

Reglas del Ultimate de la WFDF 2017

-Anotaciones Oficiales-

Versión oficial de la WFDF efectiva desde 2017-01-01
Producida por el Comité de Reglas del Ultimate de la WFDF

Contenido

Introducción.....	2
Principio	2
1. Espíritu de juego (SOTG)	3
2. Campo de juego.....	4
3. Equipamiento.....	4
4. Punto, Gol y Partido.....	4
5. Equipos	4
6. Comenzar un partido.....	4
7. El saque (El Pull)	5
8. Estado del Disco	5
9. La Cuenta.....	6
10. El Chequeo.....	7
11. Límites del campo (Out-of-Bounds).....	8
12. Receptores y Posicionamiento.....	9
13. Cambios de posesión (Turnovers).....	12
14. Puntuación	14
15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones	14
16. Continuación después de pitar una Falta o Violación	15
17. Faltas	16
18. Infracciones y Violaciones	19
19. Interrupciones	21
20. Tiempo muerto.....	22

Introducción

Estas Anotaciones Oficiales complementan las Reglas del Ultimate de 2017 de la WFDF. Las Reglas del Ultimate de la WFDF son el documento principal que muestra cómo jugar al Ultimate. Sin embargo los jugadores pueden recurrir a estas anotaciones para ayudar a interpretar de forma correcta las reglas, y resolver los problemas en el campo.

Las reglas están redactadas para resultar lo más comprensibles, claras, simples y ajustadas posible. No obstante, no siempre es fácil para jugadores de nivel intermedio, entender cómo deben aplicar las reglas a cada situación, por ello, estas anotaciones aportan algunos ejemplos comunes sobre cómo aplicarlas.

En un deporte arbitrado, los árbitros tienen la decisión sobre si un incumplimiento afecta de forma material o no al desarrollo de la jugada. Como el Ultimate es auto-arbitrado, estas anotaciones también tienen como objetivo establecer un marco común sobre qué incumplimientos se considera que afectan de forma material.

Aunque las Anotaciones Oficiales no forman parte de las reglas del juego, son convenciones que deben ser seguidas para establecer un marco común sobre la forma de jugar, y si un ejemplo de este documento ocurre en el campo, debe ser seguida la recomendación de Las Anotaciones Oficiales.

Principio

Las Reglas del Ultimate se basan en el principio de *cómo se habría desarrollado el juego*, y cómo resolver las infracciones cometidas. Al encontrarse ante escenarios no descritos expresamente en las reglas, estos dos principios son una buena guía para ayudar a resolver los diferentes escenarios:

- 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.
- Un equipo no puede quedar en desventaja porque el equipo opuesto haya cometido un error o haya provocado una infracción.
- Las llamadas solo deben hacerse en caso de que la infracción suponga una alteración significativa del juego. Los jugadores deben permitir un grado razonable de tolerancia para las infracciones menores que impliquen pequeñas discrepancias en la distancia y el tiempo.
- No todo el mundo ve una situación bajo la misma perspectiva. Dos jugadores con una perspectiva muy buena de una situación, todavía pueden ver cosas muy diferentes. La percepción humana no es perfecta. Los jugadores deben ser conscientes de esto al intentar resolver las llamadas.
- Si una llamada no puede ser resuelta entonces el disco será devuelto a donde ocurrió la última posesión no discutida, y el juego se reanudará conforme estaba antes de la llamada.

Anotaciones Oficiales

I. Espíritu de juego (SOTG)

I.1 Reforzar la llamada aportando pruebas (I.3.4)

- Qué** Es un componente esencial y prueba del buen espíritu de juego, el hecho de estar preparado para, en caso de ser preguntado, explicar de manera concisa la prueba objetiva que nos hizo pitar o contestar una llamada.
- Ejemplo** Después de pitar un travel, si es preguntado, el defensor debe explicar: “Te vi mover el pivote cuando aún tenías el disco en las manos”.
- Por qué** Una prueba objetiva es una prueba que puede ser verificada. Deja claro que la llamada no se basa en la emoción del momento o en lo que el jugador quería o esperaba que sucediera, sino en lo que realmente observó.
Si un jugador no tiene clara la existencia de una prueba objetiva, no debe hacer una llamada.
- Extra** Los jugadores deben ser conscientes y comprender las limitaciones que acompañan al lenguaje en un partido internacional, no obstante, los jugadores deben ser capaces de comunicar lo que vieron, incluso mediante gestos. Tanto el capitán como los compañeros de equipo deben involucrarse si creen que su compañero está equivocado o no está mostrando un buen comportamiento.

I.2 Realizar llamadas de manera consistente durante todo el partido (I.3.7)

- Qué** Los jugadores deben realizar llamadas sin tener en cuenta el contexto del partido. Esto significa que los jugadores no deben empezar a pitar más cosas solo porque el partido esté a punto de acabar y el resultado sea ajustado.
- Ejemplo** Si al comienzo de un partido, no se pitaron infracciones por travels de carácter menor, no deberían ser pitadas más tarde.

I.3 Pitar solo las infracciones relevantes (I.3.8)

- Qué** Los jugadores deben permitir un grado razonable de tolerancia para las infracciones menores que impliquen pequeñas discrepancias en la distancia y el tiempo.
- Ejemplo** Si el lanzador establece el pivote un centímetro más allá del punto de pivote correcto, entonces no se deberían pitar pasos o ‘travel’.

I.4 Intimidación (I.6.3)

- Qué** Se podría considerar que un jugador tiene un comportamiento intimidante si, por ejemplo, gritan fuertemente a un oponente con la intención de distraerlo mientras está a punto de coger un disco. Realizar simplemente una acción normal dentro del juego, como ofrecerse delante de alguien, no debería ser visto como una intimidación.

I.5 Celebración irrespetuosa después de un gol (I.6.4)

- Qué** Esto incluye tirar el disco directamente al oponente o burlarse de él mostrándole el disco. Estas acciones deben ser evitadas.
- Resultado** El capitán del equipo opuesto deberá discutir todos los problemas relacionados con la violación del espíritu de juego e intentar resolverlos.

I.6 Perspectiva de los No-jugadores (I.10)

- Nota** Depende de los jugadores involucrados hacer la llamada definitiva. Los no-jugadores no deben proporcionar consejos sobre una llamada a menos que sean solicitados por los jugadores involucrados.

I.7 Discusión sobre lo que ocurrió en la jugada (I.12)

- Nota** Antes de que el disco sea devuelto al lanzador porque los jugadores no se hayan puesto de acuerdo, los jugadores deben discutir qué ocurrió en la jugada. Los jugadores involucrados deben tener la oportunidad de explicar lo que piensan que ocurrió y escuchar la versión del oponente o cualquier otro jugador con una buena perspectiva de la jugada. Si el debate es complicado por la barrera que supone el lenguaje, los gestos o reproducciones de lo que ocurrió pueden usarse para indicarlo que se experimentó

durante el incidente (Por ejemplo, golpearte a ti mismo en el dorso de la mano para indicar que tu mano fue golpeada cuando intentabas atrapar el disco).

Hay circunstancias donde no es posible estar razonablemente seguro de lo que sucedió exactamente (por ejemplo, nadie tenía buen punto de vista, o sucedió demasiado rápido). También hay momentos en los que puede ser difícil determinar si algo "afectó el juego". En esas circunstancias el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado.

Las discusiones deben ser tan breves como sea posible ya sea con una llamada retractada o con una llamada no contestada. Sin embargo, una vez que queda claro que no se alcanzará ningún acuerdo, el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado. La duración máxima sugerida debido a una discusión es cuarenta y cinco (45) segundos.

2. Campo de juego

2.1 Tamaño del campo de juego (2.1)

Nota El campo de juego mide cien (100) metros de largo por treinta y siete (37) metros de ancho.

El campo de juego se divide en una zona central de sesenta y cuatro (64) metros de largo, y dos end-zones que tienen dieciocho (18) metros de profundidad desde la zona central.

Todas las líneas miden entre setenta y cinco (75) y ciento veinte (120) milímetros de ancho, y están marcadas con un material no abrasivo.

Si el espacio no puede abarcar el campo entero, las end-zones se deberán acortar antes de que se reduzca la zona central. Acudir al apéndice A.1.5.1 para más detalles.

3. Equipamiento

3.1 No se debe usar equipamiento dañino (3.4)

Nota Esto incluye relojes de pulsera, pulseras, hebillas y joyas sobresalientes. No se permiten los tacos metálicos, pernos largos y pernos con bordes afilados en el calzado.

3.2 Equipamiento que resta habilidad de juego (3.4)

Nota Esto incluye artículos de gran tamaño, largos trozos de tela, etc. Se permiten los tipos de guantes que usan comúnmente los jugadores de ultimate, pero estos no deben dañar el disco o dejar residuos en él.

4. Punto, Gol y Partido

No hay interpretaciones sobre esta sección.

5. Equipos

5.1 Partidos mixtos (5.1)

Nota En partidos mixtos, donde hombres y mujeres juegan en el mismo equipo, ambos equipos deben tener la misma proporción entre ellos en el campo para cada punto. Las competiciones deben usar una de las opciones en el Apéndice de las Reglas de la WFDF de 2017 para determinar la proporción de género para cada punto.

6. Comenzar un partido

6.1 Representantes de los equipos (6.1)

Nota Los representantes de los equipos deben asegurarse de que tienen la autorización de su equipo para tomar las decisiones enumeradas en esta sección.

6.2 Determinar de manera justa la elección (6.1)

Nota Se recomienda que los representantes de los equipos utilicen el proceso descrito en el 'Apéndice de las Reglas del Ultimate de la WFDF de 2017' para determinar justamente la

elección.

7. El saque (El Pull)

7.1 La defensa detiene un pull rodado (7.7)

Qué	Un pull toca el suelo y rueda hacia la end-zone defendida, así que un defensa lo para, incluso antes de que un jugador del ataque lo toque.
Resultado	Esto está permitido. (Regla 8.4). Si el jugador de la defensa patea el disco hacia la zona atacada, el disco debe ser puesto en juego por el ataque en el punto donde fue pateado (Regla 8.4.1).
Extra	Si el pull está todavía en el aire, ningún jugador defensivo puede tocarlo, incluso si vuelve hacia la zona defendida (por ejemplo, debido al viento). Si un jugador lo toca, el ataque puede pedir otro saque (o pull). Si el pull cae en la propia zona defendida por quien sacó (es decir, un pull muy corto), el ataque debe jugarlo desde la línea de gol. Cualquier jugador ofensivo puede detener un pull que rueda. Este jugador no está obligado a recoger el disco después de detenerlo.

7.2 Retraso razonable antes del pull (7.1.1)

Nota	Las siguientes acciones se consideran permitidas antes del pull: <ul style="list-style-type: none">• Celebrar un gol,• Determinar quién jugará el siguiente punto,• Determinar las tácticas del equipo para el punto a jugar, por ejemplo:<ul style="list-style-type: none">○ Quién defiende a quién,○ Posiciones ofensivas,○ Qué tipo de defensa o ataque se utilizará. Como guía, el pull deberá lanzarse dentro de los primeros setenta y cinco (75) segundos del punto (que comienzan al inicio de esa mitad, o cuando se marca el punto anterior).
------	---

7.3 Indicar Brick (7.12)

Nota	Aunque un jugador del ataque indique que jugará desde el 'brick', otro jugador diferente puede coger el disco.
------	--

7.4 Fuera de juego (Offside) (7.5)

Nota	Se recomienda que el equipo contrario proporcione una advertencia al capitán del equipo que comete esta violación antes de que se obligue a cumplirla de manera estricta. El equipo también debe tener en cuenta que las llamadas sólo deben hacerse cuando la infracción es lo suficientemente significativa para marcar una diferencia en el resultado de la acción.
------	--

El fuera de juego sólo puede ser llamado por los jugadores en el campo, y cualquier llamada hecha por un no-jugador no es vinculante. Sin embargo, los no jugadores pueden ayudar en la detección del fuera de juego y pueden facilitar consejos basados en su perspectiva, para pitar, o no, fuera de juego.

8. Estado del Disco

8.1 Llamada errónea (8.1.3)

Qué	Un jugador señala una falta o violación y grita "stop" o usa el nombre incorrecto de otra infracción.
Resultado	La parada deberá ser tratada como si el jugador hubiera realizado correctamente la llamada.
Por qué	Está claro que el jugador ha visto una infracción de las reglas. Esto es prioritario al conocimiento técnico del término correcto.
Extra	El jugador que utilizó el término incorrecto debe hacer un esfuerzo por aprender el término correcto (Regla 1.3.1) y un jugador más experimentado deberá indicarle cuál es (Regla 1.8).

8.2 Alteración significativa del disco (8.4)

- Qué** En un intento de parar un disco que está rodando, el jugador del golpea el disco hacia la zona que atacan.
- Resultado** El equipo opuesto puede pedir que el punto de pivote se sitúe en el punto donde el disco fue golpeado, mediante solicitud verbal o señalando con el dedo el punto en cuestión. La jugada no para y no se necesita un chequeo para reanudar la jugada (similar a una infracción por pasos (travel) no contestada (Regla 18.2.6)).
Si el equipo atacante es el equipo que alteró significativamente la posición del disco, no deberán moverse para establecer el pivote en el punto donde el disco fue tocado a menos que sea pedido por el equipo opuesto.

8.3 Quedarse sobre el disco después de un turnover (8.5.1)

- Qué** Ocorre un turnover y el nuevo lanzador se encuentra sobre el disco esperando a que su equipo esté listo.
- Resultado** La defensa puede recordar al jugador que necesitan poner el disco en juego inmediatamente. El retraso intencionado del juego va en contra del Espíritu de Juego y deberá ser discutido entre los capitanes lo antes posible.
- Por qué** La regla 8.5 dice que el nuevo lanzador no deberá retrasarse en recoger el disco.
- Extra** Si otro jugador todavía está yendo hacia el disco (una situación común tras un turnover), el jugador más cercano puede decidir no coger el disco — esto no supondría una infracción de las reglas en sí misma. Si no hubiera jugadores del ataque yendo hacia el disco desde que sucedió el turnover, esto sí es una infracción de las reglas.
Se recomienda que el equipo proporcione una advertencia al equipo contrario y se asegure de que son conscientes del funcionamiento de la regla antes de que impongan ningún límite de tiempo.

8.4 Comenzar la cuenta después de un ‘retraso del juego’ (8.5.4)

- Nota** Después de pitar un retraso del juego “delay of game” se le debe dar al ataque dos (2) segundos para remediar la infracción antes de que se comience la cuenta.

8.5 Límites de tiempo después de un turnover (8.5.2)

- Nota** Para hacer cumplir los límites de tiempo de 10 y 20 segundos, la defensa debe realizar en voz alta y en intervalos de 5 segundos la cuenta atrás de los límites de tiempo. El jugador que avisa sobre los límites de tiempo no tiene por qué ser el mismo jugador que se convierte en el marcador.
- Extra** Para los eventos en los que se usan el ‘Apéndice a las Reglas de Ultimate de la WFDF 2017’, las sanciones también se aplican tanto a los discos que están fuera de los límites del campo de juego, como a los pulls. Para más detalles consultar A5.8.
Se recomienda que el equipo contrario proporcione una advertencia al oponente y se asegure de que son conscientes de la regla antes de imponer cualquier límite de tiempo.
Si el ataque cree que los límites de tiempo se están avisando demasiado rápido, pueden pitar ‘fast count’ o ‘conteo rápido’.
Si el disco cae fuera de los límites y luego retrocede y se detiene en el campo de juego, no se aplican los límites de tiempo de 8.5.2.

9. La Cuenta

9.1 Cuándo comenzar la cuenta (9.3)

- Qué** La marca puede comenzar la cuenta tan pronto como el lanzador haya cogido el disco.
- Resultado** Incluso si el lanzador todavía no ha parado, o no se ha levantado tras una caída o no ha vuelto al campo tras salirse del mismo, incluso en estos casos la marca puede comenzar la cuenta.
- Extra** Si el atacante necesita tiempo para recuperarse porque evitó un objeto de fuera del campo (por seguridad no debería haber ninguno, pero en la práctica puede darse el caso), la marca no deberá contar hasta que el jugador haya tenido tiempo de recuperarse.
Si el lanzador recupera la posesión de un disco accidentalmente caído antes de que entre en contacto con el suelo sin que otro jugador toque el disco, esa posesión se considera continua. Si el lanzador recupera la posesión de un disco accidentalmente caído antes de que entre en contacto con el suelo y después de que otro jugador lo toque, se considera

una posesión nueva.

Si el lanzador atrapa un pase en la zona central, pero la inercia hace que salga fuera de los límites, el marcador puede comenzar/continuar la cuenta si está dentro de los 3 metros circundantes al punto de pivote, incluso si no están dentro de los 3 metros circundantes al lanzador.

9.2 Otras llamadas (9.5.4)

Nota Todas las otras llamadas incluyen:

- Falta contestada,
- Gol contestado,
- Turnover contestado (excluyendo stall-out),
- Violación por obstrucción desde la línea (2.7),
- Lesión,
- Técnica.

9.3 La Cuenta (9.6)

Qué Si, tras una llamada, la cuenta debe ser reanudada en un máximo de 6:

1. Si la cuenta se paró en 4, la cuenta se reanuda en “contando 5”
2. Si la cuenta se paró en 8, la cuenta se reanuda en “contando 6”

Extra No hay necesidad de dejar un espacio entre la palabra ‘contando’ y el inicio de la cuenta.

10. El Chequeo

10.1 Problemas de Equipación (10.3)

Nota Una falta por problemas con la equipación incluye, por ejemplo, cordones desatados, un disco doblado, o un zapato que se ha salido. Sin embargo, es responsabilidad de los jugadores minimizar estas interrupciones asegurándose de que sus complementos y equipación son seguros.

10.2 Cuándo no se requiere un Chequeo (10.1)

Nota No se requiere chequear después de un pull o después de un cambio de posesión (turnover), ni siquiera cuando el lanzador debe caminar hacia el punto correcto de pivote. El lanzador puede hacer un pase y la marca puede comenzar la cuenta, tan pronto como el pivote sea establecido en el punto correcto.

Si el pivote no se establece en el punto correcto, esto supone infracción por ‘pasos’ (travel).

Si la marca comienza la cuenta antes de que el pivote sea establecido, esto es una infracción por ‘cuenta rápida’ (fast count).

Para asegurarse de que la jugada no es interrumpida, se recomienda que el lanzador o el marcador señalen el lugar donde piensan que el punto de pivote debe ser establecido antes de que se coloque.

Extra El “cambio de posesión específico” se describe en el punto 13.2.

10.3 “Retraso del juego” chequeo (10.4.1)

Qué Un retraso innecesario del juego incluye también discutir las tácticas de equipo (quién defiende a quién, quién debe coger el disco en la siguiente jugada...). Discutir para resolver el resultado de una llamada, por contra, no se considera como un retraso innecesario.

Resultado Tras una llamada del tipo “Delay of Game” pitada en contra de la defensa donde el retraso innecesario continúa, el lanzador puede poner el disco en juego diciendo ‘disc in’ e inmediatamente realizar un pase.

Extra La persona que chequee el disco debe asegurarse de que todos los jugadores están estáticos y en la posición correcta antes de chequear el disco.

Nota Se recomienda que el equipo opuesto proporcione una advertencia y se asegure de que el equipo advertido se ha enterado de la regla antes de forzar el cumplimiento de la misma.

10.4 Perder la posesión por contacto con el suelo (10.5.1.2)

Nota Si el lanzador pierde la posesión como resultado del contacto del disco con el suelo, este puede restablecer la posesión.

10.5 Protocolo para poner el disco en juego (10.5)

- Nota Se recomienda tener en cuenta los siguientes pasos antes de poner el disco en juego:
- “¿Está listo el ataque?”
 - “¿Está lista la defensa?”
 - “La cuenta empieza en ‘x’”
 - “Disco en juego en 3...2...1”
 - Tocar el disco, tocar el suelo con el disco, o decir “Disco en juego/Disc In”, lo que proceda.

10.6 Pitar una violación de la regla 10.2 (10.6)

- Nota Un jugador no puede pitar una violación de la regla 10.2 porque un jugador de su equipo (incluido él mismo) esté en la posición equivocada o se esté moviendo antes del chequeo.

11. Límites del campo (Out-of-Bounds)

11.1 Pase tipo ‘Greatest’ (11.3.1.)

- Qué Un jugador del ataque advierte que no puede coger el disco estando dentro del campo y salta desde dentro del campo, coge el disco en el aire y lo vuelve a lanzar antes de aterrizar fuera del campo. Este pase se llama ‘Greatest’.
- Resultado Este es un pase válido.
- Por qué La regla 11.3.1. mantiene que un jugador en el aire que saltó desde dentro del campo está todavía dentro del campo. Esto es así hasta que el jugador aterriza fuera del campo y para ese momento el jugador ya habrá soltado el disco. Por lo tanto el disco no está fuera. Está permitido que un jugador lance el disco estando en el aire de acuerdo con la regla 18.2.1.1.
- Extra Un jugador no debe coger su propio pase tipo “greatest”. Eso supondría un cambio de posesión (13.2.5).
Si hay una llamada discutida en relación al disco cogido después de un ‘greatest’, el jugador que lo lanzó debe ser tratado como el último lanzador no disputado. Éste deberá establecer el pivote en el punto del campo más cercano a donde el disco fue lanzado (o en la línea de gol, si el un punto de pivote resultara estar dentro de la zona atacada).

11.2 Abandonar el campo de juego (11.6)

- Nota A los jugadores se les permite salir del campo para realizar una jugada al disco y volver a entrar al mismo por cualquier punto. Sin embargo, si supon un cambio de posesión (turnover) que el jugador atacante salte desde fuera del campo de juego y toque el disco antes de tocar el propio campo de juego (Reglas 11.3.1/ 11.5/ 12.3.1).
- Extra Es de mal spirit salir del campo intencionadamente y usar los objetos o jugadores de la línea para esconder o camuflar tu posición.

11.3 El disco sale del campo (11.7)

- Qué Un lanzamiento largo desde la línea no vuelve a entrar en el campo. ¿Dónde se establece el punto de pivote correcto y se continúa la jugada?
- Resultado Un defensor se considera dentro del campo siempre que esté haciendo una jugada al disco (11.2). Esto significa que si el defensor toca el disco estando fuera del campo, el disco será jugado desde el punto más cercano de la zona central desde donde fue tocado. (11.7.2).
- Nota: Si un defensor golpea el disco pero el viento lo devuelve al campo, el disco se considera aún vivo.
Los jugadores atacantes pueden salir del campo (11.5). Eso significa, que si en la misma situación, el jugador atacante toca desde fuera el disco primero, esto supone un cambio de posesión y el disco vuelve atrás a donde cruzó la línea perimetral, es decir, último momento en el que se encontró dentro del campo. (11.7.1)
Si un atacante salta desde dentro del campo y toca el disco antes de aterrizar, entonces se establecerá el punto donde el disco estuvo dentro por última vez. Si esto supone un cambio de posesión, sin que ningún receptor cogiera nunca el disco, el disco se pondrá en juego en el punto más cercano a donde el jugador del ataque lo tocó. Si el receptor coge el pase y lanza mientras está en el aire y el disco cae dentro, entonces se supone que le

	disco ha entrado.
Nota	Si los jugadores con mejor perspectiva de la jugada no están de acuerdo con el sitio que se dice por el que salió el disco, se debe usar el punto medio entre las dos posiciones propuestas.
Extra	Si un defensor salta, intercepta un pase y luego aterriza fuera del campo no se produce un doble cambio de posesión, el defensor aún conserva la posesión.

11.4 Un no-jugador recupera un disco fuera del campo (11.8)

Qué	Un no jugador recoge un disco de fuera del campo y lo devuelve al lanzador que está en la línea perimetral.
Resultado	La regla 11.8 permite a los no-jugadores recoger el disco y acercarlo, sin embargo el lanzador debe acercarse al disco los últimos 3 metros. Entonces el lanzador deberá alejarse y separarse tres metros de la línea, y luego volver de nuevo a la línea. Luego puede establecer el pivote en el punto correcto y continuar.
Extra	Si el lanzador comienza a jugar sin alejarse estos 3 metros, el equipo contrario puede pitar una violación y se debe reiniciar el juego con un chequeo. Sin embargo, si el equipo contrario no aprecia que el ataque haya sacado ventaja de esta situación, puede permitir que la jugada continúe. Los no-jugadores también pueden parar un disco que esté rodando, cuando este esté más lejos de los 3 metros del punto de pivote. El equipo con la posesión del disco puede sustituir el disco los últimos 3 metros hasta el campo.
Nota	Los no-jugadores no deben tocar intencionadamente el disco hasta que haya salido del campo.

12. Receptores y Posicionamiento

12.1 Qué pitar cuando se está dentro o fuera (12.3)

Nota	Si un oponente cree que el jugador atacante ha cogido el disco fuera del campo, debe pitarlo inmediatamente diciendo 'fuera'. Pedir que corrija la posición del pie, no es una llamada, y esto no pararía la jugada. Si no está claro que el jugador estuviera fuera del campo, se debe parar la jugada de manera que los jugadores con mejor perspectiva la discutan. Los jugadores pueden pedir su perspectiva a la gente de la línea, sin embargo, todavía depende de los jugadores involucrados en la jugada pitar o no. Si la falta pitada es contestada el disco debe volver al lanzador previo.
Extra	En partidos jugados en campos sin líneas definidas, al receptor se le debe dar el beneficio de la duda al pitar 'fuera' en jugadas muy ajustadas.

12.2 Posicionamiento de los jugadores (12.7.1)

Qué	A un Jugador A, siempre que esté haciendo una jugada al disco, se le permite reducir la velocidad e impedir el movimiento de la jugada al disco de un oponente B. Sin embargo el Jugador A no debe moverse de manera que el oponente B no pueda evitarlo de forma razonable — esto supondría una 'falta por bloqueo' (17.8). En estas circunstancias puede haber algunos contactos accidentales, pero los contactos accidentales no son falta.
Extra	Si el Jugador A no está haciendo una jugada al disco, pero a su vez está facilitando a un compañero que la haga, el Jugador A no puede moverse para frenar a un oponente. Sin embargo, si el Jugador A está quieto, o no tiene intención de impedir el movimiento del oponente, esto no es violación, incluso aunque su acción suponga, de hecho, el impedimento de un oponente de hacer su jugada.
Nota	La palabra clave en esta regla es 'solamente'. La intención del movimiento del jugador puede estar parcialmente motivada por evitar que un oponente ocupe un camino al disco desocupado, siempre y cuando sea parte de un esfuerzo general para hacer una jugada al disco.

12.3 Posicionamiento de los jugadores (12.7)

Qué	Cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo no ocupada por cualquier jugador contrario, siempre y cuando no inicie contacto al tomar tal posición.
-----	---

Nota Si un jugador inicia contacto al tomar esta posición, esto supone una ‘falta por bloqueo’ (17.8).

12.4 Hacer una jugada al disco (12.8)

Nota Se puede considerar que un jugador está “haciendo una jugada al disco” (Regla 12.8) cuando el disco está en el aire y el jugador está tratando de tocar el disco de alguna manera, por ejemplo para cogerlo, bloquearlo o defenderlo.

Al hacer una jugada al disco, los jugadores deben asegurarse de que con ello no causarían contacto accidental alguno con otro jugador (ni su posición estática, ni su posición esperada basada en la velocidad y dirección establecidas), antes, durante o después de la jugada al disco.

El contacto no accidental es cualquier contacto de naturaleza peligrosa o que afecta al resultado de una jugada, independientemente de si el contacto ocurrió después de que se estableciera la posesión.

Una infracción afecta al juego, si es razonable suponer que el resultado de la jugada específica podía haber sido significativamente diferente si no hubiera ocurrido la infracción, por ejemplo, si el jugador hubiera podido interceptar el pase sin causar un contacto significativo con su oponente, o si el oponente hubiera podido hacer una jugada al disco en caso de que el jugador no hubiera chocado con él.

La habilidad relativa, la altura y/o la capacidad atlética de los jugadores involucrados no deben tenerse en cuenta para considerar si algo afectó a la jugada o no.

12.5 Apoyar la mano en el oponente (12.8)

Qué Un defensor apoya su mano en la espalda del oponente para saber dónde se encuentra incluso cuando no lo está mirando.

Resultado Es una violación.

Por qué No es necesariamente una falta, pero es una violación de la regla 12.8 la cual dice “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”.

12.6 Posicionamiento de los jugadores cuando el disco está en el aire (12.6 - 12.9)

Nota Nota general sobre la posición del jugador: Todos los jugadores tienen la responsabilidad de evitar el iniciar cualquier contacto, incluso si eso significa que deben de dejar de hacer una jugada al disco.

Qué El Jugador A persigue el disco y se frena para asegurarse de que puede permanecer entre el Jugador B y el disco. El jugador B corre detrás del jugador A y ambos se tropiezan.

Resultado El Jugador B comete falta sobre el Jugador A.

Por qué Al jugador A le está permitido frenarse para hacer una jugada al disco. El jugador B, en este caso, se entiende que podría haber evitado razonablemente al jugador A y, por lo tanto, es él quien está iniciando un contacto al no frenarse y provocar el choque.

Qué El jugador A está persiguiendo el disco, y de repente se para y corre inmediatamente de espaldas hacia el defensor que se le acerca por detrás. El Jugador B corre en dirección a la espalda del Jugador A.

Resultado El Jugador A comete falta sobre el Jugador B.

Por qué El Jugador B, en este supuesto, se entiende que no ha podido evitar de manera razonable al Jugador A, por lo tanto el Jugador A es quien inicia el contacto.

Qué El Jugador A está corriendo detrás del disco y reduce la velocidad y se mueve de lado a lado para prevenir que el Jugador B lo rodee y haga una jugada al disco. El jugador B corre hacia el disco en dirección a la espalda del Jugador A. El Jugador A coge el disco. Chocan.

Resultado El Jugador B comete falta sobre el Jugador A. El Jugador A tiene la posesión del disco así que no necesita pitar nada, o puede aplicar la ‘ley de la ventaja’ si hubiera hecho alguna llamada.

Por qué Está permitido que el Jugador A reduzca la velocidad e impida el movimiento de hacer una jugada al disco de otro jugador porque está haciendo una jugada al disco, y el choque puede ser evitado por el otro jugador. El Jugador B, en este supuesto, pudo razonablemente haber evitado el choque con el Jugador A, por lo que el Jugador B fue quien inició el contacto.

- Extra Impedir el movimiento de un jugador es diferente a iniciar un contacto. En estas circunstancias pueden ocurrir algunos contactos accidentales, pero los contactos accidentales no son considerados falta.
- Qué El Jugador A y el Jugador B son compañeros de equipo y persiguen el disco. El jugador B reduce la velocidad y se mueve de lado a lado para prevenir que un oponente, como es el Jugador C, los rodee y haga una jugada al disco. El Jugador A coge el disco.
- Resultado El jugador C puede pitar violación del jugador B.
- Por qué El Jugador B no está jugando/luchando por el disco. El Jugador C sí está haciendo una jugada al disco y entonces el Jugador B no puede únicamente impedir intencionadamente su movimiento.
- Extra Si el jugador B está quieto, tiene derecho a permanecer ahí, incluso si esto impide al Jugador C intentar hacer una jugada al disco. Sin embargo, si el Jugador B abre los brazos para obstaculizar al Jugador C, o se mueve, esto se considera como un gesto para impedir el movimiento del Jugador C y es una violación.
- Qué El Jugador A está quieto y esperando para coger el disco. El Jugador B va corriendo en dirección hacia el Jugador A, luego salta, coge el disco y después choca con el Jugador A.
- Resultado El Jugador B comete falta sobre el Jugador A.
- Por qué La Regla 12.8 dice expresamente que *'El hecho de hacer una jugada al disco no es una excusa válida para iniciar un contacto con otros jugadores'*.
- Extra Cuando se hace una jugada al disco, los jugadores necesitan asegurarse de que no van a causar un choque inevitable con otro jugador debido a su posición, si está quieto, o debido a su velocidad y dirección establecidas, antes, durante o después del intento al disco, si estuviera en movimiento.
- Qué El Jugador A está quieto y esperando para coger el disco. El Jugador B va corriendo y salta de manera que puede evitar al Jugador A e interceptar el pase. El Jugador A se mueve hacia la trayectoria del Jugador B mientras el Jugador B está en el aire. Hay contacto entre el Jugador A y el Jugador B.
- Resultado El Jugador A comete falta sobre el Jugador B.
- Por qué El Jugador A ha iniciado el contacto moviéndose hacia una posición la cual no podía ser evitada por el Jugador B debido al movimiento del mismo. Es una falta por bloqueo.

12.7 Movimiento simultáneo de varios jugadores hacia un mismo punto (12.9)

- Qué Dos jugadores oponentes se están moviendo hacia el mismo punto con la intención de hacer una jugada al disco. Ambos están atentos al otro y son conscientes de que puede ocurrir un leve contacto. Existe un leve contacto.
- Resultado Aunque haya habido contacto, no necesariamente tiene por qué ser una falta.
- Por qué En circunstancias en las que un jugador claramente inicia contacto con otro, la persona que inició el contacto es la persona que cometió la falta (por ejemplo, un jugador parado y otro corriendo hacia él o; un jugador que claramente tiene derecho a un espacio y el oponente cambia de dirección y le bloquea ese espacio sin que lo pueda evitar). Sin embargo hay veces en las que ambos jugadores tienen derecho a un espacio y no se puede considerar a ningún jugador como iniciador del contacto. En estas circunstancias, si ocurre un contacto leve (por ejemplo los jugadores chocan sus hombros o sus caderas), no es necesariamente una falta, ya que ambos jugadores fueron responsables de iniciar el contacto y ambos eran conscientes de que esto podía ocurrir.

Caso 1:

Ambos jugadores inician contacto pero solo ocurre un contacto leve.

Resultado:

El resultado de la jugada se mantiene.

Caso 2:

Ambos jugadores inician contacto pero el contacto no es leve (Por ejemplo, causa que un jugador se caiga, o el contacto es potencialmente peligroso).

Resultado:

Es una falta de ambos jugadores y debe ser tratada como una falta compensatoria (17.10.2). El disco debe volver al lanzador.

Caso 3:

Ambos jugadores inician el contacto pero es un contacto leve menor. Sin embargo un jugador hiere el brazo del otro al hacer su jugada.

Resultado:

Aunque ambos jugadores hayan iniciado el contacto corporal, el jugador que inició el contacto con el brazo es quien comete la falta al afectar directamente el desenlace de la jugada.

Extra Estos casos deben tenerse en cuenta solo cuando ambos jugadores inicien el contacto simultáneamente. Si un jugador claramente inicia el contacto, ese jugador es quién cometió la falta.

Si un jugador no es consciente de que el contacto pueda ocurrir, el jugador que sí es consciente de que puede haber contacto, debe evitarlo y puede pitar falta por 'Juego peligroso' si procede.

Los jugadores involucrados en estos incidentes deben ser conscientes de que a veces ellos no tiene la mejor perspectiva sobre quién inició el contacto y deben pedir a los jugadores más cercanos su propia perspectiva.

12.8 Asistir el movimiento de un jugador con parte del equipamiento (12.11)

Nota Si un jugador atacante asiste físicamente el movimiento de otro, o usa algún objeto del equipamiento para ayudarse a tocar el disco, ocurrirá un cambio de posesión. Ver las reglas 13.2.6, 13.2.7, and 13.7.4.

Si un defensor asiste físicamente el movimiento de otro, o usa algún objeto del equipamiento para ayudarlo a tocar el disco, (por ejemplo lanzar la gorra en dirección al disco), esto es una violación. El supuesto receptor deberá recibir la posesión del disco.

13. Cambios de posesión (Turnovers)

13.1 Disco caído que no estaba en posesión de un jugador atacante (13.1.1)

Nota No es una pérdida de posesión si un jugador pierde el disco antes de establecer firmemente su posesión cuando intentaba ganarla tras un cambio de posesión, o tras un pull que previamente ha tocado el suelo.

13.2 Doble toque (13.2.5)

Qué El lanzador suelta disco por accidente mientras pivota, y luego lo coge de nuevo sin que ningún otro jugador lo hubiera tocado antes.

Resultado Esto no se considera 'doble contacto' y no supone un cambio de posesión. La marca puede seguir con la cuenta. Si el lanzador hubiera movido el pie de pivote al coger el disco por segunda vez, se le podría pitar pasos.

Por qué Un turnover por 'doble contacto' solo puede ocurrir después de que el lanzador haya intentado un pase. Un pase se define, bajo un lanzamiento, como 'Un disco en vuelo que sigue el movimiento del lanzamiento, incluyendo los de después de un intento de finta y un disco soltado intencionadamente, y que resulta en la pérdida de contacto entre el lanzador y el disco'. Como el disco no estuvo volando, propiamente, después del movimiento de un lanzamiento o un intento de finta, se considera que no hubo pase y por tanto la Regla 13.2.5 no se aplica.

Extra Si el disco es soltado por accidente durante parte del movimiento de una finta, el lanzador no puede coger el disco hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

El lanzador puede tocar el disco que él ha lanzado, por ejemplo para impedir que lo coja un oponente, o empujarlo hacia un compañero.

Si el lanzador coge su propio pase, el lugar donde ocurrió el cambio de posesión será donde estaba el lanzador cuando cogió el pase.

13.3 Saque caído contestado (13.1.4)

Nota Si un saque caído es contestado, el equipo que sacó puede elegir entre repetir el saque o retractarse de su llamada.

13.4 Continuación de la jugada después de un 'stall-out' contestado. (13.2.2)

Nota El marcador que pita 'stall-out' toma posesión del disco donde ocurrió el 'stall-out' y entonces puede:

- (1) Colocar el disco en el suelo y, después del reconocimiento del defensor, tocar el disco y decir en voz alta 'Disc in', o 'disco en juego' o
- (2) Mantener la posesión y hacer que el anterior lanzador reinicie la jugada con un chequeo.

13.5 Contestar un cambio de posesión por 'stall-out' (13.3)

Nota Un cambio de posesión por "stall-out" solo puede ser contestado por el lanzador.

13.6 Intercepción fallida por contacto con el suelo (13.5.1)

Nota Si, en un intento de interceptar un pase, el defensor perteneciente al equipo A, pierde el control de un disco debido a un contacto del disco con el suelo, o accidentalmente se le cae el disco, entonces se procede como si no se hubiera producido captura del disco por lo que cualquier jugador del equipo A puede tomar posesión del disco.

13.7 Disco soltado intencionadamente (13.6)

Qué El jugador A intercepta un pase, y después, intencionadamente suelta el disco en el suelo para dejar que un compañero de equipo se convierta en el lanzador.

El jugador A recupera un disco de fuera de banda, e intencionadamente suelta el disco en la ubicación del pivote deseado para dejar que un compañero de equipo se convierta en el lanzador.

Resultado No es un doble 'turnover'. El equipo opuesto puede pitar 'violación' en cuyo caso la jugada se para. El jugador A debe recuperar la posesión del disco. La jugada debe reiniciarse con un chequeo.

Extra Sin embargo, si el jugador A intenta un pase, directamente después de la intercepción, y el pase no es completado, esto es un 'turnover' o cambio de posesión.

Nota Si existen dudas acerca del lugar donde se perdió la posesión del disco debido al intento del jugador de permitir a un compañero convertirse en el nuevo lanzador, o de dónde se intentó un pase que no se completó, al jugador se le debe conceder el beneficio de la duda.

13.8 ¿Dónde establecer el pie de pivote con un disco que salió? (13.8)

Nota El punto oficial es junto a la línea (ya que la línea no es parte del campo) pero un pie de pivote en la línea también es válido. Teniendo en cuenta el hecho de que las líneas perimetrales son de apenas unos centímetros de anchura, el error es demasiado pequeño como para ser significativo. Mientras que las reglas establecen que el punto de pivote debe ubicarse dentro del campo, la Regla 11.3.2 también dice que no hay problema si el pie de pivote toque una zona de fuera del campo después de haber tocado una zona de dentro.

Extra Si el disco voló hacia fuera por un lateral de la end-zone, resultará que en el lugar donde debe establecerse el pivote hay un cono. La Regla 2.6 dice que el borde de la zona central debe estar marcado por ese cono, de manera que el jugador no debería moverlo. Por ello, el punto de pivote debe establecerse en la línea de la end-zone junto al cono. Los jugadores no deben mover el cono. Tenga en cuenta que al jugador se le permita tener suficiente espacio para girar su pie pivote (de lo contrario podrían suceder situaciones no seguras durante el giro).

13.9 ¿Dónde establecer el pie de pivote tras un turnover con un disco que no salió? (13.9)

Qué El disco cae al suelo y el pivote se establece en la zona central.

Resultado El lanzador establece el punto de pivote en el mismo lugar donde está el disco.

Por qué La regla 13.7 dice que el lanzador establecerá el pivote en la ubicación del disco.

Extra El pivote deberá establecerse en el punto lo más cercano posible al disco. Los jugadores no deben poner un pie donde está el disco y luego usar el otro pie como pivote. Esto es una infracción por 'pasos' o travel.

13.10 Señalización tras un turnover en la zona defendida (13.11.2.1)

Nota Señalar la línea de Gol puede resultar útil para comunicar a los demás jugadores que se va a optar por jugar desde la línea. Si se ejecuta la seña, el lanzador deberá moverse hasta la línea de gol. Sin embargo es una señal voluntaria. El lanzador puede establecer el pivote en la línea a pesar de no haber indicado la opción de sacar desde ahí. La defensa puede preguntar al lanzador si va a jugar el disco desde la línea, y es de buen

spirit dar una respuesta (señalando el sitio del pivote) sin embargo no es obligatorio contestar.

13.11 Establecer el pie de pivote tras un turnover en la zona defendida (13.11.3)

Nota Si el lanzador incumple la regla 13.11.3, se deberá tratar como una infracción por pasos. La jugada no se para, pero el lanzador debe volver al punto correcto de pivote. El lanzador no puede coger el disco, levantar la vista para ver si hay algún jugador a quien pasarlo, y después caminar hacia la línea.

14. Puntuación

14.1 Goles “Callahan” (14.1)

Qué El ataque lanza un disco, pero la defensa intercepta el pase en la end-zone defendida por el equipo atacante (que es la zona de ataque de la defensa).

Resultado La defensa marca un gol.

Por qué La regla 14.1 dice que un gol es anotado cuando un jugador coge un pase legal y el primer contacto es con la zona que están atacando. No se indica que el pase deba ser realizado por un compañero de equipo.

Extra El término ‘Callahan’, es un término no oficial utilizado para este tipo de goles.

14.2 Pitar un gol o el tiempo extra (14.3)

Nota Si se produce una discusión por un gol y finalmente el gol se confirma, según la regla de los límites de tiempo, el gol se supone anotado en el momento en que la persona cogió el disco. Sin embargo el límite de tiempo entre puntos no comienza hasta que la discusión se resuelva.

14.3 Gol contestado (14.1.1)

Nota Después de un gol contestado, o una llamada retractada en la que el receptor mantiene la posesión del disco, todos los jugadores deben volver a la posición donde se encontraban cuando el disco se cogió.

Extra Si un jugador puede asumir que ha marcado un gol, y actúa como tal (por ejemplo celebrándolo), esto debe ser tratado como una ‘llamada de gol’. Esta llamada para el juego, y el resultado de cualquier jugada adicional no se mantiene.

14.4 Lanzar el disco después de marcar un gol (14.1)

Qué Un jugador coge el disco en la zona de ataque, pero no se da cuenta y lanza el disco.

Resultado Es gol sin importar el resultado del pase adicional.

Por qué La regla 14.1 no dice que el jugador que marque un gol deba estar seguro de ello. Así que si alguien tiene una perspectiva clara y dice que fue gol, entonces es gol. El disco no puede ser lanzado después de un gol, por lo que este pase puede ser ignorado.

Nota Si no está claro si el jugador marcó (por ejemplo no hay consenso con el jugador con mejor perspectiva, y hay puntos de vista opuestos de la jugada) el resultado de las subsiguientes jugadas se mantiene.

Extra Los jugadores deben preguntar a la gente con mejor perspectiva para determinar si el disco fue cogido en la end-zone, sin embargo aún depende de la voluntad de los jugadores involucrados en la jugada, hacer la llamada final o no.

15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones

15.1 Contactos accidentales (15.1)

Nota Los contactos casuales que ocurren accidentalmente son falta — no es necesario que sean intencionados. De hecho, no debería haber ningún contacto intencionado en Ultimate.

15.2 Avisar al oponente de una falta (15.4)

Nota Si se comete una infracción pero no se pita, el jugador que comete la infracción debe informar al oponente o su equipo. Sin embargo, no se debe detener el juego para hacerlo.

15.3 Pitar las infracciones (15.5)

Nota Solo el lanzador puede pitar faltas de la marca. Si otros jugadores se dan cuenta de la infracción, pueden avisar al lanzador sobre ello, sin embargo este aviso no afectará. Consecuentemente el lanzador puede pitar la falta, en cuyo caso el oponente responderá acorde.
Cualquier oponente puede pitar pasos, o 'travel', sin embargo si la llamada no la hace el marcador, debe ser hecha en voz suficientemente alta para que el lanzador y el marcador puedan oírla.

15.4 Hacer las llamadas inmediatamente (15.8)

Nota Si un jugador que no debe pitar la falta, la reconoce, como por ejemplo un receptor que ve un caso de defensa múltiple o 'double-team', la infracción aun puede ser pitada una vez que el jugador que puede hacer la llamada la reconoce (en este ejemplo sería el lanzador). Sin embargo, si por ejemplo la marca reconoce que el lanzador ha establecido un pivote en un punto incorrecto, no puede esperar a que la cuenta llegue a 6 antes de pitar un 'travel'.

Si la jugada ha parado por una discusión, un jugador aun puede hacer una llamada durante la discusión o al final de la misma.

15.5 Iniciar incorrectamente una parada (15.9)

Nota Si no hay acuerdo acerca de quién inició el parón incorrectamente, entonces le disco debe volver al último lanzador no disputado.

16. Continuación después de pitar una Falta o Violación

16.1 Qué ocurre después de continuar la jugada en los siguientes casos (16.2)

Qué La marca pita falta contra el lanzador y después el lanzador intenta un pase. El pase no es completado.

Resultado El 'turnover' o cambio de posesión prevalece. La jugada no para.

Por qué Regla 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 continúa sin parar.

Qué El lanzador pita una falta contra el lanzador durante el acto del lanzamiento. El lanzamiento sale muy bien y se dirige directamente hacia su objetivo previsto - un jugador ofensivo no vigilado. El jugador ofensivo falla en lo que habría sido una captura fácil.

Resultado El 'turnover' o cambio de posesión se mantiene (se aplica la ley de la ventaja o play-on). La jugada se reinicia con un chequeo.

Por qué Regla 16.3. – si la jugada no ha parado completamente y los jugadores involucrados de ambos equipos coinciden en que la falta, violación o llamada, no afectó el resultado, se mantiene el resultado de la jugada – que ha sido consecuencia de que el jugador fallara al coger un disco fácil.

Extra Si la falta realmente afectó en que el disco fuera lanzado en otra dirección o causó un lanzamiento raro, entonces es razonable aceptar que la falta afectó a la jugada. Entonces, el disco debe volver atrás como indica la regla 16.2.4.2.1.

Qué Ocurre un Pick en lado izquierdo del campo a la vez que el disco es lanzado en la parte derecha del campo. Cuando se pita el pick, el disco está en el aire. Un jugador ofensivo coge el disco.

Resultado El resultado del pase se mantiene, y el jugador que pitó el pick se mueve a dónde él piensa que debería haber estado.

Por qué Regla 16.3. – El pick no afectó a la posesión.

Extra Si el jugador ofensivo tira el disco al suelo, se produce una pérdida de posesión. (16.2.4.1.)

Si el pick fue pitado antes del lanzamiento (o del intento de lanzar) y ni el pick ni la llamada afectaron a la jugada, el turnover se mantiene.

16.2 Llamadas que afectan a la jugada (16.3)

Resultado Una falta, violación o llamada afectan si el desarrollo de la jugada ha sido significativamente diferente de si no hubieran ocurrido. Por ejemplo, una llamada afectó a la jugada, si un receptor se da cuenta de que se hizo una llamada antes del lanzamiento, y, en

consecuencia, redujo su velocidad y erró en completar el pase.

Durante una parada para discutir esta situación, es razonable que un jugador pregunte a los oponentes si ellos piensan que la falta, violación o llamada afectó al desarrollo. Si los oponentes piensan que afectó, deben ser capaces de proporcionar alguna prueba.

16.3 La jugada no se paró completamente (16.3)

Nota Si los jugadores ya han parado para discutir la llamada, y luego se reanuda la jugada incorrectamente según 10.6, entonces 16.3 no se aplica.

16.4 Ley de la ventaja pitada antes de establecer la posesión (16.2.4.1)

Nota Si se llama "la ley de la ventaja" o "play-on" antes de que la posesión sea establecida, y luego el equipo que pitó la infracción no gana la posesión, la "ley de la ventaja" debe ser ignorada y la jugada debe parar. Los jugadores involucrados deben determinar si la infracción realmente afectó el desarrollo antes de determinar si se debe parar el juego.

16.5 Más de un pase (16.3)

Nota No hay un límite acerca del número de pases que pueden sucederse antes de que el punto 16.3 deje de aplicarse. Sin embargo una vez que, más de un pase ha sido completado, la posibilidad de que la infracción o llamada no afectara a la jugada se incrementa.

16.6 Falta de la marca antes del lanzamiento (16.2)

Nota Si el lanzador llama una falta antes de que empiece el movimiento del lanzamiento, la jugada debe parar. Si el lanzador continúa incorrectamente la jugada, el disco debe volver atrás al lanzador a no ser que 16.3 se aplique – esto se aplica en ambos caso, en el de pase completado y en el de turnover.

Extra Si el lanzador recibe una falta antes de lanzar, pero la falta continúa durante el lanzamiento, entonces se aplica 16.2.
Si la falta ocurre antes del lanzamiento, pero el lanzador espera y pita la falta durante el movimiento del lanzamiento, se aplica 15.9.

16.7 El equipo que gana o mantiene la posesión puede elegir parar o no la jugada. (16.2.4.1)

Nota Si el equipo que llamó la falta gana o mantiene la posesión, pero la falta ha afectado a la capacidad de continuar la jugada, pueden pitar una falta indirecta una vez que la posesión del disco haya sido establecida. Esto para la jugada y permite modificar una posición desventajosa causada por la falta.

17. Faltas

17.1 Faltas por contactos no accidentales (deliberados) (17)

Nota Cualquier referencia a contacto en la sección 17, se considera una referencia al contacto no accidental o no casual, ya que, según la regla 15.1, una falta se define específicamente como "contacto no casual".

17.2 Contacto con el disco durante el lanzamiento (Falta defensiva o del ataque) (17.4, 17.7)

Nota Si el lanzador se mueve hacia un marcador legalmente posicionado y que no está en movimiento y hay contacto, es una falta del lanzador. Por ejemplo: en el caso de que el lanzador se mueve hacia un espacio que la marca ha ocupado ya cuando el lanzador comienza su movimiento, y la marca no está cometiendo ninguna infracción.

Extra Si el lanzador hace contacto intencionalmente con un marcador legalmente posicionado: es una falta en ataque y también un incumplimiento de la regla más importante – Spirit of the Game.

Si la marca está bien posicionada y aleja su brazo del lanzador y el lanzador inicia contacto con el brazo, es una falta del ataque.

17.3 Pitar ‘contacto’ (17.4.1.3)

- Qué** Un defensor inicia un contacto no accidental con el lanzador antes del acto de lanzar, pero el lanzador no muestra intención de parar la jugada.
- Resultado** El lanzador puede pitar una infracción por contacto según la regla 17.4.1.3. Si no es contestada, la jugada no para, pero la cuenta debe reiniciarse en uno.
- Extra** El lanzador puede también pitar falta (Regla 17.4) en el contacto, en cuyo caso la jugada se para.
Si el lanzador pita accidentalmente ‘contacto’, en vez de ‘falta’, cuando el contacto ocurrió durante el movimiento del lanzamiento, esto debe tratarse como una falta según la regla 17.4.
El contacto solo puede ser pitado cuando el este sea no accidental — por ejemplo si afectó a la capacidad del lanzador de pivotar libremente, o para prepararse para lanzar.
En caso de un contacto accidental, el lanzador puede pitar infracción por ‘disc space’.

17.4 Faltas por bloqueo (17.8)

- Nota** Cada jugador tiene un espacio reservado en la dirección de su movimiento. El tamaño de este espacio depende de muchas cosas (velocidad, dirección, superficie de juego, etc) y es tan amplio como el de la respuesta a la pregunta “Si un árbol se materializara en ese espacio, ¿Podría el jugador evitar el choque sin realizar una maniobra que pudiera dañar sus articulaciones?;Cuánto espacio necesitaría para poder evitarlo sin sufrir daño alguno?”
Moverse de manera que este espacio se haga demasiado grande (por ejemplo, si corres a toda velocidad con los ojos cerrados y sin comprobar frecuentemente por dónde vas) es considerado como temerario.
Si dos jugadores tienen el mismo espacio reservado al mismo tiempo, y sucede un contacto, quien fuera que provocó el contacto (por ejemplo: Quién se movió por última vez provocando que su espacio reservado entrara en conflicto con el de los demás jugadores - por lo general, el ultimo jugador que actualizó su ‘reserva del espacio’) es el culpable.

Cualquier jugador es libre de moverse en cualquier dirección siempre que esto no cause alguna colisión o choque inevitable.
Una colisión es evitable para otro jugador, si este otro jugador puede reaccionar y evitarlo dadas su velocidad y línea visual.

17.5 Juego Peligroso (17.1)

- Nota** Es posible pitar una falta por juego peligro, incluso antes de una acción, para evitar un choque, por ejemplo: un defensor que corre o se lanza de manera que probablemente ocurra un choque si el atacante continúa su movimiento. Cuando esto ocurre, es correcto no hacer una jugada al disco y pitar falta por ‘juego peligroso’.
Los jugadores que piten una falta por juego peligroso antes de que ocurra, deben tener garantías razonables para pitarla. En realidad, deben ser capaces de ver al jugador que viene y tener alguna razón para creer que el jugador no evitará el contacto – basándose por ejemplo en el historial de ese jugador evitando el contacto en ocasiones similares.
- Extra** No puedes pitar juego peligroso si crees que podías haber hecho una jugada al disco, pero que habría resultado en un contacto iniciado por ti. En ese caso tú deberías frenarte y dejar de hacer tu jugada al disco.

17.6 Falta de la defensa en la recepción, cuando no está claro que el disco se pudiera coger (17.2)

- Qué** Un jugador en ataque sigue el disco de un pase largo y la defensa tropieza con él haciéndole caer, mientras corre. No está claro si el atacante hubiera podido llegar al disco si no hubiera habido falta.
- Resultado** Si el jugador del ataque cree que tenía una posibilidad razonable de llegar a este disco si el tropiezo no hubiera ocurrido, puede pitar falta.
Si el jugador de la defensa acepta que hizo que el atacante tropezara, pero no creen que el atacante tuviera ocasión razonable de coger el disco, pueden contestar la falta. El disco se devuelve al lanzador y los jugadores vuelven a donde estaban cuando se soltó el disco (regla 10.2.2).
- Por qué** Si el tropezarse no afectó a la jugada, entonces el contacto se considera accidental y por lo

- tanto no es una falta (regla 15.1).
- Extra Si, para otros jugadores, está claro que el jugador del ataque no tenía ninguna posibilidad de coger el disco si no hubiera habido falta, deberían animar al jugador atacante a retractarse y retirar la llamada de falta y dejar que el turnover se mantenga. Si la falta no es contestada, el jugador el ataque gana la posesión donde ocurrió la falta, no donde ellos hubieran cogido el pase.

17.7 Falta en la recepción por el ataque y la defensa (17.2, 17.6)

- Nota Una falta mientras se recibe un disco puede ocurrir si un jugador involucrado en la falta intenta hacer contacto con el disco de cualquier manera. Por ejemplo para cogerlo, bloquearlo, o defenderlo.

Los contactos no accidentales que ocurren justo después de la jugada al disco (por ejemplo: un defensor coge el disco y después choca con un jugador atacante) son considerados como una falta durante la recepción. Pequeños contactos con el brazo del oponente que ocurren después de bloquear un disco pueden considerarse razonablemente como accidentales y por tanto pueden no ser una falta.

Si el disco está en el aire pero los jugadores involucrados en la falta estaban corriendo para recibir o defender el siguiente pase después de que la posesión fuera establecida, esto debe ser tratado como una falta indirecta (regla 17.9).

Una falta del ataque durante la recepción que no es contestada es un turnover (regla 17.6.2); sin embargo una falta indirecta cometida por el ataque y no contestada, no es una falta (regla 17.9.2).

17.8 Faltas compensatorias en la recepción (17.10.2)

- Nota Hay veces en las que los dos jugadores tienen derecho al espacio y cualquiera de los dos puede considerarse como culpable de iniciar el contacto. En esas circunstancias, si hay contacto corporal que afecte al resultado de la jugada, debe ser tratado como una falta compensatoria (17.10.2). El disco debe ser devuelto al lanzador.

- Extra Pueden suceder contactos accidentales cuando dos o más jugadores se mueven hacia el mismo punto simultáneamente pero esto no debe ser considerado una falta.

Los jugadores involucrados en este incidente deben ser conscientes de que a veces no tienen la mejor perspectiva sobre quién inició el contacto, y deben consultar a los jugadores cercanos su propia perspectiva.

17.9 Faltas indirectas (17.9)

- Qué Un jugador atacante corre hacia un defensor y accidentalmente choca con él. El lanzador no ha soltado el disco. El defensor pita falta.

- Resultado La jugada para. El defensor recupera cualquier desventaja causada por la falta (Regla 17.9).

- Por qué La falta no ocurrió antes, durante o justo después de un intento de coger el disco y por tanto no es una falta del ataque a un defensor recibiendo el disco.

- Extra Si el disco estaba en el aire cuando ocurrió la falta, pero la falta no ocurrió antes, durante, o justo después de un intento por parte de esos jugadores de coger el disco, entonces la jugada debería continuar hasta que la posesión sea establecida. Si el equipo ofensivo retiene la posesión, el defensor puede recuperar cualquier desventaja en la posición causada por la falta y la jugada debe reiniciarse con un chequeo (16.3.2).

Si el ataque comete falta después de establecer la posesión en el aire, pero la falta no tuvo relación con la acción de coger el disco (por ejemplo en el caso de intentar aterrizar en la end-zone), esto debe ser tratado como una falta indirecta.

17.10 Falta por 'strip' en un intento de Callahan (17.5.2)

- Nota Si sucede un strip no contestado donde el ataque quitó de las manos de la defensa un disco que interceptó la defensa en la end-zone que atacaba (Callahan), esto debe ser tratado como un gol para la defensa.

17.11 Falta provocada por un compañero de equipo (17.2, 17.6)

Nota Si el jugador A inicia el contacto con un oponente (Jugador B) que provoca que el propio Jugador B choque a su vez con un Jugador C del mismo equipo que el Jugador A, entonces el Jugador C no puede pitar falta del Jugador B, porque éste no inició el contacto.

17.12 Posesión en la End-zone después de una falta no contestada cometida por la defensa sobre el ataque cuando recibía (17.2.2)

Nota Después de no contestar una falta de la defensa sobre un atacante cuando éste recibía un disco en la zona que atacaba, el receptor (atacante) adquiere la posesión del disco en la end-zone. El disco es chequeado ahí, y se debe caminar hasta el punto de la línea de gol más cercano, siguiendo 14.2. Todos los jugadores pueden moverse una vez el disco se haya chequeado, y el marcador solo puede empezar la cuenta una vez el pivote sea establecido en la línea de gol.

18. Infracciones y Violaciones

18.1 Doble marca (18.1.1.5)

Qué Dos o más jugadores se encuentran dentro de los 3 primeros metros alrededor del lanzador sin estar defendiendo a otros jugadores.

Resultado El lanzador puede pitar ‘marca doble’ ‘marca múltiple’ ‘doble marca’ o ‘double team’ a no ser que todos los defensores extras señalen que están defendiendo a otros atacantes (dentro de los 3 metros correspondientes respecto a éste), o que simplemente están corriendo a través de esta zona.

Nota En la defensa en zona, o defensa zonal, es frecuente que un defensor entre dentro de los 3 metros adyacentes al lanzador cuando otro atacante lo haga. Para evitar una infracción por ‘double team’ el defensor debe defender a ese nuevo atacante, lo que puede incluir el esfuerzo de bloquear cualquier intento de pase a este jugador.

Si la defensa piensa que no ha cometido una infracción por doble marca, puede contestar la llamada, y la jugada se para — no se puede ignorar simplemente la llamada.

Se puede defender a un receptor con más de un defensor.

Extra Cuando se pita un ‘double team’ y no se contesta, la marca debe esperar a que se corrija cualquier posición ilegal (18.1.4) y después reanudar la cuenta con el último número dicho por completo antes de la llamada menos uno (1) (18.1.3).

18.2 Encerrar (Wrapping) (18.1.1.4)

Nota La marca puede colocar los brazos de cualquier forma para intentar forzar al lanzador a lanzar en una dirección en particular, siempre y cuando esté bien posicionada.

18.3 Reanudar la cuenta después de infracciones de la marca (18.1.3)

Nota Reanudar la cuenta con el último número dicho por completo menos uno, es lo mismo que sustraer dos segundos de la cuenta. Por ejemplo: Contando uno, dos, tres, cu... ‘Conteo rápido’, dos, tres, etc.

Extra Si se le pitan más de una infracción a la marca durante la misma posesión de un lanzador, esto no afecta la forma en que se ajusta la cuenta — el marcador debe reanudar la cuenta con el último número pronunciado antes de la llamada menos un (1).

18.4 La marca no ajusta la cuenta tras una infracción por su parte (18.1.5)

Extra Si el marcador no ajusta la cuenta, el lanzador puede pitar una infracción por ‘conteo rápido’ (18.1.1.1). Si la marca sigue sin ajustar la cuenta correctamente, el lanzador puede pitar ‘violación’. La jugada para y la infracción se debe explicar a la marca.

18.5 Comenzar en el número incorrecto (18.1.1.1.5)

Nota Si se pita una infracción por ‘conteo rápido’, porque la marca comenzó la cuenta por un número incorrecto (por ejemplo: cuando no se está dentro de los 3 metros circundantes al lanzador, o después de alejarse más de estos 3 metros) la marca debe automáticamente resetear la cuenta al número correcto, incluso si eso significa reducir la cuenta en más de 2 segundos.

Si la infracción de la marca es pitada después de que la cuenta alcance el 2, la marca debe reducir la cuenta a 1 (la reducción nunca debe suponer comenzar con una cuenta menor que 1).

18.6 Infracciones exageradas de la marca (18.1.5.3)

Nota Esto incluye infracciones graves como defender rodeando al lanzador con los brazos, o alcanzar en dos segundos la cuenta 6.

18.7 Pasar el disco estando en movimiento después de coger un pase (18.2.2.1)

Qué Un atacante coge el disco mientras corre y lo pasa mientras reduce la velocidad.

Resultado Esto se permite siempre que el lanzador haga el intento de reducir la velocidad tan rápido como pueda y si mantiene el contacto con el terreno de juego durante el movimiento del lanzamiento.

Extra Una vez que el lanzador ha soltado el disco éste no necesita parar.

18.8 Continuación de la jugada después de pitar pasos (18.2.6)

Qué Se pitan pasos, no se contesta la llamada, y el jugador aún no ha soltado el disco.

Resultado La jugada no para. EL lanzador debe establecer el pivote en el punto correcto según la regla 18.2.6.

Extra Si no se contesta, todos los jugadores excepto el lanzador pueden moverse libremente por el campo. Si se contesta, la jugada para y los jugadores deben volver al sitio donde estaban cuando los pasos fueron pitados.

Si el lanzador se equivoca al colocar el pivote antes de lanzar el disco, es una violación de la regla 18.2.7. Si el pase no se completa, la jugada continúa. Si el pase se completa, la jugada se para y el disco debe volver al lanzador.

18.9 Pasos (Travel) (18.2.5)

Nota La defensa no debe pitar un travel bajo 18.2 a menos que se evidencie que el jugador no estaba intentando parar mientras estaba en posesión del disco. En particular:

- Un jugador que coge y lanza un disco mientras está en el aire no necesita frenar.
- La longitud de las zancadas del jugador deben reducir a medida que se frena.
- No se le permite a un jugador mantener una velocidad constante mientras coge y lanza el disco a no ser que lo coja y lo lance en el aire.
- Un jugador nunca debe tardar más de 5 pasos en pararse. A no ser que la defensa tenga pruebas de ello, no debería pitar pasos.

Los jugadores deben considerar también si un jugador ha cambiado de dirección después de haber establecido el pivote - cualquier cambio de dirección después de que el pivote se haya establecido no debe ser pitado como pasos.

En algunos casos, un receptor debe mantener brevemente la velocidad, cambiar levemente de dirección para evitar un contacto con un defensor, o saltar sobre un jugador en el suelo. Esto es algo de esperar en estas situaciones y no debe ser considerado como pasos.

Si los pasos son causados solamente por un contacto iniciado por el oponente, no debe ser considerado como pasos.

Extra Si la jugada se para, el lanzador puede cambiar la parte de su cuerpo que funcionaba como pivote sin que esto suponga una infracción por pasos.

18.10 Reanuda una jugada después de una violación por pasos (18.2.7)

Nota Después de una violación por pasos, el lanzador debe volver a la posición ocupada en el momento de la infracción, no al sitio en el que debería estar.

Extra Después de un turnover por un disco salido fuera del campo, si se le pitan pasos al lanzador porque estableció el pivote en la línea lateral, en vez de en la línea de gol, y se ha lanzado un pase completado, la jugada debe parar. El disco debe volver al lanzador y el disco debe ser chequeado donde la infracción ocurrió, por ejemplo en la línea lateral. Una vez que el disco ha sido chequeado deben moverse hacia la línea de gol para establecer el punto de pivote. Todos los demás jugadores pueden moverse una vez el disco haya sido chequeado. El disco se considera muerto hasta que el pivote sea establecido.

18.11 Lanzador tumbado en el suelo (18.2.4)

Nota Un lanzador tumbado en el suelo tiene varios puntos que pueden ser considerados como pivote pero no tiene que decir cuál de ellos es el pivote a menos que así lo decida. Si después decide levantarse puede elegir qué punto era el punto de pivote y establecer su pie como pivote en ese punto.

18.12 Golpear el disco sin cogerlo (18.2.5.6)

Nota Cualquier contacto con el disco que no sea claramente agarrarlo, se puede considerar como toque, manoseo o manipulación.

Si un jugador golpea el disco hacia él mismo intencionadamente de manera que pueda cogerlo en la zona y puntuar, está cometiendo una infracción de tipo 'pasos'.

Si un jugador golpea el disco de manera que un compañero de equipo pueda cogerlo en la zona, esto es un gol. Si un jugador vacila al coger el disco golpeándolo sin querer en su intento por cogerlo pero finalmente controla la situación y termina cogiéndolo, esto es un gol, a menos que los golpes al disco fueran intencionados.

Si un jugador golpea el disco solamente con la intención de ayudarse a sí mismo a coger el disco que no podría haber cogido de otra manera, esto no es un travel.

18.13 Pitar un Pick (18.3.1)

Nota Un pick debe ser pitado solamente si el jugador obstruido se encuentra dentro de los tres metros contiguos al jugador que está defendiendo en el momento de la obstrucción. Sin embargo no necesita estar a menos de tres metros de distancia en el momento en el que se hace la llamada porque la obstrucción puede haber hecho aumentar rápidamente esta distancia antes de que la llamada pueda haber sido hecha.

Una obstrucción puede ser el resultado de un contacto, o del intento de evitarlo, con el jugador que está bloqueando.

Un pick no puede ser pitado por el ataque.

Un pick no debe ser pitado por un defensor que fue obstruido mientras hacía una jugada al disco sin que la obstrucción afectara a su capacidad de movimiento hacia/con el jugador que está defendiendo (sin embargo un defensor puede pitar violación bajo el supuesto de la regla 12.7 si fuera aplicable).

Extra Si la defensa mantiene la posesión después de un pick no contestado, el defensor obstruido puede ir a la posición acordada donde habría estado de no haber ocurrido la obstrucción. Todos los demás jugadores, incluyendo el jugador del ataque al que defendía el defensor, se deben posicionar de acuerdo con la Regla 10.2.

Si el defensor retrasa la llamada de acuerdo con la Regla 18.3.1.1. el pick se considera pitado cuando realmente ha sido pitado y no cuando ocurrió. Si el defensor espera más de dos segundos se aplica la Regla 15.9.

19. Interrupciones

19.1 Sustitución por lesión (19.1.3)

Notas El jugador lesionado debe elegir una de las dos opciones disponibles; sin embargo, si a su equipo no le quedan tiempos muertos, debe ser sustituido.

Cargar a su propio equipo con un tiempo muerto significa que se deduce un tiempo muerto de los permitidos para esa mitad, sin embargo, el equipo no tendrá la oportunidad de discutir tácticas o tener un descanso de acuerdo con la norma de los setenta y cinco (75) segundos de los tiempos muertos.

Si hay duda sobre quién causó la lesión, entonces se aplica la regla 19.1.4. Si el jugador A es sustituido por una lesión, y luego se requiere otra sustitución por lesión adicional durante el mismo punto, el jugador A puede volver a jugar.

Si se pide un 'tiempo muerto por lesión' durante un tiempo muerto del equipo, el equipo contrario debe ser notificado tan pronto como se sepa sobre la lesión.

19.2 Parada por lesión y continuación de la jugada (19.1.7)

Nota Si se pita 'lesión' como resultado de una lesión seria, mientras el disco está en el aire y los jugadores se detienen para atender al jugador gravemente lesionado, es razonable tratar

este hecho como una parada técnica y permitir que el disco sea devuelto al lanzador.

19.3 Parada técnica por un disco gravemente dañado (19.2.2)

Nota Un disco gravemente dañado es uno que está agrietado, desgarrado, arrugado, doblado, perforado o deformado; Un disco levemente doblado, mojado o sucio no es un disco gravemente dañado.
Sin embargo, una parada en el juego existente por otro motivo puede aprovecharse y alargarse para arreglar o corregir un disco deformado (regla 10.3).

20. Tiempo muerto

20.1 Tiempo muerto entre puntos (20.5)

Nota Si un equipo pide un tiempo muerto entre puntos pero a su equipo no le quedan tiempos muertos, entonces la solicitud de tiempo muerto no afecta.

20.2 Pedir un tiempo muerto durante una jugada (20.4)

Nota Si el lanzador debe/puede moverse para establecer el pivote en un lugar diferente de donde establecieron la posesión, pueden pedir un tiempo muerto antes de establecer el pivote. Esto significa que si el lanzador recoge el disco después de un turnover, y el turnover no fue en la zona central, pueden pedir el tiempo muerto inmediatamente. Si lo hacen, debe colocar el disco en el lugar donde establecerán el pivote después del tiempo muerto.

20.3 Retraso del juego tras un tiempo muerto (20.4)

Nota La regla sobre el retraso del juego (delay of game rules) de la sección 10.4.1 también se aplica al reinicio del juego después de un tiempo muerto.