

Reglas de Ultimate de la WFDF 2025-2028

Versión oficial vigente a partir del 1 de enero de 2025

Producido por el Subcomité de Reglas de Ultimate de la WFDF

Contenido

Introducción.....	1
1. Espíritu de juego.....	2
2. Campo de juego.....	3
3. Material.....	5
4. Punto, gol y partido.....	5
5. Equipos.....	5
6. Iniciar un partido.....	5
7. El saque (“pull”).....	5
8. Estado del juego.....	6
9. Conteo (“stall count”).....	7
10. El chequeo.....	8
11. Fuera de límites.....	9
12. Receptores y posicionamiento.....	9
13. Cambios de posesión (“turnovers”).....	10
14. Anotación.....	12
15. Pitar faltas, infracciones y violaciones.....	12
16. Continuación después de una llamada.....	13
17. Faltas.....	14
18. Infracciones y violaciones.....	15
19. Interrupciones de seguridad.....	17
20. Tiempos muertos.....	18
Definiciones.....	19
Licencia legal.....	21

Introducción

El Ultimate es un deporte practicado por siete (7) jugadores en cada equipo que se juega con un disco volador. Se juega en un campo rectangular, de aproximadamente la mitad del ancho de un campo de fútbol, con una zona de gol en cada extremo. El objetivo de cada equipo es marcar un gol haciendo que un jugador atrape un pase en la zona de gol que están atacando. El lanzador no puede correr con el disco, pero puede pasar el disco en cualquier dirección a cualquier compañero de equipo. Cada vez que un pase es incompleto, se produce una pérdida de la posesión y el otro equipo debe establecer la posesión e intentar marcar en la zona de gol opuesta. Los partidos se juegan normalmente a 15 goles o alrededor de 100 minutos. El Ultimate es arbitrado por los propios jugadores y es un deporte sin contacto. El Espíritu de juego guía la forma en que los jugadores arbitran el partido y cómo se comportan en el campo.

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

Se pueden utilizar variaciones en la estructura básica y en las reglas para adaptarlas a competiciones especiales, a la cantidad de jugadores, a la edad de los jugadores o al espacio disponible. Consulta el Apéndice correspondiente para conocer las reglas adicionales que se aplican a tipos específicos de eventos de la Federación Mundial de Disco Volador (WFDF).

I. Espiritu de juego

- 1.1. El Ultimate es un deporte sin contacto y arbitrado por los propios jugadores. Todos los jugadores son responsables de aplicar y cumplir las reglas. El Ultimate se basa en el Espíritu de Juego que hace que la responsabilidad del juego limpio recaiga en cada jugador.
- 1.2. Se confía en que ningún jugador incumplirá las reglas de forma intencionada. Por lo tanto, no hay sanciones severas por los incumplimientos de las normas involuntarios, sino más bien un método para reanudar el juego de una manera que simule lo que probablemente habría ocurrido si no se hubiese producido el incumplimiento.
 - 1.2.1. Si se produce un incumplimiento deliberado o flagrante de las reglas o del Espíritu de Juego, los capitanes deben analizarlo y determinar una solución apropiada, incluso si dicha solución no se ajusta a una regla específica.
- 1.3. Los jugadores deben ser conscientes del hecho de que actúan como árbitros en cualquier mediación entre los equipos.

Los jugadores deben:

 - 1.3.1. conocer y respetar tanto las reglas como el espíritu de las mismas;
 - 1.3.2. ser justos y objetivos;
 - 1.3.3. ser honestos;
 - 1.3.4. explicar su punto de vista de forma clara y breve;
 - 1.3.5. dar a los oponentes la oportunidad de hablar;
 - 1.3.6. escuchar y considerar el punto de vista del oponente;
 - 1.3.7. utilizar palabras y lenguaje corporal respetuosos teniendo en cuenta las posibles diferencias culturales;
 - 1.3.8. resolver disputas eficientemente;
 - 1.3.9. realizar llamadas de manera consistente durante todo el partido; y
 - 1.3.10. solo hacer una llamada cuando un incumplimiento de las normas sea lo suficientemente significativo como para marcar una diferencia en el resultado de la acción, o cuando la seguridad de un jugador esté en riesgo.
- 1.4. Se fomenta el juego altamente competitivo, pero nunca se debe sacrificar el respeto mutuo entre los jugadores, el cumplimiento de las reglas de juego acordadas, la seguridad de los jugadores o el disfrute básico del juego.
- 1.5. Las siguientes acciones son algunos ejemplos de buen Espíritu:
 - 1.5.1. retractarse de una llamada cuando ya no se cree que la llamada era correcta;
 - 1.5.2. pedir la opinión a jugadores del equipo contrario que se encuentren en la banda sobre jugadas discutibles;
 - 1.5.3. felicitar a un oponente por su buen juego o Espíritu;
 - 1.5.4. presentarse a su oponente; y
 - 1.5.5. reaccionar con calma ante el desacuerdo o la provocación.
- 1.6. Las siguientes acciones constituyen claras violaciones del Espíritu de juego y deben evitarse:
 - 1.6.1. juego peligroso y comportamiento agresivo;
 - 1.6.2. faltas intencionadas u otros incumplimientos intencionados de las reglas;
 - 1.6.3. burlarse o intimidar a los jugadores oponentes;
 - 1.6.4. celebraciones irrespetuosas después de marcar un gol;
 - 1.6.5. realizar llamadas en represalia a la llamada de un oponente;
 - 1.6.6. pedir un pase a un jugador del equipo contrario; y
 - 1.6.7. otras conductas relacionadas con la idea de “ganar a toda costa”.
- 1.7. Los equipos son guardianes del Espíritu de juego y deben:
 - 1.7.1. asumir la responsabilidad de enseñar a su equipo las reglas y el buen Espíritu;
 - 1.7.2. disciplinar a los compañeros de equipo que muestren un Espíritu pobre;
 - 1.7.3. proporcionar retroalimentación constructiva a otros equipos sobre lo que están haciendo bien y/o cómo mejorar su adhesión al Espíritu de juego; y

- 1.7.4. convocar una interrupción por Espíritu para abordar cuestiones relacionadas con el Espíritu de juego, según corresponda.
- 1.8. En caso de que un jugador novato esté involucrado en un incumplimiento y desconozca qué dicen las reglas al respecto, los jugadores experimentados deben ayudar a explicarle la infracción.
- 1.9. Un jugador experimentado, que ofrezca asesoramiento sobre las reglas y guíe el arbitraje en el campo, puede supervisar los partidos de principiantes o jugadores más jóvenes.
- 1.10. Las decisiones deben ser discutidas por los jugadores directamente involucrados en la jugada y por los jugadores que tuvieron la mejor perspectiva sobre la acción.
- 1.10.1. Si un jugador que no estuvo directamente involucrado cree que un compañero de equipo ha tomado una decisión incorrecta, o provocó una falta o violación, deberá informar a su compañero de equipo.
- 1.10.2. Los jugadores en las bandas, excepto los capitanes, deben abstenerse de intervenir. No obstante, los jugadores pueden buscar la perspectiva de otras personas para aclarar las reglas y ayudarlos a tomar la decisión adecuada.
- 1.11. Los jugadores y capitanes son los únicos responsables de resolver las situaciones y tomar todas las decisiones.
- 1.12. Si después de la discusión los jugadores no pueden ponerse de acuerdo, o no resulta claro ni obvio:
- 1.12.1. lo que ocurrió en una jugada, o
- 1.12.2. lo que probablemente hubiera ocurrido en una jugada,
- el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado.

2. Campo de juego

- 2.1. El campo de juego es un área rectangular con dimensiones y zonas como se muestra en la Figura 1 y debe ser esencialmente plano, libre de obstrucciones y ofrecer una seguridad razonable al jugador.
- 2.2. Las líneas perimetrales rodean el campo de juego y constan de dos (2) líneas laterales a lo largo y dos (2) líneas de fondo a lo ancho.
- 2.3. Las líneas perimetrales no forman parte del campo de juego.
- 2.4. Las líneas de gol son las líneas que separan la zona central de las zonas de gol y forman parte de la zona central.
- 2.5. Las marcas de brick son la intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro en la zona central, ubicadas a una distancia igual a la longitud de la zona de gol desde cada línea de gol, a mitad de camino entre las líneas laterales.
- 2.6. Ocho objetos flexibles de colores brillantes (como conos de plástico) marcan las esquinas de la zona central y las zonas de gol.
- 2.7. Las inmediaciones del terreno de juego deberán mantenerse libres de objetos móviles. Si el juego es obstruido por no-jugadores u objetos dentro de los tres (3) metros de las líneas perimetrales, cualquier jugador obstruido o lanzador en posesión puede llamar "Violación".

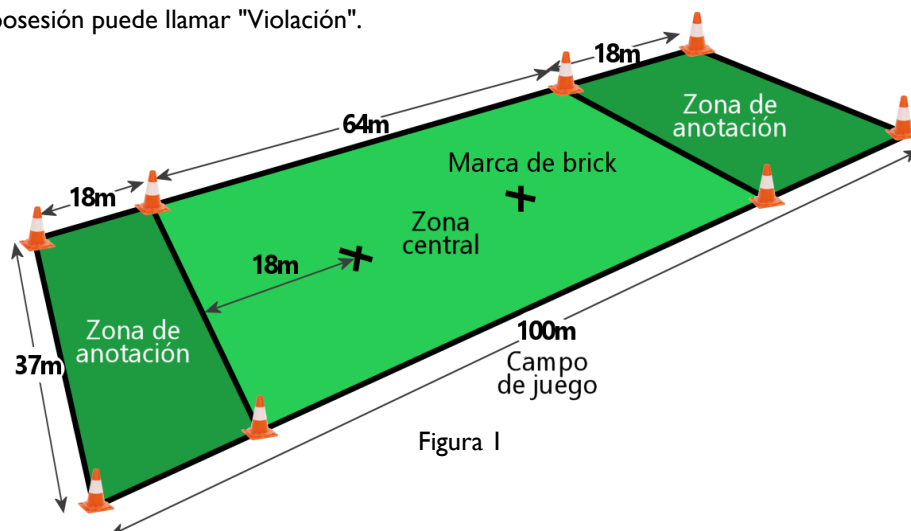


Figura 1

3. Material

- 3.1. Se podrá utilizar cualquier disco volador aceptado por ambos capitanes.
- 3.2. La WFDF podrá mantener una lista de discos aprobados y recomendados para su uso.
- 3.3. Cada jugador deberá llevar un uniforme que distinga a su equipo.
- 3.4. Ningún jugador podrá usar prendas de vestir o equipamiento que razonablemente puedan dañarle a él mismo o a otros jugadores, o impedir la capacidad de un oponente para jugar.

4. Punto, gol y partido

- 4.1. Un partido consta de una serie de puntos. Cada punto finaliza con la anotación de un gol.
- 4.2. Un partido finaliza y gana el primer equipo que marque quince (15) goles.
- 4.3. Un partido se divide en dos (2) períodos de juego, llamados mitades. La media parte ocurre cuando un equipo marca por primera vez ocho (8) goles.
- 4.4. El primer punto de cada mitad comienza cuando comienza esa mitad.
- 4.5. Después de que se marque un gol y no se haya ganado el partido o no se haya llegado a la media parte:
 - 4.5.1. El siguiente punto comienza inmediatamente;
 - 4.5.2. Los equipos cambian la zona de gol que están defendiendo; y
 - 4.5.3. El equipo que anotó pasa a defensa y lanza el *pull* a continuación.

5. Equipos

- 5.1. Cada equipo pondrá un máximo de siete (7) jugadores y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto.
- 5.2. Cada equipo deberá designar un capitán y un capitán de Espíritu de Juego para representar al equipo.
- 5.3. Un equipo puede hacer sustituciones ilimitadas después de que se marque un gol y antes de que su equipo indique que está listo para el saque.
- 5.4. En los partidos mixtos se deberá utilizar una proporción de género alternada de 4:3.

6. Iniciar un partido

- 6.1. Los representantes de los dos equipos determinan de manera justa qué equipo elige primero:
 - 6.1.1. si recibir o lanzar el saque ("*pull*") inicial; o
 - 6.1.2. qué zona de gol defenderán inicialmente.
- 6.2. Al otro equipo se le da la opción restante.
- 6.3. Al comienzo de la segunda mitad se intercambian estas selecciones iniciales.
- 6.4. En los partidos mixtos, los equipos deben discutir las estrategias que se deben implementar para que sea más fácil identificar los emparejamientos de personal.

7. El saque ("*pull*")

- 7.1. Al inicio del partido, después de la media parte o después de un gol, el juego comienza con un saque de la defensa, llamado "*pull*".
 - 7.1.1. Los equipos deben prepararse para el *pull* sin demora injustificada.
- 7.2. El *pull* se puede realizar solo después de que ambos equipos hayan señalado que están listos, haciendo que el tirador y un jugador del equipo atacante levanten una mano por encima de su cabeza.

- 7.3. Después de señalar que están listos, todos los jugadores del equipo en ataque deben permanecer con un pie sobre la línea de gol que defienden, sin cambiar de ubicación entre sí hasta que se lance el *pull*.
- 7.4. Después de señalar que están listos, todos los jugadores del equipo en defensa deben mantener sus pies completamente detrás del plano vertical de la línea de gol que defienden hasta que se lance el *pull*.
- 7.5. Si un equipo incumple la regla 7.3 (“salida en falso”) o la 7.4 (“fuera de juego” u “*offside*”), el equipo contrario podrá llamar la violación correspondiente. Debe llamarse antes de que el ataque toque el disco (la regla 7.8 todavía se aplica).
- 7.5.1. Si la defensa decide llamar una salida en falso, el lanzador debe establecer un punto de pivote según indican las reglas 7.9, 7.10, 7.11 o 7.12 y entonces el juego se reanudará lo antes posible como si se hubiera pedido un tiempo muerto en ese lugar.
- 7.5.2. Si el ataque decide llamar fuera de juego, deberá dejar que el disco toque el suelo sin ser tocado y luego reanudar el juego como si se hubiera llamado un *brick* (no es necesario chequear el disco).
- 7.6. Tan pronto como el *pull* sea lanzado, todos los jugadores podrán moverse en cualquier dirección.
- 7.7. Ningún defensa puede tocar el disco después de un *pull* hasta que un atacante toque el disco o el disco toque el suelo.
- 7.8. Si un atacante, dentro o fuera de los límites del campo, toca el disco antes de que toque el suelo y el equipo atacante no logra establecer posteriormente la posesión, se produce un cambio de posesión (“*pull* caído”).
- 7.9. Si un atacante atrapa el disco y posteriormente establece la posesión, debe establecer un punto de pivote en la ubicación del campo de juego más cercana a donde se establece la posesión, incluso si ese punto de pivote está en la zona de gol que él defiende.
- 7.10. Si el disco inicialmente toca el campo de juego y nunca sale de los límites del mismo, el lanzador debe establecer un punto de pivote donde el disco se detenga, incluso si ese punto de pivote está en la zona de gol que él defiende.
- 7.11. Si el disco inicialmente toca el campo de juego y luego queda fuera de los límites del mismo sin tocar a un jugador del equipo atacante, el lanzador debe establecer un punto de pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, o en la ubicación más cercana en la zona central si ese punto de pivote estaría en la zona de gol que él defiende.
- 7.11.1. Si el disco toca a un jugador del equipo atacante antes de que quede fuera de los límites del campo, el lanzador debe establecer un punto de pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, incluso si ese punto de pivote está en la zona de gol que él defiende.
- 7.12. Si el disco toca el área fuera de los límites del campo sin tocar primero el campo de juego o a un jugador del equipo atacante, el lanzador puede establecer un punto de pivote ya sea en la marca de *brick* más cercana a la zona de gol que él defiende, o en la ubicación en la zona central más cercana al lugar donde el disco salió de los límites del campo (regla 11.8). La opción de *brick* debe ser señalizada antes de recoger el disco del suelo. Debe ser señalizada por cualquier jugador atacante extendiendo completamente un brazo por encima de la cabeza, y debería llamar “*brick*”.

8. Estado del juego

8.1. El juego se considera “muerto” y no se puede producir un cambio de posesión:

- 8.1.1. Después del inicio de un punto, hasta que el *pull* es lanzado;
- 8.1.2. Cuando el disco debe ser llevado a la ubicación del pivote después del *pull* o de un cambio de posesión, hasta que se establezca un punto de pivote;
- 8.1.3. Después de una llamada que detenga el juego o cualquier otra interrupción, hasta que el disco es chequeado; o
- 8.1.4. Después de que un disco toque el suelo, hasta que el equipo apropiado establezca la posesión.
- 8.1.5. Los jugadores pueden moverse mientras el juego está muerto (a menos que se especifique lo contrario).

8.2. El juego que no está muerto se considera “vivo”.

- 8.3. El lanzador no podrá transferir la posesión del disco mientras el juego está muerto a otro jugador.
- 8.4. Cualquier jugador puede intentar impedir que un disco ruede o se deslice después de que haya tocado el suelo.
- 8.4.1. Si, al intentar detener un disco, un jugador altera significativamente la posición del mismo, el equipo contrario podrá solicitar que el punto de pivote se establezca en el lugar donde se produjo el contacto con el disco.
- 8.5. Después de una pérdida de posesión y después del *pull*, un jugador atacante debe dirigirse caminando a paso normal o más rápido para recoger directamente el disco y establecer un punto de pivote.
- 8.5.1. Además de lo establecido en la regla 8.5, después de una pérdida de posesión, el lanzador debe establecer un punto de pivote dentro de los siguientes límites de tiempo, si el disco no quedó fuera de los límites y la ubicación del disco es:
- 8.5.1.1. en la zona central: dentro de los diez (10) segundos siguientes a la detención del disco.
- 8.5.1.2. en una zona de gol: dentro de los veinte (20) segundos siguientes a la detención del disco.
- 8.5.2. Si el ataque incumple la regla 8.5 o la 8.5.1, la defensa puede dar una advertencia ("retraso del juego" o usar un pre-conteo para incumplimientos de la regla 8.5.1) o puede llamar una "Violación".
- 8.5.2.1. Si, después de una advertencia, el ataque continúa incumpliendo la regla 8.5 o la 8.5.1, la regla 9.3.1 no aplica y la marca podrá iniciar el conteo (*stall count*).
- 8.5.3. La defensa no debe moverse de manera que obstruya al ataque a tomar posesión del disco o establecer un punto de pivote.
- 8.5.4. Si los jugadores no pueden ponerse de acuerdo sobre la ubicación correcta del pivote, se establecerá en el punto medio entre las dos propuestas.

9. Conteo (“*stall count*”)

- 9.1. La marca administra un conteo al lanzador anunciando "Contando" y luego contando desde el uno (1) al diez (10). El intervalo entre el inicio de cada número en el conteo debe ser de al menos un (1) segundo.
- 9.2. El conteo debe ser comunicado claramente al lanzador.
- 9.3. La marca solo podrá iniciar y continuar el conteo cuando:
- 9.3.1. El juego esté vivo, o una vez que se establece un punto de pivote después de un cambio de posesión;
- 9.3.2. Está a menos de tres (3) metros del punto de pivote del lanzador; o de la ubicación del pivote si el lanzador no está en esa ubicación; y
- 9.3.3. Todos los defensas están legalmente posicionados (regla 18.1).
- 9.4. Si la marca se aleja más allá del radio apropiado de tres (3) metros, o un jugador diferente se convierte en la marca, el conteo debe reiniciarse en “Contando uno (1)”.
- 9.5. Después de una interrupción del juego, el conteo se reanuda de la siguiente manera:
- 9.5.1. Después de un incumplimiento de las normas aceptado por la defensa, el conteo se reinicia desde “Contando uno (1)”.
- 9.5.2. Después de un incumplimiento de las normas aceptado por el ataque, el conteo se reinicia en un máximo de nueve (9).
- 9.5.3. Después de un “stall-out” contestado, el conteo se reinicia en “Contando ocho (8)”.
- 9.5.4. Después de la continuación del juego de acuerdo con la regla 16.3.2, el conteo se reinicia en “contando uno (1)”.
- 9.5.5. Después de todas las demás llamadas, incluida la de “obstrucción” o “*pick*”, el conteo se reinicia en un máximo de seis (6). Sin embargo:
- 9.5.5.1. Si el lanzador se encuentra involucrado en una llamada, y en otro lugar se produce también un incumplimiento de las normas relacionado con la recepción, y el disco se devuelve al lanzador, el conteo se reanuda en función de cómo se resolvió la llamada en la que estaba involucrado el lanzador.

9.5.5.2. Si se llama una violación relacionada con el chequeo (regla 10), el conteo se reanuda en el mismo número que se determinó antes de la violación.

9.6. Para reanudar un conteo “en un máximo de n”, donde “n” se determina por las reglas 9.5.2, 9.5.5 o 20.3.6, se utilizará el siguiente criterio:

9.6.1. Si “x” es el último número acordado y pronunciado completamente antes de la llamada, entonces el conteo se reanuda en “contando (x más uno)” o “contando n”, con aquel de esos dos números que sea menor.

10. El chequeo

10.1. Siempre que el juego se detenga durante un punto por una falta, violación, pérdida de posesión contestada, cambio de posesión específico, gol contestado, interrupción del juego, discusión o finalización de un tiempo muerto, el juego deberá reiniciarse lo más rápidamente posible con un chequeo. El chequeo solo podrá demorarse para discutir una llamada.

10.2. Posicionamiento de los jugadores después de una llamada (excepto en el caso de un tiempo muerto y a menos que se especifique lo contrario):

10.2.1. Si el juego se detiene antes de que se lance un pase, todos los jugadores deben regresar a la posición que ocupaban cuando se realizó la llamada.

10.2.2. Si el juego se detiene después de que se lance un pase, entonces:

10.2.2.1. Si el disco se devuelve al lanzador, todos los jugadores deben regresar al lugar donde estaban cuando el lanzador efectuó el pase, o en el momento de la llamada, lo que haya ocurrido primero.

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

10.2.2.3. Si un jugador distinto del lanzador obtiene la posesión como resultado de un incumplimiento de las normas aceptado, todos los jugadores deben regresar a la ubicación que tenían cuando éste se produjo.

10.2.3. Todos los jugadores deben permanecer estáticos en ese lugar hasta que se chequee el disco.

10.3. Cualquier jugador puede prolongar brevemente una interrupción del juego para corregir un problema con su equipamiento (se llama “equipment”), pero el juego no podrá detenerse con este fin.

10.4. Antes de chequear el disco, la persona que chequea y el jugador oponente más cercano deben verificar que sus propios compañeros de equipo están listos y posicionados según la regla 10.2.

10.5. Si hay una demora innecesaria en el chequeo del disco, el oponente puede dar una advertencia (“Demora de Juego” o “Delay of game”). Si la demora continúa, el equipo que dio la advertencia puede chequear el disco gritando “Disc In”, sin verificación del oponente, pero solo si los jugadores del equipo que chequea el disco están todos estáticos y posicionados como se indica en la regla 10.2.

10.6. Para reiniciar el juego con un chequeo:

10.6.1. cuando el lanzador tiene el disco:

10.6.1.1. Si hay un defensor al alcance, el defensor debe tocar el disco.

10.6.1.2. Si no hay un defensor al alcance, el lanzador debe tocar el disco en el suelo y puede gritar “Disc In”.

10.6.2. Cuando el disco esté en el suelo, el defensor más cercano al disco debe gritar “Disc In”.

10.7. Un jugador puede llamar una violación en relación con el chequeo si un oponente:

10.7.1. intenta un pase sin un chequeo adecuado según la regla 10.6; o

10.7.2. reinicia el juego sin verificación del oponente más cercano; o

10.7.3. se mueve inmediatamente antes del chequeo; o

10.7.4. no estaba en la posición apropiada.

10.7.5. Después de esta violación, cualquier pase no cuenta, independientemente de si es completo o incompleto, y la posesión vuelve al lanzador (a menos que se aplique la regla 16.3).

11. Fuera de límites

- 11.1. Todo el campo de juego es dentro de los límites. Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y están fuera de los límites. Todos los no-jugadores forman parte del área fuera de límites.
- 11.2. El área fuera de límites consiste en el terreno que no está dentro de los límites y todo lo que está en contacto con él, a excepción de los jugadores defensivos, que siempre se consideran “dentro de los límites”.
- 11.3. Un jugador atacante que no está fuera de los límites está dentro de los límites del campo.
 - 11.3.1. Un jugador en el aire conserva su estado dentro/fuera de los límites hasta que ese jugador entre en contacto con el campo de juego o el área fuera de límites.
 - 11.3.2. Un jugador que ha atrapado el disco, que toca el campo de juego y luego toca el área fuera de límites, todavía se considera dentro de los límites, siempre que mantenga la captura hasta que establezca la posesión.
 - 11.3.2.1. Si abandona el campo de juego, deberá establecer un punto de pivote en el lugar del campo de juego por donde cruzó la línea perimetral (a menos que esté en vigor la regla 14.3).
 - 11.3.3. Un lanzador que entra en contacto con un área fuera de los límites se considera dentro de los límites hasta que realice un pase.
 - 11.3.4. El contacto entre jugadores no confiere el estado de estar dentro o fuera de los límites del campo de uno a otro.
- 11.4. Los siguientes son cambios de posesión por fuera de límites y no se considera que se haya producido ninguna captura si:
 - 11.4.1. cualquier parte de un receptor del equipo atacante está fuera de los límites cuando entra en contacto con el disco; o
 - 11.4.2. después de atrapar el disco mientras está en el aire, el primer contacto de un receptor del equipo atacante se produce fuera de límites mientras todavía está en contacto con el disco.
- 11.5. Un disco está dentro de los límites una vez que el juego está vivo o cuando el juego comienza o se reinicia.
- 11.6. Un disco pasa a estar fuera de límites cuando entra en contacto por primera vez con el área fuera de límites o contacta con un jugador atacante fuera de límites. Un disco que ha sido atrapado por un jugador atacante tiene el mismo estatus de dentro/fuera de límites del campo que ese jugador. Si el disco es atrapado simultáneamente por más de un jugador atacante, y uno de ellos está fuera de límites, el disco está fuera de límites.
- 11.7. El disco puede volar por fuera de la línea perimetral y regresar al campo de juego, y los jugadores pueden salir de los límites del campo para hacer una jugada en el disco.
- 11.8. El lugar donde un disco salió de los límites es el lugar donde, antes de entrar en contacto con un área o jugador fuera de los límites, el disco estuvo más recientemente:
 - 11.8.1. parcial o totalmente sobre el campo de juego; o
 - 11.8.2. contactado por un jugador dentro de los límites.
- 11.9. Si el disco está fuera de límites y a más de tres (3) metros de la posición del pivote, los no-jugadores pueden recuperar el disco. El lanzador debe llevar el disco los últimos tres (3) metros hasta el campo de juego.

12. Receptores y posicionamiento

- 12.1. Una “captura” o “*catch*” ocurre cuando un jugador tiene un disco que no gira atrapado entre al menos dos partes del cuerpo. Una captura puede permitir a un jugador establecer la posesión del disco.
 - 12.1.1. Si el jugador no logra mantener la posesión debido a un contacto posterior con el suelo relacionado con la captura, o un contacto relacionado con la captura con un compañero de equipo o con un oponente legítimamente posicionado, se considerará que no se produjo la posesión.
- 12.2. Después de establecer la posesión, ese jugador se convierte en el lanzador.

- 12.3. Si atacantes y defensa atrapan el disco simultáneamente, el ataque conserva la posesión.
- 12.4. Un jugador en una posición establecida tiene derecho a permanecer en esa posición y no debe ser contactado por un jugador contrario.
- 12.5. Todo jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo que no esté ocupada por ningún jugador oponente, siempre que no inicie contacto al tomar dicha posición y no se mueva de manera imprudente o peligrosamente agresiva.
- 12.5.1. Sin embargo, cuando el disco está en el aire, un jugador no puede moverse de manera tal que solo impida que un oponente tome un camino desocupado para hacer una jugada al disco.
- 12.6. Todos los jugadores deben intentar evitar iniciar contacto con otros jugadores, y no existe ninguna situación en la que un jugador pueda justificar iniciar un contacto. Esto incluye evitar iniciar el contacto con un oponente estático, o con la posición esperada del oponente en función de su velocidad y dirección establecidas.
- 12.6.1. “Hacer una jugada al disco” no es una excusa válida para iniciar contacto con otros jugadores.
- 12.6.2. Antes de que un jugador se lance, salte o se aleje de su posición, debe estar razonablemente seguro de que no provocará un contacto con un oponente.
- 12.6.3. Si un jugador no está razonablemente seguro de que podrá realizar una jugada legal al disco ante un oponente que se mueve de manera legal, deberá ajustar sus movimientos para evitar iniciar el contacto. Si se realiza ese ajuste, el resultado de la jugada se mantiene.
- 12.7. Se considera que el jugador que inicia el contacto es el jugador que:
- 12.7.1. Llegó al punto de contacto después de que el oponente ya había establecido una posición legítima en ese punto (ya sea un oponente estático o en movimiento), o
- 12.7.2. ajustó sus movimientos de manera que provocó un contacto inevitable con un oponente que se movía de manera legal, teniendo en cuenta la posición, velocidad y dirección establecidas de todos los jugadores.
- 12.7.3. Si no está claro qué jugador inició el contacto y uno de los jugadores se lanzó o saltó desde su posición, se considera que ese jugador inició el contacto.
- 12.8. Puede producirse algún contacto menor cuando dos o más jugadores se mueven hacia un mismo punto simultáneamente. Todo contacto menor debe minimizarse, pero no se considera una falta.
- 12.9. Los jugadores no pueden utilizar sus brazos o piernas extendidas para obstruir el movimiento de los jugadores oponentes.
- 12.10. Ningún jugador podrá ayudar físicamente al movimiento de otro jugador, ni utilizar un elemento de su equipamiento o un objeto para ayudar a contactar el disco.

13. Cambios de posesión (“turnovers”)

- 13.1. Un cambio de posesión, que transfiere la posesión del disco de un equipo al otro, ocurre cuando:
- 13.1.1. el disco toca el suelo mientras no está en posesión de un jugador atacante (“disco caído” o “down”);
- 13.1.1.1. Sin embargo, no es “disco caído” si un receptor atrapa un pase antes de que el disco toque el suelo y mantiene la captura mientras el disco contacta con el suelo.
- 13.1.2. un defensa establece la posesión de un pase (una “intercepción”);
- 13.1.3. el disco pasa a estar fuera de límites (un “fuera de límites” o “fuera”); o
- 13.1.4. durante el saque (*pull*), el ataque toca el disco antes de que toque el suelo y, por lo tanto, falla al establecer la posesión del disco (un “*pull* caído”).
- 13.2. Una pérdida de posesión o *turnover* que transfiere la posesión del disco de un equipo al otro, y da como resultado una interrupción del juego, ocurre cuando:
- 13.2.1. Se produce una falta del ataque en la recepción aceptada;

- 13.2.2. El lanzador no ha soltado el pase antes de que la marca comience a decir la palabra “diez” en el conteo (“*stall-out*”);
- 13.2.3. El disco es entregado intencionadamente de un jugador atacante a otro sin haber estado completamente libre de contacto en ningún momento (una “entrega” o “*handover*”);
- 13.2.4. El lanzador hace rebotar intencionalmente el disco en otro jugador para recibir él mismo el pase (“rebote” o “*deflection*”);
- 13.2.5. Al intentar un pase, el lanzador atrapa el disco después de soltarlo antes de que otro jugador lo toque (“autopase”);
- 13.2.6. Un jugador atacante asiste intencionadamente el movimiento de un compañero de equipo para atrapar un pase; o
- 13.2.7. Un jugador atacante utiliza una parte de su equipamiento o un objeto para atrapar un pase.
- 13.3. Si un jugador determina que se ha producido una pérdida de posesión, deberá hacer la llamada correspondiente inmediatamente. Si el oponente no está de acuerdo, puede decir "no acepto" y el juego debe detenerse. Si, después de la discusión, los jugadores no pueden ponerse de acuerdo o no está claro lo que ocurrió en la jugada, el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado.
- 13.4. Después de una llamada por “*stall-out*”:
- 13.4.1. Si el lanzador todavía tiene posesión del disco, pero cree que se produjo un conteo rápido (“*fast count*”) de tal forma que no tuvo una oportunidad razonable de pedir “conteo rápido” antes del “*stall-out*”, la jugada se trata como una infracción de la defensa aceptada (9.5.1) o un “*stall-out*” contestado (9.5.3).
- 13.4.2. Si el lanzador realizó un pase completo, puede contestar si cree que no se trató de un “*stall-out*” o si hubo un conteo rápido inmediatamente antes del “*stall-out*”.
- 13.4.3. Si el lanzador contesta un “*stall-out*” pero también intenta un pase, y el pase es incompleto, entonces el cambio de posesión se mantiene y el juego se reinicia con un chequeo.
- 13.5. Cualquier jugador del equipo atacante puede establecer la posesión del disco después de un cambio de posesión, excepto:
- 13.5.1. Después de una pérdida de posesión por “intercepción”, en cuyo caso el jugador que realizó la intercepción debe mantener la posesión; y
- 13.5.2. Después de una falta de recepción aceptada causada por el ataque, en cuyo caso el jugador que ha recibido la falta debe establecer la posesión.
- 13.6. Si el jugador en posesión después de una pérdida de posesión, o después de un *pull* que ya ha tocado el suelo, deja caer intencionadamente el disco, lo coloca en el suelo o transfiere la posesión del disco, éste debe restablecer la posesión y reiniciar el juego con un chequeo.
- 13.7. Después de un *turnover*, el lugar del cambio de posesión es donde:
- 13.7.1. El disco se ha detenido o es recogido por un atacante; o
- 13.7.2. El jugador que intercepta se detiene; o
- 13.7.3. El lanzador estaba ubicado en el momento de la llamada, en el caso de 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; o
- 13.7.4. El atacante estaba ubicado, en el caso de 13.2.6 y 13.2.7; o
- 13.7.5. Ocurrió la falta del ataque en recepción aceptada.
- 13.8. Si la ubicación de la pérdida de posesión está fuera de los límites del campo, o el disco tocó un área fuera de los límites del campo después de que ocurrió la pérdida de posesión, el lanzador debe establecer el punto de pivote en el lugar de la zona central más cercano al lugar donde el disco salió de los límites del campo (regla 11.8).
- 13.8.1. Si la regla 13.8 no aplica, se deberá establecer el punto de pivote de acuerdo con los puntos 13.9, 13.10 o 13.11.
- 13.9. Si el cambio de posesión se ubica en la zona central, el lanzador debe establecer el punto de pivote en ese punto.

- 13.10. Si el cambio de posesión está en la zona de gol del equipo en ataque, el lanzador debe establecer el punto de pivote en el lugar más cercano a la línea de gol.
- 13.11. Si la ubicación del cambio de posesión está en la zona de gol del equipo en defensa, el lanzador puede elegir dónde establecer el punto de pivote:
 - 13.11.1. En el lugar del cambio de posesión, permaneciendo en dicho lugar o fingiendo un pase; o
 - 13.11.2. Sobre la línea de gol, en el punto más cercano de la ubicación del *turnover*, moviéndose con el disco hacia dicho punto.
 - 13.11.2.1. El posible lanzador, antes de recoger el disco, puede señalar la opción de línea de gol extendiendo totalmente un brazo por encima de su cabeza.
 - 13.11.3. El moverse inmediatamente, mantener la ubicación del *turnover*, fingir un pase, o señalar la opción de línea de gol, determina dónde establecer el punto de pivote y esto no se puede revertir.
- 13.12. Si, después de una pérdida de posesión aceptada, la jugada continua inadvertidamente, el juego debe detenerse y el disco se devuelve al lugar de la pérdida de posesión, los jugadores vuelven a ocupar las posiciones que tenían en el momento en que se produjo la pérdida de posesión y el juego se reinicia con un chequeo.

14. Anotación

- 14.1. Se anota un gol si un jugador dentro del campo atrapa un pase legal y:
 - 14.1.1. Todos sus contactos con el suelo están completamente dentro de la zona de gol que ataca, o para un jugador en el aire, los primeros puntos simultáneos de contacto con el suelo después de atrapar el disco están completamente dentro de la zona de gol que ataca, y
 - 14.1.2. Posteriormente, establece la posesión del disco y mantiene la captura durante todo el contacto con el terreno relacionado con la captura (reglas 12.1, 12.1.1).
- 14.2. Si un jugador cree que se ha marcado un gol, puede gritar "gol" y el juego se detiene. Después de una llamada por gol retractado o contestado, el juego debe reiniciarse con un chequeo y la llamada se considera que se realizó cuando el jugador estableció la posesión.
- 14.3. Si un jugador en posesión del disco termina en la zona de gol que está atacando sin marcar un gol de acuerdo con la regla 14.1, el jugador debe establecer un punto de pivote en la ubicación más cercana sobre la línea de gol.
- 14.4. El momento en el que se considera que se ha marcado un gol es cuando el jugador estableció la posesión.

15. Pitar faltas, infracciones y violaciones

- 15.1. Un incumplimiento de las reglas debido a un contacto no menor entre dos o más jugadores oponentes es una falta.
 - 15.1.1. El hecho de que un jugador inicie intencionadamente un contacto menor sigue constituyendo un incumplimiento de las reglas, pero será tratado como una violación, y no como una falta.
- 15.2. Un incumplimiento de las reglas en relación con el marcaje o con los pasos ("*travel*") constituye una infracción. Las infracciones no detienen el juego.
- 15.3. Cualquier otro incumplimiento de las reglas constituye una violación.
- 15.4. Solo el jugador que ha recibido la falta podrá pitarla, gritando "Falta".
- 15.5. En general, solo el lanzador puede reclamar una infracción, diciendo el nombre específico de la misma.
 - 15.5.1. Sin embargo, cualquier atacante puede pitar una doble marca ("*double team*"), y cualquier defensor puede pitar una infracción por pasos ("*travel*").
- 15.6. Cualquier jugador contrario podrá pitar una violación, indicando el nombre específico de la violación o "Violación", a menos que la regla en cuestión especifique lo contrario.
- 15.7. Cuando se realiza una llamada por falta o violación que detiene el juego, los jugadores deben detener el juego, comunicando de forma visible o audible la interrupción tan pronto como se enteren de la llamada y, todos los

jugadores deben hacer eco de las llamadas en el campo. Si el juego se detiene para discutir sin que se haya hecho ninguna llamada, se considerará que se hizo una llamada cuando comenzó la discusión.

15.8. Las llamadas deberán realizarse inmediatamente después de que se reconozca el incumplimiento de las normas.

15.9. Después de que un jugador pare el juego incorrectamente, incluso después de escuchar mal una llamada, no conocer las reglas o no hacer la llamada inmediatamente:

15.9.1. Si los oponentes ganan o retienen la posesión, cualquier jugada posterior se mantiene.

15.9.2. Si los oponentes no ganan o retienen la posesión, el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado, a menos que se aplique la regla 16.3.

15.9.3. El conteo se reanuda como si el jugador que paró el juego incorrectamente hubiese cometido un incumplimiento de las normas aceptado.

15.10. Si el jugador contra el que se ha sancionado la falta, infracción o violación no está en desacuerdo con lo ocurrido, o no cree que sea una llamada correcta, puede decir "Contesto" o "No acepto".

15.11. Si un jugador que realiza una llamada determina posteriormente que su llamada fue incorrecta, puede retractarse de la llamada diciendo "Retractada". El juego se reanuda como si ese jugador hubiese aceptado haber cometido un incumplimiento de las normas.

15.12. Si ocurren múltiples incumplimientos de las normas en la misma jugada o antes de que se detenga el juego, los resultados deben resolverse en secuencia inversa (el último incumplimiento primero, el más antiguo al final).

15.13. Se recomienda a los jugadores utilizar las señales de manos de la WFDF para comunicar todas las llamadas.

16. Continuación después de una llamada

16.1. Siempre que se cometa una falta o violación, o un jugador intente detener el juego de cualquier manera, el juego se detendrá inmediatamente y no será posible ningún cambio de posesión (salvo en las situaciones especificadas en las reglas 15.9, 16.2 y 16.3).

16.2. Si una falta o violación:

16.2.1. Es llamada contra el lanzador y el lanzador intenta un pase, o

16.2.2. Es llamada por el lanzador durante el acto del lanzamiento, o

16.2.3. Se llama u ocurre cuando el disco está en el aire,

entonces el juego continúa hasta que se establezca la posesión.

16.2.4. Una vez establecida la posesión:

16.2.4.1. Si el equipo que llamó la falta o violación gana o retiene la posesión como resultado del pase, la jugada se mantiene. El juego puede continuar sin interrupción si el jugador que llamó la falta o la violación llama "continúa el juego" o "play on" lo antes posible.

16.2.4.2. Si el equipo que llamó la falta o la violación no obtiene ni retiene la posesión como resultado del pase, el juego deberá detenerse.

16.2.4.2.1. Si el equipo que cometió la falta o la violación considera que la posesión se vio afectada por la falta o la violación, el disco se devolverá al lanzador para que se chequee (a menos que la regla específica indique lo contrario).

16.3. Independientemente de cuándo se realice la llamada, si los jugadores involucrados de ambos equipos están de acuerdo en que el hecho o la llamada no afectaron el resultado, la jugada se mantiene. Esta regla no queda sustituida por ninguna otra regla.

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

16.3.2. Si la jugada no acabó en gol, los jugadores afectados pueden compensar cualquier desventaja posicional causada por el hecho o la llamada y reiniciar el juego con un chequeo.

17. Faltas

17.1. Juego peligroso:

17.1.1. Las acciones que demuestren una indiferencia temeraria hacia la seguridad de los demás jugadores, o que supongan un riesgo significativo de lesión para los demás jugadores, u otros comportamientos peligrosamente agresivos, se consideran juego peligroso y deben tratarse como una falta, independientemente de si se produce el contacto o no. Esta regla no queda sustituida por ninguna otra regla de faltas. Si se acepta la sanción de juego peligroso, esta debe tratarse como la falta más relevante de la Sección 17.

17.2. Faltas recibiendo:

17.2.1. Una falta recibiendo ocurre cuando un jugador inicia un contacto no menor con un oponente antes, mientras, o directamente después, cualquiera de los jugadores realiza una jugada al disco.

17.2.1.1. El contacto con los brazos o las manos de un oponente que se produzca después de que se haya atrapado el disco o después de que el oponente ya no pueda hacer una jugada al disco, no es una base suficiente para una falta, pero debe evitarse (excluyendo el contacto relacionado con las Secciones 17.1 y 17.3).

17.2.2. Después de una falta recibiendo aceptada, el jugador que ha recibido la falta obtiene la posesión en el lugar de la infracción, incluso si esa ubicación está en una zona de gol, y el juego se reinicia con un chequeo. Si, después del chequeo, 14.3 aplica, el conteo no puede iniciarse hasta que se establezca un punto de pivote en la ubicación más cercana en la línea de gol. Si la falta es contestada, el disco se devuelve al lanzador.

17.3. Faltas por *strip*:

17.3.1. Una falta por *strip* ocurre cuando un oponente comete una falta contra un jugador y eso hace que el jugador deje caer un disco que tenía atrapado o pierda la posesión del mismo.

17.3.2. Si la recepción hubiera supuesto un gol y se acepta la falta, se concede el gol.

17.4. Faltas por bloqueo:

17.4.1. Una falta por bloqueo ocurre cuando un jugador toma una posición que un oponente que se mueve de manera legal no puede evitar, teniendo en cuenta la posición esperada del oponente en función de su velocidad y dirección establecidas, produciéndose un contacto no menor. Esto se debe tratar como una falta recibiendo o como una falta indirecta, según corresponda.

17.5. Faltas forzadas (*force-out*):

17.5.1. Una falta forzada ocurre cuando un receptor está en el proceso de establecer la posesión del disco y recibe una falta de un jugador defensivo antes de establecer posteriormente la posesión, y el contacto provoca que el receptor:

17.5.1.1. atrape el disco fuera de los límites en lugar de dentro de los límites; o

17.5.1.2. atrape el disco en la zona central en lugar de en la zona de gol que ataca.

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

17.5.3. Si la falta es contestada, el disco se devuelve al lanzador si el receptor quedó fuera de límites, de lo contrario el disco se lo queda el receptor.

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

17.6.1. Una falta de la defensa en el lanzamiento ocurre cuando:

17.6.1.1. Hay un contacto no menor entre el lanzador y un defensa ubicado ilegalmente (regla 18.1); o

17.6.1.2. Un defensa inicia un contacto no menor con el lanzador, o hay un contacto no menor resultante de que el lanzador y el defensor compiten por la misma posición desocupada, antes de que el lanzador suelte el pase.

17.6.1.3. Si se produce una falta de la defensa en el lanzamiento antes de que el lanzador suelte el pase y no durante el movimiento de lanzamiento, el lanzador puede optar por llamar una infracción de

contacto, diciendo “Contacto”. Después de una infracción por contacto que no sea contestada, el juego no se detiene y el marcador debe reanudar el conteo en uno (1).

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

17.7.1. Una falta del ataque en el lanzamiento ocurre cuando el lanzador es el único responsable de iniciar un contacto no menor con un jugador defensivo que está en una posición legal.

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

17.8. Faltas indirectas:

17.8.1. Una falta indirecta ocurre cuando hay un contacto no menor entre un receptor y un jugador defensor que no afecta directamente a un intento de hacer una jugada sobre el disco.

17.8.1.1. Antes de realizar la llamada de "Falta indirecta", el jugador puede demorar la llamada hasta dos (2) segundos para determinar si la infracción afectará el juego.

17.8.2. Si se acepta la falta, el jugador que la ha recibido puede compensar cualquier desventaja posicional causada por la falta.

17.9. Faltas compensatorias:

17.9.1. Si se sancionan faltas aceptadas por jugadores del equipo atacante y defensivo en la misma jugada, estas faltas serán compensatorias y el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado.

17.9.2. Si hay un contacto no menor causado por dos o más jugadores oponentes que se mueven hacia un mismo punto simultáneamente, esto debe considerarse como faltas compensatorias.

17.9.2.1. Sin embargo, si esto ocurre después de que el disco haya sido atrapado, o después de que el/los jugador/es en cuestión ya no puedan hacer una jugada al disco, esto debe ser tratado como una Falta Indirecta (excluyendo el contacto relacionado con la Sección 17.1).

18. Infracciones y violaciones

18.1. Infracciones de la marca:

18.1.1. Las infracciones de la marca son las siguientes:

18.1.1.1. “Conteo rápido” (*fast count*) – la marca:

18.1.1.1.1. inicia o continúa el conteo ilegalmente,

18.1.1.1.2. no inicia o reinicia el conteo con “Contando”,

18.1.1.1.3. cuenta en intervalos de menos de un segundo,

18.1.1.1.4. no reduce o reinicia correctamente el conteo cuando es necesario, o

18.1.1.1.5. no inicia el conteo desde el número correcto.

18.1.1.2. “*Straddle*”: una línea entre los pies de un jugador defensivo invade el diámetro de un disco desde el punto de pivote del lanzador.

18.1.1.3. “Espacio de disco” o “*Disc space*”: cualquier parte del cuerpo de un jugador defensivo se encuentra a menos del diámetro de un disco desde el torso del lanzador. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no constituye una infracción.

18.1.1.4. “Envolviendo” o “*Wrapping*”: una línea entre las manos o los brazos de un jugador defensivo se encuentra dentro del diámetro de un disco desde el torso del lanzador, o cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo se encuentra por encima del punto de pivote del lanzador. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es una infracción.

18.1.1.5. “Doble marca” o “*Double team*”: un jugador defensivo, aparte de la marca, se encuentra a menos de tres (3) metros del punto de pivote del lanzador sin marcar también a otro jugador del equipo atacante.

18.1.1.5.1. El defensor que marca a otro jugador del equipo atacante puede intentar impedir un pase del lanzador, siempre y cuando continúe marcando a otro jugador del equipo atacante.

- 18.1.1.5.2. El simple hecho de cruzar esta zona no constituye una doble marca.
- 18.1.1.6. “Visión”: un jugador defensivo usa cualquier parte de su cuerpo para obstruir intencionadamente la visión del lanzador.
- 18.1.2. La defensa podrá contestar una infracción de la marca, en cuyo caso se detendrá el juego.
- 18.1.2.1. Si se ha completado un pase, una infracción de la marca impugnada o retractada debe ser tratada como una violación del ataque, y el disco debe ser devuelto al lanzador.
- 18.1.3. Después de todas las infracciones de marcaje enumeradas en 18.1.1 en las que el juego no se haya detenido, la marca debe reanudar el conteo con el último número pronunciado completamente antes de la llamada, menos uno (1).
- 18.1.3.1. La marca no debe reanudar el conteo hasta que se haya corregido cualquier posición ilegal. Hacer lo contrario constituye una infracción de marca posterior.
- 18.1.4. En lugar de llamar una infracción de la marca, el jugador en cuestión puede llamar una violación y detener el juego si:
- 18.1.4.1. no se corrige el conteo,
- 18.1.4.2. no hay conteo,
- 18.1.4.3. hay una infracción evidente de la marca, o
- 18.1.4.4. existe un patrón de infracciones de la marca repetidas.
- 18.1.5. Si se llama una infracción de la marca o una violación y el lanzador también intenta un pase antes, durante o después de la llamada, ésta no tiene consecuencias (a menos que se aplique 18.1.2.1) y si el pase es incompleto, entonces el cambio de posesión se mantiene.
- 18.2. Infracciones por “Pasos” o “*Travel*”:
- 18.2.1. Después de atrapar el disco, el lanzador debe reducir la velocidad lo más rápido posible, sin cambiar la dirección, hasta que haya establecido un punto de pivote.
- 18.2.1.1. Sin embargo, si un jugador atrapa el disco mientras corre o salta, podrá realizar un pase sin intentar reducir la velocidad y sin establecer un punto de pivote, siempre que:
- 18.2.1.1.1. no cambie de dirección ni aumente la velocidad hasta que suelte el pase; y
- 18.2.1.1.2. haga un máximo de dos contactos adicionales con el suelo tras atrapar el disco y antes de liberar el pase.
- 18.2.2. El lanzador puede moverse en cualquier dirección (pivotar) solo estableciendo y manteniendo un punto de pivote hasta soltar el pase.
- 18.2.3. Un lanzador que no esté de pie puede utilizar cualquier parte de su cuerpo como punto de pivote.
- 18.2.3.1. Si se pone de pie no se considera pasos (*travel*), siempre y cuando se establezca un punto de pivote en el mismo lugar.
- 18.2.4. Se produce una infracción de pasos (*travel*) si:
- 18.2.4.1. el lanzador establece un punto de pivote en una ubicación incorrecta, incluyendo el no reducir la velocidad lo más rápido posible o el cambiar de dirección, después de atrapar el disco;
- 18.2.4.2. el lanzador efectúa un pase infringiendo la norma 18.2.1.1;
- 18.2.4.3. en cualquier momento en que el lanzador deba moverse a una ubicación específica, el lanzador no establece un punto de pivote antes de empezar el movimiento de lanzamiento;
- 18.2.4.4. el lanzador no logra mantener el punto de pivote establecido hasta lanzar un pase;
- 18.2.4.5. un jugador intencionadamente golpea el disco o lo desvía hacia sí mismo, con el único propósito de moverse en una dirección específica.
- 18.2.5. Después de que se llame una infracción de pasos aceptada (“pasos” o “*travel*”), el juego no se detiene.

- 18.2.5.1. El lanzador establece un punto de pivote en el lugar correcto, según le indica el jugador que hizo la llamada. Esto debe ocurrir sin demora por parte de ninguno de los jugadores involucrados.
- 18.2.5.2. Cualquier conteo se detiene y el lanzador no puede lanzar el disco hasta que se establezca el punto de pivote en el lugar correcto.
- 18.2.5.3. No es necesario que la marca diga “contando” o “*stalling*” antes de reanudar el conteo.
- 18.2.6. Si, después de una infracción de pasos pero antes de corregir el punto de pivote, el lanzador realiza un pase completo, la defensa puede llamar una violación por pasos. El juego se detiene y el disco se devuelve al lanzador. El lanzador debe regresar a la ubicación que ocupaba en el momento de la infracción. El juego debe reiniciarse con un chequeo.
- 18.2.7. Si, después de una infracción por pasos, el lanzador realiza un pase incompleto, el juego continúa.
- 18.2.8. Después de una infracción por pasos contestada, en la que el lanzador no ha realizado un pase, el juego se detiene.
- 18.3. Violaciones por “obstrucción” o “*pick*”:
 - 18.3.1. Si un jugador defensivo está marcando a un jugador atacante y otro jugador le impide moverse hacia/con ese jugador, ese jugador defensivo puede llamar “*pick*”. Sin embargo, no es un *pick* si tanto el jugador marcado como el jugador que obstruye/obstruido están haciendo una jugada sobre el disco en el momento de la obstrucción.
 - 18.3.1.1. Antes de realizar la llamada de “*pick*”, el defensor puede demorar la llamada hasta dos (2) segundos para determinar si la obstrucción afectará el juego.
 - 18.3.2. Si el juego se ha detenido, el jugador obstruido puede moverse a la posición acordada que hubiera ocupado de no haberse producido la obstrucción, a menos que se especifique lo contrario.
 - 18.3.3. Todos los jugadores deben hacer esfuerzos razonables para evitar que se produzcan obstrucciones.
 - 18.3.3.1. Durante cualquier interrupción, los jugadores oponentes pueden acordar ajustar ligeramente sus posiciones para evitar posibles obstrucciones.

19. Interrupciones de seguridad

- 19.1. Interrupción por lesión
 - 19.1.1. Una interrupción por lesión, “Lesión” o “*Injury*”, puede ser solicitada por el jugador lesionado, o por cualquier jugador en el campo del equipo del jugador lesionado.
 - 19.1.2. Si la lesión no fue causada por un oponente, el jugador debe elegir entre ser sustituido o cargar a su propio equipo con un tiempo muerto.
 - 19.1.3. Si la lesión fue causada por un oponente, el jugador podrá optar por quedarse o ser sustituido.
 - 19.1.4. Si el jugador lesionado había establecido posesión del disco, pero dejó caer el disco debido a la lesión, ese jugador conserva la posesión del disco.
 - 19.1.5. La interrupción del juego por lesión se considerará solicitada en el momento de la lesión, a menos que el jugador lesionado opte por continuar el juego antes de que se solicite la interrupción.
 - 19.1.6. Si el disco estaba en el aire cuando se llamó la interrupción por lesión, el juego continúa hasta que un jugador establezca la posesión o el disco toque el suelo. Si la lesión no es el resultado de una falta de un oponente, el pase o la pérdida de posesión se mantienen y el juego se reinicia allí después de la interrupción.
- 19.2. Interrupción técnica
 - 19.2.1. Cualquier jugador que reconozca una situación que ponga en peligro a los jugadores, incluido si un jugador tiene una herida abierta o sangrante, debe solicitar una interrupción técnica gritando “parada técnica” o “stop”. El juego debe detenerse inmediatamente.
 - 19.2.1.1. Un compañero de equipo, entrenador u oficial designado debe alertar activamente a los jugadores sobre cualquier condición que los ponga en peligro.

- 19.2.1.2. Un jugador que tenga un problema relacionado con una herida abierta o sangrante tiene setenta (70) segundos para solucionarlo de manera efectiva. Si necesita más tiempo para solucionarlo, debe optar entre ser sustituido o cargar a su propio equipo con un tiempo muerto.
- 19.2.2. El lanzador podrá solicitar una parada técnica durante el juego para reemplazar un disco severamente dañado.
- 19.2.3. Después de una parada técnica declarada mientras el disco está en el aire, o si el juego ha continuado por desconocimiento:
 - 19.2.3.1. Si la llamada o el problema no afectaron el juego, el pase o la pérdida de posesión se mantienen y el juego se reinicia allí;
 - 19.2.3.2. Si la llamada o el problema afectaron la jugada, el disco regresa al lanzador.
- 19.3. Si un jugador es sustituido después de una lesión, o debido a un equipamiento ilegal o defectuoso, el equipo contrario también podrá elegir sustituir a un jugador.
 - 19.3.1. Los jugadores sustitutos asumen el estado completo (ubicación, posesión, conteo, etc.) del jugador que reemplazan y pueden hacer una llamada en su nombre.

20. Tiempos muertos

- 20.1. El jugador que pide un tiempo muerto debe formar una "T" con sus manos, o con una mano y el disco, y debe llamar "tiempo muerto" (o "time-out") a los jugadores del equipo contrario.
- 20.2. Después del comienzo de un punto y antes de que ambos equipos hayan indicado que están listos, un jugador de cualquiera de los dos equipos podrá pedir un tiempo muerto. El tiempo muerto amplía el tiempo entre el comienzo del punto y el siguiente *pull* en setenta y cinco (75) segundos.
- 20.3. Después del saque, solo el lanzador que tenga posesión del disco podrá pedir un tiempo muerto. El tiempo muerto comienza cuando se forma la "T" y dura setenta y cinco (75) segundos. Después de dicho tiempo muerto:
 - 20.3.1. No se permiten sustituciones, salvo en caso de lesión.
 - 20.3.2. El juego se reanuda en la posición del pivote.
 - 20.3.3. El lanzador deberá seguir siendo el mismo.
 - 20.3.4. Todos los demás jugadores del equipo atacante deben establecer una posición estática, en cualquier ubicación.
 - 20.3.5. Una vez que los atacantes hayan seleccionado sus posiciones, los defensas deberán establecer una posición estática, en cualquier ubicación.
 - 20.3.6. El conteo se reinicia con un máximo de nueve (9). Sin embargo, si se ha cambiado la marca, el conteo se reinicia con "Contando uno (1)".
- 20.4. Si el lanzador intenta pedir un tiempo muerto mientras el juego está en marcha y cuando a su equipo no le quedan tiempos muertos, el juego se detiene. La marca debe agregar dos (2) segundos al conteo en el que habría reiniciado el juego antes de reiniciar el juego con un chequeo. Si esto da como resultado un conteo de diez (10) o más, se produce una pérdida de posesión por "*stall-out*".

Definiciones

Acto de Lanzar	Ver movimiento de lanzamiento.
Afectar la jugada	Un incumplimiento o llamada afecta a una jugada específica cuando se asume de manera razonable que ésta se hubiera desarrollado de una manera significativamente distinta si este incumplimiento o llamada no hubiera ocurrido.
Atacante	Un jugador cuyo equipo está en posesión del disco.
Cambio de posesión o "turnover"	Cualquier acción que resulte en un cambio del equipo en posesión del disco. Un cambio de posesión no se considera una violación.
Campo de juego	El área que incluye la zona central y las zonas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales.
Captura o "catch"	Un disco que no gira atrapado entre al menos dos partes del cuerpo. Si un jugador atrapa inicialmente un pase y luego, antes de establecer posesión, no mantiene la captura ('mantener la captura' significa que continúe teniendo el disco que no gira entre al menos dos partes del cuerpo), esa captura inicial se considera que ha terminado.
Contacto con el suelo	Se refiere al contacto de todo jugador con el suelo, directamente relacionado con una acción o jugada, incluyendo caer o recuperarse después de un tropiezo (Ej. saltando, lanzándose, aterrizando, apoyándose o cayendo)
Contacto menor	Contacto que involucra un forcejeo físico menor y que no altera el movimiento o posición de otro jugador. No son considerados contacto menor: contactos con los brazos extendidos o manos de un oponente que está a punto de, o que está tocando el disco, o contactos con la mano del lanzador durante el gesto de lanzar.
Defendiendo o marcando	Un defensor está defendiendo o marcando a un jugador atacante cuando está a menos de 3 metros de ese jugador y se centra principalmente y reacciona a dicho jugador.
Defensa o defensor	Cualquier jugador del equipo que no esté en posesión del disco.
Donde se detiene el disco.	Se refiere a la localización donde un jugador establece posesión, el disco se detiene de forma natural, o donde el disco es detenido tras rodar o deslizarse.
Fuera de los límites (OB)	Todo lo que no es parte del campo de juego, incluyendo las líneas perimetrales.
Hacer una jugada al disco	Cuando el disco está en el aire y un jugador está intentando hacer contacto con el disco de cualquier manera, por ejemplo, para atraparlo o bloquearlo. Esto incluye el proceso de correr hacia el lugar en el que esperan hacer contacto con el disco.
Intercepción	Acción que ocurre cuando un jugador de la defensa establece la posesión de un lanzamiento realizado por un jugador del equipo atacante.
Interrupción del juego	Cualquier detención del juego debido a una falta, violación, discusión, llamada no aceptada, lesión o tiempo muerto, que requiera un chequeo para reanudar la jugada.
Juego o Jugada	Comienza después del <i>pull</i> , y dura hasta antes de anotar un gol. La jugada podrá detenerse debido a una llamada, en cuyo caso el juego se reinicia con un chequeo o <i>check</i> .
Jugador/a	Las personas que actualmente participan jugando el punto.
Lanzador	El jugador del ataque que tiene posesión del disco, o el jugador que acaba de lanzar el disco antes de que el resultado del lanzamiento haya sido determinado.
Lanzamiento	Un disco en vuelo que sigue el movimiento del lanzamiento, incluyendo los de después de un intento de finta y un disco soltado intencionadamente, que resulta en la pérdida de contacto entre el lanzador y el disco. Un pase es el equivalente a un lanzamiento.
Línea	Un límite que define las áreas de juego. En un campo no delimitado, el límite se define como una línea imaginaria entre 2 marcadores del campo con el grosor de esos marcadores. Los segmentos de las líneas no están extrapolados fuera de los marcadores definidos.
Línea de gol	La línea que separa la zona central de cada zona de gol. No forma parte de la zona de gol.
Líneas perimetrales	Líneas que separan la zona central y las zonas de gol del área fuera de los límites. Estas no son parte del campo de juego.
Llamada o "call"	Declaración claramente comunicada que indica que se ha producido una falta, infracción, violación, cambio de posesión o lesión. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta o "Foul" en inglés, Pasos o "Travel", nombre específico de la infracción de la marca, Violación (o el nombre específico de la Violación), nombre específico del cambio de posesión, "Parada Técnica" y "Lesión" o "Injury".
Marca	El jugador de la defensa que puede realizar el conteo al lanzador.

Mejor Perspectiva	Se refiere al punto de vista más completo disponible por un jugador, que incluye la posición relativa del disco, el terreno, los jugadores y los marcadores de línea involucrados en la jugada.
Movimiento de lanzamiento	El movimiento de lanzamiento es el movimiento que transfiere la inercia del lanzador al disco en la dirección de vuelo y resulta en un lanzamiento. Pivotar y cargar el brazo (mover el disco hacia atrás para obtener más velocidad del brazo al lanzar) no son parte del acto de lanzamiento.
No-Jugador	Cualquier persona, incluyendo a un miembro del equipo, que no es un jugador activo en el juego.
Interrupción por Spirit	Interrupción para discutir asuntos relacionados con el Espíritu de Juego.
Pivote	Cuando el lanzador se mueve en cualquier dirección mientras mantiene una parte del cuerpo en contacto constante con un punto específico del suelo llamado punto de pivote. Un lanzador establece un punto de pivote colocando o manteniendo una parte particular de su cuerpo en ese punto específico, el cual usa intencionadamente como punto de pivote. Si un lanzador tiene múltiples opciones de punto de pivote, el punto de pivote no es determinado hasta que pivote.
Posesión del disco	Un jugador establece posesión de un pase cuando: <ul style="list-style-type: none"> - Atrapa un pase y mantiene la captura durante más de un instante considerable, y - mantiene la captura durante todo el contacto con el suelo relacionado con la misma, o hasta que lanza el disco. Un jugador puede también establecer posesión cuando un disco que ya ha golpeado el suelo es recogido, o se lo dan tras una pérdida de posesión, un <i>pull</i> o una interrupción. Una vez que el jugador ha establecido posesión, puede cambiar el tipo de agarre sobre el disco y esto no afectará a la posesión, siempre que mantenga contacto con el disco. Un disco en posesión del jugador, o atrapado por un jugador, es considerado parte de ese jugador. El equipo cuyo jugador está en posesión o cuyo jugador puede tomar el disco es considerado el equipo en posesión.
Posición legítima	La posición estática o en movimiento establecida por un jugador que no está incumpliendo ninguna regla.
Pre-conteo	Una advertencia respecto a los límites de tiempo para reanudar la jugada, avisadas mediante advertencias dadas a los veinte (20), diez (10) y cinco (5) segundos (según corresponda)
Receptores	Todo jugador del ataque que no sea el lanzador.
Saque o "Pull"	El lanzamiento de la defensa al ataque que comienza el juego al inicio de una mitad o después de un gol. El <i>pull</i> no se considera como pase legal.
Terreno o Suelo	El suelo consiste de todos los objetos sólidos sustanciales, incluyendo césped, conos, material, agua, árboles, vallas, paredes y no-jugadores. Pero excluyendo a todos los jugadores y la vestimenta que usan, partículas del aire y la lluvia.
Ubicación del pivote	El punto en el campo de juego donde, después de un turnover, después del pull, después de un tiempo muerto o después de abandonar la zona central, el lanzador debe establecer un punto de pivote, o donde el punto de pivote haya sido establecido.
Zona Central	El área del campo de juego, incluyendo las líneas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales y las zonas de gol.
Zona de gol	Cada una de las dos áreas al final del campo de juego donde los equipos pueden anotar un gol al atrapar el disco allí.
Zona de gol que se ataca o del ataque	Es la zona de gol en donde el equipo en cuestión intenta anotar un gol.
Zona de gol que se defiende o de la defensa.	Zona de gol que el equipo en cuestión está actualmente defendiendo del intento del equipo opuesto de anotar un gol.

Licencia legal

Este trabajo (“WFDF Rules of Ultimate 2025-2028”), y todos los documentos de reglas de la WFDF relacionados, están bajo una licencia Creative Commons Attribution 4.0. El titular de la licencia y autor original de este trabajo es la Federación Mundial de Disco Volador (World Flying Disc Federation) una corporación sin ánimo de lucro, registrada en el estado de Colorado, USA. Esto es un resumen del Código Legal apto para ser leído por cualquier persona (la licencia completa puede ser encontrada en el Apéndice G).

Usted tiene libertad para:

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

Bajo las siguientes condiciones:

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

El uso adecuado y otros derechos no se verán afectados en absoluto por lo anteriormente expuesto.

Sobre la traducción

Obra traducida al español y derivada de la versión original en inglés “WFDF Rules of Ultimate 2025-2028” por: Enrique Cipriano Campos (SOTG-FEDV), Andrés Antón Vicario (SOTG-FEDV), Francisco Javier Celdrán Martínez (SOTG-FEDV) y Miguel Espiau Sánchez (Estatutario-FEDV-Colaborador).
Editado por: Federación Española del Disco Volador.