

Reglas del Ultimate WFDF 2013

Obra derivada en español de:
Versión oficial WFDF efectiva desde el 01 de Enero de 2013
Versión oficial producida por el Comité de Reglas del Ultimate de la WFDF

Introducción	1
1. Espíritu de Juego	2
2. El Campo de Juego	3
3. Equipo.....	4
4. Punto, Gol y Juego	4
5. Equipos	5
6. Iniciando un Juego.....	5
7. El Saque (Pull)	5
8. Estatus del Disco	6
9. Establecer el Conteo (Stall Count)	7
10. El Chequeo (The Check)	7
11. Fuera de los límites (Out-of-Bounds).....	8
12. Receptores y Posicionamiento	9
13. Cambio de Posesión (Turnover).....	10
14. Anotación	12
15. Llamando Faltas, Infracciones y Violaciones.....	12
16. Continuación del Juego después de llamada una Falta o Violación.....	13
17. Faltas.....	14
18. Infracciones y Violaciones.....	15
19. Interrupciones	17
20. Tiempos Fuera	18
Definiciones.....	20
Licencia Legal	23

Introducción

El Ultimate es un deporte practicado siete contra siete (7) jugando con un disco volador (Frisbee). Se juega en un campo rectangular, con medidas aproximadas a la mitad del ancho de un campo de fútbol y con una zona de gol en cada extremo. El objetivo de cada equipo es anotar gol teniendo a uno de sus jugadores atrapando un pase dentro de la zona de gol que se está atacando. Un lanzador no podrá correr con el disco, pero podrá lanzarlo en cualquier dirección y a cualquiera de sus compañeros de equipo. Cada vez que un pase no sea completado, ocurre un cambio de posesión "turnover", y el otro equipo podrá tomar el disco para anotar en la zona de gol opuesta. Generalmente los partidos se juegan a diecisiete (17) goles y duran alrededor de cien (100) minutos. El Ultimate es un deporte auto-arbitrado y de no-contacto. El Espíritu de Juego guía como los jugadores resuelven el juego y su comportamiento dentro de este.

1. Espíritu de Juego

- 1.1 El Ultimate es un deporte de no-contacto y auto-arbitrado. Todos los jugadores son responsables de administrar y adherirse a las reglas. El Ultimate descansa sobre el Espíritu de Juego que pone la responsabilidad del juego limpio y justo sobre cada jugador.
- 1.2 Se cree que ningún jugador incumplirá las reglas intencionalmente; por lo cual no hay penalidades severas a las infracciones, en cambio si un método para resumir la jugada de manera que se simule lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese existido infracción.
- 1.3 Los jugadores deben ser conscientes del hecho que están actuando como mediadores en todo arbitraje entre equipos. Los jugadores deben:
 - 1.3.1 Saber las reglas;
 - 1.3.2 Ser justos a conciencia y objetivos;
 - 1.3.3 Ser honestos;
 - 1.3.4 Explicar sus puntos de vista de forma clara y concisa;
 - 1.3.5 Permitir a los oponentes una oportunidad razonable para hablar;
 - 1.3.6 Resolver las discusiones lo más pronto posible; usando un lenguaje respetuoso.
 - 1.3.7 Realizar llamados de manera consistente a lo largo del juego.
 - 1.3.8 Solo hacer un llamado cuando la falta o violación es suficientemente importante como para hacer una diferencia en el resultado de la acción.
- 1.4 Se fomenta la competencia de alto nivel, pero esto nunca debe sacrificar el respeto mutuo entre los jugadores, la adherencia a las reglas del juego acá acordadas, o el simple hecho de disfrutar del mismo.
- 1.5 Las siguientes acciones son ejemplo de buen espíritu:
 - 1.5.1 Informar a un compañero de equipo que ha realizado un llamado errado o innecesario, u ocasionado una falta o violación.
 - 1.5.2 Retractarse de un llamado cuando usted crea que este no fue necesario.
 - 1.5.3 Felicitando a un oponente por una buena jugada o por buen espíritu.
 - 1.5.4 Presentándose a su oponente; y
 - 1.5.5 Reaccionando calmadamente ante desacuerdos o provocaciones.
- 1.6 Las siguientes acciones son violaciones claras del Espíritu de Juego y deben ser evitadas por todos los participantes:
 - 1.6.1 Jugadas peligrosas y conducta agresiva;
 - 1.6.2 Faltas intencionales u otras intenciones por violar las reglas;
 - 1.6.3 Provocar o intimidar a los oponentes;
 - 1.6.4 Celebrando de forma irrespetuosa después de una anotación;
 - 1.6.5 Realizando llamados en represalia a un llamado del oponente; y
 - 1.6.6 Pedir un pase al oponente.
- 1.7 Los equipos son guardianes del Espíritu de Juego, y deben:
 - 1.7.1 Tomar la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen espíritu de juego;

- 1.7.2 Disciplinar a los jugadores que demuestren poco espíritu de juego; y
- 1.7.3 Dar retroalimentación constructiva a otros equipos sobre cómo mejorar su adherencia al Espíritu de Juego.

- 1.8 En caso que un jugador novato cometa una infracción por desconocimiento de las reglas, los jugadores más experimentados están en la obligación de explicarle la infracción.

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

- 1.10 Las reglas deben ser interpretadas por los jugadores directamente involucrados en la jugada, o por los jugadores que tengan la mejor perspectiva de la misma. Aquellos no-jugadores, a excepción del capitán, deben abstenerse de involucrarse. Sin embargo, los jugadores pueden buscar el punto de vista de los no-jugadores para aclarar las reglas y para asistir a los jugadores a hacer el llamado correcto a un llamado de "disco caído" ("Down") y llamadas de línea.

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

- 1.12 Si después de la discusión los jugadores no llegan a un acuerdo sobre lo ocurrido en la jugada, el disco deberá regresar al último lanzador no-discutido.

2. El Campo de Juego

- 2.1. El campo de juego es un rectángulo con las dimensiones y áreas que se muestran en la Figura 1.

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

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

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

- 2.5. La marca del "Brick" es una intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro de largo sobre el campo de juego central, ubicada en medio de las líneas laterales y a dieciocho (18) metros de cada línea de gol.

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

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

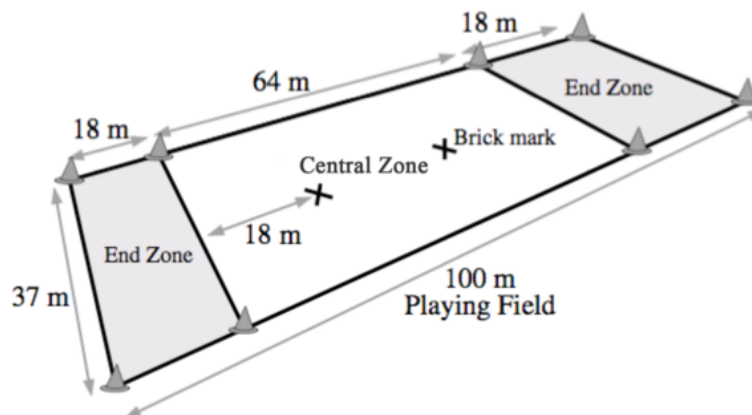


Figure 1

3. Equipo

- 3.1. Cualquier disco aceptado por ambos capitanes podrá ser usado.
- 3.2. La WFDF mantendrá una lista de discos recomendados y aprobados para su uso.
- 3.3. Cada jugador debe usar un uniforme que distinga a su equipo.
- 3.4. Ningún jugador debe usar prendas de vestir o accesorios que puedan herir de manera razonable al portador o a otros jugadores.

4. Punto, Gol y Juego

- 4.1. Un Juego consiste en un número de puntos. Cada punto finaliza con la anotación de un Gol.
- 4.2. Un Juego finaliza y es ganado por el equipo que primero anote diecisiete (17) goles.
- 4.3. Un Juego está separado en dos (2) períodos, llamados "mitades". La mitad de tiempo ocurre cuando uno de los equipos primero anota nueve (9) goles.
- 4.4. El primer punto de cada período comienza justo con el inicio de esa mitad.
- 4.5. Después que un gol es anotado, y el juego no se ha ganado o no se ha alcanzado la mitad de tiempo:
 - 4.5.1. El siguiente punto comienza inmediatamente; y
 - 4.5.2. Los equipos intercambian las zonas de gol que estaban defendiendo; y
 - 4.5.3. El equipo que anotó pasa a defender y realiza el siguiente saque (pull).
- 4.6. Una variación a la estructura básica podrá ser aplicada para adaptarse a competiciones especiales, número de jugadores, edad de los jugadores o espacio disponible.

5. Equipos

- 5.1. Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto.
- 5.2. Un equipo podrá realizar sustituciones (ilimitadas) solo después de anotado un gol y antes del siguiente saque o "pull", excepto que sea por lesión (Sección 19).
- 5.3. Cada equipo debe nominar a un capitán para representar el equipo.

6. Iniciando un Juego

- 6.1. Los capitanes de los dos equipos determinan de manera justa, cuál equipo escoge primero entre:
 - 6.1.1. Ya sea recibir o lanzar el saque (pull) inicial; o
 - 6.1.2. Cual zona de gol van a defender.
- 6.2. Al otro equipo se le da la opción restante.
- 6.3. Al inicio de la segunda mitad, estas opciones iniciales se intercambian.

7. El Saque (Pull)

- 7.1. Al inicio del juego, después del medio tiempo o después de una anotación, el juego comienza con un lanzamiento libre, llamado Saque o "Pull" en inglés.
 - 7.1.1. Los equipos deben estar preparados para el saque sin justificar demora.
- 7.2. El saque consiste en un jugador de la defensa lanzando el disco para comenzar el juego, después de que los dos equipos estén listos teniendo al menos un jugador de cada equipo levantando la mano sobre su cabeza.
- 7.3. Una vez listos, y antes de que el saque sea liberado, todos los jugadores ofensivos deben pararse con un pie en la línea de su zona de gol a defender y sin cambiar de posición los unos a los otros.
- 7.4. Todos los jugadores defensivos deben estar por completo dentro de su zona de gol a defender al momento en que el saque (pull) es liberado.
- 7.5. Si un equipo viola el punto 7.3 o 7.4, el equipo contrario debe de llamar violación ("offside") antes de que el equipo que recibe toque el disco y el saque (pull) debe repetirse tan pronto como sea posible.
- 7.6. Una vez que el disco es liberado, todos los jugadores podrán moverse en cualquier dirección.
- 7.7. Ningún jugador en el equipo defensa podrá tocar el disco después de un saque, si no hasta que un jugador del equipo ofensivo lo toque o que el disco haga contacto con el suelo.

- 7.8. Si un jugador de la ofensa, dentro de los límites o fuera de los límites del campo de juego, toca el disco antes de que este caiga en el piso, y el equipo ofensivo falla en atraparlo, esto resulta en un cambio de posesión (turnover). Un saque caído (“dropped pull”).
- 7.9. Si el disco inicialmente entra en contacto con el suelo y nunca sale del límite del campo, o es atrapado dentro de los límites, entonces el lanzador establece su pivote donde el disco se detuvo.
- 7.10. Si el disco inicialmente entra en contacto con el suelo y luego sale del límite del campo sin hacer contacto con algún jugador ofensivo, entonces el lanzador establece su pivote en el punto más cercano del campo de juego central por donde el disco salió de los límites. (Sección 11.7)
- 7.11. Si el disco inicialmente entra en contacto con el suelo y sale del límite del campo después que un jugador ofensivo lo haya tocado, o si el saque es atrapado por un jugador ofensivo fuera de los límites del campo, el lanzador establece su pivote en el punto más cercano del campo de juego por donde el disco pasó a estar fuera de los límites. (Sección 11.5)
- 7.12. Si el disco hace contacto con el límite del campo, sin haber tocado el campo de juego o a un jugador ofensivo, entonces el lanzador podrá establecer su pivote ya sea en, la marca de “Brick” cercana a la zona de gol por defender, o sobre el campo de juego central en el punto más cercano por donde el disco salió del límite del campo (Sección 11.7). El jugador ofensivo que tenga la intención de lanzar, debe señalar la opción de “Brick” antes de levantar el disco, extendiendo por completo un brazo por encima de su cabeza.

8. Estatus del Disco

- 8.1. El disco es muerto y ningún cambio de posesión es posible:
 - 8.1.1. Después de iniciado un punto, hasta que el saque inicial sea liberado.
 - 8.1.2. Después de un saque o de un cambio de posesión, cuando el disco deba ser llevado a la posición correcta de pivote y hasta que esta sea establecida; o
 - 8.1.3. Cuando una jugada esta detenida ante cualquier llamado, o cualquier otra interrupción del juego, hasta que el disco sea chequeado en juego.
- 8.2. Un disco que no es muerto es vivo.
- 8.3. Un lanzador no puede transferir la posesión de un disco muerto a otro jugador.
- 8.4. Cualquier jugador podrá tratar de detener un disco que rueda o deslice, después que este haya tocado el suelo.
- 8.5. Si, en el intento de detener tal disco, un jugador altera la posición del disco significativamente, entonces cualquier jugador oponente podrá pedir que el pivote se establezca en el lugar donde el disco fue contactado.
- 8.6. Después de un cambio de posesión, el equipo que gana la posesión debe continuar el juego sin retraso. El jugador con la intención de lanzar debe

moverse, caminando a velocidad normal o mayor, directo a retomar el disco y a establecer su pivote.

- 8.6.1. Si la ofensiva viola la regla 8.6, la defensiva puede dar una advertencia verbal de “retraso de juego” (“Delay of game”) o puede llamar “Violación”.
- 8.6.2. Si el jugador que tiene la intención de lanzar esta dentro de tres (3) metros del punto de pivote y si después de la advertencia verbal sigue infringiendo la regla 8.6 la marca defensiva puede iniciar el conteo (stall count)

9. Cuenta (Stall Count)

- 9.1 La marca administra y establece un conteo al lanzador anunciando “Contando” o “Stalling” en ingles, y luego cuenta de uno (1) a diez (10). El intervalo entre el comienzo de cada número de la cuenta debe ser de al menos un (1) segundo.
- 9.2 El conteo, debe ser audible claramente al lanzador.
- 9.3 La marca solo puede comenzar y continuar el conteo cuando:
 - 9.3.1 El disco se encuentre vivo. (a menos que se especifique lo contrario).
 - 9.3.2 Se está dentro de una distancia de tres (3) metros del lanzador; y
 - 9.3.3 Todos los jugadores defensivos están legalmente posicionados (Sección 18.1)
- 9.4 Si la marca se mueve a más de 3 metros del lanzador, o si otro jugador se convierte en la marca, la continuación del conteo deberá reiniciarse desde uno (1).
- 9.5 Al detener una jugada, la cuenta se reanuda de la siguiente manera:
 - 9.5.1 . Luego de una jugada no objetada cometida por el defensa el conteo se inicia en uno (1)
 - 9.5.2 Luego de una jugada no objetada cometida por el ofensa el conteo se inicia en un maximo de nueve (9)
 - 9.5.3 Luego de un “Conteo-fuera” (“Stall-out”) objetado; el conteo se reinicia a un máximo de ocho (8)
 - 9.5.4 Después de cualquier otro llamado, el conteo se restablece en máximo seis (6)
- 9.6 El reanudar un conteo “en un máximo n”, donde “n” es un número entre uno (1) y nueve (9), quiere decir que se anuncia “Contando” (“Stalling”), seguido por el conteo a un numero mas del último número pronunciado antes de la interrupción del juego, o por “n” si el valor de ese número es mayor que “n”.

10. El Chequeo (The Check)

- 10.1. Cuando la jugada se detenga durante un punto por un tiempo fuera, falta, violación, cambio de posesión contestada (contested turnover), anotación contestada (“contested goal”), interrupción técnica, interrupción por lesión o discusión; la jugada tendrá que ser reanudada lo más pronto como sea posible con un “Chequeo”. El “chequeo” solo puede ser retrasado para la discusión de una llamada.

- 10.2. Excepciones en caso de tiempo fuera:
- 10.2.1. Todos los jugadores tendrán que retomar las posiciones que tenían cuando el evento que causo la interrupción ocurrió, a menos que se especifique lo contrario.
 - 10.2.2. Si el hecho que ocasionó la interrupción se produjo después de que el lanzador lanzó el disco, y el disco se devuelve al lanzador para reiniciar el juego, todos los jugadores deben regresar a las posiciones que tenían cuando el lanzador lanzó el disco, a menos que se especifique lo contrario.
 - 10.2.3. Todos los jugadores deben permanecer estáticos en su posición hasta que el disco sea chequeado en juego (checked in).
- 10.3. Cualquier jugador puede extender brevemente una interrupción del juego para corregir una falla en los implementos (“equipment”), pero una jugada activa no deberá ser interrumpida con tales propósitos.
- 10.4. La persona chequeando el disco en juego, debe primero verificar con su oponente más cercano si su equipo se encuentra listo.
- 10.4.1. Si hay un retraso innecesario chequeando el disco (“checked in”), el equipo opuesto puede dar una advertencia verbal (“Delay of game” o “Retraso en el juego”) y, si la demora continúa, se puede chequear el disco llamando “Disco en juego” o “Disc in”, sin la verificación del equipo opuesto.
- 10.5. Para reanudar una jugada:
- 10.5.1. Si el disco se encuentra al alcance de un defensor, este tendrá que tocar el disco y llamar “disco en juego” (“Disc In”) o “contando” (“stalling”);
 - 10.5.2. Si el disco no se encuentra al alcance de un defensor, el lanzador tendrá que tocar el piso con el disco y llamar “disco en juego” (“Disc In”); o
 - 10.5.3. Si el disco no se encuentra al alcance de un defensor y no hay lanzador, el defensor más cercano al disco deberá llamar “disco en juego” (“Disc In”).
- 10.6. Si el lanzador intenta hacer un pase antes del chequeo, o una violación de 10.2 es llamada, sin importar si el pase fue completado o no, este no es tomado en cuenta y la posesión del disco retorna al lanzador.

11. Fuera de los límites (Out-of-Bounds).

- 11.1. El campo de juego entero esta dentro del límite (“in-Bounds”). Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y están fuera del límite (“Out-of-Bounds”). Todos los no-jugadores son parte del área fuera del límite (“Out-of-Bounds”).
- 11.2. El área fuera de los límites (Out-of-Bounds) consiste en todo aquello que no está dentro del límite (in-Bounds), y en todo lo que esté en contacto con el mismo, a excepto por los jugadores de la defensa, quienes en todo momento están considerados dentro del límite con el propósito de que puedan realizar alguna jugada sobre el disco.
- 11.3. Un jugador de la ofensa que no está fuera del límite (Out-of-Bounds) se encuentra dentro del límite (in-Bounds).
- 11.3.1. Un jugador en el aire retiene su estado dentro/fuera del límite hasta que entre en contacto con el campo de juego o con el área fuera del límite.

- 11.3.2. Un jugador que entre en contacto con el área de fuera del límite después de haber capturado el disco dentro del límite, sigue considerado dentro del límite.
 - 11.3.2.1. Si el lanzador ha dejado el campo de juego, este debe establecer su pivote en el punto del campo de juego por donde cruzó la línea perimetral (a menos que 14.2 entre en efecto).
- 11.3.3. El contacto entre los jugadores no confiere el estado de estar dentro o fuera de los límites el uno del otro.
- 11.4. El disco está dentro del límite (in-Bounds) una vez que este vivo, o cuando la jugada es iniciada o reanudada.
- 11.5. El disco pasa a estar fuera del límite una vez que hace su primer contacto con el área fuera del límite o hace contacto con un jugador ofensivo que se encuentre fuera del límite. Un disco en posesión de un jugador ofensivo tiene el mismo estado de dentro o fuera del límite como el jugador. Si el disco entra en posesión simultánea con más de un jugador de la ofensa, y uno de ellos pasa a estar fuera del límite, el disco se declara fuera del límite.
- 11.6. El disco puede volar fuera de las líneas perimetrales y volver al campo de juego, y también los jugadores pueden salir fuera del límite para realizar una jugada sobre el disco.
- 11.7. El lugar por el que salió un disco de los límites es el lugar donde, estuvo previo a ponerse en contacto fuera del límite o con un jugador fuera del límite; fue el disco más reciente en estar:
 - 11.7.1. Parcial o totalmente sobre el campo de juego; o
 - 11.7.2. En contacto de jugador dentro de límite.
- 11.8. Si el disco se encuentra fuera del límite y a más de tres (3) metros desde el punto de pivote, no-jugadores pueden recoger el disco para acercarlo. El lanzador debe cargar el disco los últimos tres (3) metros hacia el campo de juego.

12. Receptores y Posicionamiento

- 12.1. Un jugador atrapa el disco demostrando y manteniendo control de un disco que no gira.
- 12.2. Si un jugador pierde control del disco debido al contacto posterior con el suelo, con un compañero de juego, o con un jugador del equipo contrario legítimamente posicionado, se considera que la captura no se produjo.
- 12.3. Los siguientes son considerados cambio de posesión fuera del límite, y se señala que no hubo captura cuando:
 - 12.3.1. Un receptor de la ofensa se encuentra fuera de los límites (“out of bounds”) al momento de entrar en contacto con el disco; o
 - 12.3.2. Si después de capturar el disco, el receptor ofensivo hace su primer contacto fuera del límite (“out of bounds”) mientras mantiene la posesión del disco

- 12.4. Después que un jugador captura el disco, este pasa a ser el lanzador.
- 12.5. Si el disco es capturado simultáneamente por jugadores de la ofensa y la defensa, entonces la ofensa mantiene la posesión del disco.
- 12.6. Un jugador en una posición establecida, tiene derecho a mantenerse en esa posición y no debe ser contactado por ningún oponente.
- 12.7. Cuando un jugador esta haciendo una jugada al disco, el jugador oponente no debe moverse con la intención de impedirle el movimiento, a menos que este también este haciéndole una jugada al disco.
- 12.8. Un jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo, siempre y cuando dicha posición no se encuentre ocupada por un oponente, y no inicie algún contacto al posicionarse.
- 12.9. Todos los jugadores deberán tratar de evitar el contacto entre sí, no hay situación alguna donde un jugador pueda justificar la iniciación del contacto. "Haciendo una jugada al disco" no es una excusa válida para iniciar el contacto con otros jugadores.
- 12.10. Ciertos contactos incidentales que no afecten el resultado de una jugada o la seguridad de los jugadores pueden ocurrir, como por ejemplo dos o más jugadores moviéndose hacia el mismo punto simultáneamente. Los contactos incidentales deben ser reducidos al mínimo, pero no son considerados falta.
- 12.11. Los jugadores no pueden usar sus brazos o piernas para impedir el movimiento de los jugadores rivales.
- 12.12. Ningún jugador puede asistir físicamente el movimiento de otro jugador.

13. Cambio de Posesión (Turnover)

- 13.1. Un Cambio de Posesión ("Turnover"), quiere decir que se transfiere la posesión del disco de un equipo al otro y ocurre cuando:
 - 13.1.1. El disco entra en contacto con el suelo mientras no se encuentra en la posesión de algún jugador de la ofensa, un "Disco caído" ("Down");
 - 13.1.2. El disco es entregado de un jugador de la ofensa a otro sin haber estado completamente libre de contacto por ambos jugadores, una "Entrega en mano" ("hand-over");
 - 13.1.3. El lanzador hace rebotar intencionalmente el disco en otro jugador para él mismo recibir el pase, un "Rebote" ("deflection");
 - 13.1.4. En el intento de un pase, el lanzador hace contacto con el disco una vez que este ya ha salido de sus manos, pero sin antes haber tenido contacto con otro jugador, un "Doble contacto" ("double-touch");
 - 13.1.5. Un pase es atrapado por un jugador de la defensa, "Intercepción";
 - 13.1.6. El disco pasa a estar fuera del limite, "Fuera del limite" (Out-of-Bounds);
 - 13.1.7. El lanzador no ha soltado el disco antes que la marca comience a pronunciar el principio de la palabra "Diez" (10) en el conteo establecido, "Conteo-fuera" ("Stall-out");
 - 13.1.8. Cuando hay un llamado de falta aceptado al recibir por parte de la ofensa;

- 13.1.9. Durante el saque, el equipo receptor toca el disco antes que este entre en contacto con el suelo y falla en atraparlo, “saque caído” (“dropped pull”).
- 13.2. Si un jugador determina que un cambio de posesión ocurrió, debe de hacer el llamado inmediatamente. Si algún equipo no esta de acuerdo debe de decir que no acepta el llamado (“contest”). Si después de la discusión, los jugadores no llegan a un acuerdo en la jugada, el disco será devuelto al último lanzador no disputado.
- 13.3. Si ocurre un Conteo rápido (“Fast-count”), de forma tal que la ofensa no tuvo una oportunidad razonable para hacer el llamado a Conteo rápido (“Fast-count”) antes del llamado el “Conteo-fuera” (“Stall-out”), la jugada es manejada como un Conteo-fuera contestado (“contested stall-out”) (9.5.3).
- 13.3.1. Si el lanzador llama un “Conteo-fuera contestado” (contested stall-out) pero a su vez intenta un pase que no se completa, se produce un cambio de posesión (“turnover”) y el juego continua.
- 13.4. El juego debe detenerse y reiniciar con un chequeo de disco (“check”) después de los siguientes cambios de posesión (“turnovers”): “entrega en mano” (“hand-over”), “rebote” (“deflection”), “doble contacto” (“double touch”), “conteo fuera” (“stall-out”) y cuando hay un llamado de falta aceptado recibido por un jugador de la ofensa.
- 13.5. Cualquier jugador ofensivo puede tomar posesión del disco después de un cambio de posesión (“turnover”), excepto:
- 13.5.1. Después de una intercepción, en cuyo caso el jugador que hizo la intercepción debe de mantener la posesión; y
- 13.5.2. Después de recibir una falta ofensiva, en cuyo caso el jugador que recibió la falta debe de tener posesión del disco.
- 13.6. Si el jugador en posesión del disco después del “turnover” deja caer intencionalmente el disco, o pone el disco sobre el terreno de juego, el debe de restablecer la posesión del disco.
- 13.7. Después de un cambio de posesión, la ubicación del cambio de posesión es en:
- 13.7.1. Donde el disco se detuvo o fue recogido por un jugador ofensivo; o
- 13.7.2. Donde el jugador que intercepto el disco se detuvo; o
- 13.7.3. Donde el lanzador se encuentra, en el caso de 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; o
- 13.7.4. Donde ocurrió una falta no aceptada de la ofensa recibiendo.
- 13.8. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra fuera del límite, o si el disco tocó un punto fuera del terreno de juego después del cambio de posesión, el lanzador debe de establecer su pivote en el punto de la zona central más cercano a donde el disco salió del perímetro de juego. (Sección 11.7).
- 13.8.1. Si 13.8 no aplica, el pivote deberá ser establecido de acuerdo con 13.9, 13.10, o 13.11.
- 13.9. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en el campo de juego central, el lanzador debe establecer su pivote en ese punto.

- 13.10. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que la ofensa esta atacando, el lanzador debe establecer su pivote en el punto más cercano sobre la línea de gol.
- 13.11. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que la ofensa esta defendiendo, el lanzador puede elegir dónde establecer su pivote:
 - 13.11.1. En la ubicación del cambio de posesión, permaneciendo en ese punto o simulando un pase; o
 - 13.11.2. Sobre la línea de gol, en el punto más cercano de la ubicación del cambio de posesión, moviéndose con el disco hacia dicho punto
 - 13.11.2.1. El lanzador, antes de recoger el disco, puede señalar la opción de la línea de gol extendiendo completamente su brazo por encima de su cabeza
 - 13.11.3. El moverse inmediatamente, intentar moverse o señalar la opción de línea de gol, determina dónde establecer el pivote y esto no se puede revertir.
- 13.12. Si, después de un cambio de posesión la jugada ha continuado inadvertidamente, el juego se detiene y el disco se devuelve a la ubicación del cambio de posesión, los jugadores vuelven a la posición que tenían al momento en que el cambio de posesión ocurrió, y la jugada se reanuda con un chequeo.

14. Anotación

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

15. Llamando Faltas, Infracciones y Violaciones

- 15.1. El incumplimiento de las reglas debido a un contacto no-incidental entre dos o más jugadores oponentes es una falta.
- 15.2. El incumplimiento de las reglas relativas a una marca o a cometer un "travel" es una infracción. Las infracciones no paran el juego.
- 15.3. Cualquier otro incumplimiento de las reglas es una violación.

- 15.4. Solo el jugador sobre el cual la falta es cometida podrá reclamarla, llamando "falta".
- 15.5. Solo el tirador podrá reclamar una infracción producida por la marca, llamando el nombre específico de la infracción. Cualquier jugador del equipo contrario podrá llamar una infracción de "travel".
- 15.6. Cualquier jugador oponente podrá reclamar una violación, llamando el nombre específico de la violación o solo "violación", a menos que una regla en particular lo especifique de otra forma.
- 15.7. Los llamados deben hacerse inmediatamente después que ocurre el incumplimiento.
- 15.8. Si el jugador para la jugada incorrectamente después de una mala audición o por no conocer las reglas, entonces cualquier jugada subsecuente se mantiene y se debe de reiniciar con un chequeo en el punto en donde la jugada se detuvo.
- 15.9. Si el jugador del equipo sobre el cual fue llamada la "falta", "infracción" o "violación" esta en desacuerdo con lo ocurrido, este debe llamar "contesto" o "contest" en ingles
- 15.10. Si un jugador llamando una "falta", "violación" o "contesto" seguidamente determina que este llamado fue innecesario, puede retractar el llamado, diciendo "me retracto" ("retracted"). El juego se reanuda con un chequeo.

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

- 16.1. Siempre que una Falta o Violación sea llamada, el juego se detiene inmediatamente y no hay posibilidad de un cambio de posesión.
- 16.2. Sin embargo, si la falta o violación es llamada:
 - 16.2.1. En contra del lanzador y este intenta un pase enseguida, o
 - 16.2.2. Cuando el lanzador esta en el acto de lanzar, o
 - 16.2.3. Cuando el disco esta en el aire, entonces el juego continúa hasta que la posesión sea establecida.
 - 16.2.4. Una vez la posesión ha sido establecida:
 - 16.2.4.1. Si el equipo que llama la falta o violación gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada debe continuar. Los jugadores que reconozcan este hecho deben llamar "en juego" ("Play On") para indicar la invocación a esta regla.
 - 16.2.4.2. Si el equipo que llama la falta o violación no gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada debe detenerse.
 - 16.2.4.2.1. Si el equipo que llama la falta o violación cree que la posesión se ha visto afectada por la falta o violación, el disco será devuelto al lanzador para un chequeo (a menos que una regla en específico diga lo contrario).

- 16.3. Independientemente de cuando se realiza una llamada, si los jugadores involucrados de ambos equipos coinciden en que la violación, foul, o la llamada no afectó el resultado, la jugada se queda.
 - 16.3.1. Si la jugada resulta en gol, el gol se queda.
 - 16.3.2. De lo contrario los jugadores afectados deberán compensar cualquier desventaja en la posición, causado por la falta o violación, y reanudarán el juego con un chequeo

17. Faltas

17.1. Jugadas Peligrosas (Dangerous Play):

- 17.1.1. La imprudencia ante la seguridad de los demás jugadores, independientemente de si ocurrió o de como fue el contacto, es considerado como una jugada peligrosa y es tratado como una falta. Esta regla no puede ser sustituida por ninguna otra regla.

17.2. Faltas Defensivas (del defensor) recibiendo:

- 17.2.1. Una falta de la defensa recibiendo ocurre cuando un defensor inicia el contacto con un receptor antes o durante el intento de atrapar el disco.
- 17.2.2. Después de una falta de la defensa recibiendo:
 - 17.2.2.1. Si es zona central o el la zona de gol a defender, el receptor gana la posesión en el punto de la infracción.
 - 17.2.2.2. Si es en la zona de gol a atacar, el receptor gana la posesión en el punto más cercano a la línea de gol, y el jugador que cometió la falta debe marcarlo allí; o
 - 17.2.2.3. Si la falta no es aceptada, el disco se devuelve al lanzador.

17.3. Faltas “fuera por fuerza”:

- 17.3.1. Una falta “fuera por fuerza” ocurre cuando, un receptor en el aire atrapa el disco y antes de aterrizar recibe una falta de un defensor, y el contacto ocasiona que el receptor:
 - 17.3.1.1. Aterrice fuera del limite en vez de dentro del limite; o
 - 17.3.1.2. Aterrice en el campo de juego central en vez del área de gol que esta atacando.
- 17.3.2. Si el receptor hubiese aterrizado en la zona de gol que ataca, es un gol;
- 17.3.3. Si la falta “fuera por fuerza” no es aceptada, y el receptor ha aterrizado fuera de los límites, el disco retorna al lanzador, de lo contrario el disco se queda con el receptor.

17.4. Faltas Defensivas lanzando (Faltas marcando):

- 17.4.1. Una Falta Defensiva lanzando ocurre cuando:
 - 17.4.1.1. Un jugador defensivo se encuentra ilegalmente posicionado (sección 18.1), y se produce un contacto con el lanzador; o
 - 17.4.1.2. Un jugador defensivo inicia contacto con el lanzador, o una parte de su cuerpo se esta moviendo y hace contacto con el lanzador, previamente al lanzamiento.

17.5. Falta por “Disco -quitado” (“Strip”):

- 17.5.1. Una falta por “Disco -quitado” (“Strip”), ocurre cuando una falta defensiva ocasiona que al lanzador o receptor se la caiga el disco después de que este ya había ganado la posesión.

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

17.6. Faltas de la Ofensa recibiendo:

17.6.1. Una falta de la ofensa recibiendo ocurre cuando un receptor inicia contacto con un defensor, antes o durante el intento por atrapar el disco.

17.6.2. Si la falta no es aceptada, el resultado es un cambio de posesión y el disco permanece en el punto donde ocurrió la infracción.

17.6.3. Si el pase se completa y la falta es contestada, el disco se devuelve al lanzador.

17.7. Faltas de la Ofensa lanzando (el lanzador):

17.7.1. Una falta de la ofensa lanzando ocurre cuando, el lanzador inicia contacto con un jugador defensivo que se encuentra legalmente posicionado.

17.7.2. El contacto incidental que ocurre durante el seguimiento en el acto de lanzar no es motivo suficiente para basar una falta, pero debe ser evitado a toda costa.

17.8. Faltas por Bloqueo:

17.8.1. Una falta por bloqueo ocurre cuando un jugador toma una posición la cual un oponente en movimiento no puede evitar y de esto resulta un contacto.

17.9. Faltas Indirectas:

17.9.1. Una falta Indirecta ocurre cuando hay contacto entre el receptor y un jugador defensivo que no esta directamente implicado en la jugada o en el intento de atrapar el disco.

17.9.2. Si la falta es aceptada, el jugador sobre el cual se cometió la falta podrá re colocarse en la cancha para evitar cualquier desventaja que se le haya causado debido a la falta.

17.10. Falta Compensatorias:

17.10.1. Si las faltas son llamadas en la misma jugada por ambos jugadores, de la ofensa y de la defensa, el disco se devuelve al lanzador.

17.10.2. Un contacto no incidental que ocurre cuando dos o más jugadores opuestos se mueven hacia un solo punto simultáneamente debe ser entendido como faltas de compensación.

18. Infracciones y Violaciones

18.1. Infracciones marcando:

18.1.1. Las infracciones marcando incluyen lo siguiente:

18.1.1.1. Conteo Rápido ("Fast Count") - La marca:

18.1.1.1.1. Iniciar el conteo antes que el disco se encuentre vivo.

18.1.1.1.2. No iniciar el conteo con la palabra "Contando" ("stalling").

18.1.1.1.3. Contar en intervalos menores de un (1) segundo.

18.1.1.1.4. No sustraer dos (2) segundos al conteo después del primer llamado de cualquier infracción, o

18.1.1.1.5. No iniciar el conteo con el número correcto

18.1.1.2. Montar ("Straddle") - es cuando el punto de pivote del lanzador se

- encuentra sobre la línea entre los pies del jugador defensivo.
- 18.1.1.3. Espacio de Disco (“Disc Space”) – es cuando cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo esta a una distancia menor al diámetro de un disco, del torso. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es considerada una infracción.
 - 18.1.1.4. Encerrando (“Wrapping”) – es cuando la línea creada entre las manos del defensor contiene al punto de pivote del tirador.
 - 18.1.1.5. Marca Doble (“Doble Team”) – es cuando un jugador defensivo, que no sea el que esta marcando, está dentro de los tres (3) metros del punto de pivote del lanzador sin estar cubriendo a un jugador ofensivo.
 - 18.1.1.6. “Visión” – es cuando un jugador defensivo usa cualquier parte de su cuerpo para obstruir intencionalmente la visión del lanzador.
 - 18.1.1.7. . “Contacto” – es cuando un jugador defensivo hace contacto con el lanzador antes de la liberación del disco y no durante el movimiento de lanzamiento. Sin embargo, si este contacto es causado exclusivamente por el movimiento del lanzador, no es una infracción
- 18.1.2. Una Infracción marcando puede ser contestada por la defensa, en este caso la jugada se detiene.
- 18.1.3. En el primer llamado por Infracción que no sea contestado, la marca debe sustraer dos (2) segundos al conteo y continuar.
- 18.1.4. La marca no podrá reanudar el conteo hasta que se corrija cualquier posicionamiento ilegal. De lo contrario resultaría sucesivamente en una Infracción marcando.
- 18.1.5. Durante la misma posición del tirador, cualquier llamado sucesivo a una infracción marcando que no sea contestada, la marca deberá reanudar el conteo a uno (1) y continuar.
- 18.1.6. Si, después de una infracción de marca, el conteo no se corrige, o no hay conteo, una violación puede ser llamado y el juego debe detenerse.
- 18.1.7. Si el lanzador intenta un pase y una infracción marcando es llamada durante el movimiento del lanzamiento o cuando el disco está en el aire, la llamada no tiene consecuencias
- 18.2. Infracciones por caminar (“Travel”):
- 18.2.1. El lanzador podrá intentar un pase en cualquier momento, siempre y cuando se encuentre enteramente dentro de los límites, o haya establecido su punto de pivote dentro de los límites
 - 18.2.2. Cuando un jugador dentro del límite atrape un pase mientras esta en el aire, podrá intentar un pase antes de contactar el piso.
 - 18.2.3. Después que el lanzador atrape el disco aterrizando dentro del límite, este debe reducir su velocidad tan pronto como le sea posible y sin cambiar de dirección hasta establecer su pivote.
 - 18.2.3.1. El lanzador puede soltar el disco mientras reduce la velocidad, en la medida en que mantenga el contacto con el campo de juego durante todo el movimiento de lanzamiento.
 - 18.2.4. El jugador puede cambiar de dirección “pivoteando”, solo estableciendo el “punto de pivote” con una parte de su cuerpo que mantenga contacto constante con un cierto punto del campo de juego, llamado “punto de pivote”.
 - 18.2.5. Un lanzador que está acostado o de rodillas no necesita establecer un pivote.
 - 18.2.5.1. Una vez detenido, su centro de masa determinara su “punto de pivote”, y no debe moverse fuera de ese punto mientras se encuentre acostado o arrodillado.

- 18.2.5.2. Si se levanta, este debe establecer su pivote en ese punto.
 - 18.2.6. Una Infracción por caminar ("Travel") ocurre si:
 - 18.2.6.1. El lanzador establece su punto de pivote incorrectamente dentro del campo de juego;
 - 18.2.6.2. El lanzador cambia de dirección antes de establecer un pivote o de soltar el disco;
 - 18.2.6.3. El lanzador falla en reducir su velocidad lo más pronto posible;
 - 18.2.6.4. El lanzador falla en mantener establecido su punto de pivote hasta que libere el disco;
 - 18.2.6.5. El lanzador falla en mantener el contacto con el campo de juego durante el movimiento de lance; o
 - 18.2.6.6. Un receptor intencionalmente hace malabares o desvía disco hacia el mismo a fin de avanzar en cualquier dirección.
 - 18.2.7. El juego no se detiene después de un llamado a Infracción por caminar (Travel) no contestado.
 - 18.2.7.1. El lanzador establece su pivote en el espacio correcto, como es indicado por el jugador que hizo el llamado de "Travel". Esto debe ocurrir sin retraso de ninguno de los jugadores implicados.
 - 18.2.7.2. Todo conteo iniciado se detiene en pausa, y el lanzador no debe liberar el disco hasta que el pivote sea establecido en el punto correcto.
 - 18.2.7.3. La marca debe decir "Contando" (Stalling) antes de reanudar la continuación del conteo.
 - 18.2.8. Si, después de una Infracción por "Travel" y antes de corregir el pivote el lanzador hace un lance y completa un pase, el equipo defensivo puede llamar "Violación". El juego se detiene y el disco se devuelve al lanzador.
 - 18.2.8.1. Antes del "check" el lanzador debe establecer un pivote en el lugar correcto y, si un marcador estaba presente en el momento del lanzamiento, el marcador puede moverse para marcar el lanzador
 - 18.2.9. Si, después de una Infracción por "Travel", el pase del lanzador es incompleto, el juego debe continuar.
 - 18.2.10. El juego se detiene después de una Infracción contestada por "travel", donde el lanzador no ha soltado el disco.
- 18.3. Violaciones por obstrucción ("Pick"):
- 18.3.1. Si un jugador defensivo se encuentra cubriendo de cerca un jugador ofensivo y se ve impedido en el movimiento hacia/con su jugador por otro jugador, el jugador defensivo puede llamar a "Pick".
 - 18.3.2. Una vez el juego se detiene, el jugador obstruido podrá moverse a la posición que él considere hubiese tenido de no haber ocurrido la obstrucción. El disco se devuelve al lanzador (si el disco ha sido lanzado).

19. Interrupciones

19.1 Interrupciones por Lesión

- 19.1.1 Una interrupción por "Lesión" puede ser llamada por el jugador lesionado o por un compañero de equipo.
- 19.1.2 Si cualquier jugador tiene una herida abierta o sangrante, una interrupción por lesión debe ser llamada y el jugador debe tomar un reemplazo por lesión, este no podrá reincorporarse al juego hasta que la herida sea tratada y sellada.

- 19.1.3 Si la lesión no es el resultado de un contacto con un contrario, el jugador puede elegir ser sustituido, o puede optar pedir un tiempo fuera de su equipo.
 - 19.1.4 Si la lesión es resultado de una falta de un contacto con un contrario, el jugador puede optar por ser sustituido o puede optar por quedarse.
 - 19.1.5 Si el jugador lesionado deja el campo del juego, el equipo oponente también podrá optar por la sustitución de un jugador.
 - 19.1.6 Si el jugador lesionado atrapa el disco y lo deja caer debido a la lesión, entonces éste retiene la posesión del disco.
 - 19.1.7 Por causa de una lesión los jugadores suplentes asumen por completo (posición, posesión, conteo establecido, etc.) el estado del jugador al que están sustituyendo.
- 19.2 Interrupciones Técnicas
- 19.2.1 Cualquier jugador que reconozca una situación que pueda poner en peligro a los jugadores, podrá hacer un llamado a "Parada Técnica" para detener el juego.
 - 19.2.2 Durante una jugada el lanzador puede hacer una interrupción técnica, para reemplazar un disco severamente dañado.
- 19.3 Si el disco estaba en el aire cuando una interrupción es llamada, la jugada continúa hasta que la posesión del disco sea determinada:
- 19.3.1 Después de una interrupción por lesión que no es el resultado de una falta que no afectó la jugada, la continuación o el cambio de posesión se mantiene, y la jugada se reanuda en ese punto.
 - 19.3.2 Después de una interrupción técnica.
 - 19.3.2.1 Si el canto (Call) o asunto no afectó la jugada, la continuación o cambio de posesión se mantiene y se continúa el juego en ese punto.
 - 19.3.2.2 Si la llamada o asunto no afectó la jugada, el disco se devuelve al lanzador.
- 19.4 En juegos cronometrados, el reloj de juego se detiene durante una interrupción.

20. Tiempos Fuera

- 20.1. El jugador que quiera llamar un tiempo fuera debe formar una letra "T" con las manos o con una mano y el disco, y llamar "Tiempo Fuera" ("Time-out") en voz alta que sea audible al los jugadores oponentes.
- 20.2. Cada equipo debe tener derecho a dos (2) tiempos fuera por cada medio tiempo.
- 20.3. Un tiempo fuera puede ser tomado en cualquier momento durante cualquier mitad del partido.
- 20.4. Un tiempo fuera dura dos (2) minutos.
- 20.5. Después del inicio de un punto y antes del lanzamiento del saque, jugadores de cualquier equipo podrá llamar un tiempo fuera. El tiempo fuera extiende el tiempo entre el comienzo del punto y el saque consecutivo, en dos (2) minutos.
- 20.6. Durante una jugada, solamente un lanzador con pivote establecido podrá llamar un tiempo fuera. Luego de ese tiempo fuera:

- 20.6.1. No se permiten sustituciones, excepto por lesión.
 - 20.6.2. La jugada se reanuda en el mismo punto de pivote.
 - 20.6.3. Debe mantenerse el mismo lanzador.
 - 20.6.4. Todos los jugadores de la ofensa podrán posicionarse en cualquier punto en el campo de juego.
 - 20.6.5. Una vez que los jugadores de la ofensa se hayan posicionado, los jugadores de la defensa podrán posicionarse en cualquier punto en el campo de juego.
 - 20.6.6. El conteo se mantiene igual, a menos que la marca haya sido cambiada
- 20.7. Si el lanzador intenta llamar un tiempo fuera cuando a su equipo ya no tiene derecho a más tiempos fuera, el juego se detiene. Antes de reiniciar el juego con un chequeo, la marca debe añadir dos (2) segundos al conteo establecido. Si esto resulta en un conteo establecido de diez (10) o más, es un cambio de posición por "Conteo fuera" ("stall-out"). Si aún no se ha iniciado la cuenta, el defensor podrá iniciar el conteo en tres (3).

---FIN---

Definiciones

Acto de Lanzar	Ver movimiento de lanzamiento
Afectar la jugada	Una violación afecta una jugada específica si esta se hubiera desenvuelto de una manera distinta si esta violación no se hubiera presentado
Zona de Gol que se ataca	Es la zona de gol en donde el equipo en cuestión se encuentra intentando anotar un gol.
Mejor Perspectiva	Se refiere al mejor punto de vista que un jugador puede tener con relación al disco, el campo, los jugadores y las líneas envueltas en la jugada.
Brick	Cualquier Saque o "Pull" que contacte primeramente el terreno fuera del límite.
Llamado	Una declaración claramente audible que indica que una falta, infracción, violación o lesión ha ocurrido. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta o "Foul" en inglés, Travel, nombre específico de la infracción marcando, Violación (o nombre específico de la Violación), "Conteo- fuera" o "Stall-out", Parada Técnica y Lesión.
Zona Central.	Son las áreas del campo de juego incluyendo las líneas de anotación (gol) pero excluyendo las líneas perimetrales y la zona de gol
Chequeo (Check)	Acción de un jugador a la defensa al tocar el disco para reiniciar el juego
Zona de gol de la defensa.	Zona de gol en la cual el equipo mencionado está actualmente intentando prevenir al equipo opuesto para que anote un gol
Zona de Gol	Una de las dos áreas al final del campo de juego donde los equipos pueden anotar un gol al capturar el disco allí.
Establecer un pivote.	Después de un cambio de posesión (turnover) el punto de pivote se define y el lanzador lo establece al colocar una parte de su cuerpo (usualmente un pie) allí en el punto de pivote. Después de recibir un pase, un lanzador debe establecer un pivote después de que llega a detenerse si desea realizar un movimiento. El jugador establece un pivote al mantener una parte de su cuerpo en contacto constante con un punto en particular en el campo de juego.
Femenino	Una persona que se determina como femenina de acuerdo a las regulaciones actuales del Comité Olímpico Internacional.
Línea de Gol	La línea que separa el campo de juego central de cada zona de gol.
Suelo	El terreno consiste de todos los objetos sólidos sustanciales, incluyendo césped, conos de marcado, implementos, agua y no-jugadores. Pero excluyendo a todos los jugadores y la vestimenta que usan, partículas al aire y precipitación.
Contacto del Suelo	Se refiere a todo jugador en contacto directo con el suelo relacionado con un evento o maniobra, incluyendo caer o recuperarse después de estar fuera de balance (Ej. saltando, aterrizando, apoyándose o cayendo)

Cubriendo	Un defensa está cubriendo a un jugador ofensivo cuando este se encuentra a menos de 3 metros de distancia del jugador ofensivo y reacciona ante este jugador.
Contacto incidental	Cualquier contacto que no es peligroso por naturaleza y que no afecta el resultado de la jugada.
Iniciar contacto	Cualquier movimiento hacia un oponente legalmente establecido (ya sea que se encuentra estático o sea la posición esperada basándose en su rapidez actual y dirección), que resulte en contacto no incidental que no pueda ser evitado
Intercepción	Cuando un jugador del equipo a la defensiva captura un lanzamiento realizado por un jugador del equipo a la ofensiva.
Posesión legítima	La posición establecida por el cuerpo del jugador excluyendo los brazos y piernas extendidas que puede ser evitado por todos los jugadores de la oposición cuando el tiempo y la distancia son tomados en cuenta.
Línea	Un límite que define las áreas de juego. En un campo no delimitado, el límite se define como una línea imaginaria entre 2 marcadores del campo con el grosor de esos marcadores. Los segmentos de las líneas no están extrapolados fuera de los marcadores definidos.
Llamado de línea	Cualquier llamado relacionado con el lugar en el que un disco se volvió fuera de los límites o relativo a la posición de los jugadores con respecto a las líneas perimetrales o de la zona de gol. Los llamados relacionados con los llamados de líneas son: dentro o fuera de los límites, gol y fuera de lugar.
Masculino	Cualquier persona que no es femenina
Marca	El jugador a la defensiva que esta llamando el conteo al lanzador.
No-Jugador	Cualquier persona, incluyendo a un miembro del equipo, que no es un jugador activo en el juego.
Jugador de la ofensiva.	Un jugador activo cuyo equipo este en posesión del disco.
Fuera de los límites (OB)	Todo lo que no es parte del campo de juego, incluyendo las líneas perimetrales.
Líneas perimetrales	Líneas que separan el campo de juego central y las zonas de gol del área fuera de los límites. Estas no son parte del campo de juego.
Pivote	Moverse en cualquier dirección mientras mantienes una parte del cuerpo en contacto con un solo punto del campo de juego, llamado punto de pivote.
Punto de pivote	Un punto en el campo de juego donde después de un cambio de posesión (turnover) el lanzador debe establecer un pivote, o donde el pivote haya sido establecido. Un punto de pivote no se establece si el jugador no se ha detenido y no ha pivoteado.
Juego	El tiempo después del saque o "pull" a comenzado y antes de la anotación de un gol. El juego podrá detenerse debido a un llamado, en cuyo caso el juego se reinicia con un chequeo.
Jugador	Una de las catorce (14) personas que actualmente participan jugando en el punto.

Posesión del disco	Contacto sostenido con, y el control de, un disco estacionario (sin rotación) Atrapar un pase es el equivalente a establecer posesión de dicho pase. Perdida de la posesión debido al contacto con el suelo relacionada con una atrapada de un pase niega la posesión a ese jugador hasta ese punto. Un disco en posesión del jugador es considerado parte de ese jugador. El equipo cuyo jugador esta en posesión o cuyo jugador puede tomar el disco es considerado el equipo en posesión.
Campo de juego	El área que incluye el campo de juego central y las zonas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales
Campo de juego central.	El área del campo de juego, incluyendo las líneas de gol, pero excluyendo las zonas de gol y las líneas perimetrales.
Saque/Pull	El lanzamiento de un equipo a otro que comienza el juego al inicio de una mitad o después de un gol.
Receptores	Todo jugador a la ofensiva que no sea el lanzador.
Auto-Chequeo	Acción de un lanzador al tocar el disco con el suelo para reiniciar el juego tomando en cuenta que ningún jugador a la defensa esta dentro del alcance del lanzador.
Interrupción del juego	Cualquier parada de juego debido a una falta, violación, discusión o tiempo-fuera que requiera un chequeo o auto- chequeo para reiniciar el juego. El disco no esta sujeto a un cambio de posesión a menos que la regla de continuación se aplique.
Lanzamiento	Un disco esta en vuelo siguiendo cualquier movimiento de lanzamiento, incluyendo después de un intento de finta y un disco caído intencionalmente, que resulte en la perdida de contacto entre el lanzador y el disco. Un pase es el equivalente a un lanzamiento.
Lanzador	El jugador a la ofensiva que tenga posesión del disco, o el jugador que acaba de lanzar el disco antes de que el resultado del lanzamiento haya sido determinado.
Movimiento de lanzamiento	El movimiento de lanzamiento es el movimiento que transfiere el momentum del lanzador al disco en la dirección de vuelo y resulta en un lanzamiento. Pivotes y sobrellevar (mover el disco hacia atrás para obtener mas velocidad del brazo al lanzar) no son parte del acto de lanzamiento.
Cambio de posesión (Turnover)	Cualquier evento que resulte en un cambio de equipo en posesión.
Donde se detiene el disco.	Se refiere a la localización donde el disco es atrapado, llega a detenerse naturalmente, o donde se evita que ruede o se deslice

Licencia Legal

Este trabajo ("WFDF Rules of Ultimate 2013") está bajo una licencia Creative Commons Attribution 2.5. El titular de la licencia y autor original de este trabajo es la Federación mundial de disco (World Flying Disc Federation) una corporación sin fines de lucro, registrada en el estado de Colorado, USA. Esto es un resumen del Código Legal apto para ser leído por cualquier persona (la licencia completa puede ser encontrada en el Apéndice C)

Usted esta en la libertad de:

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

Bajo las siguientes condiciones:

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

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

Obra Derivada traducida al Español de la versión original en Ingles (WFDF Rules of Ultimate 2013) por: Fabia E. Tamayo Salinas (AJUM-AMEDIVO) y Alejandro Mendoza Arteaga (AJUM-AMEDIVO).

Editado por: Fabia E. Tamayo Salinas (AJUM-AMEDIVO) y Alejandro Mendoza Arteaga (AJUM-AMEDIVO).

Coordinación del grupo de trabajo: Jesús Loreto

Primera revisión por: José Luis Espinosa Mendoza (AJUM-AMEDIVO).

Segunda revisión/edición por : Rueben Berg (Chairperson WFDF Rules) & Carlos Gross.

Nota: Si usted tiene algún comentario, sugerencia, fe de errata o desea publicar una edición impresa de esta versión derivada de las reglas favor de contactar:

rueben.berg@wfd.org.

