

Reglamento Oficial de Ultimate 1ra Edición

FEMEDIVO

10ma edición UPA en
Español

Reglamento Oficial de Ultimate

1ra Edición FEMEDIVO

(10ma Ed. UPA)

ÍNDICE:

Prefacio

- I. Introducción.
 - II. Definiciones.
 - III. Campo de juego.
 - IV. Equipamiento.
 - V. Duración del juego.
 - VI. Tiempos fuera.
 - VII. Sustituciones.
 - VIII. Inicio y reinicio del juego.
 - IX. Dentro y fuera del campo.
 - X. Posesión en zona de anotación.
 - XI. Anotaciones.
 - XII. Cambios de posesión.
 - XIII. El lanzador.
 - XIV. El marcador.
 - XV. El receptor.
 - XVI. Violaciones y faltas.
 - XVII. Posicionamiento.
 - XVIII. Observadores.
 - XIX. Etiqueta.
- Anexo 1. Diagrama de campo de juego estándar.
Créditos.

Prefacio.

El propósito de las reglas del ULTIMATE es proporcionar una guía que describa la manera como practicar el deporte. Se asume que ningún jugador de ULTIMATE violara las reglas intencionalmente, por lo cual no existen castigos directos por infracciones inadvertidas, en su lugar hay un método de reasumir el juego de una manera que simule lo que mas probablemente haya ocurrido de no haber ocurrido una infracción.

En el Ultimate, una falta intencional es considerada un engaño y una fuerte ofensa contra el espíritu de deportividad. A menudo un jugador está en una posición donde se encuentra sacando ventaja de un jugador para cometer falta o alguna infracción, pero aquel jugador moralmente está atado para respetar el reglamento. La integridad del Ultimate depende de la responsabilidad de cada jugador de mantener el Espíritu del Juego, y esta responsabilidad no debería ser tomada a la ligera.

I. Introducción.

- A. Descripción: ULTIMATE es un deporte de NO-CONTACTO jugado por dos (2) equipos de siete (7) personas (dentro de cancha) cada uno. El objetivo del juego es anotar goles. Un gol es anotado cuando un jugador atrapa cualquier pase legal en la zona de anotación que ese jugador está atacando. Los jugadores no tienen permitido correr mientras sostienen el disco. El ´Frisbee´ o ´Disco´ es movido únicamente mediante pases, a otros jugadores. El disco puede ser pasado en cualquier dirección. Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno de juego, hay un cambio de posesión, resultando en un inmediato en el equipo en posesión del disco.
- B. Espíritu de Juego: El ULTIMATE se apoya en el principio de ´Espíritu deportivo´ el cual delega la responsabilidad de ´jugar limpio´ sobre cada jugador. Un juego altamente competitivo es alentado, pero nunca a costa de la relación de mutuo respeto que existe entre los jugadores, adherencia a las reglas acordadas, y un básico placer de jugar. La protección de esos elementos vitales sirve para eliminar conductas adversas del campo de juego del Ultimate. Tales acciones como la burla hacia jugadores contrarios, agresiones peligrosas, la intimidación beligerante, las faltas intencionales, u otro comportamiento "de triunfo cueste lo que cueste" son contrarios al espíritu del juego y deben ser evitadas por todos los jugadores.
- C. Cláusula de Capitanes: Un juego puede ser jugado bajo cualquier variante de las reglas en un acuerdo mutuo entre los capitanes de los equipos involucrados. En un torneo, dichas variaciones están sujetas a la aprobación del director del torneo. Cosas tales como la duración del partido, dimensiones del campo y el conteo defensivo pueden ser fácilmente alteradas a favor del nivel de juego. Antes de comenzar un

partido, cada equipo designa un capitán para representarlos en desacuerdos y arbitraje.

- D. Organizadores de torneos: Los organizadores de torneos pueden modificar las reglas relacionadas a la conducción de los partidos para que encajen en la logística del torneo. Ejemplos de logística incluyen: el tiempo total del partido, límites superiores de puntos, tiempo límite de juego, duración del medio tiempo, número de tiempos fuera, evaluaciones del punto de inicio del juego, requerimientos del uniforme de los jugadores, operación de Observadores (definido abajo). Cualquier cambio debe ser establecido antes del principio del torneo.
- E. Reglas generales vs. específicas: Muchas de estas reglas son generales y cubren la mayoría de las situaciones del juego. Sin embargo, algunas reglas cubren situaciones específicas y se toman en cuenta sobre los casos generales.

II. Definiciones.

- A. Mejor perspectiva: Es el más completo punto de vista disponible por un jugador e incluye la posición relativa del disco, campo, jugadores y marcadores de línea o conos relacionados con el juego. La mejor perspectiva en un campo sin líneas puede requerir que se vea de un cono a otro.
- B. Brick: Un brick es cualquier despeje que inicialmente aterriza fuera del terreno de juego, sin ser tocado por el equipo receptor.
- C. Jugador defensivo: Es cualquier jugador del equipo que no esté en posesión del disco.
 - 1. Un jugador defensivo no puede levantar un disco en juego.
 - 2. Un jugador defensivo no le puede pedir un pase del tirador.
- D. Organizador de evento: Es una persona, personas, o entidad organizando una competición, que puede ser un torneo, serie de torneos, liga, un partido o cualquier otro tipo de evento de Ultimate.
- E. Contacto con el piso: Se refiere al contacto de todos los jugadores con el suelo directamente relacionado a un evento específico o maniobra, incluyendo aterrizajes o recuperarse después de haber estado fuera de balance (Ej. Brinco, aventada, inclinación o caída).
- F. Posición legítima: Es la posición estacionaria establecida por el cuerpo del jugador excluyendo los brazos y piernas extendidas que pueden ser evitados por todos los jugadores opuestos cuando el tiempo y la distancia se toman en cuenta.
- G. Línea: Una línea es un límite que define el área de juego. Sobre un campo sin líneas, el límite es definido como una línea imaginaria entre dos marcadores de campaña con el grosor de marcadores dichos. Los segmentos de recta no son extrapolados más allá de los marcadores de definición.
- H. Jugador ofensivo: Es cualquier jugador del equipo que esté en posesión del disco.

- I. Pivote: El pivote es una determinada parte del cuerpo en contacto continuo con un solo punto del campo durante la posesión del pasador. Cuando hay un punto definitivo para poner el disco en juego, la parte del cuerpo en contacto con ese punto es el pivote.
- J. Jugador: Un ´Jugador´ es cualquiera de las catorce (14) personas que participan en el campo de juego en un momento determinado.
- K. Posesión del disco: La posesión del disco es sosteniendo el contacto con, y el control de, un disco sin girar.
 - 1. Atrapar un pase es equivalente a establecer posesión de ese pase.
 - 2. La pérdida de posesión debido al contacto con el piso relacionado a una recepción de un pase le niega la posesión a ese jugador en ese punto.
 - 3. Un disco en posesión de ese jugador es considerado parte de ese jugador.
 - 4. El equipo del jugador con posesión o que su jugador puede levantar el disco se considera el equipo en posesión.
- L. Despeje: Un despeje es un tiro de un equipo a otro que inicia el juego en un medio o después de un gol. No se considera un pase legal para anotar y tiene muchas provisiones especiales. Ver VIII, B para más detalles.
- M. Estado del disco: El estado del disco describe la naturaleza del juego en un momento particular durante el juego. Hay tres estados del disco:
 - 1. Disco en juego: Un disco está en juego en cualquier momento que el juego pueda proceder sin el reconocimiento por la defensa. El disco es sujeto a un cambio de posesión. Poner el disco en juego en un punto particular sobre el campo significa que se establece el pivote en aquel punto sobre el campo.
 - 2. Disco Vivo: El disco está vivo cuando los jugadores pueden moverse, el disco es sujeto a un cambio de posesión, pero el pasador no puede hacer un pase legal (Ej. Caminando con el disco al punto donde va a ponerse en juego o después de que se hace una llamada pero antes de que el juego se detenga).
 - 3. Disco muerto: El disco está muerto cuando el juego se ha detenido y que solamente puede continuar mediante un chequeo. El disco no es sujeto de cambio de posesión. Cuando el disco está en el aire después de un pase legal, el equipo del tirador se considera el equipo en posesión.
- N. Detener el juego: Detener el juego es cualquier intermitencia de juego debido a una llamada, una discusión o tiempo fuera que requiere un chequeo para reiniciar el juego.
 - 1. El juego se considera detenido cuando el jugador en posesión hace una llamada. Si ese jugador ganó posesión después de que se hizo una llamada, el juego se considera detenido en el momento que gana la posesión.
 - 2. El disco no es sujeto a un cambio de posesión a menos que la regla de continuidad aplique.
 - 3. En general, antes que un chequeo ocurra, todos los jugadores deben

tomar su respectiva posición del momento de la llamada.

4. El término "alto al juego" significa que se ha detenido el juego.

O. Tiro (lanzamiento): Un tiro es un disco en vuelo que sigue a un movimiento de lanzamiento o tiro, incluyendo después de hacer una finta, que resulte en la pérdida de contacto entre el lanzador y el disco.

1. Un pase es el equivalente de un tiro.

2. El acto de lanzar es el movimiento del lanzador que transfiere momentum del jugador al disco y resulta en un tiro. Pivotes y ventarrones no están considerados parte del acto de lanzar.

P. Cambio de posesión: Un cambio de posesión es cualquier evento que resulte en el cambio del equipo en posesión.

III. Campo de Juego.

A. El campo de juego estándar es un área rectangular con las medidas que se muestran en el diagrama (Anexo 1).

B. El campo de juego estándar es un área rectangular de 37 metro (40 yardas) de ancho por 64 m (70 yardas) de largo con zonas de anotación de 23 m (25 yardas) de cada lado. La marca de brick va a 18 m (20 yardas) de cada línea de anotación en medio de las líneas laterales.

C. El campo de juego y alrededores deben ser esencialmente plana, libre de obstrucciones y que proporcione una seguridad razonable para los jugadores. La superficie recomendada es de pasto bien recortado.

D. El Campo de Juego propiamente es el campo de juego excluyendo las zonas de gol.

E. Las líneas de anotación son las que dividen el campo de juego de las zonas de gol, son parte del propio campo de juego. Las líneas perimetrales (laterales y finales) no son parte del campo de juego.

F. Las esquinas formadas por el campo de juego y las líneas de anotación son marcadas con conos de material flexible y de colores vivos.

G. Una línea de seguridad será marcada a cinco (5) metros del perímetro, para asegurar que las líneas perimetrales estén libres en el momento de juego.

H. Todas las líneas serán marcadas con un material no cáustico.

IV. Equipamiento.

A. Cualquier disco podrá ser usado siempre y cuando sea aceptable para los capitanes de ambos equipos. De no llegar a un acuerdo se jugará con el disco actualmente aceptado por la Asociación de Jugadores de Ultimate (UPA).

B. Los jugadores pueden usar cualquier ropa protectora, siempre y cuando no represente un riesgo para la seguridad de los demás jugadores o provea una ventaja injusta.

C. Los zapatos deportivos (tacos) con alguna parte peligrosa no son permitidos. Esto incluye tachones metálicos, tachones (spikes) para pista o tachones rotos o quebrados con puntas filosas.

- D. Cada jugador deberá utilizar un uniforme o un tipo de ropa que lo distinga de los jugadores del equipo contrario. En juegos de torneo, se recomienda uniformes iguales y playeras numeradas.
- E. Los jugadores no pueden usar la ropa o el equipo para inhibir o ayudar al movimiento del disco u otro jugador.

V. Duración del juego.

- A. Juego a Puntos: Un juego a puntos dura hasta que uno de los dos (2) equipos anote 15 puntos con un margen de ventaja de dos (2) puntos.
 - 1. Actual intento de anotación: es el intento de anotación en progreso. Un intento de anotación empieza cuando el gol anterior es marcado y termina cuando el siguiente gol es marcado.
 - 2. Caps (Límites): Son los límites máximos de anotaciones impuestos antes o durante un juego para limitar el tiempo requerido para declarar un ganador. El juego termina cuando el marcador de un equipo llega primero al límite (cap).
 - a) Un Límite Suave (soft cap) es un límite máximo de anotaciones impuesto antes del evento.
 - b) Un Límite de Tiempo (time cap) es un límite máximo de tiempo impuesto durante un juego una vez que un determinado tiempo de juego se ha cumplido y después de que el actual intento de anotación es completado.
 - c) Un Límite Rígido (hard cap) es el término del partido una vez que un predeterminado tiempo de juego se ha completado y después de que el actual intento de anotación también es completado. Si el marcador está empatado, los equipos juegan hasta que un gol adicional sea marcado.
 - 3. El equipo con el mayor número de goles al final del juego es el ganador.
- B. El medio tiempo ocurre cuando un equipo iguala o excede la mitad de los puntos totales del juego. El medio tiempo dura diez (10) minutos.
- C. El tiempo extra ocurre cuando el marcador esta empatado a un gol menos que el total del juego donde el marcador ganador excederá dicho total del juego. El juego continúa hasta que haya un margen de 2 goles, o un Límite (cap) se haya acordado. (Ejemplo: En un partido a 15 goles, el tiempo extra ocurre cuando el marcador llega a 14-14 y el marcador mínimo para ganar se determina en 16 goles.)

VI. Tiempos fuera.

- A. Una llamada de tiempo fuera detiene el juego y la cuenta de tiempo límite, ya sea durante el actual intento de anotación o entre un gol y el subsiguiente despeje (pull).
- B. Tiempo fuera de equipo: Un juego estándar tiene dos tiempos fuera por mitad de juego. El número de tiempos fuera por equipo es sujeto a ajustes por los organizadores del evento.
 - 1. A cada equipo se le permite exactamente un tiempo fuera en tiempo

- extra. Esto significa que cualquier tiempo fuera sobrante del tiempo de juego normal queda descartado y a cada equipo se le entrega un solo tiempo fuera.
2. Cada tiempo fuera de equipo dura 70 segundos.
 3. Un tiempo fuera puede ser llamado por cualquier equipo después de un gol y antes de que ambos equipos hayan señalado que están listos para iniciar el juego. Cualquier cuenta de tiempo límite se suspende y regresa después de pasados 70 segundos.
 4. Una vez que ambos equipos han señalado que están listos, solamente el jugador ofensivo que ha establecido posesión del disco y un pivote puede llamar un tiempo fuera. El jugador debe formar una "T" con una mano y el disco y audiblemente diga "tiempo fuera". El tiempo fuera empieza en el momento que la primera de cualquiera de estas acciones sea realizada. El lanzador debe entonces colocar el disco en el piso en el punto de pivote.
 5. Cuando el juego continúe después de un tiempo fuera:
 - a) Todos los jugadores ofensivos deben establecer una posición estacionaria al final del tiempo fuera y la defensa tiene hasta 20 segundos después para darle check al disco.
 - b) Los jugadores en el campo al momento del tiempo fuera deben regresar a jugar a menos que un tiempo fuera por lesión haya sido llamado también.
 - c) El jugador que tenía posesión reinicia el juego con un check en el punto del pivote y el marcador continúa la cuenta al ofensivo con la palabra "parado" seguido por el último número contado antes del tiempo fuera mas uno.
 6. Si el equipo en posesión no tiene tiempos fuera restantes y un jugador en posesión del disco llama a un tiempo fuera, es un cambio de posesión. Para evitar confusiones, se detiene el juego y se da un chequeo al disco.
- C. Tiempo fuera por lesión: es un tiempo fuera llamado debido a una lesión de cualquier jugador. Durante un tiempo fuera por lesión, la salud y seguridad del jugador lesionado es de primera importancia.
1. Un tiempo fuera por lesión puede ser llamado por cualquier miembro del equipo del lesionado. La llamada de tiempo fuera se efectúa en el momento de la lesión. En otras palabras, la llamada es retroactiva al momento en que ocurrió la lesión.
 2. Si el disco está en el aire en el momento de la lesión, la jugada se completa.
 - a) El jugador que se determine que tiene posesión al final de la jugada pone el disco en juego con un chequeo.
 - b) Si no hay jugador con posesión del disco, la defensa pone el disco en juego con un auto-chequeo.
 3. Cuando el juego reinicia después de un tiempo fuera por lesión:
 - a) Si el jugador en posesión deja el campo después de una lesión, el

- jugador que lo reemplace toma posesión.
- b) El determinado jugador a estar en posesión reinicia el juego en el punto apropiado con un chequeo y el marcador continúa su conteo con la palabra "contando" seguida por el último número mencionado antes de la lesión más uno.
 - c) Todos los jugadores deben asumir sus posiciones respectivas en el campo cuando el tiempo fuera fue llamado. Los jugadores no se pueden formar cuando se reinicia el juego después de un tiempo fuera por lesión, a menos que también sea un tiempo fuera de equipo.
4. Un tiempo fuera por lesión se vuelve un tiempo fuera de equipo si el jugador lesionado no deja el campo de juego. Se permite la excepción si la lesión fue causada por un jugador contrario.
 5. Si un tiempo fuera por lesión es llamado durante un tiempo fuera de equipo, el equipo contrario debe ser notificado tan pronto como la lesión sea descubierta.
 6. Durante el juego, cualquier jugador puede llamar un tiempo fuera por lesión para un jugador que esté sangrando o que tenga una herida expuesta.
 - a) Esta llamada entra en efecto en el momento de la llamada y no es retroactiva al momento de la lesión.
 - b) El jugador lesionado debe dejar el juego
 - (1) en el momento si es pedido por un capitán contrario, o
 - (2) al final del actual intento de anotación si dicha petición no es hecha.
 - c) El jugador lesionado puede regresar de acuerdo a la Sección VII sólo después de que el área afectada esté cubierta efectivamente.
- D. Tiempo fuera por equipamiento: Un tiempo fuera por equipamiento puede ser llamado para reponer un disco roto o para corregir una condición arriesgada o ilegal.
1. Cualquier jugador puede brevemente extender el tiempo detenido (Ej. Durante un paro por falta o violación) para corregir equipamiento incorrecto, tal como amarrarse las cintas de los tacos o corregir un disco deformado. De cualquier modo, el juego activo nunca podrá ser detenido para este propósito a menos que una situación arriesgada exista. Note que el juego no se ha detenido durante un cambio de posesión aún cuando el disco esté fuera del campo.
 2. Cualquier jugador que reconozca una condición arriesgada o ilegal puede llamar un tiempo fuera por equipamiento.
 - a) La jugada se detiene inmediatamente y no hay continuación. Si el disco está en el aire, la jugada se completa y se detiene cuando el equipo en posesión se determina.
 - b) Sólo el lanzador puede llamar un tiempo fuera de equipamiento para reponer un disco en juego. Para eso, el disco debe estar roto, rajado, rasgado, profundamente excavado, plegado, o pinchado.

Discos combados, mojados, o sucios no dan derecho de un tiempo fuera por equipamiento.

3. Un jugador que no pueda corregir su equipamiento arriesgado en un tiempo corto, será sustituido de acuerdo al párrafo VII.A.3.
4. Cuando el juego reinicia después de un tiempo fuera por equipamiento:
 - a) El lanzador reinicia el juego en el punto apropiado con un chequeo y el marcador continúa su conteo como sigue:
 - (1) Si el tiempo fuera por equipamiento se llamó cuando el juego estaba detenido, el conteo continúa en el es tiempo apropiado para el evento que detuvo el juego.
 - (2) Si el tiempo fuera por equipamiento detuvo el juego
 - (a) Si la defensa llamó el tiempo fuera por equipamiento, el conteo continúa con la palabra "contando" seguida del último número que se dijo antes de la llamada más uno, o seis si ese número es mayor a seis.
 - (b) Si la ofensiva llamó el tiempo fuera por equipamiento, el conteo continúa con la palabra "contando" seguida del último número que se dijo antes de la llamada más uno.
 - b) Si el jugador en posesión deja el campo debido a equipamiento arriesgado o ilegal, el jugador que lo sustituya pone el disco en juego.
 - c) Todos los jugadores deben asumir sus respectivas posiciones en el campo cuando el tiempo fuera fue llamado. Los jugadores no se pueden reacomodar cuando se reinicia después de un tiempo fuera por equipamiento.
5. Al equipo que erróneamente llame un tiempo fuera por equipamiento se le quitará un tiempo fuera de equipo, pero el juego tiene que reiniciarse inmediatamente. Si ese equipo está en posesión y no tiene tiempos fuera de equipo restantes, se realiza un cambio de posesión.

VII. Substituciones.

- A. Las substituciones solo se pueden hacer:
 1. Después de un gol y antes de que el equipo que sustituye ha señalado que está listo.
 2. Antes del inicio de una mitad de partido.
 3. Para reemplazar jugadores lesionados, o jugadores con equipamiento arriesgado o ilegal. Si el equipo reemplaza jugadores, el equipo opuesto tiene la opción de sustituir el mismo número de jugadores o menos.

VIII. Inicio y reinicio del juego.

- A. Para el inicio de un juego:
 1. Los representantes de los dos equipos justamente determinan que equipo escoge primero una de las siguientes opciones:
 - a) Recibir el despeje inicial (pull); o
 - b) Elegir la zona de gol que quiera defender inicialmente.

2. Al otro equipo se le da la opción restante.
 3. El segundo periodo de tiempo empieza con la opción opuesta que se halla tomado al inicio del partido, para ambos equipos.
 4. Si al inicio del tiempo de juego establecido un equipo no está listo en la línea, el otro equipo podrá recibir goles a favor, otorgados por el organizador del evento, al ritmo de 1 gol por cada 5 minutos después del tiempo de inicio establecido.
- B. Despeje (pull):
1. Cada periodo de juego y después de cada gol se comienza con un despeje o saque inicial.
 2. El despeje consiste en que un jugador del equipo que despeja lanza el disco al equipo contrario.
 3. Cada vez que se anota un gol, los equipos cambian su dirección de ataque y el equipo que anotó lanza el despeje al otro equipo.
 4. El despeje solo se puede hacer después de que el lanzador y un jugador del equipo que recibe levantan la mano para señalar que el equipo está listo para iniciar el juego. Cada equipo debe tener un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 7 jugadores para poder señalar que están listos.
 5. Posición de los jugadores antes del despeje
 - a) Los jugadores en el equipo que realiza el despeje, son libres de posicionarse en cualquier parte de su zona de gol, pero no pueden cruzar la línea de gol hasta que el disco sea soltado.
 - b) Los jugadores del equipo que recibe el pool deben pararse con un pie en la línea de anotación que defienden sin cambiar de posición en relación del uno con el otro.
 - c) Tan pronto el disco es soltado, éste se encuentra en juego y todos los jugadores pueden moverse en cualquier dirección.
 - d) Si cualquier equipo falla en mantener un posicionamiento correcto antes del despeje, el otro equipo debe anunciar "fuera de juego" y se repite el despeje. La llamada debe hacerse inmediatamente.
 6. Ningún jugador en el equipo que realiza el despeje puede tocar el disco en el aire antes de que sea tocado por un miembro del equipo que recibe. Hacer esto es una violación, y el equipo contrario puede inmediatamente pedir que se repita el despeje.
 7. Si al despeje, el disco toca el piso sin ser tocado por ningún jugador, se pone en juego de la siguiente manera:
 - a) Si el disco toca y se mantiene dentro del campo, el disco se pone en juego en el punto donde el disco se detiene. (Nota: Aplican las reglas de que los jugadores pueden detener un disco que rueda.)
 - b) Si el disco inicialmente toca dentro del campo, después se sale del campo antes de ser tocado por el equipo que recibe, el disco se pone en juego en el punto del campo de juego (excluyendo las zonas de anotación) más cercano de donde cruzó por última vez la línea del perímetro antes de salir del campo.

- c) Si el disco sale del campo después de ser tocado por el equipo receptor, el disco se pone en juego en el punto más cercano del campo de juego donde el disco cruzó por última vez la línea del perímetro antes de quedar fuera del campo.
 - d) Si el disco inicialmente toca un área fuera del campo de juego, el equipo receptor tiene la opción de poner el disco en juego
 - (1) En el punto del campo de juego más cercano a donde volando, el disco cruzó por última vez la línea del perímetro; o
 - (2) Después de señalar para "Brick"/en medio extendiendo una mano sobre la cabeza y llamando "brick" antes de tener posesión del disco:
 - (a) llevando el disco a la marca de "brick" más cercana a la zona de anotación que el equipo que recibe está defendiendo; o
 - (b) llevando el disco al punto del centro del campo más cercano a donde el disco cruzó volando por última vez la línea del perímetro.
 - 8. Si el despeje es atrapado, el disco se pone en juego en el punto del campo de juego más cercano de donde el disco fue atrapado.
 - 9. Si el despeje es tocado por el equipo que recibe antes de que el disco toque el piso y luego este disco toca el piso, se considera que se cayó el disco y resulta en un cambio de posesión. El disco se pone en juego de la misma manera que un cambio de posesión como está descrito en las secciones II, IX, X, XII y XIII.
 - 10. Después de un despeje (pull), el disco debe ser puesto en juego por cualquier jugador que tome posesión de él. Si el jugador suelta el disco mientras lo lleva al punto donde se pondrá en juego, el otro equipo gana posesión del disco en el punto más cercano del campo de juego.
 - 11. No se detiene el juego mientras se pone el disco en juego después de un despeje. Si el disco se pone en juego en un punto distinto al de donde se tuvo posesión (si el disco estaba fuera del campo o fue llamado a brick), entonces el lanzador muestra el inicio del juego tocando el disco en el piso después de establecer un pivote en el punto en el campo de juego donde el disco será puesto en juego.
- C. Tiempo entre despejes:
- 1. El tiempo máximo permitido entre un gol y su subsecuente despeje es de noventa segundos.
 - a) El equipo que recibe tiene hasta setenta segundos para avisar que está listo.
 - b) El equipo que despeja tiene hasta veinte segundos adicionales para preparar su defensa y despejar el disco.
- D. El chequeo (check):
- 1. Cuando cualquier o evento detiene el juego, todos los jugadores se deben detener tan pronto sea posible y deben permanecer en su respectiva posición hasta que se reinicie el juego.
 - 2. Cuando la situación se resuelve, el jugador con posesión ofrece el disco

- al marcador para un chequeo (check).
- a) El marcador reinicia el juego tocando el disco que está en posesión del lanzador. Si el lanzador intenta pasar antes de que el marcador toque el disco, el pase no cuenta independientemente si sea completo o incompleto, y la posesión se regresa al lanzador.
 - b) Cualquier conteo en efecto continúa de acuerdo con XIV.C.5.
 - c) Si un jugador cambia su posición en el campo antes de que el disco esté en juego es una violación y requiere que regrese a su posición original antes de reiniciar el juego.
3. Auto-chequeo ofensivo: cuando el juego tenga que ser reiniciado por un chequeo, pero ningún marcador está lo suficientemente cerca para tocar el disco en la mano del lanzador, el juego se reinicia usando un auto-chequeo.
- a) Para reiniciar el juego utilizando un auto-chequeo:
 - (1) La defensa debe saber que está lista.
 - (2) El lanzador establece un pivote en un punto apropiado del campo, toca el piso con el disco y anuncia "en juego".
4. Auto-chequeo defensivo: cuando el juego tenga que ser reiniciado con un chequeo pero ningún jugador ofensivo está lo suficientemente cerca para tomar posesión del disco en un punto apropiado del campo, el juego se reinicia utilizando un auto-chequeo defensivo:
- a) El disco se coloca en un punto apropiado del campo.
 - b) La ofensiva debe saber que está lista.
 - c) El defensivo más cercano al disco anuncia "en juego".

IX. Dentro y fuera del campo de juego.

- A. Toda área que no este dentro del campo de juego es fuera del campo. Las líneas del perímetro son fuera del campo de juego.
- B. Cualquier área que no esté dentro del campo de juego (IX.A.) está fuera del campo de juego.
- C. Cualquier objeto o jugador en contacto con un área fuera del campo de juego, está fuera del campo de juego. Un jugador en el aire cuyo último contacto con el piso fue en un área fuera del campo de juego, está fuera del campo de juego. Todos los objetos fuera del campo de juego y los jugadores ofensivos fuera del campo son considerados parte del área fuera del campo de juego. La siguientes excepciones aplican:
 1. En el caso que el momentum lleve a un jugador fuera del campo después de ganar posesión de un disco dentro del campo y aterrizando dentro del campo, el jugador es considerado dentro del campo de juego. El disco se pone en juego en el punto de la línea del perímetro donde el jugador salió del campo. Si el jugador atravesó la zona de anotación que atacaba, se aplica la regla XI.C.
 2. El lanzador puede pivotear y hacer contacto con un área fuera del campo de juego, siempre y cuando el pivote se mantenga dentro del campo de juego. El movimiento del pivote hacia fuera del campo es un

'travel' (violación).

3. El contacto entre jugadores no les confiere el estado de estar dentro o fuera del campo de uno al otro.
- D. Un disco está dentro del campo cuando se pone en juego, o cuando el juego es iniciado o reiniciado.
- E. Un disco está fuera del campo cuando primero hace contacto con un área fuera del campo o con algún objeto que se encuentre fuera del campo de juego. El contacto entre un disco y un defensivo fuera del campo de juego no hace que el disco esté fuera del campo de juego.
- F. El disco puede volar fuera de las líneas del perímetro y regresar al campo de juego, y los jugadores defensivos pueden salir del campo para hacer una jugada o acción sobre el disco.
- G. Para que un jugador sea considerado dentro del campo después de ganar posesión del disco, el primer punto de contacto del jugador con cualquier área debe ser completamente dentro.
 1. Si alguna parte del primer punto de contacto está fuera del campo, el jugador se considera fuera del campo.
 2. Si un defensivo gana posesión en el aire y su primer contacto con el piso es fuera del campo, la posesión es negada hasta ese momento.
- H. Para continuar el juego cuando el disco está fuera del campo, un miembro del equipo que ganó posesión del disco debe llevar el disco, y ponerlo en juego, el punto en el campo de juego más cercano a donde ocurrió el más reciente de los siguientes eventos:
 1. El disco cruzó completamente la línea del perímetro.
 2. El disco hizo contacto con un jugador dentro del campo de juego.
 3. El disco hizo contacto con un jugador defensivo.
 4. El disco sale del campo de juego debido a contacto con un área fuera del campo mientras cualquier parte del disco estaba dentro de la línea del perímetro.
- I. Los eventos que ocurran después de que el disco se declare fuera del campo de juego no afectan el lugar donde el disco se coloque en juego.

X. Posesión en la Zona de Anotación.

- A. Si un equipo gana posesión del disco dentro de la zona de anotación que defiende después de un cambio de posesión, el jugador que toma posesión debe tomar la decisión inmediata de:
 1. Poner el disco en juego desde ese punto, (hacer una finta o una pausa, después de ganar posesión, compromete al jugador a poner el disco en juego desde ese lugar); o
 2. Llevar el disco directamente al punto más cercano en la línea de anotación y ponerlo en juego desde ahí. Si el jugador toma esta decisión, no puede lanzar el disco mientras se acerca a la línea, pues se considera un 'traveling'.
- B. Si como resultado de un pase de un compañero de equipo, el jugador recibe el disco dentro de la zona de anotación que está defendiendo, ese

jugador no tiene la opción de avanzar a la línea de anotación, tiene que lanzarlo desde donde recibe el pase.

- C. Si un equipo gana posesión en la zona de anotación que están atacando de otra manera que no sea por intercepción (que es un gol según la Sección XI.A), el jugador que toma posesión debe llevar el disco al punto más cercano en la línea de anotación y ponerlo en juego desde ahí.

XI. Anotaciones.

- A. Un gol es anotado cuando un jugador ofensivo atrapa un pase legal dentro del área de anotación que están atacando. (Nota: Esta regla legaliza el Gol Callahan y el pase tocado 'tip' y tomado por el mismo jugador.)
- B. Para que un receptor pueda ser considerado dentro de la zona de anotación después de haber ganado la posesión del disco, su primer punto de contacto debe de estar completamente dentro de la zona de anotación.
- C. Un jugador no puede anotar corriendo con el disco hacia la zona de anotación. Si su inercia lo lleva hacia adentro de la zona de anotación después de haber ganado posesión del disco, el jugador debe llevar el disco al punto más cercano en la línea de anotación y poner el disco en juego desde ahí.
- D. Un jugador debe estar completamente dentro de la zona de anotación y darse cuenta de que ha anotado un gol. Si el jugador sigue la jugada y hay un cambio de posesión, entonces no se anota el gol.

XII. Cambios de posesión.

- A. Un pase incompleto, interceptado, bloqueado, tirado o fuera del campo de juego, resulta en un cambio del equipo en posesión. Si un disco en juego es soltado por el lanzador sin interferencia defensiva, y hace contacto con el suelo antes de que el lanzador vuelva a ganar posesión, se considera como pase incompleto.
- B. Un pase se considera interceptado si un jugador defensivo atrapa el pase. Si un jugador defensivo atrapa el pase y accidentalmente pierde posesión antes o durante el contacto con el piso relacionado con la atrapada, se considera que el defensivo hizo una bloqueada antes que una intercepción de acuerdo a II.K.2.
- C. Las siguientes acciones resultan en un cambio del equipo en posesión y se detiene el juego:
 - 1. Si el conteo del marcador llega al número máximo.
 - 2. Si el disco es pasado de mano a mano.
 - 3. Si el lanzador atrapa el disco que ha lanzado. No es un cambio de posesión si el disco es tocado por otro jugador durante su vuelo, a menos que el lanzador rebote un pase a si mismo en otro jugador intencionalmente.
 - 4. El lanzador llama un tiempo fuera cuando no le queda ninguno a su equipo.
 - 5. Si el movimiento de un jugador es intencionalmente asistido por un

compañero de equipo para atrapar o bloquear un pase. Si un defensivo ayuda a un compañero de equipo, el receptor al que iba el pase mantiene posesión.

6. Un jugador utiliza una ventaja de equipamiento ilegal para atrapar o bloquear un pase. Si un defensivo se aventaja ilegalmente, el receptor al que iba el pase mantiene posesión.

XIII. El lanzador.

El lanzador es el jugador ofensivo con posesión del disco, o el jugador que acaba de soltar el disco.

- A. Si el disco está en el suelo, ya sea dentro o fuera del campo de juego, cualquier miembro del equipo que se convierte en ofensivo puede tomar posesión del disco.
 1. Una vez tomado el disco por un jugador, éste debe ponerlo en juego.
 2. Si el lanzador gana la posesión en el punto donde el disco se encuentra, el lanzador debe establecer un pivote en el punto donde estaba el disco.
 3. Si el disco debe ser puesto en juego en otro punto diferente a donde se ganó posesión, el lanzador debe llevar el disco al un punto apropiado del campo, tocar el disco en el suelo, y poner el disco en juego en ese punto.
 4. Si el disco está en el campo de juego, un miembro del equipo que se vuelve ofensivo debe poner el disco en juego en máximo 10 segundos. Si pasan esos 10 segundos, el defensivo en posición en el punto donde está el disco puede reiniciar el juego anunciando "retraso de juego" y puede iniciar y continuar su conteo defensivo. Para invocar esta regla, el defensivo debe dar avisos de 10 y 5 segundos.
 5. Si el disco no está en el campo de juego, un miembro del equipo que se vuelve ofensivo debe poner el disco en juego en menos de 20 segundos.
 - a) Si el disco no se puede regresar en menos de 20 segundos, (Ej. Que esté muy lejos del campo o está en las gradas), entonces el lanzador puede pedir y ser proveído por otro disco. Cualquier cuenta por retraso se suspende hasta que el jugador ofensivo esté en posesión del nuevo disco.
 - b) Después de que han pasado 20 segundos, el jugador defensivo que se encuentra en el lugar donde debe reiniciarse el juego, puede reiniciarlo anunciando 'retraso de juego' y puede iniciar su conteo defensivo. Para que se pueda llevar a cabo esta regla, el defensivo debe dar avisos en 20, 10 y 5 segundos.
- B. El lanzador tiene el derecho de pivotear en cualquier dirección. Sin embargo, una vez que el defensivo ha establecido una posición estática legítima, el lanzador no puede pivotear hacia el cuerpo del defensivo.
- C. El lanzador puede lanzar el disco de cualquier forma y en cualquier dirección.
- D. Traveling (caminando): El lanzador debe establecer un pivote en un punto

apropiado del campo de juego y no puede cambiar dicho pivote hasta que haya lanzado el disco. Si no lo hace es un 'traveling' y resulta en detener el juego y hacer un chequeo. La regla de continuidad (XVI.G) aplica.

1. El lanzador debe mantener todo o parte del pivote en contacto con un solo punto en el campo de juego. Si el lanzador pierde contacto con dicho punto, el lanzador ha caminado.
2. Siempre que el punto para poner el disco en juego sea establecido por las reglas y el lanzador falla en hacer contacto con dicho punto, el lanzador ha hecho un 'traveling'.
3. Si el jugador acelera, cambia de dirección u obviamente da más pasos que los requeridos para detenerse después de atrapar un pase y antes de establecer un pivote, ese jugador ha hecho 'traveling'.
4. Si un jugador ofensivo, después de recibir un pase en la carrera, suelta un pase después del tercer contacto con el suelo y antes de detenerse por completo, ese jugador ha hecho 'traveling'.
5. Un jugador defensivo que establece posesión del disco se vuelve el lanzador, pero no puede lanzar el disco antes de establecer un pivote legal. Si lo hace es una violación de 'traveling'.
6. Excepciones:
 - a) Un jugador que no esté de pie puede perder contacto con un punto de pivote para levantarse sin una violación de traveling, previendo que no hubo previamente un lanzamiento o una finta.
 - b) No es una violación de 'traveling' en el caso que un lanzador acabe de recibir un pase y lo lance antes del tercer contacto con el suelo de acuerdo con XV.D.

XIV. El jugador defensivo marcador. (El Marcador)

Solamente un jugador defensivo puede cuidar del lanzador en cualquier momento; ese jugador es el marcador.

- A. Debe haber al menos el diámetro de un disco entre la parte superior del cuerpo del lanzador y del marcador en todo momento. Es mutua responsabilidad de ambos jugadores de respetar la posición de cada uno y de no ingresar en dicha área una vez establecida.
- B. Las piernas y brazos extendidos del marcador no pueden colocarse en alguna manera que restrinja al lanzador de pivotear o lanzar. El contacto resultado de dicha acción en una falta del marcador.
- C. Conteo defensivo (stalling): Generalmente, el lanzador tiene 10 segundos de posesión para realizar un lanzamiento. Esta posesión puede ser contada por el conteo defensivo del marcador.
 1. El conteo consiste en que el marcador anuncia 'Contando' y cuenta del uno al diez lo suficientemente fuerte para que lo pueda oír el lanzador.
 - a) Todos los intervalos entre el inicio de una palabra y el inicio de la siguiente deben ser al menos de un segundo.
 - b) Todos los conteos defensivos, ya sea iniciados, reiniciados o continuados, deben iniciar con la palabra 'contando'.

2. Solo un marcador a menos de 3 metros del punto de contacto con el suelo del lanzador puede iniciar y continuar un conteo defensivo. Si un jugador ofensivo se para junto a un disco sin tomar posesión, el marcador puede utilizar una advertencia de 'retraso de juego'. Si el disco no es levantado, el marcador puede iniciar y continuar un conteo defensivo independientemente de las acciones del ofensivo.
3. Si el lanzador no ha soltado el disco en la primer pronunciación de la palabra 'diez', es un cambio de posesión. El marcador fuertemente anuncia 'disco' y se detiene el juego.
 - a) En una cuenta defensiva cuando se termina y hay cambio de posesión, el disco se le da al marcador en el punto donde se terminó el tiempo. El marcador, ahora ofensivo, puede:
 - (1) Tocar el suelo con el disco; con conocimiento de la defensa, el jugador ofensivo toca el suelo con el disco y avisa 'en juego', o,
 - (2) Mantiene posesión y ofrece el disco al marcador, se reinicia el juego con un chequeo.
 - b) El lanzador puede contestar una cuenta defensiva terminada si cree que el disco fue soltado antes de la primer pronunciación de la palabra 'diez'. Cuando se contesta una llamada:
 - (1) Si el pase es completo, el juego se detiene, y la posesión se le regresa al lanzador. Después de un chequeo, el marcador continúa su conteo defensivo en 'nueve'.
 - (2) Si el pase es incompleto, es un cambio de posesión, y el juego continúa sin interrupción.
4. Si la defensa cambia marcadores, el nuevo marcador debe reiniciar su conteo defensivo. Un marcador que abandona el radio de tres metros y regresa se considera un nuevo marcador.
5. Cada vez que el conteo defensivo del marcador es interrumpido por una llamada de fin de conteo defensivo, falta, violación, strip, tiempo fuera, conteo rápido o doble equipo, es la responsabilidad del lanzador y marcador de ponerse de acuerdo en el número correcto en el que iba el conteo defensivo, antes del hacer el chequeo para reiniciar el juego. el conteo defensivo se continúa con la palabra 'contando' seguida del número listado a continuación después de un intervalo de un segundo:
 - a) Falta defensiva/strip sin contestación _____ *uno*
 - b) Falta defensiva/strip contestado _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
 - c) Falta ofensiva sin contestación _____ *cuenta alcanzada más uno*
 - d) Falta ofensiva contestada _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
 - e) Violación de la ofensiva _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
 - f) Violación de la defensiva _____ *uno*
 - g) Conteo rápido/doble equipo

- (1) Primera vez _____ *cuenta alcanzada menos uno; disco en juego*
- (2) Segunda vez _____ *uno*
- h) Fin conteo defensivo contestado _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
- i) Llamadas fuera de lugar _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
- j) Llamadas sin resolución _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
- k) Tiempo fuera por equipamiento de la defensiva _____ *cuenta alcanzada más uno ó 6 si iba sobre 5*
- l) Tiempo fuera por equipamiento de la ofensiva _____ *cuenta alcanzada más uno*
6. Conteo rápido: si el marcador cuenta más rápido que a intervalos de un segundo, o si el marcador no utiliza la palabra 'contando' para iniciar o continuar el conteo, el lanzador puede llamar un 'conteo rápido'.
- a) La primer llamada por 'conteo rápido' es un aviso. En la primer llamada de 'conteo rápido', el marcador debe restar uno al último número que dijo en el momento de la llamada y continuar el conteo defensivo de ese número precedido por la palabra 'contando'.
- b) Si se llama un 'conteo rápido' o 'doble equipo' nuevamente durante la misma posesión del lanzador, el juego se detiene y se continúa después de un chequeo con el conteo reseteado a uno.
- c) La regla de continuidad (XVI.G) aplica para conteos rápidos.
- d) Si el conteo rápido ocurre de una manera que el lanzador no tiene una oportunidad razonable de llamar un 'conteo rápido' antes de que se pronuncie la palabra 'diez', el juego se trata de la misma manera como un conteo defensivo contestado (XIV.C.3.b).
- D. Doble equipo:
1. Solamente a un marcador se le permite cubrir al lanzador.
 2. Ningún otro jugador defensivo puede establecer una posición menor a 3 metros del pivote del lanzador, a menos que el defensor esté cubriendo a otro jugador ofensivo en esa área. Si lo hace es un doble equipo.
 3. Solamente el lanzador que se da cuenta de una situación de doble equipo puede llamar un "doble equipo". El jugador que hace el doble equipo debe retroceder del lanzador más allá del radio de tres metros. Si no lo hace se puede hacer una segunda llamada.
 4. En la primer llamada de "doble equipo", el marcador debe restar uno al último número pronunciado en el momento de la llamada y continuar su cuenta defensiva con el número resultante precedido de la palabra "contando".
 5. Si un "doble equipo" o una "cuenta rápida" es llamada otra vez en esa misma posesión del lanzador, el juego se detiene y se reinicia después de un chequeo y con la cuenta reiniciada en uno.
 6. La regla de continuidad (XVI.G) aplica al doble equipo.

- E. El marcador no puede estorbar (Ej.: poner un pie en cualquier lado de) el pivote del lanzador. El hacerlo es una violación del marcador que solamente puede ser llamada por el lanzador.
- F. Bloquear deliberadamente la visión del lanzador es una violación del marcador y solamente puede ser llamada por el lanzador.

XV. El receptor.

El receptor es cualquier jugador ofensivo, ya sea, en el acto de atrapar el disco, o sin posesión del disco.

- A. Malabarear el disco para tener control de él es permitido, pero si es a propósito, el malabarear el disco con el objetivo de avanzarlo en alguna dirección se considera 'traveling' y no está permitido.
- B. Ningún jugador puede intencionalmente ayudar a un compañero de equipo en su movimiento para lograr una recepción o un cambio de posesión. El hacer esto resulta en la pérdida de posesión de ese equipo.
- C. Después de atrapar un pase, al receptor solo se le permiten el menor número de pasos para detenerse y establecer un pivote.
- D. Si el receptor está corriendo o brincando cuando atrapa un disco, el receptor puede lanzar un pase antes del tercer contacto con el suelo después de haber atrapado el disco sin intentar detenerse. Sin embargo, cambiar de dirección o incrementar su velocidad mientras está en posesión del disco es un 'travel'.
- E. Si el disco es atrapado simultáneamente por jugadores ofensivo y defensivo, el ofensivo mantiene posesión.
- F. Si un pase llega en determinada manera que no es claro si el disco fue atrapado antes de hacer contacto con el suelo (el pasto se considera parte del suelo), el jugador con la mejor perspectiva hace la llamada.
- G. Si no es claro si el receptor estaba dentro o fuera del campo al realizar una atrapada, el jugador con la mejor perspectiva hace la llamada.
- H. Falta por empujar fuera del campo: Si un jugador en el aire atrapa el disco, es contactado por un jugador contrario antes de caer, y ese contacto causa que el jugador en posesión caiga fuera del campo de juego en lugar de caer dentro del campo, el jugador contactado puede llamar una falta del jugador que lo ofende y mantener posesión en el punto de la falta. Si la falta ocurre en la zona de anotación que ataca, el jugador aterriza fuera de la zona, y la llamada no se contesta, entonces se otorga un gol.

XVI. Violaciones y Faltas

- A. En general, cuando una falta o violación ocurre y detiene el juego, los jugadores deben retomar sus posiciones al momento que se llamó la falta o violación.
- B. En general, cuando hay una infracción del reglamento, el juego se detiene. El juego reinicia con el disco en el punto de posesión al momento que el juego se detuvo. Las excepciones se especifican en este reglamento.
- C. Si una disputa se genera concerniente a una falta, violación, o el resultado

- de una jugada (Ej., una atrapada donde nadie tiene una buena perspectiva), y el equipo no puede llegar a una resolución satisfactoria, el disco se regresa al lanzador y pone el disco en juego con un chequeo, con el conteo igual o en seis si iba sobre seis.
- D. Si una falta o violación ocurre y no tiene efecto en la jugada, (Ej., una violación lejos de la jugada), el juego se detiene, el resultado de la jugada se mantiene, y el juego se reinicia con un chequeo.
- E. Un disco rodando o deslizándose puede ser detenido por cualquier jugador, pero avanzarlo en cualquier dirección es una violación.
- F. Si el pase llega de tal manera que no es claro si el pase es atrapado antes de que el disco haga contacto con el campo (el pasto es considerado parte del campo) el jugador con la mejor perspectiva hace la llamada.
- G. Regla de Continuidad: Siempre que una llamada sea hecha, la jugada continúa hasta que el lanzador en posesión tiene conocimiento de la llamada. Si el disco está en el aire, o el lanzador está en el acto de lanzar en el momento de la llamada, la jugada continúa hasta que el resultado del pase se determine. De todos modos, la jugada puede continuar bajo las condiciones descritas abajo:
1. Si el disco está en el aire o el lanzador está en el acto de lanzar en el momento de la llamada:
 - a) El juego continúa sin detenerse si el equipo que llamó la falta o violación gana (o retiene) la posesión como resultado de un pase (Ej., un pase incompleto siguiendo una violación de 'traveling' o falta ofensiva. En esta situación, los jugadores deben decir 'siga el juego'.
 - b) El juego se detiene y la llamada (posiblemente contestada) se resuelve de acuerdo con la regla apropiada si el equipo que comete la falta o violación gana o mantiene posesión.
 2. Si el disco no está en el aire y el lanzador no está en el acto de lanzar en el momento de la llamada y el lanzador después intenta un pase:
 - a) El juego continúa sin detenerse si el pase fue incompleto y:
 - (1) La defensa llamó la falta o violación; o
 - (2) El lanzador llamó la falta o violación.
 - b) El juego se detiene y la posesión se regresa al lanzador original si:
 - (1) El pase fue completo y la llamada no resulta en que la defensa tome posesión. (Ej., una falta ofensiva sin contestar por el receptor); o
 - (2) El pase fue incompleto, pero el intento de recepción ofensiva fue directamente afectada por la violación.
- H. Si se llaman infracciones fuera de lugar por ofensivos y defensivos en la misma jugada, el disco se regresa al lanzador con la cuenta igual o en seis si iba sobre cinco, y el juego se reinicia con un chequeo.
- I. Faltas: Una falta es el resultado de contacto físico entre jugadores contrarios que afecta el desarrollo del juego.
1. Es responsabilidad de todos los jugadores el evitar el contacto en cualquier forma posible.

2. En general, el jugador que inicia el contacto es culpable de una falta.
3. Una falta solamente puede ser llamada por el jugador que ha recibido la falta y debe ser anunciada por una fuerte pronunciación de la palabra 'falta'.
4. La conducta peligrosa y agresiva, o la indiferencia descuidada para la seguridad de jugadores prójimos o poner en peligro perjudicial son siempre una falta. Esta regla no es desbancada por cualquier otra regla.
5. El intento de un jugador para realizar una jugada al disco que causa un impacto significativo en un oponente estático legítimamente posicionado, antes o después de que llegue el disco, se le considera **poner en peligro perjudicial**.
6. Faltas en el lanzamiento:
 - a) Una falta en el lanzamiento puede ser llamada cuando hay un contacto entre el lanzador y el marcador. El disco en posesión del lanzador se considera parte del lanzador.
 - b) Una falta en el lanzamiento da como resultado un cambio de posesión únicamente si la regla de continuidad aplica.
 - c) Aunque esto debe ser evitado siempre que sea posible, contacto incidental durante el recorrido (después de que el disco fue soltado) no da bases suficientes para una falta, a menos que el contacto ponga en peligro perjudicial.
7. Faltas en la recepción:
 - a) Una falta en la recepción puede ser llamada cuando hay contacto entre jugadores contrarios en el proceso de intentar una atrapada, una intercepción o un bloqueo. Una cierta cantidad de contacto incidental antes, durante o inmediatamente después de intentar la atrapada es casi siempre inevitable y no es una falta.
 - b) Si un jugador hace contacto con un contrario antes de que el disco llegue y entonces interfiere con ese intento del contrario para hacer una jugada sobre el disco, ese jugador ha cometido una falta.
 - c) Si una falta en la recepción ocurre y no es contestada, el jugador que recibe la falta gana posesión en el punto de la infracción. Si la llamada es contestada, el disco se regresa al lanzador. Si una falta sin contestación (con excepción de la Falta por empujar fuera del campo [XV.H]) ocurre en la zona de anotación que ataca el jugador que recibe la falta, dicho jugador gana posesión en el punto de la línea de gol más cercano a donde se cometió la infracción.
 - d) El principio de Verticalidad: Todo jugador tiene el derecho del espacio inmediatamente sobre él. Sin embargo, un jugador no puede evitar que un contrario haga un intento sobre un pase alcanzándolo sobre un contrario. Si ocurre un contacto antes de que se desenvuelva la jugada, es una falta si el jugador restringe el espacio vertical del oponente.
8. Faltas de bloqueo:
 - a) Cuando el disco está en el aire, los jugadores deben buscar el disco,

no buscar un contacto en el jugador contrario. Un jugador no se debe de mover de tal manera que evite que un oponente se coloque en una posición desocupada mediante un camino desocupado.

(1) El contacto que resulta de un jugador que bloquea al otro en su camino es una falta del que bloquea.

(2) Si dos jugadores contrarios adyacentes simultáneamente se mueven hacia la misma posición desocupada, el contacto se considera incidental y no es una falta.

b) Cuando el disco no está en el aire, los jugadores no pueden colocarse en una posición donde sea inevitable que no ocupe un jugador en movimiento cuando el tiempo, la distancia y la línea de visión se toman en cuenta. El contacto resultante de un jugador que se coloque en una posición en donde es inevitable que lo choquen es una falta del que bloquea.

9. Strip: Ningún jugador defensivo puede tocar el disco mientras está en posesión de un jugador ofensivo. Si un jugador defensivo hace contacto con el disco y el jugador ofensivo pierde posesión, es un **strip**. Un strip se maneja de la misma manera que una falta, pero un strip sin contestación en la zona de anotación es un gol.

J. Violaciones:

1. Una violación ocurre cuando un jugador viola las reglas de manera que no haya contacto físico.
2. Una violación se llama por cualquier jugador que observe que ha ocurrido una violación, a menos que se especifique de manera diferente en otro lado. El jugador debe llamar fuerte e inmediatamente '*violación*' o el nombre específico de dicha violación.
3. El juego se detiene y se reinicia con un chequeo.

K. Picks:

1. Ningún jugador ofensivo se puede mover de tal manera que ocasione que un defensivo que cuida a un receptor sea obstruido por otro jugador. La obstrucción puede ser el resultado de contacto con, o la necesidad de evitar al jugador ofensivo. El hacer esto mientras el jugador defensivo obstruido está dentro de un radio de tres metros del receptor es un **pick**.
2. Cuando ocurre un pick:
 - a) El jugador obstruido debe inmediatamente decir '*pick*' fuertemente.
 - b) El juego se detiene y se reinicia con un chequeo, a menos de que aplique la Regla de Continuidad [XVI.G].
 - c) Al jugador obstruido se le permite el recuperar su relativa posición perdida a causa del pick.

XVII. Posicionarse.

- A. Es la responsabilidad de todos los jugadores el evitar el contacto de cualquier forma posible.
- B. Cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo que

no esté ocupada por un jugador contrario, a menos que esté especificado en otro lado, con tal de que ningún contacto personal sea causado al tomar tal posición.

- C. Un jugador que saltó tiene derecho para aterrizar en el mismo lugar sin el estorbo de adversarios. Ese jugador puede aterrizar también en otro lugar siempre que el lugar de aterrizaje no estuviese ocupado en el tiempo de la partida y que el sendero directo entre la partida y el aterrizaje no estuviese ocupado.

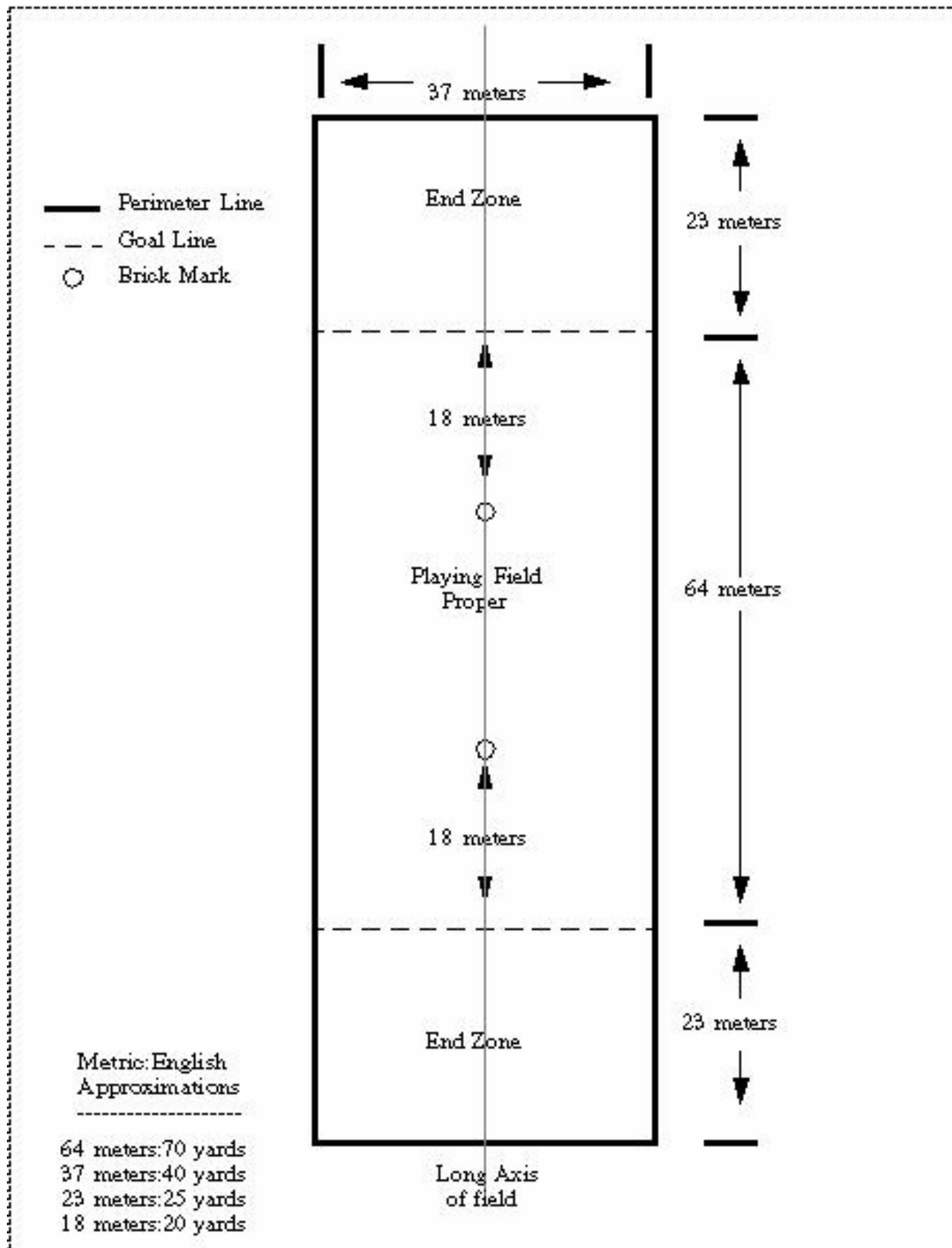
XVIII. Observadores.

- A. Los observadores pueden ser funcionales si lo desean los capitanes y/o los organizadores del torneo. Los observadores no son jugadores, y su objetivo es el observar con cuidado las acciones del juego.
- B. Los observadores pueden realizar todas o alguna de las siguientes funciones:
 - 1. Revisar los límites de tiempo.
 - 2. Hacer los anuncios de advertencia y terminación de tiempos límite.
 - 3. Resolver las disputas entre jugadores de una manera puntual.
 - a) Cualquier jugador directamente envuelto en una disputa puede pedir la resolución de un observador.
 - b) Un observador puede activamente resolver una disputa continua.
 - 4. Censurar o expulsar jugadores por infracciones antideportivas.
 - 5. Rinda opiniones en otros acontecimientos dentro del campo (tal como las llamadas de la línea y llamadas de fuera de juego), dentro del alcance determinado primeramente por el organizador (es) del torneo.
- C. Si se juega con observadores, los jugadores están de acuerdo en acatar las resoluciones de los observadores.

XIX. Etiqueta.

- A. Si una falta se comete y no es llamada, el jugador que comete la falta debe informar al jugador afectado de la falta.
- B. Es responsabilidad de todos los jugadores el evitar cualquier retraso al iniciar, reiniciar o continuar con el juego.
- C. Si una disputa o confusión surge en el campo, debe ser una práctica común el detener el juego. El juego se reinicia con un chequeo cuando el asunto es resuelto.
- D. Si un jugador novato comete una infracción debido a la sincera ignorancia de las reglas, debe ser una práctica común el detener el juego y explicar la infracción.

Anexo 1: Diagrama de un campo estándar.



Créditos**En inglés.**

The Official Rules of Ultimate - 10th Edition is brought to you by members of the UPA, volunteers on the Standing Rules Committee, and all who contributed with comments and suggestions.

En español.***Traducción.***

Pablo Esaú Lozano Trejo
pablo@discovolador.com

Revisión.

Igor Bussey Medina
Sergio Alejandro Ramírez Zapata

Para más información visita

www.discovolador.com