

WFDF Normativa del Ultimate 2017

Traducción al español de la Versión Oficial efectiva desde el 01/01/2017,
del Comité normativo de Ultimate de la WFDF.

Contenidos

Introducción.....	1
1. Espíritu del juego	2
2. Campo de juego.....	3
3. Equipación.....	3
4. Punto, gol y juego.....	3
5. Equipos.....	4
6. Inicio del partido.....	4
7. Lanzamiento inicial ("pull").....	4
8. Estado del disco	5
9. El conteo	5
10. Check (reinicio del juego)	6
11. Fuera del campo	6
12. Receptores y posicionamiento.....	7
13. Pérdida de posesión ("turnover").....	7
14. Puntuación	9
15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones.....	9
16. Continuación después de una llamada de falta o de violación.....	9
17. Faltas.....	10
18. Infracciones y violaciones.....	11
19. Interrupciones.....	13
20. Time-Outs.....	13

Introducción

El "Ultimate" es un deporte de equipo de siete contra siete jugado con un disco volador.

Se juega en un campo rectangular, de dimensiones aproximadas a la mitad de un campo de fútbol, con un área de puntuación en cada extremo. El objetivo de cada equipo es hacer un punto o gol mediante el pase a un jugador que esté en la zona de puntuación a la que se ataca. Un lanzador no puede correr con el disco, pero puede pasar el disco en cualquier dirección a cualquier compañero de equipo. Un pase fallido conlleva el cambio de posesión, y el otro equipo recoge el disco e intenta puntuar en la zona de puntuación contraria. Un partido se juega generalmente a 15 puntos y dura alrededor de 100 minutos. El *Ultimate* es un deporte auto--arbitrado y sin contacto físico. El Espíritu del Juego guía cómo los jugadores arbitran el juego y se conducen en el campo.

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

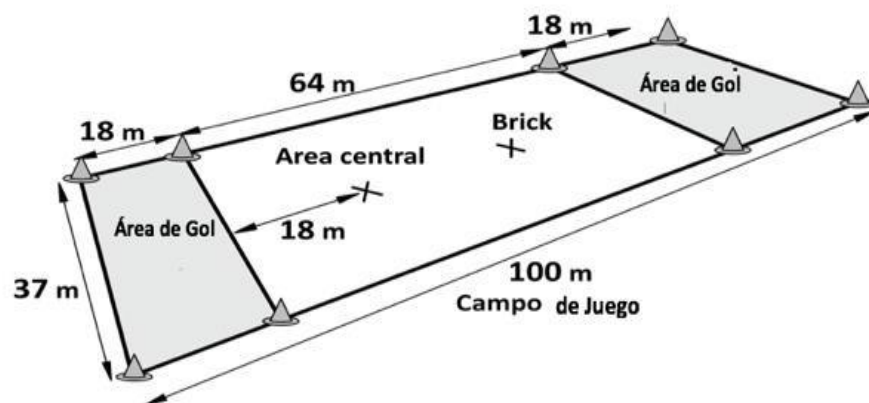
1. Espíritu del juego

- 1.1. El “*Ultimate*” es un deporte sin contacto físico y auto---arbitrado. Todos los jugadores son responsables de administrar y adherirse a las reglas. El “*Ultimate*” se basa en un Espíritu del Juego que apela a la responsabilidad de juego limpio de cada jugador.
- 1.2. Se confía en que ningún jugador intencionalmente romperá las reglas; Por lo tanto, no hay sanciones severas por incumplimientos inadvertidos, sino más bien un método para reanudar el juego de una manera que simula lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese habido incumplimiento.
- 1.3. Los jugadores deben ser conscientes del hecho de que están actuando como árbitros en cualquier arbitraje entre equipos. Los jugadores deben:
 - 1.3.1. Conocer las reglas;
 - 1.3.2. Ser imparciales y objetivos;
 - 1.3.3. Ser sinceros;
 - 1.3.4. Explicar su punto de vista clara y brevemente;
 - 1.3.5. Permitir a los oponentes una oportunidad razonable de hablar;
 - 1.3.6. Resolver las disputas lo antes posible, utilizando un lenguaje respetuoso;
 - 1.3.7. Hacer llamadas de manera coherente durante el juego; y
 - 1.3.8. Sólo hacer una llamada cuando una infracción es lo suficientemente importante para hacer una diferencia en el resultado de la acción.
- 1.4. Se promueve el juego altamente competitivo, pero ello nunca debe sacrificar el respeto mutuo entre los jugadores, la adherencia a las reglas acordadas del juego, o la alegría básica del juego.
- 1.5. Las siguientes acciones son ejemplos de buen espíritu:
 - 1.5.1. Informar a un compañero de equipo si ha hecho una llamada incorrecta o innecesaria o ha causado una falta o violación;
 - 1.5.2. Retirar una llamada cuando ya no cree que la llamada era necesaria;
 - 1.5.3. Felicitar a un oponente por el buen juego o el espíritu;
 - 1.5.4. Presentarse a su oponente; y
 - 1.5.5. Reaccionando con calma hacia el desacuerdo o la provocación.
- 1.6. Las siguientes acciones son violaciones claras del espíritu del juego y deben ser evitadas por todos los participantes:
 - 1.6.1. El juego peligroso y el comportamiento agresivo;
 - 1.6.2. Incumplimiento intencional u otras violaciones intencionales de las reglas;
 - 1.6.3. Burlarse o intimidar a los jugadores contrarios;
 - 1.6.4. La Celebración irrespetuosa después de anotar;
 - 1.6.5. Hacer llamadas en represalia a la llamada de un oponente; y
 - 1.6.6. Pedir un pase de un adversario.
- 1.7. Los equipos son garantes del Espíritu del Juego, y deben:
 - 1.7.1. Asumir la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen espíritu;
 - 1.7.2. Enseñar a los jugadores que muestran un espíritu pobre; y
 - 1.7.3. Proporcionar propuestas constructivas a otros equipos sobre cómo mejorar su Espíritu del Juego.
- 1.8. En el caso en que un jugador principiante cometa una violación por ignorancia de las reglas, los jugadores experimentados están obligados a explicarle la infracción.
- 1.9. Un jugador experimentado, que ofrece asesoramiento sobre reglas y guías de arbitraje sobre el terreno, puede supervisar Juegos donde estén involucrados principiantes o jugadores más jóvenes.
- 1.10. Las reglas deben ser interpretadas por los jugadores directamente involucrados en el juego, o por los jugadores que tuvieron la mejor perspectiva de la obra. Los no jugadores, aparte del capitán, deben abstenerse de involucrarse. Sin embargo, los jugadores pueden buscar la perspectiva de los no jugadores para aclarar las reglas, y para ayudar a los jugadores a hacer la llamada adecuada.
- 1.11. Los jugadores y capitanes son los únicos responsables de realizar todas las llamadas.

- 1.12. Si, después de haber conversado, los jugadores no llegan a un acuerdo sobre lo sucedido, o si no está claro
 - 1.12.1. Lo que sucedió en el juego, o
 - 1.12.2. Lo que más probablemente habría ocurrido en el juego, el disco será devuelto al último lanzador antes de la discusión.

2. Campo de juego.

- 2.1. El campo de juego es un rectángulo de las dimensiones y áreas que muestra la Figura 1, y debe ser esencialmente plana, libre de obstrucciones y permitir razonablemente la seguridad del jugador.
- 2.2. Las líneas perimetrales delimitan el campo y están constituidas por dos líneas laterales de ancho y dos de largo.
- 2.3. Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego.
- 2.4. Las líneas de meta son aquellas que separan el área central del área de puntuación y son parte del área central.
- 2.5. El punto de brick está formado por la intersección de dos líneas de un metro y está situado a 18 metros de cada una de las áreas de puntuación, en mitad de las dos líneas perimetrales.
- 2.6. Ocho objetos de colores brillantes y flexibles (como conos de plástico) marcan las esquinas de la zonacentral y las zonas de puntuación.
- 2.7. El entorno inmediato del campo de juego se mantendrá libre de objetos móviles. Si el juego es obstruido por "no jugadores" u objetos dentro de los tres (3) metros de la línea de perímetro, cualquier jugador obstruido o lanzador en posesión puede llamar "Violación".



3. Equipación

- 3.1. Se puede usar cualquier disco que sea aceptado por los dos capitanes.
- 3.2. La WFDF puede ofrecer una lista de discos aprobados cuyo uso se aconseja.
- 3.3. Cada jugador debe llevar una equipación que distinga a su equipo.
- 3.4. Ningún jugador puede usar artículos de ropa o equipamiento que razonablemente podrían dañar al usuario u otros jugadores, o impedir que el oponente juegue.

4. Punto, gol y juego

- 4.1. Un partido consiste en un número dado de puntos. Cada punto se acaba con una anotación.
- 4.2. Un partido ha llegado a su fin y es ganado por el primer equipo que consiga 15 puntos.
- 4.3. Un partido está dividido en dos periodos de juego, llamadas "primer" y "segundo tiempo". El medio tiempo empieza cuando un equipo alcanza 8 puntos o goles.

- 4.4. El primer punto de cada periodo comienza cuando comienza el tiempo de juego.
- 4.5. Tras la consecución de un punto, y si el partido no ha acabado o no se ha llegado al cambio de tiempo:
 - 4.5.1. El punto siguiente empieza inmediatamente;
 - 4.5.2. Los dos equipos cambian la zona de puntuación que deben defender; y
 - 4.5.3. El equipo que había puntuado pasa a ser el equipo defensor y hace el siguiente lanzamiento inicial.
- 4.6. La estructura base de un partido puede ser modificada para adaptarse a competiciones especiales, al número y a la edad de los jugadores o al espacio disponible.

5. Equipos

- 5.1. Cada equipo colocará un máximo de siete (7) jugadores y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto.
- 5.2. Un equipo puede hacer sustituciones (ilimitadas) después de que se ha anotado un gol y antes de que el equipo indique estar listo para el saque.
- 5.3. Cada equipo elegirá a un capitán como su representante.

6. Inicio del partido

- 6.1. Los representantes de los equipos determinan de manera justa cuál de los dos elige primero una de las dos opciones siguientes:
 - 6.1.1. Recibir o hacer el lanzamiento inicial.
 - 6.1.2. Qué área de puntuación defiende.
- 6.2. El otro equipo se queda con la opción no elegida.
- 6.3. Al inicio de la "segunda parte" se intercambiarán las opciones iniciales

7. Lanzamiento inicial ("pull")

- 7.1. Al inicio del partido, tras el medio tiempo o tras un punto, el juego se reinicia con un lanzamiento denominado pull.
 - 7.1.1. Los equipos deben prepararse para el pull sin retraso.
- 7.2. El pull debe ser efectuado sólo una vez que los dos equipos han señalado que están preparados, señalándolo el lanzador del pull y un jugador del equipo atacante levantando la mano sobre su cabeza.
- 7.3. Una vez preparados, los jugadores del equipo atacante deben permanecer con un pie sobre su línea de anotación y sin cambiar su posición, hasta que se efectúe el pull.
- 7.4. Una vez preparados, todos los jugadores defensores deben permanecer dentro de su área de puntuación tras la línea vertical de anotación, hasta que se efectúe el pull.
- 7.5. Si un equipo infringe el punto 7.3 o 7.4, el equipo contrario puede pitar violación "fuera de juego" (offside) Debe ser pitado antes de que el equipo receptor toque el disco y el pull deberá repetirse lo más rápido posible.
- 7.6. Apenas se lance el disco, todos los jugadores pueden moverse hacia cualquier dirección.
- 7.7. Tras el lanzamiento inicial, ningún jugador del equipo defensivo puede tocar el disco hasta que no lo toque un jugador del equipo atacante o el disco golpee el suelo (si el disco va rodando por el suelo, cualquier jugador puede pararlo sin necesidad de ser él quien levante el disco).
- 7.8. Hay pérdida de posesión (turnover) si un atacante, dentro o fuera del campo, toca el disco antes del que el disco toque el terreno y falla en su recepción.
- 7.9. Si un jugador ofensivo capta el disco del pull debe establecer un pivote en el punto del campo de juego más cercano al lugar donde fue atrapado, incluso si ese punto está en su zona final defensiva.
- 7.10. Si el disco toca el terreno de juego, y no sale de él, el lanzador debe establecer el pivote sobre el punto en el que el disco quede parado, incluso si es en la zona de puntuación defendida.
- 7.11. Si el disco toca inicialmente el terreno de juego, pero sale de él sin que lo toque ningún atacante, el lanzador debe establecer el pivote sobre el punto donde el disco cruzó primero la línea perimetral o, si ese punto estuviera en la zona de puntuación defendida, en el punto más cercano a éste en la zona central.

- 7.11.1. Si el disco entra en contacto con un jugador ofensivo antes de salir del campo de juego, el lanzador debe establecer el pivote donde el disco cruzó por primera vez la línea perimetral, incluso si ese punto está en su zona final defensiva.
- 7.12. Si el disco toca el área fuera del campo si que haya tocado el terreno de juego o a un jugador atacante, el lanzador puede establecer el pivote sobre la señal del brick más cercana a su zona de defensa, o sobre el punto del área central más cercana al punto de donde el disco salió del terreno de juego (sección 11.7). La elección del brick ha de ser señalada por el jugador del equipo atacante que quiera apoderarse del disco, antes de cogerlo, alzando un brazo sobre la cabeza antes de recogerlo y diciendo "brick".

8. Estado del disco

- 8.1. El disco no está en juego y, por tanto, no puede haber ningún turnover:
 - 8.1.1. Tras el inicio de un punto hasta el lanzamiento del pull;
 - 8.1.2. Tras el pull o tras un turnover cuando se debe llevar al punto correcto, hasta que el lanzador no establezca el pivote;
 - 8.1.3. Tras una llamada que detiene el juego o cualquier otra interrupción, hasta que el disco no se ponga en juego con el check.
- 8.2. Un disco que no está en "no-juego", está "en juego".
- 8.3. El lanzador no puede dar un disco que no está en juego a otro jugador.
- 8.4. Cualquier jugador puede intentar parar un disco que está rodando o se está deslizando tras el impacto con el terreno de juego.
 - 8.4.1. Si, al tratar de detener dicho disco, un jugador altera significativamente la posición del disco, el adversario puede solicitar que el pivote sea establecido en el lugar donde el disco fue contactado.
- 8.5. Después de un cambio de posesión (turnover) y después del lanzamiento inicial (pull), el equipo que ha adquirido la posesión del disco debe continuar el juego sin demora.
 - 8.5.1. Un jugador atacante debe andar o ir más rápido para recuperar directamente el disco y establecer un pivote.
 - 8.5.2. Además de lo dispuesto en el 8.5.1, después de un turnover, el atacante debe poner el disco en juego dentro de los siguientes límites de tiempo, siempre que el disco no haya quedado fuera del campo de juego, y cuando la ubicación dl disco sea:
 - 8.5.2.1. En la zona central --- en el plazo será de diez (10) segundos desde que el disco se detuvo.
 - 8.5.2.2. En una zona de puntuación – en el plazo de veinte (20) segundos desde que el disco se detuvo.
 - 8.5.3. Si el quipo atacante infringe lo establecido en el 8.5 la defensa puede dar una advertencia verbal ("Delay of Game") o puede llamar una "Violación".
 - 8.5.4. Si un jugador ofensivo está dentro de los tres (3) metros del punto de pivote y, tras la advertencia, continúa infringiendo la norma 8.5 el marcador puede comenzar el conteo.

9. El conteo

- 9.1. El jugador que hace el marcaje comienza la cuenta diciendo "contando"(stalling) y después cuenta desde el uno hasta diez. El intervalo entre el inicio de cada uno de los números debe ser de al menos un segundo.
- 9.2. La cuenta debe ser claramente audible por el lanzador.
- 9.3. El jugador que hace el marcaje puede iniciar y continuar la cuenta solo cuando:
 - 9.3.1. El disco está en juego (a menos que no sea especificado de otro modo);
 - 9.3.2. Está a tres (3) metros del lanzador, o el punto de pivote correcto si el lanzador se ha movido de ese punto; y
 - 9.3.3. Todos los defensores están situados correctamente (sección 18.1).
- 9.4. Si el jugador que hace el marcaje sale del radio de tres metros del lanzador u otro jugador pasa a ser el que haga el marcaje, la cuenta debe recomenzar desde "Contando 1".
- 9.5. Cuando el juego se detiene, la cuenta recomienza del siguiente modo:
 - 9.5.1. Cuando se pita algo al defensa y se acepta, la cuenta recomienza desde "Contando 1";
 - 9.5.2. Cuando se pita algo al atacante y se acepta, la cuenta recomienza desde un máximo de 9.
 - 9.5.3. Tras un stall-out protestado, la cuenta recomienza desde un máximo de "Contando 8".
 - 9.5.4. Tras cualquier otra llamada, incluido el pick, la cuenta recomienza desde un máximo de 6.

- 9.6. Para recomenzar una cuenta desde un "máximo de n", donde "n" está determinado por la norma 9.5.2 o 9.5.4, se realizará de la siguiente forma:
- 9.6.1. Si "x" es el último número pronunciado por completo antes de la llamada, entonces el recuento se reanuda bien con "Stalling (x más uno)" o "Stalling n", el que sea menor. es un número entre 1 y 9, se recomienza diciendo *stalling* seguido del último número pronunciado antes de la interrupción más uno, o de "n" si este valor es mayor de "n".

10. Check (reinicio del juego)

- 10.1. Cuando el juego se detiene durante un punto, por un tiempo muerto, una falta, una violación, un turnover protestado, un turnover, un punto protestado, una interrupción técnica, una lesión o una discusión, el juego ha de reiniciarse lo antes posible con un check. El check solamente puede ser retrasado por una discusión tras una llamada.
- 10.2. Posicionamiento de los jugadores tras una llamada (Excepto que se trate de un tiempo muerto y salvo que se especifique otra cosa):
- 10.2.1. Si el juego se detiene antes de que se efectúe un pase, todos los jugadores deben regresar a la posición que ocupaban en el momento de la discusión.
- 10.2.2. Si el juego se detiene tras la realización del pase, entonces:
- 10.2.2.1. Si el disco es devuelto al lanzador, todos los jugadores deben regresar a la ubicación que tenían cuando el lanzador lanzó el disco, o al tiempo de la llamada, lo que ocurra primero.
- 10.2.2.2. Si el resultado del juego lo establece todos los jugadores deben volver al lugar que tenían cuando el pase fue atrapado, o el disco golpeó la tierra.
- 10.2.2.3. Si un jugador que no es el lanzador gana posesión como resultado de un incumplimiento no protestado, todos los jugadores deben regresar al lugar que tenían cuando ocurrió la infracción.
- 10.2.3. Todos los jugadores deben permanecer quietos en la posición hasta que se reanude el punto.
- 10.3. Cualquier jugador puede prolongar brevemente una interrupción del juego para colocarse bien la equipación, pero el juego no se puede interrumpir por este motivo.
- 10.4. La persona que debe hacer el check debe antes comprobar con el adversario más cercano que el equipo contrario esté listo.
- 10.4.1. Si hay un retraso injustificado a la hora de hacer el check, los adversarios pueden pitar "retraso del juego" (delay of the game) y, si el retraso se alarga, pueden dar el check al disco diciendo disc in sin esperar la confirmación del adversario.
- 10.5. Para reiniciar el juego:
- 10.5.1. Cuando el lanzador tiene el disco:
- 10.5.1.1. Si hay un defensor a su alcance, el defensor debe tocar el disco.
- 10.5.1.2. Si no hay un defensor a su alcance, el lanzador debe tocar el suelo con el disco y debe llamar "Disc In".
- 10.5.2. Cuando el disco está en el suelo, el defensor más cercano al disco debe llamar "Disc In".
- 10.6. Si el lanzador intenta un pase antes del check o se ha pitado una violación del punto 10.2, el pase, completado o no, no cuenta y la posesión vuelve al lanzador que acaba de hacer el lanzamiento.

11. Fuera del campo

- 11.1. Todo el campo de juego está "en el campo". Las líneas perimetrales no forman parte del campo de juego y se consideran "fuera del campo". Todos los que no están jugando forman parte de "fuera del campo".
- 11.2. El "fuera del campo" es todo aquello que no está dentro del campo, incluida cualquier cosa que esté en contacto con él. Se considera excepción los jugadores defensivos a los que siempre se considera que están dentro del campo para darles la posibilidad de que puedan ir a por el disco.
- 11.3. Un atacante que no está "fuera del campo" está "dentro del campo".
- 11.3.1. Un jugador que está en el aire mantiene su estatus de "dentro del campo" o "fuera del campo" hasta que toma contacto con el campo de juego o con las afueras del campo de juego.
- 11.3.2. A un lanzador con el disco que toca el campo de juego y luego toca un área fuera del campo, aún se le considera que está dentro del campo.
- 11.3.3. Si el lanzador sale del campo de juego, debe establecer el pivote en el punto del campo por donde haya atravesado la línea perimetral (a no ser que se trate del punto 14.2).

- 11.3.4. El contacto entre los jugadores no da lugar al estatus de estar "dentro del campo" o "fuera del campo" entre ellos.
- 11.4. Un disco está dentro del campo cuando está en juego o cuando el juego se inicia o se reinicia.
- 11.5. Un disco está fuera del campo en cuanto entra en contacto con el área externa al campo o con un atacante que esté fuera del campo. Un disco en posesión de un atacante adopta el estatus de fuera del campo o de dentro de campo del propio jugador. Si el disco está al mismo tiempo en posesión de más de un atacante, uno de los cuales se encuentra fuera del campo, el disco está fuera del campo.
- 11.6. El disco puede volar más allá de una línea perimetral y volver dentro del campo de juego y los jugadores pueden salir fuera del campo para intentar atrapar el disco (pero no atraparlo fuera del campo).
- 11.7. El lugar donde el disco ha salido del campo es el punto en el que, justo antes de entrar con un área o un jugador fuera del campo, el disco estaba:
 - 11.7.1. Parcial o completamente sobre el terreno de juego;
 - 11.7.2. En contacto con un jugador de dentro del campo.
- 11.8. Si el disco está fuera del campo y se encuentra a más de tres metros del pivote, los jugadores que no estén dentro del campo pueden ir a recoger el disco. El lanzador debe llevar el disco los tres últimos metros antes de llegar al terreno de juego.

12. Receptores y posicionamiento

- 12.1. Un receptor "atrapa" el disco cuando toma el control prolongado de él sin que gire.
- 12.2. Si el jugador pierde el contacto del disco por causa del contacto con el terreno o de un compañero de equipo o de un jugador adversario en posición legítima, se considera que no se ha atrapado el disco.
- 12.3. Se considera turnover por estar fuera del campo y no se considera que se ha atrapado el disco si:
 - 12.3.1. Un receptor atacante está fuera del campo cuando ha tocado el disco;
 - 12.3.2. Tras haber atrapado el disco, el primer contacto del receptor es fuera del campo mientras está todavía en posesión del disco.
- 12.4. Quien atrapa el disco se convierte en lanzador.
- 12.5. Si jugadores atacantes y defensores cogen el disco al mismo tiempo, el equipo atacante mantiene la posesión.
- 12.6. Un jugador que haya ya establecido una posición tiene el derecho de mantenerla y no debe ser contactado por un jugador adversario.
- 12.7. Cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo que no esté ocupada por ningún jugador contrario, siempre que no inicie contacto al tomar tal posición.
 - 12.7.1. Sin embargo, cuando el disco está en el aire, un jugador no puede moverse solamente para bloquear al oponente el camino al disco.
- 12.8. Todos los jugadores deben intentar evitar el contacto con los demás jugadores y no existe ninguna situación en la que un jugador pueda justificar haber iniciado un contacto. "Quería coger el disco" no es una excusa válida para entrar en contacto con otros jugadores.
- 12.9. Algunos contactos incidentales, que no afectan el resultado de la jugada o la seguridad de los jugadores, pueden ocurrir cuando dos o más jugadores se mueven hacia un mismo punto simultáneamente. El contacto accidental debe minimizarse, pero no se considera una falta.
- 12.10. Los jugadores no pueden usar sus brazos o piernas para obstaculizar el avance del adversario.
- 12.11. Ningún jugador puede ayudar físicamente al movimiento de otro jugador, ni usar un elemento de equipo para ayudar en el contacto con el disco.

13. Pérdida de posesión ("turnover")

- 13.1. Un turnover transfiere la posesión del disco de un equipo a otro y sucede cuando:
 - 13.1.1. El disco toca el terreno sin estar en posesión de un atacante (Down o disco caído);
 - 13.1.2. Un pase es interceptado por un defensor ("interception" o interceptación del disco);
 - 13.1.3. El disco sale del campo ("out-of-bounds"); o
 - 13.1.4. Cuando, durante el pull, el equipo atacante toca el disco antes de que toque el terreno de juego y no logra atraparlo ("dropped pull").

- 13.2. Un turnover transfiere la posesión del disco de un equipo a otro, interrumpiendo el juego, cuando:
 - 13.2.1. Hay una falta no protestada del atacante en la recepción;
 - 13.2.2. El lanzador no lanza el disco antes de que su marcaje comience a decir la palabra "diez" ("stall-out").
 - 13.2.3. El disco ha pasado intencionalmente de un atacante a otro sin que el disco haya perdido nunca el contacto entre ambos jugadores ("hand-over");
 - 13.2.4. El lanzador intencionadamente desvía el disco hacia otro jugador para después recogerlo el mismo ("deflection");
 - 13.2.5. Al intentar un pase, el lanzador atrapa el disco después del lanzamiento y antes de que lo toque otro jugador ("double touch");
 - 13.2.6. Un jugador atacante ayuda intencionadamente al movimiento de un compañero de equipo para atrapar un pase, o
 - 13.2.7. un jugador atacante usa algún elemento externo para ayudar a atrapar un pase.
- 13.3. Si un jugador opina que ha habido turnover debe inmediatamente pitarlo. Si el equipo contrincante no está de acuerdo, solicita la "protesta" ("contest"). Si tras la discusión, los jugadores no se ponen de acuerdo sobre lo sucedido, o no está claro lo ocurrido, el disco debe volver al último lanzador que estuvo en posesión del disco antes de dicha llamada.
- 13.4. Si una cuenta se hace de modo tan rápido que el atacante no pueda pitar "fast count" antes del "stall out", la acción se considera un "stall out" protestado (ver 9.5.3).
 - 13.4.1. Si el lanzador protesta un stall out pero, aun así, lanza un pase que resulta fallido, el turnover es válido y el juego continúa haciendo "check"
- 13.5. Cualquier atacante puede tomar posesión de un disco tras un turnover, excepto:
 - 13.5.1. Tras un turnover por intercepción; en este caso el jugador que ha interceptado el disco debe mantener su posesión.
 - 13.5.2. Tras una falta del atacante en la recepción; en este caso debe tomar posesión de disco el jugador que ha recibido la falta.
- 13.6. Si el jugador en posesión del disco tras el turnover lo hace caer intencionadamente o lo apoya en la tierra, la posesión sigue siendo del mismo jugador, que reanuda el juego haciendo "check".
- 13.7. Cuando se produce un turnover, el lugar en que el turnover ocurre es:
 - 13.7.1. Donde el disco se ha parado o ha sido recogido por un atacante; o
 - 13.7.2. Donde se ha parado el jugador que ha interceptado el disco; o
 - 13.7.3. Donde se encontraba el lanzador en los casos 13.2.2., 13.2.3., 13.2.4, 13.2.5; o
 - 13.7.4. Donde se encontraba el jugador atacante en los casos 13.2.6 y 13.2.7.; o
 - 13.7.5. Donde ha sucedido la falta no protestada.
- 13.8. Si el lugar del turnover es fuera del campo o el disco ha tocado una zona fuera del campo después de que haya tenido lugar el turnover, el lanzador debe establecer el pivote en el punto del área central más cercano a donde el disco salió del campo (ver 11.7).
 - 13.8.1. Si 13.8. no puede ser aplicada, el pivote debe situarse siguiendo la norma 13.9, 13.10 o 13.11.
- 13.9. Si el turnover tiene lugar en el área central, el lanzador debe establecer el pivote en el punto exacto donde ha ocurrido.
- 13.10. Si el turnover tiene lugar en el área de anotación perseguida por el equipo atacante, el lanzador debe establecer el pivote en el punto más cercano sobre la línea de anotación.
- 13.11. Si el turnover se produce en el área de anotación de la defensa, el lanzador elige dónde establecer el pivote:
 - 13.11.1. En el punto del turnover, permaneciendo sobre el punto del turnover o haciendo una finta;
 - 13.11.2. En el punto más cercano al turnover sobre la línea de anotación, desplazándose desde el punto en que ha sucedido el turnover:
 - 13.11.2.1. El lanzador designado, antes de recoger el disco, puede señalar que escoge la línea de anotación alzando un brazo sobre su cabeza.
 - 13.11.3. Un movimiento repentino, la inmovilidad o el señalar la línea de anotación, determina dónde se ha establecido el pivote y no puede ser rectificado.
- 13.12. Si tras un turnover el juego prosigue sin que los jugadores se hayan dado cuenta, el juego debe pararse y el disco debe ser llevado al lugar del turnover, los jugadores deben posicionarse donde estaban en el momento del turnover y el punto se reinicia con un check.

14. Puntuación

- 14.1. Se logra un punto cuando un jugador dentro del campo atrapa un pase y su primer punto de contacto tras atraparlo (o los primeros puntos de contactos) está/n por completo dentro del área de anotación que se estaba atacando (ver 12.1, 12.2).
 - 14.1.1. Si un jugador cree que ha habido punto, puede pitar "punto" ("goal") y el juego se para. Si esta llamada es protestada o anulada, se reinicia el juego con un check, considerándose que la llamada se hizo cuando se atrapó el pase.
- 14.2. Si un jugador en posesión del disco sobrepasa, con su pie de pivote, la línea de anotación que está atacando si haber logrado punto (según la regla 14.1), el jugador debe establecer el pivote sobre la línea de puntuación en el punto más cercano a aquel en el que se encontraba el jugador.
- 14.3. Se logra un punto, cuando se atrapa el disco y el jugador en posesión del mismo está en contacto con la zona de puntuación.

15. Llamada de Faltas, Infracciones y Violaciones

- 15.1. Una falta es una transgresión de las reglas en la que hay un contacto no fortuito entre dos o más jugadores contrarios.
- 15.2. Una infracción es una transgresión de las reglas que tiene que ver con el marcaje o los pasos. Las infracciones no detienen el juego.
- 15.3. Cualquier otra transgresión de las reglas es una violación.
- 15.4. Únicamente el jugador que ha sufrido la falta puede pitar falta, diciendo "foul" ("falta").
- 15.5. Solo el lanzador puede pitar una infracción del jugador que le hace el marcaje, diciendo el nombre específico de la transgresión. Todos los adversarios pueden pitar una infracción de pasos.
- 15.6. Cualquier adversario puede pitar una violación, diciendo el nombre específico de la violación o "violation", a menos que en la regla esté especificado de otra manera.
- 15.7. Cuando se hace una llamada de falta o violación que detiene el juego, los jugadores deben dejar de jugar comunicando visible o audiblemente la interrupción tan pronto como sepan de la llamada y todos los jugadores deben hacer eco de las llamadas en el campo. Si el juego se ha detenido para una discusión sin que se haya hecho ninguna llamada, se considera que se ha hecho una llamada cuando se inició la discusión.
- 15.8. Las llamadas deben hacerse inmediatamente después de que se percibe el incumplimiento.
- 15.9. Después de que un jugador inicie una interrupción incorrectamente, incluso después de escuchar una llamada erróneamente, por no conocer las reglas, o no haciendo la llamada inmediatamente:
 - 15.9.1. Si la oposición obtiene o retiene la posesión,
 - 15.9.2. Si la oposición no gana o retiene la posesión, el disco debe ser devuelto al último lanzador no disputado.
- 15.10. Si un jugador del equipo contra el que se ha pitado la falta, la infracción o la violación no está de acuerdo con el hecho de que haya habido una infracción, puede hacer su protesta ("contest").
- 15.11. Si el jugador que ha pitado falta, violación o protesta se da cuenta de que la llamada no era necesaria, puede retirar la llamada diciendo "la retiro" ("retracted"). El juego se reinicia con un check.

16. Continuación después de una llamada de falta o de violación

- 16.1. Cada vez que se pita falta o infracción, el juego se detiene inmediatamente y no se puede dar ningún turnover (Salvo lo dispuesto en los apartados 15.9, 16.2 y 16.3).
- 16.2. Si la falta o la infracción:
 - 16.2.1. Se pita contra el lanzador y el lanzador inmediatamente intenta un pase, o
 - 16.2.2. Se pita mientras el lanzador está en el acto de lanzar, o
 - 16.2.3. Se pita u ocurre cuando el disco está en el aire, entonces el juego prosigue hasta que no se haya determinado la posesión del disco.
 - 16.2.4. Una vez que la posesión ha sido determinada:

- 16.2.4.1. Si el equipo que ha pitado la falta o la violación mantiene u obtiene, como resultado del pase, la posesión del disco, el juego continúa sin interrumpirse. Los jugadores que reconocen esta situación pueden pitar “play on” para indicar que se ha seguido esta regla.
- 16.2.4.2. Si el equipo que ha pitado la falta o la violación no mantiene ni obtiene, como resultado del pase, el disco, el juego se detiene.
 - 16.2.4.2.1. Si el equipo que ha pitado la falta o la violación cree que la posesión del disco se ha visto influenciada por la falta o la violación, el disco vuelve al lanzador y se hace el check (a menos que haya reglas precisas al respecto).
- 16.3. Independientemente de cuando se haya pitado falta o violación, si el juego no se ha parado completamente, y los jugadores de cada equipo envueltos en la situación se ponen de acuerdo sobre el hecho de que la falta, la violación o la llamada no ha tenido repercusión sobre el juego, la jugada es válida. Esta regla no es reemplazada por ninguna otra regla.
 - 16.3.1. Si la jugada tuvo como resultado un punto, el punto es válido.
 - 16.3.2. Si la jugada no tuvo como resultado un punto, los jugadores involucrados en la situación deben posicionarse de modo que recuperen la desventaja causada por la falta, violación o llamada y reiniciar con un check.

17. Faltas

- 17.1. Juego peligroso:
 - 17.1.1. El comportamiento imprudente y de no preocupación por la seguridad de los jugadores está considerado como juego peligroso y debe ser considerado una falta, independientemente de cuándo y de si ha habido o no contacto. Ninguna otra regla tiene prevalencia sobre ésta. Si no es discutido esto debe ser tratado como la falta más relevante de la Sección 17.
- 17.2. Faltas del defensor en la recepción:
 - 17.2.1. Una falta del defensor en la recepción sucede cuando un defensor contacta con un receptor antes, durante o inmediatamente después de que cualquier de ambos jugadores intenten atrapar el disco.
 - 17.2.2. Tras una falta no protestada del defensor en la recepción, el receptor obtiene la posesión en el punto en que se cometió la falta. Si la regla 14.2 fuera de aplicación el disco estará parado que se establezca el pivote en el punto más próximo sobre la línea de anotación. Si la falta es protestada, el disco vuelve al lanzador.
- 17.3. Falta de “empuje”:
 - 17.3.1. Es una falta de “force-out” o “empuje” si un receptor en el aire atrapa el disco y, antes de aterrizar, sucede la falta, y si este contacto hace que el receptor aterrice:
 - 17.3.1.1. Fuera del campo en lugar de dentro; o
 - 17.3.1.2. En el área central en lugar de en el área de anotación que está atacando.
 - 17.3.2. Si el receptor hubiera aterrizado dentro del área de puntuación, es punto.
 - 17.3.3. Si la falta de “empujar” fuera es protestada, el disco vuelve al lanzador si el receptor ha aterrizado fuera del campo; de otro modo, el receptor mantiene la posesión del disco.
- 17.4. Faltas del defensa sobre el lanzador (falta del marcaje):
 - 17.4.1. Una falta del defensor sobre el lanzador sucede cuando:
 - 17.4.1.1. Un defensor se encuentra en una posición ilegítima (ver 18.1) y contacta con el lanzador; o
 - 17.4.1.2. Un jugador defensivo inicia el contacto con el lanzador, o hay contacto resultante del lanzador y el defensor que compiten por la misma posición desocupada, antes del lanzamiento.
 - 17.4.1.3. Si se produce una Falta de defensa sobre el lanzador, antes de que el lanzador libere el disco y no durante el movimiento de lanzamiento, el lanzador puede pitar una infracción de contacto diciendo “Contact” o “Contacto”. Si la falta de contacto no se protesta, el juego no se detiene y el marcador debe reanudar el conteo en uno (1).
- 17.5. Falta por “robo” de disco (“strip”):
 - 17.5.1. Es falta por robo cuando una falta del defensor provoca que el receptor o el lanzador pierda el disco cuando ya ha obtenido su posesión.
 - 17.5.2. Si la situación era tal que acababa con la anotación del punto y no se protesta la falta, es punto.
- 17.6. Faltas del atacante en la recepción:
 - 17.6.1. Una falta del atacante en la recepción sucede cuando el receptor contacta con el defensor antes, durante o inmediatamente después de que cualquiera de ambos jugadores intente atrapar el disco.

- 17.6.2. Si no se protesta la falta, es turnover, y el jugador defensor toma posesión del disco en el lugar donde ha sucedido la falta.
- 17.6.3. Si se ha completado el pase y se ha protestado la falta, el disco vuelve al lanzador.
- 17.7. Faltas del lanzador:
 - 17.7.1. Una falta del lanzador sucede cuando el lanzador contacta con un defensor que se encuentra en una posición legítima.
 - 17.7.2. El contacto fortuito que sucede durante el movimiento del lanzamiento no es motivo suficiente para ser considerado como falta, pero debe ser evitado.
- 17.8. Falta de obstrucción/bloqueo:
 - 17.8.1. Una falta de bloqueo ocurre cuando un jugador toma una posición que un oponente en movimiento será incapaz de evitar y se produce un contacto, y debe ser tratado como una falta de recepción o una falta indirecta, lo que sea aplicable.
- 17.9. Faltas indirectas:
 - 17.9.1. Una falta indirecta sucede cuando hay un contacto entre un receptor y un defensor, pero no influye de modo directo sobre el intento de atrapar el disco.
 - 17.9.2. Si no se protesta la falta, el jugador que la ha pitado puede recuperar cualquier desventaja de posición causada por la falta.
- 17.10. Faltas contemporáneas (“offsetting fouls”):
 - 17.10.1. Si tanto el atacante como el defensor pitan falta en la misma acción, el disco vuelve al lanzador.
 - 17.10.2. Si hay un contacto entre dos o más jugadores adversarios que se mueven simultáneamente hacia un mismo punto y no incide ni en la salud de ellos ni en la jugada, se considera falta contemporánea.

18. Infracciones y violaciones

- 18.1. Infracciones del marcaje:
 - 18.1.1. Las infracciones del marcaje abarcan:
 - 18.1.1.1. “Fast count”. El marcaje:
 - 18.1.1.1.1. Inicia la cuenta antes de que el disco esté en juego;
 - 18.1.1.1.2. No inicia o reinicia la cuenta con la palabra “stalling”;
 - 18.1.1.1.3. Cuenta en intervalos menores de un segundo;
 - 18.1.1.1.4. No resta o reinicia correctamente la misma cuando procede; o
 - 18.1.1.1.5. no inicia la cuenta a partir del número adecuado.
 - 18.1.1.2. “Straddle”. Cuando la línea imaginaria que une los pies del jugador que hace el marcaje pasa por el punto de pivote del lanzador.
 - 18.1.1.3. “Disc space”. Cualquier parte del defensor está a una distancia menor del diámetro del disco del torso del lanzador; si esta circunstancia es provocada por el movimiento del lanzador, no se trata de una infracción.
 - 18.1.1.4. “Wrapping”. Cuando la línea imaginaria que une las manos del jugador que hace el marcaje cruza el torso del lanzador, o cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo está por encima del punto de pivote del lanzador. Sin embargo, no se considerará infracción, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador.
 - 18.1.1.5. “Double team”. Cuando un defensor que no es el que hace el marcaje se sitúa a menos de tres metros del pivote del lanzador sin estar marcando activamente a otro atacante. Sin embargo, correr simplemente en esta área no se considerará “Double Team”.
 - 18.1.1.6. “Vision”. Un defensor usa cualquier parte de su propio cuerpo para obstruir deliberadamente la visión del lanzador.
 - 18.1.2. Una infracción del jugador que hace el marcaje puede ser protestada por la defensa; en tal caso el juego se detiene.
 - 18.1.3. Tras todas las infracciones enumeradas en 18.1.1 que no sean impugnadas, el marcador debe reanudar el conteo con el último número pronunciado antes de la llamada, menos uno (1).
 - 18.1.4. El jugador que hace el marcaje no puede continuar contando hasta que se haya corregido cualquier posicionamiento ilegal. Si lo hiciere, se considerará una infracción de marcaje.
 - 18.1.5. En lugar de pitar “infracción de marcaje”, el lanzador puede pitar “violación de marcaje” si:
 - 18.1.5.1. el conteo no es corregido.

- 18.1.5.2. No hay conteo,
 - 18.1.5.3. Hay una infracción notoria de marcado, o
 - 18.1.5.4. Hay un patrón de repetidas infracciones de marcado.
 - 18.1.6. Si el lanzador pita una infracción de marcaje, o una violación de marcaje, y también intenta un pase antes, durante o después de la llamada, la llamada no tiene consecuencias; y si el pase no se culmina, entonces el produce un turnover. Sin embargo, si el disco es devuelto al lanzador por otra falta, el conteo debe ser ajustado en consecuencia.
- 18.2. Travelling:
- 18.2.1. El lanzador puede intentar un pase en cualquier momento mientras esté dentro del campo o haya establecido el pie del pivote dentro del campo.
 - 18.2.1.1. Sin embargo un jugador de campo que recibe un pase mientras está en el aire, puede intentar un pase antes de entrar en contacto con el terreno.
 - 18.2.2. Tras haber atrapado el disco y haber aterrizado dentro del campo, el lanzador debe pararse lo más rápido posible y sin cambiar la dirección para establecer el punto del pivote.
 - 18.2.2.1. El lanzador puede lanzar el disco mientras reduce la velocidad, siempre y cuando mantenga el contacto con el terreno de juego durante el movimiento de lanzamiento.
 - 18.2.3. El lanzador puede cambiar de dirección únicamente después de haber establecido un punto de pivote; esto es, una parte del propio cuerpo debe permanecer en contacto constante con un punto del terreno de juego, denominado "punto de pivote".
 - 18.2.4. Un lanzador tumbado o arrodillado no tiene la obligación de establecer el pivote.
 - 18.2.4.1. Si se pone de pie no se considerará "travel", siempre que el pivote se establezca en el mismo lugar.
 - 18.2.5. Una infracción de travel sucede si:
 - 18.2.5.1. El lanzador establece el propio punto de pivote sobre un punto erróneo del terreno de juego;
 - 18.2.5.2. El lanzador cambia la dirección antes de establecer el punto de pivote o de lanzar el disco;
 - 18.2.5.3. Tras atrapar el disco el lanzador no reduce la propia velocidad lo antes posible;
 - 18.2.5.4. El lanzador no mantiene el pivote establecido hasta el lanzamiento del disco;
 - 18.2.5.5. El lanzador no mantiene el contacto con el terreno de juego durante el lanzamiento del disco;
 - 18.2.5.6. Un jugador con el fin de moverse en cualquier dirección, toca, hace malabares o desvía intencionadamente el disco por sí mismo.
 - 18.2.6. Tras una llamada de infracción de travel no protestada, el juego no se para.
 - 18.2.6.1. El lanzador establece el pivote sobre el punto correcto como le indica el jugador que ha pitado travel. Todo ello debe suceder sin ninguna demora por parte de los jugadores envueltos.
 - 18.2.6.2. Cualquier cuenta se detiene, y el lanzador no puede lanzar el disco hasta que no se haya establecido el pivote en el punto correcto.
 - 18.2.6.3. El jugador que hace el marcaje debe decir "stalling" antes de reiniciar la cuenta.
 - 18.2.7. Si, tras una infracción de travel y antes de corregir el pivote, el lanzador intenta un pase que resulta bueno, el equipo defensor puede pitar violación de travel. El juego se detiene y el disco vuelve al lanzador. El lanzador debe regresar al lugar ocupado en el momento de la infracción. El juego debe reiniciarse con un check.
 - 18.2.8. Si, tras una infracción de travel, el lanzador intenta un lanzamiento que resulta fallido, el juego prosigue.
 - 18.2.9. Tras una infracción de travel que se ha protestado y en la cual el lanzador aún no ha lanzado el disco, el juego se para.
- 18.3. Violaciones de pick (obstrucción).
- 18.3.1. Si un defensor está marcando activamente a un atacante y en sus intentos de moverse hacia o junto al atacante es obstaculizado por otro jugador, ese defensor puede pitar pick. Sin embargo, no es un pick si tanto el jugador que está siendo vigilado como el jugador obstructor están tratando de atrapar el disco.
 - 18.3.1.1. Antes de realizar la llamada "Pick", el defensor puede retrasar la llamada hasta dos (2) segundos para determinar si la obstrucción afectará la reproducción.
 - 18.3.2. Si el juego se ha parado, el jugador obstruido puede recuperar la posición que habría ocupado si la obstrucción no hubiese tenido lugar, salvo que se especifique otra cosa.
 - 18.3.3. Todos los jugadores deben hacer esfuerzos razonables para evitar realizar picks u obstrucciones.
 - 18.3.3.1. Durante cualquier parada los jugadores opuestos pueden acordar ajustar ligeramente sus ubicaciones para evitar obstrucciones potenciales.

19. Interrupciones

- 19.1. Interrupciones por lesión.
 - 19.1.1. Una interrupción por lesión puede ser pitada por el jugador lesionado o por cualquier jugador de su equipo.
 - 19.1.2. Una interrupción por lesión ha de ser pitada si un jugador tiene una herida con sangre; el jugador deberá ser sustituido inmediatamente y no podrá volver a entrar hasta que la herida sea tratada.
 - 19.1.3. Si la lesión no ha sido causada por el adversario, el jugador puede decidir permanecer en el campo o puede servirse de un time-out de los que le queden al equipo.
 - 19.1.4. Si la lesión fue provocada por el adversario, el jugador puede decidir quedarse en el campo o ser sustituido.
 - 19.1.5. Si el jugador lesionado abandona el campo, también el equipo contrario puede elegir cambiar a un jugador de los suyos.
 - 19.1.6. La interrupción por lesión se considera que se ha llamado en el momento de la lesión, a menos que el jugador lesionado elija continuar el juego antes de que se hiciera la llamada.
 - 19.1.7. Si el disco estaba en el aire cuando se pidió la interrupción por lesión, el juego continúa o bien hasta que el disco es atrapado, o hasta que golpee el suelo. Si la lesión no es el resultado de una falta, se prosigue con el juego o el turnover, y el juego se reinicia tras la interrupción.
- 19.2. Interrupciones técnicas.
 - 19.2.1. Cualquier jugador que se dé cuenta de una situación de peligro para otro/---s jugador/---es puede pitar "problema técnico" ("technical") y detener el juego. El juego debe detenerse inmediatamente.
 - 19.2.2. El lanzador puede pitar una interrupción técnica durante el juego para sustituir un disco en mal estado.
 - 19.2.3. Tras un interrupción técnica:
 - 19.2.3.1. Si la llamada o el problema no ha influido sobre la acción, el lanzamiento atrapado o el turnover es válido y el juego se reinicia desde ese punto;
 - 19.2.3.2. Si la llamada o el problema ha influido sobre la acción, el disco vuelve al lanzador.
- 19.3. Si un jugador es sustituido tras una lesión, o paro técnico por equipación irregular, el equipo contrario también puede optar por sustituir a un jugador.
 - 19.3.1. Los jugadores sustitutos adoptan completamente el estatus (posición, posesión, cuenta, etc.) de los jugadores a los que han sustituidos.

20. Time-Outs

- 20.1. El jugador que pide un time-out debe formar una "T" con las manos, o con una mano y el disco, y debe decir "time-out" en voz alta de modo que lo oigan todos los adversarios.
- 20.2. Cada equipo puede servirse de dos time-out por tiempo.
- 20.3. Tras el inicio de un punto y antes de que los dos equipos señalicen estar dispuestos para iniciar, un jugador cualquiera de cualquier equipo puede pedir un time-out. El time-out amplía en dos minutos el tiempo entre el inicio del punto y el siguiente lanzamiento inicial.
- 20.4. Tras el pull o lanzamiento de inicio únicamente el lanzador que tenga posesión del disco sin que haya tocado el suelo, puede pedir un time-out. El time-out comienza cuando se forma la "T", y dura setenta y cinco (75) segundos. Tras esa petición:
 - 20.4.1. No se permiten las sustituciones, excepto en caso de lesión.
 - 20.4.2. El juego se reinicia en el punto de pivote.
 - 20.4.3. El lanzador ha de ser el mismo.
 - 20.4.4. Todos los atacantes pueden tomar cualquier posición en el campo.
 - 20.4.5. Una vez que todos los atacantes han elegido su posición en el campo, los defensores pueden tomar cualquier posición en el campo.
 - 20.4.6. La cuenta permanece igual, a menos que se haya cambiado el jugador de marcaje.
- 20.5. Si el lanzador intenta pedir un time-out cuando su equipo ha agotado sus time-out, el juego se detiene. El jugador que le marca debe añadir dos segundos a la cuenta antes de reiniciarse el juego con un check. Si la cuenta resultante es diez o más, tiene lugar un turnover de stall-out.