

WFDF Reglas del Ultimate 2017

Documento traducido al Español de:
Versión oficial “WFDF Rules of Ultimate 2017” efectiva desde el 1º de enero, 2017.

Contenidos

Introducción.....	1
1. Espíritu de Juego.....	2
2. Campo de Juego.....	3
3. Indumentaria y disco.....	3
4. Punto, Gol y Partido.....	4
5. Equipos.....	4
6. Inicio de un partido.....	4
7. El Saque (<i>Pull</i>).....	4
8. Estado del disco.....	5
9. Conteo.....	6
10. El Chequeo del disco.....	6
11. Fuera de los límites.....	7
12. Receptores y posicionamiento.....	8
13. Cambios de posesión.....	8
14. Puntaje.....	10
15. Llamado de Faltas, Infracciones y Violaciones.....	10
16. Continuación después de un llamado de Falta o Violación.....	11
17. Faltas.....	11
18. Infracciones y Violaciones.....	13
19. Interrupciones.....	14
20. Tiempos fuera.....	15
Definiciones.....	16
Licencia Legal.....	17

Introducción

El Ultimate es un deporte de siete contra siete jugadores, que se practica con un disco volador. Se juega en un campo rectangular de un ancho aproximado a la mitad del ancho de un campo de fútbol, con una zona de gol en cada extremo. El objetivo de cada equipo es anotar un gol. Esto ocurre cuando un jugador atrapa un pase dentro de la zona de gol que está atacando. Un lanzador no puede correr con el disco pero puede pasarlo en cualquier dirección, a cualquier compañero de equipo. Cada vez que un pase no se completa, ocurre un cambio de posesión y el otro equipo debe tomar posesión del disco e intentar anotar en la zona de gol opuesta. Los partidos generalmente se juegan a 15 goles y duran alrededor de 100 minutos. El Ultimate es un deporte auto-arbitrado y de no-contacto. El Espíritu de Juego guía cómo los jugadores arbitran el partido y cómo se comportan en el campo de juego.

Muchas de las reglas son de naturaleza general y abarcan la mayoría de las situaciones. Sin embargo, algunas reglas abarcan situaciones específicas y anulan los casos generales.

I. Espíritu de Juego

- I.1. El Ultimate es un deporte auto-arbitrado y de no-contacto. Todos los jugadores son responsables de aplicar y adherirse a las reglas. El Ultimate se basa en el Espíritu de Juego, que hace responsable del juego limpio a cada jugador.
- I.2. Se confía que ningún jugador incumplirá las reglas intencionalmente; por lo tanto no hay penalidades severas por incumplimientos involuntarios. En su lugar, existe un método para reanudar la jugada simulando lo que probablemente hubiera ocurrido de no haber existido dicho incumplimiento.
- I.3. Los jugadores deben ser conscientes de que están actuando como árbitros en cualquier disputa entre los equipos. Los jugadores deben:
 - I.3.1. saber las reglas;
 - I.3.2. ser justos y objetivos;
 - I.3.3. ser honestos;
 - I.3.4. explicar su punto de vista de manera clara y concisa;
 - I.3.5. dar a los oponentes una oportunidad razonable de hablar;
 - I.3.6. resolver las discusiones tan pronto como sea posible, utilizando lenguaje respetuoso,
 - I.3.7. hacer llamados de manera consistente a lo largo del partido; y
 - I.3.8. solo hacer un llamado cuando el incumplimiento de las reglas marca una diferencia en el resultado de la acción.
- I.4. Se fomenta la práctica altamente competitiva, pero esta nunca debe sacrificar el respeto mutuo entre los jugadores, la adherencia a las reglas acordadas, o el simple disfrute del deporte.
- I.5. Las siguientes acciones son ejemplos de buen espíritu:
 - I.5.1. informar a un compañero de equipo si ha hecho un llamado errado o innecesario, o si ha cometido una falta o violación;
 - I.5.2. retirar un llamado cuando este ya no se crea necesario;
 - I.5.3. felicitar a un oponente por una buena jugada o por buen espíritu;
 - I.5.4. presentarse ante el oponente; y
 - I.5.5. reaccionar con calma ante un desacuerdo o provocación.
- I.6. Las siguientes acciones son claras violaciones al espíritu de juego y deben ser evitadas por todos los participantes:
 - I.6.1. jugadas peligrosas y comportamiento agresivo;
 - I.6.2. faltas intencionales u otras violaciones intencionales a las reglas;
 - I.6.3. burlarse de o intimidar a los oponentes;
 - I.6.4. celebrar de manera irrespetuosa después de un gol;
 - I.6.5. hacer llamados en represalia al llamado de un oponente; y
 - I.6.6. pedir un pase a un oponente.
- I.7. Los equipos son guardianes del Espíritu de Juego y deben:
 - I.7.1. tomar la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen espíritu;
 - I.7.2. aleccionar a los jugadores que muestren mal espíritu; y
 - I.7.3. realizar una crítica constructiva a otros equipos sobre cómo mejorar su respeto por el Espíritu de Juego.
- I.8. Cuando un jugador novato incumple las reglas por no conocerlas, los jugadores más experimentados están obligados a explicar el incumplimiento ocurrido.
- I.9. Un jugador experimentado que asesore sobre las reglas y guíe el arbitraje en el campo de juego podrá supervisar partidos que involucren a principiantes o a jugadores jóvenes.
- I.10. Las reglas deben ser interpretadas por los jugadores directamente involucrados en la jugada, o por los jugadores que tuvieran la mejor perspectiva. Los no-jugadores, a excepción del capitán, no

deberán involucrarse. Sin embargo, los jugadores podrán pedir el punto de vista de los no-jugadores para aclarar las reglas y ayudarlos a hacer el llamado apropiado.

- 1.11. Los jugadores y los capitanes son los únicos responsables de hacer llamados.
- 1.12. Si después de discutir los jugadores no llegan a un acuerdo o si no queda claro:
 - 1.12.1. qué ocurrió en la jugada, o
 - 1.12.2. cuál hubiera sido el resultado más probable de la jugada; el disco debe retornar al último lanzador no cuestionado.

2. Campo de Juego

- 2.1. El campo de juego es un área rectangular con las dimensiones y zonas de gol que se muestran en la Figura 1. Debe ser esencialmente plano, libre de obstrucciones y proporcionar una seguridad razonable a los jugadores.
- 2.2. Las líneas perimetrales 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 las líneas que separan la zona central de las zonas de gol. Estas forman parte de la zona central del campo de juego.
- 2.5. Las marcas de "brick" son dos puntos en la zona central, marcadas con cruces de 1 metro de largo. Se encuentran a 18 metros de las líneas de gol y centradas a lo ancho del campo de juego.
- 2.6. Ocho objetos flexibles y de color brillante (como conos plásticos) marcan las esquinas de la zona central y de las zonas de gol.
- 2.7. El entorno inmediato del campo de juego debe mantenerse libre de objetos móviles. Si una jugada se ve obstruida por no-jugadores u objetos dentro de los tres (3) metros de las líneas perimetrales, cualquier jugador obstruido o lanzador en posesión del disco puede llamar "Violación".

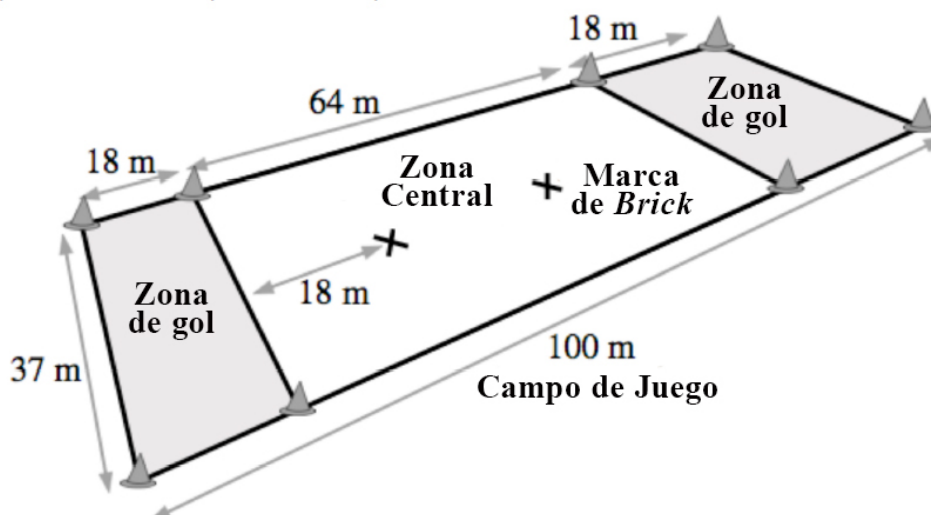


Figura 1

3. Indumentaria y disco

- 3.1. Cualquier disco aceptado por ambos capitanes puede ser usado.
- 3.2. La WFDF podrá mantener una lista de discos aprobados que recomienda usar.

- 3.3. Todos los jugadores deben vestir un uniforme que distinga a su equipo.
- 3.4. Ningún jugador debe vestir prendas o accesorios que impliquen un riesgo razonable al portador o a otros jugadores, o que impidan jugar a un oponente.

4. Punto, Gol y Partido

- 4.1. Un partido consiste en un número de puntos. Cada punto finaliza con la anotación de un gol.
- 4.2. Un partido lo gana el primer equipo en anotar quince (15) goles, y el partido finaliza inmediatamente.
- 4.3. Un partido está separado en dos (2) períodos, llamados tiempos. El medio tiempo ocurre cuando uno de los equipos es el primero en anotar ocho (8) goles.
- 4.4. El primer punto de cada tiempo comienza cuando ese tiempo comienza.
- 4.5. Después que un gol es anotado; si el partido no ha sido ganado o no se ha llegado al medio tiempo:
 - 4.5.1. el siguiente punto comienza inmediatamente,
 - 4.5.2. los equipos intercambian las zonas de gol que defienden, y
 - 4.5.3. el equipo que anotó pasa a defender y realiza el saque (pull) del punto siguiente.
- 4.6. Se pueden hacer modificaciones a la estructura básica para adaptarse a competiciones especiales, número de jugadores, edad de los jugadores o espacio disponible.

5. Equipos

- 5.1. Cada equipo pondrá un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo de juego durante cada punto.
- 5.2. Un equipo puede realizar ilimitadas sustituciones después de que un gol sea anotado y antes de que el equipo señale estar listo para el saque (pull).
- 5.3. Cada equipo deberá nominar a un capitán para representarlo.

6. Inicio de un partido

- 6.1. Representantes de los dos equipos determinan de manera justa cuál equipo opta primero entre:
 - 6.1.1. si recibir o hacer el saque inicial (pull), o
 - 6.1.2. cuál zona de gol defenderán al inicio.
- 6.2. Al otro equipo se le da la opción restante.
- 6.3. Al comienzo del segundo tiempo estas opciones iniciales se intercambian.

7. El Saque (Pull)

- 7.1. Al inicio del partido, después del medio tiempo o después de una anotación, el juego se inicia con un lanzamiento llamado saque.
 - 7.1.1. Los equipos deben prepararse para el saque sin demora injustificada.
- 7.2. El saque sólo puede realizarse después de que ambos equipos hayan indicado estar listos. Para indicar esto, quien vaya a realizar el saque y un jugador de la ofensa deben elevar una mano sobre sus cabezas.
- 7.3. Después de indicar estar listos todos los jugadores de la ofensa deben permanecer con un pie sobre la línea de gol que defienden, sin intercambiar posiciones entre sí, hasta que se realice el saque.

- 7.4. Después de indicar estar listos, todos los jugadores de la defensa deben mantener sus pies completamente detrás de la línea de gol, hasta que se realice el saque.
- 7.5. Si un equipo incumple 7.3 ó 7.4 el equipo oponente puede llamar una violación ("*Offside*"). El llamado debe hacerse antes de que el equipo en ofensa toque el disco y el saque debe repetirse tan pronto como sea posible.
- 7.6. Tan pronto como el disco es lanzado, todos los jugadores pueden moverse en cualquier dirección.
- 7.7. Ningún jugador del equipo en defensa puede tocar el disco después del saque hasta que un miembro del equipo en ofensa contacte el disco o el disco contacte el suelo.
- 7.8. Si un jugador de la ofensa, dentro o fuera de los límites, toca el disco antes que éste toque el suelo y el equipo en ofensa no logra atraparlo, es un cambio de posesión (un "saque caído", o "*dropped pull*").
- 7.9. Si un jugador de la ofensa atrapa el saque, debe establecer el pivote en el punto del campo de juego más cercano a donde atrapó el disco, incluso si ese punto está en la zona de gol que defiende.
- 7.10. Si el disco contacta primero el campo de juego y nunca pasa a estar fuera de los límites, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco se detuvo, incluso si ese punto está en la zona de gol que defiende.
- 7.11. Si el disco contacta primero el campo de juego y luego pasa a estar fuera de los límites sin contactar a un jugador de la ofensa, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, o en el punto más cercano en la zona central si ese punto está ubicado dentro de la zona de gol que defiende.
 - 7.11.1. Si el disco contacta a un jugador de la ofensa antes de pasar a estar fuera de los límites, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, incluso si ese punto está en la zona de gol que defiende.
- 7.12. Si el disco contacta el área fuera de los límites sin primero tocar el campo de juego o a un jugador de la ofensa, el lanzador puede establecer el pivote ya sea en la marca de brick más cercana a la zona de gol que defiende, o en el punto de la zona central más cercano a donde el disco salió de los límites (Sección 11.7). La opción vinculante de brick debe indicarse antes de que el disco sea levantado. Para indicarlo, un jugador de la ofensa debe extender un brazo completamente sobre su cabeza y llamar "*Brick*".

8. Estado del disco

- 8.1. El disco está muerto y ningún cambio de posesión es posible:
 - 8.1.1. después de iniciado un punto, hasta que se realiza el saque;
 - 8.1.2. después del saque o después de un cambio de posesión, cuando el disco debe ser llevado a la ubicación correcta de pivote, hasta que éste sea establecido; o
 - 8.1.3. después de un llamado que interrumpe el juego, hasta que el disco sea chequeado.
- 8.2. Un disco que no está muerto está vivo.
- 8.3. El lanzador no podrá transferir la posesión de un disco muerto a otro jugador.
- 8.4. Cualquier jugador puede intentar detener el disco si este rueda o se desliza luego de que haya contactado el suelo.
 - 8.4.1. Si intentando detener tal disco un jugador altera significativamente la posición del mismo, el equipo oponente puede requerir que el pivote sea establecido donde el disco fue contactado.
- 8.5. Después de un cambio de posesión, y después del saque, el equipo que ha ganado la posesión del disco debe continuar el juego sin retraso.

- 8.5.1. Un jugador de la ofensa debe dirigirse a paso normal o más rápido, directamente a levantar el disco y establecer el pivote.
- 8.5.2. Además de 8.5.1, después de un cambio de posesión, la ofensa debe poner el disco en juego dentro de los siguientes límites de tiempo, si el disco no pasó a estar fuera de los límites y la ubicación del mismo es:
 - 8.5.2.1. en la zona central - dentro de los diez (10) segundos desde que el disco se detuvo;
 - 8.5.2.2. en una zona de gol - dentro de los veinte (20) segundos desde que el disco se detuvo.
- 8.5.3. Si el equipo en ofensa incumple 8.5, la defensa puede dar una advertencia verbal ("Retraso del Juego") o puede llamar una "Violación".
- 8.5.4. Si un jugador de la ofensa se encuentra a menos tres (3) metros del punto de pivote y, después de la advertencia verbal, el equipo en ofensa continua incumpliendo 8.5 la marca podrá comenzar el conteo.

9. Conteo

- 9.1. La marca administra un conteo al lanzador anunciando "Contando" y luego cuenta de uno (1) a diez (10). El intervalo entre el inicio de cada número en el conteo debe ser al menos de un (1) segundo.
- 9.2. El conteo debe ser claramente audible por el lanzador.
- 9.3. La marca solo puede iniciar y continuar el conteo cuando:
 - 9.3.1. el disco está vivo (a menos que se especifique lo contrario),
 - 9.3.2. se encuentra a menos de tres (3) metros del lanzador o del punto correcto de pivote si el lanzador se ha movido de ubicación, y
 - 9.3.3. todos los defensores están legalmente posicionados (Sección 18.1).
- 9.4. Si la marca se aleja a más de tres (3) metros del lanzador, u otro jugador pasa a ser la marca, el conteo debe ser reiniciado a "Contando uno (1)".
- 9.5. Después de que el juego se detiene, el conteo se restablece como sigue:
 - 9.5.1. después de un incumplimiento de las reglas no discutido por parte de la defensa, el conteo se reinicia en "Contando uno (1)";
 - 9.5.2. después de un incumplimiento de las reglas no discutido por parte de la ofensa, el conteo se restablece en máximo nueve (9);
 - 9.5.3. después de un conteo-fuera discutido, el conteo se restablece en "Contando ocho (8)";
 - 9.5.4. después de cualquier otro llamado, incluido "Pick", el conteo se restablece en máximo seis (6).
- 9.6. Restablecer el conteo "en máximo n", donde "n" se determina por 9.5.2. ó 9.5.4., significa lo siguiente:
 - 9.6.1. si "x" es el último número pronunciado por completo antes del llamado, entonces el conteo se restablece en el menor entre "Contando (x más uno)" y "Contando n".

10. El Chequeo del disco

- 10.1. Cada vez que durante un punto el juego se interrumpa por un tiempo fuera, falta, violación, cambio de posesión discutido, cambio de posesión especificado, gol discutido, interrupción técnica, interrupción por lesión, o discusión, el juego debe reanudarse con un chequeo tan pronto como sea posible. El chequeo puede ser retrasado únicamente para la discusión de un llamado.
- 10.2. Posicionamiento de los jugadores después de un llamado (excepto en caso de tiempo fuera, y a menos que se especifique lo contrario):
 - 10.2.1. En caso de que el juego se interrumpa antes de que un pase sea lanzado, todos los jugadores deben retornar a las ubicaciones en que estaban cuando se realizó el llamado.
 - 10.2.2. En caso de que el juego se interrumpa después de que un pase sea lanzado, entonces:

- 10.2.2.1. si el disco es regresado al lanzador, todos los jugadores debe regresar a la ubicación que tenían cuando el jugador lanzó el disco, o al momento en que se hizo el llamado, cualquiera haya sucedido primero;
- 10.2.2.2. si el resultado de la jugada se mantiene, todos los jugadores deben regresar a la ubicación que tenían, bien cuando el pase fue atrapado, o bien cuando el disco tocó el suelo;
- 10.2.2.3. si un jugador que no sea el lanzador gana posesión como resultado de un llamado no discutido, todos los jugadores deben regresar a la ubicación que tenían cuando el incumplimiento ocurrió.
- 10.2.3. Todos los jugadores deben permanecer inmóviles en esa ubicación hasta que el disco sea chequeado.
- 10.3. Cualquier jugador puede extender brevemente una interrupción del juego para corregir problemas con su indumentaria o con el disco, pero una jugada no puede ser interrumpida con tales propósitos.
- 10.4. El jugador que chequea el disco debe primero verificar con el jugador oponente más cercano si su equipo está listo.
 - 10.4.1. Si hay un retraso innecesario al chequear el disco, el equipo oponente puede dar una advertencia verbal ("Retraso del Juego") y, si el retraso continúa, pueden chequear el disco llamando "En Juego", sin confirmación del equipo oponente.
- 10.5. Para reanudar el juego:
 - 10.5.1. Cuando el lanzador tiene el disco:
 - 10.5.1.1. si hay un jugador de la defensa lo suficientemente cerca, este debe tocar el disco;
 - 10.5.1.2. si no hay un jugador de la defensa lo suficientemente cerca, el lanzador debe tocar el suelo con el disco y decir "En Juego".
 - 10.5.2. Cuando el disco está en el suelo, el jugador de la defensa más cercano al disco debe decir "En Juego".
- 10.6. Si el lanzador intenta hacer un pase antes del chequeo, o se llama una violación de 10.2, el pase no es tomado en cuenta y la posesión vuelve al lanzador (sin importar si el pase es completado o no).

11. Fuera de los límites

- 11.1. Todo el campo de juego se considera dentro de los límites. Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y se consideran fuera de los límites. Todos los no-jugadores son parte del área fuera de los límites.
- 11.2. El área fuera de los límites consiste en el área que no está dentro de los límites y todo aquello que está en contacto con ella. Los jugadores de la defensa son una excepción y se consideran siempre "dentro de los límites".
- 11.3. Un jugador de la ofensa que no está fuera de los límites se encuentra dentro de los límites.
 - 11.3.1. Un jugador en el aire conserva su estado de dentro/fuera de los límites hasta que contacta el campo de juego o el área fuera de los límites.
 - 11.3.2. Un lanzador en posesión del disco que contacta el campo de juego y después toca el área fuera de los límites es considerado dentro de los límites.
 - 11.3.2.1. Si el lanzador sale del campo de juego, debe establecer el pivote en el punto del campo de juego donde cruzó la línea perimetral (a no ser que 14.2 entre en efecto).
 - 11.3.3. El contacto entre jugadores no confiere el estado de dentro/fuera de los límites de uno a otro.
- 11.4. El disco está dentro de los límites una vez que está vivo o cuando el juego comienza o se reanuda.
- 11.5. El disco pasa a estar fuera de los límites cuando contacta el área fuera de los límites o contacta a un jugador de la ofensa que está fuera de los límites. Un disco en posesión de un jugador de la ofensa tiene el mismo estado de dentro/fuera de los límites que ese jugador. Si el disco está

simultáneamente en posesión de más de un jugador de la ofensa y uno de ellos está fuera de los límites, el disco está fuera de los límites.

- I 1.6. El disco puede volar por fuera de la línea perimetral y retornar al campo de juego y los jugadores pueden salir fuera de los límites para realizar una jugada por el disco.
- I 1.7. El lugar por donde el disco salió fuera de los límites es el punto donde, antes de contactar un área o jugador fuera de los límites, el disco:
 - I 1.7.1. estuvo por última vez parcial o totalmente sobre el campo de juego, o
 - I 1.7.2. fue contactado por un jugador dentro de los límites por última vez.
- I 1.8. Si el disco está fuera de los límites y a más de tres (3) metros del punto de pivote, los no-jugadores pueden acercarlo. El lanzador debe llevar el disco los últimos tres (3) metros hasta el campo de juego.

12. Receptores y posicionamiento

- I 2.1. Un jugador "atrapa" el disco demostrando y manteniendo control de un disco sin rotación.
- I 2.2. Si el jugador pierde el control del disco debido a contacto posterior con el suelo, un compañero de equipo o un jugador oponente legítimamente posicionado, se considera que el disco nunca fue atrapado.
- I 2.3. Los siguientes son cambios de posesión fuera de los límites y se considera que el disco nunca fue atrapado:
 - I 2.3.1. si un receptor de la ofensa está fuera de los límites cuando contacta el disco; o
 - I 2.3.2. si después de atrapar el disco, el primer punto de contacto de un receptor de la ofensa es fuera de los límites, mientras sigue en posesión del disco.
- I 2.4. Al atrapar el disco, el jugador pasa a ser el lanzador.
- I 2.5. Si jugadores de la ofensa y de la defensa atrapan el disco simultáneamente, el equipo en ofensa conserva la posesión.
- I 2.6. Un jugador en una posición establecida tiene derecho a permanecer en esa posición y no debe ser contactado por ningún jugador oponente.
- I 2.7. Todo jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo de juego no ocupada por ningún jugador oponente, siempre y cuando no se inicie contacto al ocupar tal posición.
 - I 2.7.1. Sin embargo, cuando el disco está en el aire, un jugador no puede moverse solamente para bloquear a un oponente una trayectoria disponible hacia el disco.
- I 2.8. Todos los jugadores deben intentar evitar el contacto con otros jugadores y en ninguna situación un jugador puede justificar iniciar el contacto. "Realizar un jugada por el disco" no es una excusa válida para iniciar contacto con otros jugadores.
- I 2.9. Algún contacto incidental, que no afecte el resultado de la jugada o la seguridad de los jugadores, puede ocurrir cuando dos o más jugadores se mueven simultáneamente hacia un mismo punto. El contacto incidental debe minimizarse pero no es considerado una falta.
- I 2.10. Los jugadores no pueden usar sus brazos o piernas para obstruir el movimiento de los jugadores oponentes.
- I 2.11. Ningún jugador puede asistir físicamente el movimiento de otro jugador, ni usar un elemento para ayudar a contactar el disco.

13. Cambios de posesión

- I 3.1. Un cambio de posesión, que transfiere la posesión del disco de un equipo a otro, ocurre cuando:
 - I 3.1.1. el disco contacta el suelo sin estar en posesión de un jugador de la ofensa ("caído");
 - I 3.1.2. un pase es atrapado por un jugador de la defensa ("intercepción");

- 13.1.3. el disco pasa a estar fuera de los límites ("fuera"); o
 - 13.1.4. durante el saque, el equipo que lo recibe toca el disco antes que este contacte el suelo y no logra atraparlo ("saque caído" o "dropped pull").
- 13.2. Un cambio de posesión, que transfiere la posesión del disco de un equipo a otro, y resulta en una interrupción del juego, ocurre cuando:
- 13.2.1. hay una falta no discutida de la ofensa durante la recepción;
 - 13.2.2. el lanzador no ha lanzado el disco antes que su marca comience a pronunciar "diez" en el conteo (un "conteo-fuera");
 - 13.2.3. el disco es intencionalmente entregado por el lanzador a otro jugador de la ofensa, sin estar en ningún momento libre de contacto por ambos jugadores (una "entrega en mano");
 - 13.2.4. el lanzador intencionalmente hace rebotar el disco en otro jugador para atrapar el disco nuevamente (un "rebote");
 - 13.2.5. al intentar un pase, el lanzador atrapa el disco luego de soltarlo y antes que el disco sea contactado por otro jugador (un "doble contacto");
 - 13.2.6. un jugador de la ofensa asiste intencionalmente el movimiento de un compañero de equipo para atrapar un pase; o
 - 13.2.7. un jugador de la ofensa usa un elemento de su indumentaria para ayudar a atrapar un pase.
- 13.3. Si un jugador determina que ha ocurrido un cambio de posesión, debe hacer el llamado correspondiente inmediatamente. Si la oposición no concuerda puede decir "Discutido". Si luego de discutir los jugadores no llegan a un acuerdo o no es claro lo que ocurrió en la jugada, el disco debe retornar al último lanzador no cuestionado.
- 13.4. Si ocurre un conteo rápido sin que el equipo en ofensa tenga oportunidad razonable de llamarlo, la jugada es tratada como un conteo-fuera discutido (9.5.3).
- 13.4.1. Si el lanzador discute un conteo-fuera pero intenta además hacer un pase y el pase no se completa, entonces el cambio de posesión se mantiene y el juego se reanuda con un chequeo.
- 13.5. Cualquier jugador de la ofensa puede tomar posesión del disco después de un cambio de posesión, excepto:
- 13.5.1. después de un cambio de posesión por "intercepción", en cuyo caso el jugador que hizo la intercepción debe mantener la posesión; y
 - 13.5.2. después de una falta de la ofensa durante la recepción, en cuyo caso el jugador que sufrió la falta debe tomar posesión.
- 13.6. Si el lanzador, después de un cambio de posesión, deja caer intencionalmente el disco o lo deja en el suelo, ese jugador debe restablecer la posesión y reanuda el juego con un chequeo.
- 13.7. Después de un cambio de posesión, la ubicación del mismo es donde:
- 13.7.1. el disco se detuvo o es levantado por un jugador de la ofensa; o
 - 13.7.2. el jugador que hizo la intercepción se detiene; o
 - 13.7.3. el lanzador estaba ubicado, en los casos 13.2.2, 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5; o
 - 13.7.4. el jugador de la ofensa estaba ubicado, en los casos 13.2.6 y 13.2.7; u
 - 13.7.5. ocurrió una falta no discutida de la ofensa durante la recepción.
- 13.8. Si la ubicación del cambio de posesión está fuera de los límites, o el disco tocó un área fuera de los límites después del cambio de posesión, el lanzador debe establecer el pivote en el punto de la zona central más cercano a donde el disco salió de los límites (Sección 11.7).
- 13.8.1. Si 13.8 no aplica, el pivote debe establecerse de acuerdo con 13.9, 13.10 ó 13.11.
- 13.9. Si la ubicación del cambio de posesión está en la zona central, el lanzador debe establecer el pivote en ese punto.
- 13.10. Si la ubicación del cambio de posesión está en la zona de gol que el equipo en ofensa está atacando, el lanzador debe establecer el pivote en el punto más cercano de la línea de gol.

- 13.1.1. Si la ubicación del cambio de posesión está en la zona de gol que el equipo en ofensa está defendiendo, el lanzador puede elegir dónde establecer el pivote:
 - 13.1.1.1. en la ubicación del cambio de posesión, permaneciendo en esa ubicación o amagando un pase; o
 - 13.1.1.2. sobre la línea de gol, en el punto más cercano a la ubicación del cambio de posesión, moviéndose de la ubicación del cambio de posesión.
 - 13.1.1.2.1. Quien vaya a levantar el disco, antes de hacerlo, puede indicar que toma la opción de la línea de gol extendiendo completamente un brazo sobre su cabeza.
 - 13.1.1.3. Moverse inmediatamente, permanecer en la ubicación o indicar la opción de la línea de gol determina dónde establecer el pivote y no se puede retirar.
- 13.1.2. Si después de un cambio de posesión el juego ha continuado sin notarlo, el juego se detiene y el disco retorna a la ubicación del cambio de posesión. Los jugadores retornan a sus posiciones al momento en que el cambio de posesión ocurrió y el juego se reanuda con un chequeo.

14. Puntaje

- 14.1. Se anota un gol si un jugador dentro de los límites atrapa un pase legal y todos los puntos de contacto iniciales, después de atrapar el disco, están completamente dentro de la zona de gol que su equipo está atacando (ver 12.1 y 12.2).
 - 14.1.1. Si un jugador cree que se ha anotado un gol puede llamar "Gol" y el juego se detiene. Después de un llamado de gol discutido o retirado el juego se reanuda con un chequeo y se considera que el llamado se hizo en el momento en que el pase fue atrapado.
- 14.2. Si un jugador en posesión del disco termina con su punto de pivote detrás de la línea de gol que ataca sin anotar un gol (según 14.1), el jugador debe establecer el pivote en el punto más cercano de la línea de gol.
- 14.3. El momento en que se anota un gol es cuando el disco es atrapado y el jugador en posesión del mismo está en contacto con la zona de gol.

15. Llamado de Faltas, Infracciones y Violaciones

- 15.1. Un incumplimiento de las reglas debido a contacto no incidental entre dos o más jugadores oponentes es una falta.
- 15.2. Un incumplimiento de las reglas relacionadas con la marca o caminar son infracciones. Las infracciones no interrumpen el juego.
- 15.3. Todo otro incumplimiento de las reglas es una violación.
- 15.4. Sólo el jugador que sufrió la falta puede reclamarla, llamando "Falta".
- 15.5. Sólo el lanzador puede reclamar una infracción de la marca, llamando la infracción por su nombre específico. Cualquier jugador oponente puede reclamar una infracción por caminar.
- 15.6. Cualquier jugador oponente puede reclamar una violación, llamando la violación por su nombre específico o "Violación", a menos que se especifique lo contrario en una regla particular.
- 15.7. Cuando se hace un llamado de falta o violación que interrumpe el juego, los jugadores deben dejar de jugar y comunicar la interrupción de forma visible o audible tan pronto sepan del llamado, y todos los jugadores deberían hacer eco del llamado en el campo de juego. Si el juego se ha detenido por una discusión sin que se haya hecho ningún llamado, se considera que se hizo un llamado cuando la discusión comenzó.
- 15.8. Los llamados deben hacerse inmediatamente después que el incumplimiento de las reglas se identifica.
- 15.9. Después que un jugador origina una interrupción errónea del juego, incluyendo escuchar mal un llamado, desconocer las reglas, o no hacer el llamado inmediatamente:

- 15.9.1. si el equipo oponente gana o conserva la posesión del disco, cualquier jugada posterior se mantiene;
 - 15.9.2. si el equipo oponente no gana o conserva la posesión del disco, el disco retorna al último lanzador no cuestionado.
- 15.10. Si el jugador sobre quien la falta, infracción o violación fue llamada no cree que esta haya ocurrido, puede llamar "Discutido"/"No aceptado".
- 15.11. Si el jugador que hace el llamado de "Falta", "Violación" o "Discutido"/"No aceptado" posteriormente determina que su llamado fue incorrecto, puede retractarse, llamando "Retirado". El juego se reanuda con un chequeo.

16. Continuación después de un llamado de Falta o Violación

- 16.1. Cada vez que se hace un llamado de falta o violación el juego se detiene inmediatamente y no es posible un cambio de posesión (excepto en las situaciones especificadas en 15.9, 16.2 y 16.3).
- 16.2. Si la falta o violación:
- 16.2.1. es llamada en contra del lanzador y este posteriormente hace un pase; o
 - 16.2.2. es llamada cuando el lanzador está en el acto de lanzar; o
 - 16.2.3. es llamada u ocurre cuando el disco está en el aire, entonces la jugada continúa hasta que se haya establecido la posesión.
 - 16.2.4. Una vez que se ha sido establecido la posesión:
 - 16.2.4.1. Si el equipo que llamó la falta o violación gana o conserva la posesión como resultado del pase, el juego continúa sin interrupción. Los jugadores que reconozcan este hecho pueden llamar "Play on" para indicar que se ha invocado esta regla.
 - 16.2.4.2. Si el equipo que llamó la falta o violación no gana o conserva la posesión como resultado del pase, el juego se detiene.
 - 16.2.4.2.1. Si el equipo que llamó la falta o violación cree que la posesión ha sido afectada por la falta o violación, el disco retorna al lanzador para ser chequeado (excepto que una regla específica diga lo contrario).
- 16.3. Sin importar cuando se hace el llamado de falta o violación, si el juego no se detuvo completamente y los jugadores de ambos equipos involucrados en la jugada están de acuerdo en que la falta, violación o llamado no afectó el resultado, la jugada se mantiene. Esta regla no es reemplazada por ninguna otra regla.
- 16.3.1. Si la jugada resultó en gol, el gol se mantiene.
 - 16.3.2. Si la jugada no resultó en gol, los jugadores afectados pueden compensar cualquier desventaja posicional causada por la falta, violación o llamado y reiniciar el juego con un chequeo.

17. Faltas

- 17.1. Jugada Peligrosa:
- 17.1.1. La desconsideración imprudente por la seguridad de los otros jugadores se considera jugada peligrosa y debe ser tratada como una falta, independientemente si ocurre o cuando ocurre el contacto. Esta regla no es reemplazada por ninguna otra regla. Si es aceptada, debe tratarse según la falta más relevante de la Sección 17.
- 17.2. Faltas de la Defensa durante la Recepción:
- 17.2.1. Una Falta de la Defensa durante la Recepción ocurre cuando un defensor inicia contacto con el receptor antes, mientras, o inmediatamente después de que cualquiera de ellos realice una jugada por el disco.
 - 17.2.2. Después de una falta de la defensa durante la recepción no discutida, el receptor gana la posesión del disco en el punto donde ocurrió la falta. Si 14.2 aplica, el disco está muerto

hasta que el pivote se establezca en el punto más cercano de la línea de gol. Si la falta es discutida el disco retorna al lanzador.

17.3. Falta por Desplazamiento:

17.3.1. Una Falta por Desplazamiento ocurre cuando un receptor atrapa el disco mientras está en el aire y recibe una falta de un jugador de la defensa antes de aterrizar, de forma que lo desplaza y causa que el receptor:

17.3.1.1. aterrice fuera de los límites en vez de dentro de los límites, o

17.3.1.2. aterrice en la zona central en vez de en la zona de gol que ataca.

17.3.2. Si el receptor hubiera aterrizado en la zona de gol que ataca, es un gol.

17.3.3. Si la falta por desplazamiento es discutida y el receptor aterrizó fuera de los límites, el disco retorna al lanzador. En cualquier otro caso el receptor conserva el disco.

17.4. Falta de la Marca durante el Lanzamiento:

17.4.1. Una Falta de la Marca durante el Lanzamiento ocurre cuando:

17.4.1.1. un jugador de la defensa está posicionado ilegalmente (Sección 18.1) y hay contacto con el lanzador; o

17.4.1.2. un jugador de la defensa contacta al lanzador o hay contacto como resultado por disputar ambos una ubicación no ocupada, justo antes que el disco sea lanzado.

17.4.1.3. Si la Falta de la Marca durante el Lanzamiento ocurre antes de que el disco sea lanzado y no durante el movimiento de lanzamiento, el lanzador puede elegir llamar una infracción de contacto, diciendo "Contacto". Después de una infracción de contacto aceptada, el juego no se interrumpe y la marca debe restablecer el conteo en uno (1).

17.5. Falta por Quitar el Disco (*Strip*):

17.5.1. Una Falta por Quitar el Disco (*Strip*) ocurre cuando al lanzador o al receptor, después de haber ganado la posesión, se le cae el disco por una falta de la defensa.

17.5.2. Si de no existir la falta la recepción hubiera resultado en un gol y la falta es aceptada, entonces se adjudica el gol.

17.6. Faltas de la Ofensa durante la Recepción:

17.6.1. Una Falta de la Ofensa durante la Recepción ocurre cuando un receptor inicia contacto con un defensor antes, durante o inmediatamente después de que cualquiera de ellos realice una jugada por el disco.

17.6.2. Si la falta es aceptada, el resultado es un cambio de posesión y el defensor gana la posesión del disco en el punto donde ocurrió la falta.

17.6.3. Si el pase es completado y la falta es discutida, el disco retorna al lanzador.

17.7. Faltas de la Ofensa durante el Lanzamiento:

17.7.1. Una Falta de la Ofensa durante el Lanzamiento ocurre cuando el lanzador inicia contacto con un defensor legalmente posicionado.

17.7.2. El contacto incidental que ocurre inmediatamente después de lanzar, a causa de la continuación del movimiento de lanzamiento, no es motivo suficiente para ser considerado una falta, pero debe ser evitado.

17.8. Falta por Obstrucción:

17.8.1. Una Falta por Obstrucción ocurre cuando un jugador se mueve a una ubicación que un oponente en movimiento no puede evitar, resultando en contacto. Esta debe tratarse como una falta durante la recepción o como una falta indirecta, según corresponda.

17.9. Faltas Indirectas:

17.9.1. Una Falta Indirecta ocurre cuando hay contacto entre un jugador de la ofensa y un defensor, que no afecta directamente una jugada por el disco.

17.9.2. Si la falta es aceptada, el jugador afectado puede compensar cualquier desventaja posicional causada por la falta.

17.10. Faltas Mutuas:

- 17.10.1. Si jugadores de ambos equipos llaman faltas por la misma jugada, el disco retorna al lanzador.
- 17.10.2. El contacto no incidental que ocurre cuando jugadores de ambos equipos se mueven hacia un mismo punto simultáneamente debe tratarse como una falta mutua.

18. Infracciones y Violaciones

18.1. Infracciones de la Marca:

18.1.1. Las Infracciones de la Marca incluyen:

18.1.1.1. "Conteo rápido" – el jugador que marca:

- 18.1.1.1.1. inicia el conteo antes de que el disco esté vivo,
- 18.1.1.1.2. no inicia o reinicia el conteo con la palabra "Contando",
- 18.1.1.1.3. cuenta a intervalos de menos de un segundo,
- 18.1.1.1.4. no reduce o restablece el conteo correctamente cuando es requerido, o
- 18.1.1.1.5. no inicia el conteo en el número correcto.

18.1.1.2. "Montura" – el defensor se posiciona de forma que la línea entre sus pies incluye el punto de pivote del lanzador.

18.1.1.3. "Espacio de Disco" – cualquier parte del cuerpo de un defensor está a una distancia del torso del lanzador menor al diámetro de un disco. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es una infracción.

18.1.1.4. "Encierro" – el defensor posiciona sus brazos de forma que el torso del lanzador se encuentra en el espacio comprendido entre sus brazos y manos, o bien cualquier parte del cuerpo del defensor está sobre el 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" – además de la marca, otro defensor se encuentra a menos de tres (3) metros del punto de pivote del lanzador, sin estar cubriendo a otro jugador de la ofensa. Sin embargo, pasar corriendo por este área no es una doble marca.

18.1.1.6. "Visión" – un jugador de la defensa usa cualquier parte de su cuerpo para obstruir intencionalmente la visión del lanzador.

18.1.2. Las Infracciones de la Marca pueden ser discutidas por la defensa, en cuyo caso el juego se detiene.

18.1.3. Si la marca no discute un llamado por una infracción listada en 18.1.1, debe continuar el conteo con el último número pronunciado por completo antes del llamado, menos uno (1).

18.1.4. La marca no debe continuar el conteo hasta que se haya corregido cualquier posicionamiento ilegal. Continuar el conteo sin corregir la posición es una subsecuente infracción de la marca.

18.1.5. En vez de llamar una infracción de la marca, el lanzador puede llamar una violación de la marca y detener el juego, si:

- 18.1.5.1. el conteo no es corregido,
- 18.1.5.2. no hay conteo,
- 18.1.5.3. hay una infracción muy grave de la marca, o
- 18.1.5.4. hay un patrón repetido de infracciones de la marca.

18.1.6. Si el lanzador llama una infracción de la marca o una violación de la marca, e intenta hacer un pase antes, durante o después del llamado, este no tiene consecuencia. Si el pase es incompleto el cambio de posesión se mantiene. Sin embargo, si el disco retorna al lanzador por un llamado independiente, el conteo debe ser corregido en consecuencia.

18.2. Infracciones por Caminar:

18.2.1. El lanzador puede intentar hacer un pase en cualquier momento, siempre que se encuentre por completo dentro de los límites, o bien haya establecido su pivote dentro de los límites.

18.2.1.1. Sin embargo, un jugador que esté en el aire y dentro de los límites, puede intentar hacer un pase antes de contactar el suelo nuevamente.

18.2.2. Después de atrapar el disco dentro de los límites, el lanzador debe reducir la velocidad tan pronto como le sea posible, sin cambiar de dirección hasta establecer un punto de pivote.

- 18.2.2.1. El lanzador puede lanzar el disco mientras reduce la velocidad, siempre que mantenga contacto con el campo de juego durante el movimiento de lanzamiento.
 - 18.2.3. El lanzador puede cambiar de dirección (pivotar) solo luego de establecer un "punto de pivote". Para ello, debe mantenerse una parte del cuerpo en contacto constante con un punto del campo de juego, a ese punto se le llama "punto de pivote".
 - 18.2.4. Un lanzador que está recostado o arrodillado no necesita establecer un pivote.
 - 18.2.4.1. Si se levanta no es una infracción por caminar, siempre que el pivote se establezca en la misma ubicación.
 - 18.2.5. Una infracción por caminar ocurre cuando:
 - 18.2.5.1. el lanzador establece el pivote en un punto incorrecto del campo de juego;
 - 18.2.5.2. el lanzador cambia de dirección antes de establecer el pivote o lanzar el disco;
 - 18.2.5.3. el lanzador, después de atrapar el disco, no reduce la velocidad tan pronto como le sea posible;
 - 18.2.5.4. el lanzador mueve el pivote establecido antes de lanzar el disco;
 - 18.2.5.5. el lanzador no mantiene el contacto con el campo de juego durante el movimiento de lanzamiento; o
 - 18.2.5.6. Un jugador intencionalmente hace malabares con el disco, manteniéndolo momentáneamente en el aire sin atraparlo, con el fin de moverse en cualquier dirección y cambiar la ubicación de la recepción.
 - 18.2.6. Después de un llamado de infracción por caminar ("Camina" o "Travel") aceptado, el juego no se detiene.
 - 18.2.6.1. El lanzador establece el pivote en el punto correcto indicado por el jugador que llamó la infracción. Esto debe ocurrir sin demora por parte de ninguno de los jugadores involucrados.
 - 18.2.6.2. El lanzador no puede lanzar el disco hasta que el pivote se establezca en el punto correcto. De haber un conteo activo, este debe pausarse.
 - 18.2.6.3. La marca debe decir "Contando" antes de reiniciar el conteo.
 - 18.2.7. Si después de una infracción por caminar, pero antes de corregir el pivote, el lanzador hace y completa un pase, la defensa puede llamar una violación por caminar. El juego se detiene y el disco retorna al lanzador. El lanzador debe regresar a la ubicación que tenía al momento de la infracción. El juego se reanuda con un chequeo.
 - 18.2.8. Después de una infracción por caminar, si el lanzador hace un pase que no se completa, hay un cambio de posesión. El juego no se detiene.
 - 18.2.9. Después de una infracción por caminar discutida, si el lanzador no ha lanzado el disco, el juego se detiene.
- 18.3. Violaciones por "Obstrucción" ("Pick"):
- 18.3.1. Si un defensor está cubriendo a un jugador de la ofensa y al moverse hacia/con ese jugador se ve impedido o dificultado por cualquier otro jugador, el defensor puede llamar "Obstrucción" ("Pick"). Sin embargo, si tanto el jugador en ofensa como el jugador que causa la obstrucción están realizando una jugada por el disco, no se considera una obstrucción.
 - 18.3.1.1. Antes de hacer un llamado por "Obstrucción", el defensor puede retrasar el llamado hasta dos (2) segundos para determinar si la obstrucción afectará la jugada.
 - 18.3.2. Si el juego se detiene, el jugador obstruido puede moverse a la ubicación (acordada entre los jugadores) que hubiera tenido de no haber sido obstruido, a menos que se especifique lo contrario.
 - 18.3.3. Todos los jugadores deben hacer un esfuerzo razonable para evitar obstrucciones.
 - 18.3.3.1. Durante cualquier interrupción, jugadores oponentes pueden acordar ajustar levemente sus posiciones para evitar potenciales obstrucciones.

19. Interrupciones

- 19.1. Interrupción por "Lesión"
 - 19.1.1. Una interrupción por "lesión" puede ser llamada por un jugador lesionado o por cualquier jugador del mismo equipo del jugador lesionado.

- 19.1.2. Si un jugador tiene una herida abierta o sangrante, se debe llamar una interrupción por lesión y el jugador debe ser sustituido inmediatamente y no debe volver a jugar hasta que la herida sea tratada y sellada.
 - 19.1.3. Si la lesión no fue causada por un oponente, el jugador lesionado debe optar entre ser sustituido o usar un tiempo fuera de su equipo.
 - 19.1.4. Si la lesión fue causada por un oponente, el jugador lesionado puede optar entre seguir jugando o ser sustituido.
 - 19.1.5. Si el jugador lesionado había atrapado el disco y se le cae a causa de la lesión, ese jugador mantiene la posesión del disco.
 - 19.1.6. Se considera que la interrupción por lesión fue llamada en el momento de la lesión, a menos que el jugador elija continuar jugando antes que la interrupción sea llamada.
 - 19.1.7. Si el disco estaba en el aire cuando la interrupción por lesión fue llamada, el juego continúa hasta que el pase es atrapado o contacta el suelo. Si la lesión no fue causada por una falta, el resultado de la jugada se mantiene y el juego se reinicia en esa ubicación después de la interrupción.
- 19.2. Interrupción Técnica
- 19.2.1. Cualquier jugador que reconozca una condición que ponga en peligro a los jugadores puede llamar "Interrupción Técnica" para detener el juego. El juego debe detenerse inmediatamente.
 - 19.2.2. El lanzador puede llamar una interrupción técnica durante el juego para reemplazar un disco severamente dañado. Después de una interrupción técnica:
 - 19.2.2.1. Si el llamado o asunto no afectó la jugada, el resultado de la misma se mantiene y el juego se reinicia en esa ubicación;
 - 19.2.2.2. Si el llamado o asunto afectó la jugada, el disco retorna al lanzador.
- 19.3. Si un jugador es sustituido después de una interrupción por lesión o una interrupción técnica debido a indumentaria no permitida, el equipo oponente puede también sustituir un jugador.
- 19.3.1. Los jugadores entrantes asumen por completo el estado (ubicación, posesión del disco, conteo, etc.) del jugador que están sustituyendo.

20. Tiempos fuera

- 20.1. El jugador que llama un tiempo fuera debe formar una "T" con las manos o con una mano y el disco, y debe decir "Tiempo fuera" de manera audible para los jugadores oponentes.
- 20.2. Cada equipo puede tomar dos (2) tiempos fuera por cada tiempo.
- 20.3. Después del comienzo de un punto y antes de que ambos equipos hayan indicado estar listos, un jugador de cualquier equipo puede llamar un tiempo fuera. El tiempo fuera extiende el tiempo entre el comienzo del punto y el siguiente saque por setenta y cinco (75) segundos.
- 20.4. Después del saque solo un lanzador en posesión del disco puede llamar un tiempo fuera, si conserva la posesión después de contactar el suelo. El tiempo fuera comienza cuando el jugador forma la "T", y dura setenta y cinco (75) segundos. Después de ese tiempo fuera:
 - 20.4.1. Las sustituciones no están permitidas, excepto por lesión.
 - 20.4.2. La jugada se reinicia en el punto de pivote.
 - 20.4.3. El lanzador sigue siendo el mismo.
 - 20.4.4. Todos los demás jugadores de la ofensa pueden posicionarse en cualquier punto del campo de juego.
 - 20.4.5. Una vez que los jugadores de la ofensa han establecido sus posiciones, los jugadores de la defensa pueden posicionarse en cualquier punto del campo de juego.
 - 20.4.6. El conteo se mantiene, salvo que la marca haya cambiado.
- 20.5. Si el lanzador intenta llamar un tiempo fuera cuando a su equipo no le quedan más tiempos fuera, el juego se detiene. La marca debe agregar dos (2) segundos al conteo existente al momento del intento de llamado y reanudar la jugada con un chequeo. Si agregar dos produce un conteo de diez (10) o más, el resultado es un cambio de posesión por "conteo-fuera".

Definiciones

Palabra o expresión	Definición
Acto de lanzar	Ver movimiento de lanzamiento.
Afecta la jugada	Un incumplimiento de las reglas afecta la jugada si es razonable asumir que, de no haber ocurrido el incumplimiento, podría haber una diferencia relevante en el resultado de esa jugada específica.
Brick	Cualquier saque (<i>pull</i>) que cae fuera de los límites sin ser contactado por el equipo receptor.
Chequear (el disco)	Acción de un jugador de la defensa: tocar el disco para reiniciar el juego.
Contacto con el suelo	Todo contacto de un jugador con el suelo, relacionado directamente con un evento o maniobra específica, incluyendo aterrizar o recuperarse después de perder el equilibrio (por ejemplo, saltar, tirarse, inclinarse o caer).
Contacto incidental	Cualquier contacto que no es peligroso y no afecta la jugada.
Cubriendo	Un jugador de la defensa está cubriendo a un jugador de la ofensa cuando está reaccionando a ese jugador en particular y se encuentra a menos de tres metros de él.
Fuera de los límites	Todo aquello que no forma parte del campo de juego, incluyendo las líneas perimetrales.
Iniciar contacto	Cualquier movimiento hacia un oponente posicionado legalmente (sea su posición estática o su posición prevista en base a su velocidad y dirección actual), que resulta inevitablemente en contacto no incidental.
Intercepción	Ocurre cuando un defensor atrapa un lanzamiento realizado por un jugador del equipo en ofensa.
Jugador de la ofensa	Jugador cuyo equipo tiene posesión del disco.
Línea	Límite que separa las distintas áreas del campo de juego. En un campo de juego sin demarcar, el límite se define como la línea imaginaria entre dos elementos usados para marcar, con el ancho de dichos elementos. Los segmentos entre dos marcadores no se proyectan más allá de sus extremos.
Línea de gol	Línea que separa la zona central de cada zona de gol.
Líneas perimetrales	Líneas que separan tanto la zona central como las zonas de gol, del área fuera de los límites. Estas no forman parte del campo de juego.
Llamado	Declaración claramente audible que indica que ha ocurrido una falta, infracción, violación o lesión. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta, Camina, el nombre específico de la Infracción de la Marca, Violación (o el nombre específico de la Violación), Conteo-fuera, Interrupción Técnica y Lesión.
Marca	El jugador de la defensa que puede realizar el conteo sobre el lanzador.
Mejor perspectiva	El punto de vista más completo que un jugador puede tener, que le permita apreciar la posición relativa del disco, el suelo, los jugadores y las líneas involucradas en la jugada.
No-jugador	Cualquier persona, incluyendo a los miembros de ambos equipos, que no son actualmente jugadores (ver definición).
Pivotar	Acción de moverse en cualquier dirección mientras se mantiene una parte del cuerpo en contacto con un único punto en el campo de juego. A ese punto se le llama punto de pivote.
Posición legítima	Posición estática de un jugador (excluyendo los brazos y piernas extendidos) que

	puede ser evitada a tiempo por todos los jugadores oponentes.
Realizar una jugada por el disco	Cuando el disco está en el aire y un jugador intenta contactarlo de cualquier manera, sea por ejemplo para atraparlo o bloquearlo. Esto incluye la carrera hacia el lugar donde se espera contactar el disco.
Suelo	Categoría que contiene a todos los objetos sólidos, incluyendo el césped, los conos, el agua, árboles, cercas, paredes y los no-jugadores, pero excluyendo a todos los jugadores y su indumentaria, partículas en el aire y la lluvia.
Zona central	Área del campo de juego que incluye las líneas de gol, pero excluye las zonas de gol y las líneas perimetrales.
Zona de gol	Una de las dos áreas en los extremos del campo de juego donde los equipos pueden anotar goles, atrapando el disco en ellas.
Zona de gol que se ataca	Zona de gol en la cual el equipo en cuestión está intentando anotar un gol.
Zona de gol que se defiende	Zona de gol en la que el equipo en cuestión está intentando impedir que el otro equipo anote un gol.

Licencia legal

Este trabajo ("WFDF Reglas del Ultimate 2017") está bajo licencia de Atribución Creative Commons 2.5. El licenciante y autor original de este trabajo es la Federación Mundial de Disco Volador (World Flying Disc Federation) una corporación sin fines de lucro, registrada en el estado de Colorado, Estados Unidos. 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 es libre de:

- Copiar, distribuir, mostrar y comunicar públicamente el trabajo.
- Hacer trabajos derivados.
- Hacer uso comercial del trabajo.

Bajo las siguientes condiciones:

- Debe darle crédito al trabajo de la manera especificada por el autor o licenciante.
- Para cualquier reutilización o distribución, debe dejarse en claro a otros los términos de licencia de este trabajo.
- Cualquiera de estas condiciones pueden no ser aplicadas si se obtiene el permiso de la WFDF.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.