenga contacto constante con un determinado punto del campo de juego, llamado “punto de pivote”.
 - 18.2.4 Un lanzador que está acostado o de rodillas no necesita establecer un pivote.
 - 18.2.4.1 Si se levanta no se considera ‘travel’ siempre que establezca su pivote en ese punto.
 - 18.2.5 Una infracción por pasos (Travel) ocurre si:
 - 18.2.5.1 El lanzador establece su punto de pivote incorrectamente dentro del campo de juego;
 - 18.2.5.2 El lanzador cambia de dirección antes de establecer un pivote o de soltar el disco;
 - 18.2.5.3 Tras coger el disco, el lanzador falla en reducir su velocidad lo antes posible;
 - 18.2.5.4 El lanzador falla en mantener establecido su punto de pivote hasta que libere el disco;
 - 18.2.5.5 El lanzador falla en mantener el contacto con el campo de juego durante el movimiento de lanzamiento; o
 - 18.2.5.6 Un jugador intencionalmente golpea el disco o lo desvía hacia él mismo a fin de avanzar en cualquier dirección.
 - 18.2.6 El juego no se detiene después de pitar pasos no contestados.
 - 18.2.6.1 El lanzador establece su pivote en el espacio correcto, como es indicado por el jugador que pitó pasos. Esto debe ocurrir sin retraso por parte de ninguno de los jugadores implicados.
 - 18.2.6.2 La cuenta se para, y el lanzador no debe soltar el disco hasta que el pivote sea establecido en el punto correcto.
 - 18.2.6.3 La marca debe decir ‘contando’ (Stalling) antes de reanudar la cuenta.
 - 18.2.7 Si, después de pitar pasos pero antes de corregir el pivote 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 pitó la infracción. La jugada se debe reanudar con un chequeo.
 - 18.2.8 Si, después de una infracción por pasos, el lanzador realiza un pase incompleto, la jugada continúa.

- 18.2.9 Después de contestar una llamada de pasos donde el lanzador no ha soltado el disco, la jugada se para.
- 18.3 Violaciones por obstrucción (Pick):
- 18.3.1 Si un jugador defensivo se encuentra defendiendo a un jugador ofensivo y ve impedido el movimiento hacia/con su jugador por otro jugador, el jugador defensivo puede pitar '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 pitar un 'pick', el defensor puede esperar hasta un máximo de 2 segundos con la intención de evaluar si la obstrucción afectaba 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 por evitar los 'picks'.
- 18.3.3.1 Durante cualquier parada, los jugadores contrincantes pueden ajustar ligeramente sus posiciones para evitar obstrucciones 'picks' potenciales.

19. Interrupciones

19.1 Interrupciones por Lesión

- 19.1.1 Una interrupción por lesión puede ser llamada por el jugador lesionado o por un compañero de equipo.
- 19.1.2 Si cualquier jugador tiene una herida abierta o sangrante, una parada por lesión debe ser pedida y el jugador debe realizar una sustitución por lesión, y no podrá reincorporarse al juego hasta que la herida sea tratada y sellada.
- 19.1.3 Si la lesión no fue provocada por el contacto con un oponente, el jugador puede elegir entre ser sustituido, o cargar a su equipo con un tiempo muerto.
- 19.1.4 Si la lesión fue provocada por el contacto con un oponente, el jugador puede elegir entre ser sustituido o quedarse.
- 19.1.5 Si el jugador lesionado deja el campo del juego, el equipo oponente también podrá optar por la sustitución de un jugador.
- 19.1.6 La interrupción debida a la lesión, 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 pite 'lesión'.
- 19.1.7 Si el disco se encontraba en el aire cuando se pitó la lesión, la jugada continúa hasta que el disco sea cogido o toque el suelo. Si la lesión no es provocada por una falta, el pase o el cambio de posesión se mantienen y la jugada se inicia en ese punto después de la interrupción.

19.2 Interrupciones Técnicas

- 19.2.1 Cualquier jugador que reconozca una situación que pueda poner en peligro a los jugadores, podrá pitar una "Parada Técnica" para detener el juego. La jugada debe parar inmediatamente.
- 19.2.2 Durante una jugada, el lanzador puede pitar una parada técnica para reemplazar un disco severamente dañado.
- 19.2.3 Después de una interrupción técnica.
- 19.2.3.1 Si la llamada (Call) o asunto no afectó la jugada, la continuación de la misma o cambio de posesión se mantiene y se continúa el juego en ese punto.
- 19.2.3.2 Si la llamada o asunto no afectó la jugada, el disco se devuelve al lanzador.

- 19.3 Si un jugador es sustituido tras una lesión, o tras un parada técnica 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, conteo de puestos, etc.) del jugador al que están sustituyendo.

20. Tiempo Muerto

- 20.1 El jugador que quiera llamar un tiempo muerto debe formar una letra "T" con las manos o con una mano y el disco, y debe decir "Tiempo Muerto" o (time-out) en voz alta que sea audible a los jugadores oponentes.
- 20.2 Cada equipo puede pedir dos (2) tiempos muertos por cada medio tiempo.
- 20.3 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 muerto. El tiempo muerto extiende el tiempo entre el

- comienzo del punto y el saque, en setena y cinco (75) segundos.
- 20.4 Después del 'pull', solamente el lanzador en la posesión de un disco que no haya contactado con el suelo, podrá pedir un tiempo muerto. El tiempo muerto comienza cuando se forma la 'T' y dura setenta y cinco (75) segundos. Después de ese tiempo muerto:
- 20.4.1 No se permiten sustituciones, excepto por lesión.
 - 20.4.2 La jugada se reanuda en el punto de pivote.
 - 20.4.3 Debe mantenerse el mismo lanzador.
 - 20.4.4 Todos los jugadores del ataque podrán situarse en cualquier punto en el campo de juego.
 - 20.4.5 Una vez que los jugadores del ataque se hayan posicionado, los jugadores de la defensa podrán posicionarse en cualquier punto en el campo de juego.
 - 20.4.6 La cuenta se mantiene igual, a menos que la marca haya sido cambiada
- 20.5 Si el lanzador intenta llamar un tiempo muerto cuando su equipo ya no tiene derecho a más tiempos muertos, el juego se detiene. Antes de reiniciar el juego con un chequeo, la marca debe añadir dos (2) segundos a la cuenta establecida. Si esto resulta en una cuenta establecida en diez (10) o más, es un cambio de posición por (stall-out).

Definiciones

Acto de Lanzar	Ver <i>movimiento de lanzamiento</i> .
Afectar a la jugada	Una violación afecta a una jugada específica cuando se asume de manera razonable esta se hubiera desenvuelto de una manera distinta si esta violación no hubiera ocurrido.
Auto-Chequeo	Acción de un lanzador al tocar el disco con el suelo para reiniciar el juego teniendo en cuenta que ningún jugador de la defensa está al alcance del lanzador.
Brick	Cualquier Saque o "Pull" que contacte primero el terreno fuera del límite.
Cambio de posesión (Turnover)	Cualquier acción que resulte en un cambio de equipo en posesión.
Campo de juego	El área que incluye el campo de juego central y las zonas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales. Zona de dentro de los límites.
Campo de juego central.	El área del campo de juego, incluyendo las líneas de gol, pero excluyendo las zonas de gol y las líneas perimetrales.
Chequeo (Check)	Acción de un jugador de la defensa de tocar el disco para reiniciar el juego.
Contacto accidental	Cualquier contacto que no es peligroso por naturaleza y que no afecta el resultado de la jugada.
Contacto con el Suelo	Se refiere a l contacto directo con el suelo de todo jugador, 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 del ataque por el hecho de encontrarse dentro de los 3 metros circundantes al jugador del ataque y reaccionar ante este jugador.
Donde se detiene el disco.	Se refiere a la localización donde el disco es atrapado, se detiene de forma natural, o donde se evita que ruede o se deslice.
Establecer un pivote.	Después de un cambio de posesión (turnover) el punto de pivote se define y el lanzador lo establece al colocar una parte de su cuerpo (normalmente un pie) allí en el punto de pivote. Después de recibir un pase, un lanzador debe establecer un pivote después de detenerse si desea realizar un movimiento. El jugador establece un pivote al mantener una parte de su cuerpo en contacto constante con un punto en particular del campo de juego.
Fuera de los 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.
Indicar punto de pivote en la línea	Cualquier indicación relacionada con el lugar en el que un disco se convirtió en parte de fuera de los límites o relativa a la posición de los jugadores con
Iniciar contacto	Cualquier movimiento hacia un oponente legalmente establecido (ya sea que se encuentra estático o sea la posición esperada basándose en su rapidez actual y dirección), que resulte en un contacto no accidental que no pueda ser evitado
Intercepción	Acción que ocurre cuando un jugador de la defensa intercepta cogiendo el disco, un lanzamiento realizado por un jugador del equipo atacante.
Interrupción del juego	Cualquier parada del juego debido a una falta, violación, discusión, lesión o tiempo- muerto que requiera un chequeo para reanudar la jugada.

Federación Mundial de Disco Volador - WFDF (World Flying Disc Federation)
Reglas del Ultimate de la WFDF 2017
Versión Oficial en Español 2017

Jugada	Comienza después el pull o saque, y dura hasta antes de la anotación de un gol. La jugada podrá detenerse debido a una llamada, en cuyo caso el juego se reinicia con un chequeo.
Jugador	Una de las catorce (14) personas que actualmente participan jugando en el punto.
Jugador defensivo o de la	Jugador del equipo que no está en posesión del disco.
Jugador del ataque	Un jugador activo 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 el campo de juego central de cada zona de gol.
Líneas perimetrales	Líneas que separan el campo de juego central y las zonas de gol del área fuera de los límites. Estas no son parte del campo de juego.
Llamada (Llamar o Pitar)	Declaración claramente audible que indica que una falta, infracción, violación o lesión ha ocurrido. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta o "Foul" en inglés, Pasos o "Travel", nombre específico de la infracción de la marca, Violación (o nombre específico de la Violación), "Stall-out", "Parada 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 mejor punto de vista 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.
Pivotar	Moverse en cualquier dirección mientras mantienes una parte del cuerpo en contacto con un solo punto del campo de juego, llamado punto de pivote.
Posesión del disco	Contacto ininterrumpido y con el control, de un disco que no gira (sin rotación). Atrapar un pase es el equivalente a establecer posesión de dicho
Posesión legítima	La posición establecida por el cuerpo del jugador excluyendo los brazos y piernas extendidas que puede ser evitado por todos los jugadores de la oposición cuando el tiempo y la distancia son tomados en cuenta.
Punto de pivote	Un punto en el campo de juego donde, después de un cambio de posesión (turnover), después del pull, después de un tiempo muerto después de abandonar la zona central, el lanzador debe establecer un pivote, o donde el pivote haya sido establecido. Un punto de pivote no se establece si el jugador no se ha detenido y no ha pivotado.
Receptor	Todo jugador del ataque que no sea el lanzador.
Saque/Pull	El lanzamiento del disco de un equipo a otro que comienza el juego al inicio de una mitad o después de un gol. El pull no se considera como pase legal.

Federación Mundial de Disco Volador - WFDF (World Flying Disc Federation)
Reglas del Ultimate de la WFDF 2017
Versión Oficial en Español 2017

Suelo	El terreno consiste de todos los objetos sólidos sustanciales, incluyendo césped, conos, complementos, agua, árboles, vallas, paredes y no-jugadores. Pero excluyendo a todos los jugadores y la vestimenta que usan, partículas del aire y la lluvia.
Zona Central.	Son las áreas del campo de juego incluyendo las líneas de anotación (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 coger 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 debe anotar un gol.

Licencia Legal

Este trabajo (“WFDF Rules of Ultimate 2017”) está bajo una licencia Creative Commons Attribution 2.5. El titular de la licencia y autor original de este trabajo es la Federación mundial de disco (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 C).

Usted está en la libertad de:

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

Bajo las siguientes condiciones:

- ✓ Usted debe atribuir el trabajo de la manera especificada por el titular de la licencia y autor.
- ✓ Para cualquier uso o distribución, usted debe hacer claro a otros, los términos de la licencia a la cual está sujeta este trabajo.
- ✓ Cualquiera de estas condiciones pueden no tener que aplicarse si usted recibe permiso de la WFDF.

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

Obra traducida al castellano (español de España) y derivada de la versión original en Inglés “*WFDF Rules of Ultimate 2017*” por: Miguel Espiau Sánchez (FEDV) tomando como base el documento de Fabia E. Tamayo Salinas (AJUM-AMEDIVO) y Alejandro Mendoza Arteaga (AJUM-AMEDIVO) “*Reglas del Ultimate WFDF 2013 - Versión Oficial en Español 2013*”.

Editado por: Miguel Espiau Sánchez (FEDV).

Nota: Si usted tiene algún comentario, sugerencia, fe de errata o desea publicar una edición impresa de esta versión derivada de las reglas, por favor contacte con: rueben.berg@wfd.org.