

# Reglas del Ultimate WFDF 2009

Obra derivada en español de:  
Versión oficial WFDF efectiva desde el 14 Marzo del 2009

Versión oficial producida por el Comité de Reglas del Ultimate  
de la WFDF

## Contenido

Introducción	2
1. Espíritu de Juego	3
2. El Campo de Juego	5
3. Implementos	6
4. Punto, Gol y Juego	6
5. Equipos	7
6. Iniciando un Juego	7
7. El Saque (Pull)	8
8. Estatus del Disco	9
9. Establecer el Conteo (Stall count)	10
10. El Chequeo (The Check)	10
11. Fuera de los límites (Out-of-Bounds)	11
12. Receptores y Posicionamiento	13
13. Cambio de Posesión (Turnover)	14
14. Anotación	16
15. Llamando Faltas, Infracciones y Violaciones	17
16. Continuación del Juego después de llamada una falta o violación	18
17. Faltas	19
18. Infracciones y violaciones	21
19. Interrupciones	25
20. Tiempo Fuera	26
Definiciones	28
Licencia legal	32

## Apéndices

<b>Introducción</b>	<b>33</b>
<b>Apéndice A:</b>	
<b>Reglas de juego adicionales para Campeonatos WFDF</b>	<b>34</b>
A1. El Campo de juego	34
A2. Inicio de juego	34
A3. Duración del juego	34
A4. Límites de Tiempo	36
A5. Idioma	39
A6. Llamados por Falta y/o Violación	39
A7. Violaciones	40
<b>Apéndice B:</b>	
<b>Reglas adicionales para Campeonatos y eventos WFDF</b>	<b>40</b>
B1. Equipos	40
B2. Divisiones	41
B3. Implementos	42
B4. Uniforme	43
B5. Criterios de clasificación y para deshacer empates	44
B6. Funciones de un Oficial de juego	45
<b>Apéndice C:</b>	
Código Legal	46
<b>Apéndice D:</b>	
Reconocimientos	52

## Introducción

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

## 1. Espíritu de Juego

1.1. El Ultimate es un deporte de no-contacto y auto-arbitrado. Todos los jugadores son responsables de administrar y adherirse a las reglas. El Ultimate descansa sobre el Espíritu de Juego que pone la responsabilidad del juego limpio y justo sobre cada jugador.

1.2. Se cree que ningún jugador incumplirá las reglas intencionalmente; por lo cual no hay penalidades severas a las infracciones, en cambio si un método para resumir la jugada de manera que se simule lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese existido infracción.

1.3. Los jugadores deben ser conscientes del hecho que están actuando como mediadores en todo arbitraje entre equipos. En tales situaciones, los jugadores deben:

1.3.1. Saber las reglas;

1.3.2. Ser justos a conciencia y objetivos;

1.3.3. Ser honestos;

1.3.4. Explicar sus puntos de vista de forma clara y concisa;

1.3.5. Permitir a los oponentes una oportunidad razonable para hablar;

1.3.6. Resolver las discusiones lo más pronto posible; y

1.3.7. Usar lenguaje respetuoso.

1.4. Se fomenta la competencia de alto nivel, pero esto nunca debe sacrificar el respeto mutuo entre los jugadores, la adherencia a las reglas del juego acá acordadas, o el simple hecho de disfrutar del mismo.

1.5. Las siguientes acciones son ejemplo de buen espíritu:

1.5.1. Informar a un compañero de equipo que ha realizado un llamado errado o innecesario, u ocasionado una falta o violación.

1.5.2. Retractarse de un llamado cuando usted crea que este no fue necesario.

1.5.3 Felicitando a un oponente por una buena jugada o por buen espíritu.

1.5.4. Presentándose a su oponente; y

1.5.5. Reaccionando calmadamente ante desacuerdos o provocaciones.

1.6. Las siguientes acciones son violaciones claras del Espíritu de Juego y deben ser evitadas por todos los participantes:

1.6.1. Jugadas peligrosas y conducta agresiva;

1.6.2. Faltas intencionales u otras intenciones por violar las reglas;

1.6.3. Provocando o intimidando a los oponentes;

1.6.4. Celebrando de forma irrespetuosa después de una anotación;

1.6.5. Realizando llamados en retaliación a un llamado o del oponente; y

1.6.5. Pedir un pase al oponente.

1.7. Los equipos son guardianes del Espíritu de Juego, y deben:

1.7.1. Tomar la responsabilidad de enseñar a sus jugadores las reglas y el buen espíritu de juego;

1.7.2. Disciplinar a los jugadores que demuestren poco espíritu de juego; y

1.7.3. Dar retroalimentación constructiva a otros equipos sobre cómo mejorar su adherencia al Espíritu de Juego.

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

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

1.10. Las reglas deben ser interpretadas por los jugadores directamente involucrados en la jugada, o por los jugadores que tengan la mejor perspectiva de la misma. Aquellos no-jugadores, a excepción del capitán,

deben abstenerse de involucrarse. Sin embargo para llamadas relativas a los "fuera de límites" (out-of-bounds) y "disco caído" (down), los jugadores pueden buscar el punto de vista de los no-jugadores con el fin de ayudarles a hacer la llamada apropiada.

1.11. Si los jugadores no llegan a un acuerdo sobre lo ocurrido en la jugada, el disco deberá regresar al ultimo lanzador no-discutido.

## 2. El Campo de Juego

2.1. El campo de juego es un rectángulo de cien (100) metros de largo por treinta y siete (37) metros de ancho (ver Figura 1).

2.2. El perímetro del campo de juego es la línea perimetral y consiste 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. El campo de juego esta dividido en, el campo de juego central, que es de sesenta y cuatro (64) metros de largo por treinta y siete (37) metros de ancho, y dos (2) zonas de gol ubicadas a cada extremo del campo de juego central, estas de dieciocho (18) metros de profundidad por treinta y siete (37) metros de ancho.

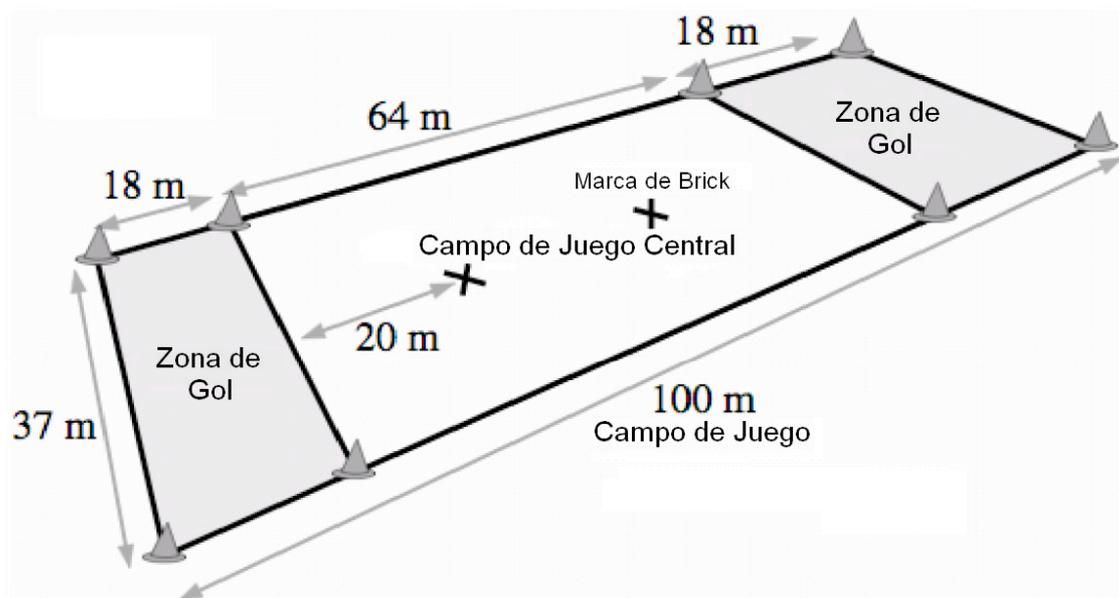
2.5. Las líneas de gol son aquellas líneas que separan el campo de juego central de las zonas de gol, y forman parte del campo de juego central.

2.6. La marca del "Brick" es una intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro de largo sobre el campo de juego central, ubicada en medio de las líneas laterales y a veinte (20) metros de cada línea de gol.

2.7. Todas las líneas son entre setenta y cinco (75mm) y ciento veinte (120mm) milímetros de ancho, y deben ser marcadas con un material no corrosivo o cáustico.

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

2.9. El entorno inmediato del campo de juego se mantendrá libre de objetos móviles. Si el juego se ve obstaculizado por no-jugadores u objetos dentro de los tres (3) metros de la línea de perímetro, cualquier jugador obstruido o lanzador en posesión puede llamar "Violación" y reiniciar el conteo a nueve (9) máximo.



**Fig. 1**

### 3. Implementos

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

### 4. Punto, Gol y Juego

- 4.1. Un Juego consiste en un número de puntos. Cada punto finaliza con la anotación de un Gol.
- 4.2. Un Juego finaliza y es ganado por el equipo que primero anote diecisiete (17) goles.
- 4.3. Un Juego está separado en dos (2) períodos, llamados "mitades". La mitad de tiempo ocurre cuando uno de los equipos primero anota nueve (9) goles.

4.4. El primer punto de cada período comienza justo con el inicio de esa mitad.

4.5. Después que un gol es anotado, y el juego no se ha ganado o no se ha alcanzado la mitad de tiempo:

4.5.1. El siguiente punto comienza inmediatamente; y

4.5.2. Los equipos intercambian las zonas de gol que estaban defendiendo; y

4.5.3. El equipo que anotó pasa a defender y realiza el siguiente saque (pull).

4.6. Una variación a la estructura básica podrá ser aplicada para adaptarse a competiciones especiales, número de jugadores, edad de los jugadores o espacio disponible.

## 5. Equipos

5.1. Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto.

5.2. Un equipo podrá realizar sustituciones (ilimitadas) solo después de anotado un gol y antes del siguiente saque o "pull", excepto que sea por lesión (Sección 19).

5.3. Cada equipo debe nominar a un capitán para representar el equipo.

## 6. Iniciando un Juego

6.1. Los capitanes de los dos equipos determinan de manera justa, cuál equipo escoge primero entre:

6.1.1. Ya sea recibir o lanzar el saque (pull) inicial; o

6.1.2. Cual zona de gol van a defender.

6.2. Al otro equipo se le da la opción restante.

6.3. Al inicio de la segunda mitad, estas opciones iniciales se intercambian.

## 7. El Saque (Pull)

7.1. Al inicio del juego, después del medio tiempo o después de una anotación, el juego comienza con un lanzamiento libre, llamado Saque o "Pull" en inglés.

7.1.1. Los equipos deben estar preparados para el saque sin justificar demora.

7.2. El saque consiste en un jugador de la defensa lanzando el disco para comenzar el juego después que la ofensa esta lista.

7.3. El equipo en ofensa debe señalar su disposición, teniendo al menos un jugador alzando la mano sobre su cabeza.

7.4. Una vez listos, y antes de que el saque sea liberado, todos los jugadores en ofensa deben pararse con un pie en la línea de su zona de gol a defender y sin cambiar de posición los unos los otros.

7.5. Todos los jugadores en defensa deben estar por completo dentro de su zona de gol a defender al momento en que el saque (pull) es liberado.

7.6. Si el equipo opuesto llama una violación de 7.4 o 7.5, el saque será repetido.

7.7. Tan pronto el disco es liberado, todos los jugadores podrán moverse en cualquier dirección.

7.8. Ningún jugador en el equipo defensa podrá tocar el disco después de un saque, si no hasta que un jugador del equipo ofensivo lo toque o que el disco haga contacto con el suelo.

7.9. Si un jugador de la ofensa, en los límites o fuera de los límites del campo de juego, toca el disco antes de que este caiga en el piso, y el equipo ofensivo falla en atraparlo, esto resulta en un cambio de posesión (turnover). Un saque caído ("dropped pull").

7.10. Si el disco inicialmente entra en contacto con el suelo y nunca sale del límite del campo, o es atrapado dentro de los límites, entonces el lanzador establece su pivot donde el disco se detuvo.

7.11. Si el disco inicialmente entra en contacto con el suelo y luego sale del límite del campo sin hacer contacto con algún jugador ofensivo, entonces el lanzador establece su pivot en el punto más cercano del

campo de juego central por donde el disco salió de los límites. (Sección 11.7)

7.12. Si el disco sale del límite del campo después que un jugador ofensivo lo haya tocado, o si el saque es atrapado por un jugador ofensivo fuera de los límites del campo, el lanzador establece su pivot en el punto más cercano del campo de juego por donde el disco pasó a estar fuera de los límites. (Sección 11.7)

7.13. Si el disco sale del límite del campo, sin haber tocado el campo de juego o a un jugador ofensivo, entonces el lanzador podrá establecer su pivot ya sea en, la marca de "Brick" cercana a la zona de gol por defender, o sobre el campo de juego central en el espacio más cercano por donde el disco salió del límite del campo (Sección 11.7). El jugador ofensivo que tenga la intención de lanzar, debe señalar la opción de "Brick" antes de levantar el disco, extendiendo por completo un brazo por encima de su cabeza.

## 8. Estatus del Disco

8.1. El disco es muerto y ningún cambio de posesión es posible:

8.1.1. Después de iniciado un punto, hasta que el saque sea liberado.

8.1.2. Después de un saque o de un cambio de posesión, cuando el disco deba ser llevado a la posición correcta de pivot y hasta que esta sea establecida; o

8.1.3. Cuando una jugada está detenida ante cualquier llamado, o cualquier otra interrupción del juego, hasta que el disco sea chequeado en juego.

8.2. Un disco que no es muerto es vivo.

8.3. Un lanzador no puede transferir la posesión de un disco muerto a otro jugador.

8.4. Cualquier jugador podrá tratar de detener un disco que rueda o deslice, después que este haya tocado el suelo.

8.5. Si, en el intento de detener tal disco, un jugador altera la posición del disco significativamente, entonces cualquier jugador oponente podrá

hacer un llamado de "Violación", y la jugada se reanuda chequeando el disco en el lugar donde este tuvo su primer contacto.

8.6. Después de un cambio de posesión, el equipo que gana la posesión debe continuar el juego sin retraso. El jugador con la intención de lanzar debe moverse, con ritmo o rápidamente, directo a retomar el disco y a establecer su pivot.

## 9. Establecer el Conteo (Stall Count)

9.1. La marca administra y establece un conteo al lanzador anunciando "Contando" o "Stalling" en ingles, y luego cuenta de uno (1) a diez (10). El intervalo entre el comienzo de cada palabra del conteo debe ser de al menos un (1) segundo.

9.2. Al establecer el conteo, este debe ser audible claramente al lanzador.

9.3. La marca puede comenzar a establecer el conteo solamente cuando el disco se encuentre vivo.

9.4. La marca solo puede comenzar y continuar el conteo, cuando este a tres (3) metros del lanzador, y con todo los defensores legítimamente posicionados (Sección 18.1).

9.5. Si la marca se mueve a más de 3 metros del lanzador, o si otro jugador se convierte en la marca, la continuación del conteo deberá reiniciarse desde uno (1).

9.6. Para reanudar un conteo "en un máximo n", donde "n" es un número entre uno (1) y nueve (9), quiere decir que se anuncia "Contando" ("Stalling"), seguido por el conteo a un numero mas del último número pronunciado antes de la interrupción del juego, o por "n" si el valor de ese número es mayor que "n".

## 10. El Chequeo (The Check)

10.1. Cuando la jugada se detenga durante un punto por un tiempo fuera, falta, violación, cambio de posesión contestado (contested turnover), interrupción de seguridad o por lesión; la jugada tendrá que ser reanudada lo más pronto como sea posible con un "Chequeo".

10.2. Excepciones en caso de tiempo fuera:

10.2.1 Todos los jugadores tendrán que retomar las posiciones que tenían cuando el evento que causo la interrupción ocurrió.

10.2.2. Si el disco se encontraba en el aire cuando el evento que causo la interrupción ocurrió, y el disco es devuelto a el lanzador para reanudar la jugada, todos los jugadores tendrán que retomar la posición que tenían al momento que el disco fue soltado por su lanzador.

10.2.3. Todos los jugadores deben permanecer estáticos en su posición hasta que el disco sea chequeado en juego (checked in).

10.3. Cualquier jugador puede extender brevemente una interrupción del juego para corregir una falla en los implementos, pero una jugada activa no deberá ser interrumpida con tales propósitos.

10.4 La persona chequeando el disco en juego, debe primero verificar con su oponente más cercano si su equipo se encuentra listo.

10.5. Para reanudar una Jugada:

10.5.1. Si el disco se encuentra al alcance de un defensor, este tendrá que tocar el disco y llamar disco en juego ("Disc In");

10.5.2. Si el disco no se encuentra al alcance de un defensor, el lanzador tendrá que tocar el piso con el disco y llamar disco en juego ("Disc In"); o

10.5.3. Si el disco no se encuentra al alcance de un defensor y no hay lanzador, el defensor mas cercano al disco deberá llamar disco en juego (" Disc In").

10.8. Si el lanzador intenta hacer un pase antes del chequeo, o una violación de 10.2 es llamada, sin importar si el pase fue completado o no, este no es tomado en cuenta y la posesión del disco retorna al lanzador.

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

11.1. El campo de juego entero esta dentro del límite o in-Bounds en ingles. Las líneas perimetrales no son parte del campo de juego y están fuera del límite en ingles Out-of-Bounds. Todos los no-jugadores son parte del área fuera del límite (Out-of-Bounds).

11.2. El área fuera de los límites (Out-of-Bounds) consiste en todo aquello que no está dentro del límite (in-Bounds), y en todo lo que esté en contacto con el mismo, a excepto por los jugadores de la defensa, quienes en todo momento están considerados dentro del límite con el propósito de que puedan realizar alguna jugada sobre el disco.

11.3. Un jugador de la ofensa que no está fuera del límite (Out-of-Bounds) se encuentra dentro del límite (in-Bounds).

11.3.1. Un jugador en el aire retiene su estado dentro/fuera del límite hasta que entre en contacto con el campo de juego o con el área fuera del límite.

11.3.2. Un jugador que entre en contacto con el área de fuera del límite después de haber capturado el disco dentro del límite, sigue considerado dentro del límite.

11.3.2.1. Si el lanzador ha dejado el campo de juego, este debe establecer su pivot en el punto del campo de juego por donde cruzó la línea perimetral (a menos que 14.2 entre en efecto).

11.3.3. El contacto entre los jugadores no confiere el estado de estar dentro o fuera de los límites el uno del otro.

11.4. El disco está dentro del límite (in-Bounds) una vez que este vivo, o cuando la jugada es iniciada o reanudada.

11.5. El disco pasa a estar fuera del límite una vez que hace su primer contacto con el área fuera del límite o hace contacto con un jugador ofensivo que se encuentre fuera del límite. Un disco en posesión de un jugador ofensivo tiene el mismo estado de dentro o fuera del límite como el jugador. Si el disco entra en posesión simultánea con más de un jugador de la ofensa, y uno de ellos pasa a estar fuera del límite, el disco se declara fuera del límite.

11.6. El disco puede volar fuera de las líneas perimetrales y volver al campo de juego, y también los jugadores pueden salir fuera del límite para realizar una jugada sobre el disco.

11.7. El lugar por el que salió un disco de los límites es el lugar donde, estuvo previo a ponerse en contacto fuera del límite o con un jugador fuera del límite; fue el disco más reciente en estar:

11.7.1. Parcial o totalmente sobre el campo de juego; o

### 11.7.2. En contacto de jugador dentro de límite.

11.8. Para continuar la jugada después de un cambio de posesión por fuera del límite, el lanzador debe establecer si pivota en el punto más cercano del campo de juego central por donde el disco pasó ha estar fuera del límite.

11.9. Si el disco se encuentra fuera del límite y a más de tres metros desde el punto de pivota, no-jugadores pueden recoger el disco para acercarlo. El lanzador debe cargar el disco los últimos tres metros hacia el campo de juego.

## 12. Receptores y Posicionamiento

12.1. Un jugador atrapa el disco demostrando y manteniendo control de un disco que no gira.

12.2. Si un jugador pierde control del disco debido al contacto posterior con el suelo, o con un compañero de juego, o con un jugador del equipo contrario legítimamente posicionado, se considera que la captura no se produjo.

12.3. Los siguientes son considerados cambios de posesión ("turnover"), y se señala que no hubo captura cuando:

12.3.1. Un receptor de la ofensa se encuentra fuera de los límites al momento de entrar en contacto con el disco; o

12.3.2. Si después de capturar el disco, el receptor ofensivo hace su primer contacto fuera del límite mientras mantiene la posesión del disco.

12.4. Después que un jugador captura el disco, este pasa a ser el lanzador.

12.5. Si el disco es capturado simultáneamente por jugadores de la ofensa y la defensa, entonces la ofensa mantiene la posesión del disco.

12.6. Un jugador en una posición establecida, tiene derecho a mantenerse en esa posición y no debe ser contactado por ningún oponente.

12.7. Cuando un jugador esta haciéndole una jugada al disco, el jugador oponente no debe moverse con la intención de impedirle los movimientos, a menos que este también este haciéndole una jugada al disco.

12.8. Un jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición en el campo, siempre y cuando dicha posición no se encuentre ocupada por un oponente, y no ocasione algún contacto al posicionarse.

12.9. Cuando el disco se encuentra en el aire, todos los jugadores deberán tratar de evitar el contacto entre sí, y no hay situación alguna donde un jugador pueda justificar la iniciación del contacto. "Haciendo una jugada al disco" no es una excusa válida para iniciar el contacto con otros jugadores.

12.10. Ciertos contactos incidentales que no afectan el resultado de una jugada o la seguridad de los jugadores pueden ocurrir, como por ejemplo dos o más jugadores moviéndose hacia el mismo punto. Los contactos incidentales deben ser reducidos al mínimo, pero no son considerados falta.

12.11. Todos los jugadores tienen derecho al espacio inmediatamente sobre ellos. Un oponente no debe obstruir a un jugador de ocupar este espacio.

12.12. Ningún jugador puede asistir físicamente el movimiento de otro jugador.

## 13. Cambio de Posesión (Turnover)

13.1. Un Cambio de Posesión o "Turnover" en ingles, quiere decir que se transfiere la posesión del disco de un equipo al otro y ocurre cuando:

13.1.1. El disco entra en contacto con el suelo mientras no se encuentra en la posesión de algún jugador de la ofensa, un "Disco caído" ("down");

13.1.2. El disco es entregado de un jugador de la ofensa a otro sin haber estado completamente libre de contacto por ambos jugadores, una "Entrega en mano" ("hand-over");

13.1.3. El lanzador hace rebotar intencionalmente el disco en otro jugador para él mismo recibir el pase, un "Rebote" ("deflection);

13.1.4. En el intento de un pase, el lanzador hace contacto con el disco una vez que este ya ha salido de sus manos, pero sin antes haber tenido contacto con otro jugador, un "Doble contacto" ("double-touch");

13.1.5. Un pase es atrapado por un jugador de la defensa, "Intercepción";

13.1.6. El disco pasa a estar fuera del limite, "Fuera del limite" (Out-of-Bounds);

13.1.7. El lanzador no ha soltado el disco antes que la marca comience a pronunciar el principio de la palabra "Diez" (10) en el conteo establecido, "Conteo-fuera" ("Stall-out");

13.1.8. Cuando la ofensa recibiendo tiene una falta no-contestada; o

13.1.10. Durante el saque, el equipo receptor toca el disco antes que este entre en contacto con el suelo y falla en atraparlo, "saque caído" ("dropped pull").

13.2. Si no es claro si ocurrió un cambio de posesión, rápidamente los jugadores con la mejor perspectiva hacen el llamado. Si ambos equipos está en desacuerdo, entonces llaman "contesto" ("contest"), y:

13.2.1. Se devuelve el disco al lanzador; y

13.2.2. Cualquier conteo se reanuda a un máximo de nueve (9).

13.3. Si ocurre un Conteo rápido ("Fast-count"), de forma tal que la ofensa no tuvo una oportunidad razonable para hacer el llamado a Conteo rápido ("Fast-count") antes de llamado el "Conteo-fuera" ("Stall-out"), la jugada es manejada como un Conteo-fuera contestado (contested stall-out) (13.2).

13.4. Si el lanzador llama un "Conteo-fuera contestado" (contested stall-out) pero a su vez intenta un pase que no se completa, se produce un cambio de posesión ("turn") y el juego continua.

13.5. Después de un cambio de posesión ("turn") la ubicación es donde:

13.5.1. El disco se detiene o es tomado por un jugador ofensivo; o

13.5.2. El jugador que hace la intercepción se detiene; o

13.5.3. El lanzador se encontraba, en los casos de las reglas 13.1.2, 13.1.3, 13.1.4, 13.1.7; o

13.5.4. Ocurrió una falta no-contestada de la ofensa recibiendo.

13.6. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en el campo de juego central, el lanzador debe establecer su pívot en ese punto.

13.7. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que la defensa estaba atacando, el lanzador debe establecer su pívot en el punto más cercano sobre la línea de gol.

13.8. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra en la zona de gol que la ofensa estaba defendiendo, el lanzador puede elegir donde establecer el pívot:

13.8.1. En la ubicación del cambio de posesión, permaneciendo en ese punto o simulando un pase; o

13.8.2. Hacia la ubicación del cambio de posesión, en el punto más cercano a la línea de gol; o

13.8.3. Moviéndose inmediatamente y circulando, determina donde establecer el su pívot y esto no se puede revertir.

13.9. Si la ubicación del cambio de posesión se encuentra fuera del límite, la jugada continua acorde a la Sección 11.7.

13.10. Si, después de un cambio de posesión la jugada ha continuado inadvertidamente, el juego se detiene y el disco se devuelve a la ubicación del cambio de posesión, los jugadores vuelven a la posición que tenían al momento en que el cambio de posesión ocurrió, y la jugada se reanuda con un chequeo.

## 14. Anotación

14.1. Un gol es anotado cuando un jugador dentro de los límites atrapa un pase legítimo, y después de atrapado el disco todos sus primeros puntos de contacto simultáneos, están por completo dentro de la zona de gol que este se encuentra atacando (nota 12.1 y 12.2).

14.2. Si un jugador en posesión del disco termina detrás de la línea de gol que esta atacando, sin anotar un gol acorde a la regla 14.1, entonces el jugador establece su pívot en el punto más cercano a la línea de gol.

14.3. El momento en que un gol es anotado se determina cuando, después de atrapado el disco, el primer contacto es hecho en la zona de gol.

## 15. Llamando Faltas, Infracciones y Violaciones

15.1. El incumplimiento de las reglas debido a un contacto no-incidental entre dos o más jugadores oponentes es una falta.

15.2. El incumplimiento de las reglas relativas a una marca o a cometer un "travel" es una infracción. Las infracciones no paran el juego.

15.3. Cualquier otro incumplimiento de las reglas es una violación.

15.4. Solo el jugador sobre el cual la falta es cometida podrá reclamarla, llamando "falta".

15.5. Cualquier jugador oponente podrá reclamar una infracción, llamando el nombre específico de la infracción.

15.6. Cualquier jugador oponente podrá reclamar una violación, llamando el nombre específico de la violación o solo "violación", a menos que una regla en particular lo especifique de otra forma.

15.7. Los llamados deben hacerse inmediatamente después que ocurre el incumplimiento.

15.8. Si el jugador del equipo sobre el cual fue llamada la "falta", "infracción" o "violación" esta en desacuerdo con lo ocurrido, este debe llamar "contesto" o "contest" en ingles

15.9. Si un jugador llamando una "falta", "violación" o "contesto" seguidamente determina que este llamado fue innecesario, puede retractar el llamado, diciendo "me retracto" ("retracted"). El juego se reanuda con un chequeo.

15.10. Para establecer el conteo después de una "falta", "violación" o "contesto", este se resume de las siguientes maneras:

15.10.1. Después de una "falta o "violación" por la defensa:

15.10.1.1. Si no es contestada el conteo se restablece a uno (1);

15.10.1.2. Si es contestada, todo conteo se restablece a máximo seis (6).

15.10.2. Después de una “falta” ocasionada por la ofensa, sea contestada o no, todo conteo se restablece a máximo nueve (9).

15.10.3. Después de una “violación” por la ofensa:

15.10.3.1. Si no es contestada el conteo se restablece a máximo (9);

15.10.3.2. Si la “violación” es contestada, todo conteo se restablece a máximo seis (6).

15.10.4. Después de una compensación simultanea de las faltas o violaciones, cualquier conteo se restablece a máximo seis (6).

15.10.5. Para todos los otros llamados que sean contestados, cualquier conteo se restablece a máximo seis (6).

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

16.1 Siempre que una Falta o Violación sea llamada, el juego se detiene inmediatamente y no hay posibilidad de un cambio de posesión.

16.1.1. Sin embargo, si la falta o violación es llamada:

16.1.1.1. En contra del lanzador y este intenta un pase enseguida, o

16.1.1.2. cuando el lanzador esta en el acto de lanzar, o

16.1.1.3. cuando el disco esta en el aire, entonces el juego continúa hasta que la posesión sea establecida.

16.1.2. Una vez la posesión ha sido establecida:

16.1.2.1. Si el equipo que llama la falta o violación gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada debe continuar. Los jugadores que reconozcan este hecho deben llamar inmediatamente “en juego” (“Play On”) para indicar la invocación a esta regla.

16.1.2.2. Si el equipo que llama la falta o violación no gana o retiene la posesión del disco como resultado de un pase, la jugada debe detenerse.

16.1.2.2.1. Si el equipo que llama la falta o violación cree que la posesión del disco fue afectada por la falta o violación, el disco se devuelve al lanzador y la jugada se reanuda con un chequeo (a menos que una regla en específico lo designe de otra forma).

16.1.2.2.2. Si el equipo que llama la falta o violación cree que la falta o violación no ha afectado la posesión, la jugada permanece, estos organizaran cualquier desventaja posesional causada por la falta o violación y la jugada se reanuda con un chequeo.

## 17. Faltas

### 17.1. Jugadas Peligrosas (Dangerous Play):

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

### 17.2. Faltas Defensivas (del defensor) recibiendo:

17.2.1. Una falta de la defensa recibiendo ocurre cuando un defensor inicia el contacto con un receptor antes o durante el intento de atrapar el disco.

#### 17.2.2. Después de una falta de la defensa recibiendo:

17.2.2.1. Si es en la cancha de juego de central o el la zona de gol a defender, el receptor gana la posesión en el momento de la infracción.

17.2.2.2. Si es en la zona de gol a atacar, el receptor gana la posesión en el punto más cercano a la línea de gol, y el jugador que cometió la falta debe marcarlo allí; o

17.2.2.3. Si la falta es contestada, el disco se devuelve al lanzador.

### 17.3. Faltas fuera por fuerza (Force-out fouls):

17.3.1. Una falta “fuera por fuerza” ocurre cuando, un receptor en el aire atrapa el disco y antes de aterrizar recibe una falta de un defensor, y el contacto ocasiona que el receptor:

17.3.1.1. Aterrice fuera del limite en vez de dentro del limite;  
o

17.3.1.2. Aterrice en el campo de juego central en vez del área de gol que esta atacando.

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

17.3.3. Si la falta “fuera por fuerza” es contestada, y el receptor ha aterrizado fuera de los límites, el disco retorna al lanzador, de lo contrario el disco se queda con el receptor.

### 17.4. Faltas Defensivas lanzando:

17.4.1. Una Falta Defensiva lanzando ocurre cuando:

17.4.1.1. Un jugador defensivo se encuentra ilegalmente posicionado (sección 18.1), y se produce un contacto con el lanzador; o

17.4.2. Un jugador defensivo inicia contacto con el lanzador, o una parte de su cuerpo se esta moviendo y hace contacto con el lanzador, previamente al lanzamiento.

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

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

17.5.2. Si el receptor se encontraba en la zona de gol que ataca, y la falta no es contestada, el gol es otorgado.

### 17.6. Faltas de la Ofensa recibiendo:

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

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

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

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

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

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

#### 17.8. Faltas por Bloqueo:

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

#### 17.9. Faltas Indirectas:

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

17.9.2. Si la falta no es contestada, el jugador sobre el cual se cometió la falta podrá organizar su posición de cualquier desventaja que se le haya causado.

#### 17.10. Falta Compensatorias:

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

## 18. Infracciones y Violaciones

#### 18.1. Infracciones marcando:

18.1.1. Las infracciones marcando incluyen lo siguiente:

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

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

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

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

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

18.1.1.1.5 No iniciar el conteo con el número correcto.

18.1.1.2. Montar ("Straddle") – es cuando el punto de pivót del lanzador se monta sobre la línea entre los pies del jugador defensivo.

18.1.1.3. Espacio de Disco ("Disc Space") – es cuando cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo esta a una distancia menor al diámetro de un disco, del torso o el pivót del lanzador. Sin embargo, si esta situación es causada únicamente por el movimiento del lanzador, no es considerada una infracción.

18.1.1.4. Encerrando ("Wrapping") – es cuando un jugador defensivo utiliza sus brazos para prevenir al lanzador "pivotear" en cualquier dirección.

18.1.1.5. Marca Doble ("Doble Team") – es cuando mas de un (1) jugador defensivo se encuentra a menos de tres (3) metros del punto de pivót, y a mas de tres (3) metros de separación de los otros jugadores ofensivos.

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

18.1.1.7. "Contacto" – es cuando un jugador defensivo hace contacto con el lanzador antes de la liberación del disco y no durante el movimiento de lanzamiento. Sin embargo, si este contacto es causado exclusivamente por el movimiento del lanzador, no es una infracción.

18.1.2. Una infracción marcando puede ser contestada por la defensa, en este caso la jugada se detiene.

18.1.3. En el primer llamado por infracción que no sea contestado, la marca debe sustraer dos (2) segundos al conteo y continuar.

18.1.4. La marca no podrá reanudar el conteo hasta que se corrija cualquier posicionamiento ilegal. De lo contrario resultaría sucesivamente en una infracción marcando.

18.1.5. Durante un mismo lanzador, cualquier llamado sucesivo a una infracción marcando que no sea contestada, la marca deberá reanudar el conteo a uno (1) y continuar.

18.1.6. Si el lanzador intenta un pase y una infracción marcando es llamada durante el movimiento del lanzamiento o cuando el disco está en el aire, la llamada no tiene consecuencias.

## 18.2. Infracciones por caminar ("Travel"):

18.2.1. El lanzador podrá intentar un pase en cualquier momento, siempre y cuando se encuentre enteramente dentro de los límites, o haya establecido su punto de pivot dentro de los límites.

18.2.2. Cuando un jugador dentro del límite atrape un pase mientras esta en el aire, podrá intentar un pase antes de contactar el piso.

18.2.3. Después que el lanzador atrape el disco aterrizando dentro del límite, este debe reducir su velocidad tan pronto como le sea posible y sin cambiar de dirección.

18.2.3.1. El lanzador puede soltar el disco mientras reduce la velocidad, en la medida en que mantenga el contacto con el campo de juego durante todo el movimiento de lanzamiento.

18.2.4. El jugador puede cambiar de dirección "pivoteando", solo estableciendo el "punto de pivot" con una parte de su cuerpo que mantenga contacto constante con un cierto punto del campo de juego, llamado "Punto de Pívo".

18.2.5. Un lanzador que está acostado o de rodillas no necesita establecer un pivot.

18.2.5.1. Una vez detenido, su centro de masa determinara su "punto de pivot", y no debe moverse aparte de ese punto mientras se encuentre acostado o arrodillado.

18.2.5.2. Si se levanta, este debe establecer su pivot en ese punto.

18.2.6. Una Infracción por caminar ("Travel") ocurre si:

18.2.6.1. El lanzador establece su punto de pivot incorrectamente dentro del campo de juego;

18.2.6.2. El lanzador cambia de dirección antes de establecer un pivot o de soltar el disco;

18.2.6.3. El lanzador falla en reducir su velocidad lo más pronto posible;

18.2.6.4. El lanzador falla en mantener establecido su punto de pivot hasta que libere del disco;

18.2.6.5. El lanzador falla en mantener el contacto con el campo de juego durante el movimiento de lance; o

18.2.6.6. Un receptor intencionalmente hace malabares o desvía disco hacia el mismo a fin de avanzar en cualquier dirección.

18.2.7. El juego no se detiene después de un llamado a Infracción por caminar ("Travel") no contestado.

18.2.7.1. El lanzador establece su pivot en el espacio correcto, como es indicado por el jugador que hizo el llamado de "Travel". Esto debe ocurrir sin retraso de ninguno de los jugadores implicados.

18.2.7.2. Todo conteo iniciado se detiene en pausa, y el lanzador no debe liberar el disco hasta que el pivot sea establecido en el punto correcto.

18.2.7.3. Un jugador defensivo debe decir "en Juego" ("Play On") tan pronto como el pivot sea establecido.

18.2.7.4. La marca debe decir "Contando" o "en Juego" ("Play On" o "Stalling") antes de reanudar la continuación del conteo.

18.2.8. Si, después de una infracción por "Travel" y antes de corregir el pivot el lanzador hace un lance y completa un pase, el equipo defensivo puede llamar "Violación". El juego se detiene y el disco se devuelve al lanzador.

18.2.9. Si, después de una infracción por "Travel", el pase del lanzador es incompleto, el juego debe continuar.

18.2.10. El juego se detiene después de una infracción contestada por "travel", donde el lanzador no ha soltado el disco.

### 18.3. Violaciones por obstrucción ("Pick"):

18.3.1. Si un jugador defensivo se encuentra cubriendo de cerca un jugador ofensivo y se ve impedido en el movimiento hacia/con su jugador por otro jugador, el jugador defensivo puede llamar a "Pick".

18.3.2. Una vez el juego se detiene, el jugador obstruido podrá moverse a la posición que él considere hubiese tenido de no haber ocurrido la obstrucción. El disco se devuelve al lanzador (si el disco ha sido lanzado) y cualquier conteo en curso se reanuda desde máximo nueve (9).

## 19. Interrupciones

### 19.1. Interrupciones por Lesión

19.1.1. Una interrupción por "Lesión" puede ser llamada por el jugador lesionado o por un compañero de equipo si éste no está en la capacidad de hacer el llamado inmediatamente, en este caso se dice que el llamado ocurrió en el momento de la lesión.

19.1.2. Si cualquier jugador tiene una herida abierta o sangrante, una interrupción por lesión debe ser llamada y el jugador debe tomar un reemplazo por lesión, este no podrá reincorporarse al juego hasta que la herida sea tratada y sellada.

19.1.3. Si la lesión no es resultado de una falta (sea contestada o no) el jugador debe ser sustituido o por el contrario este puede optar por quedarse.

18.1.4. Si el jugador lesionado deja el campo del juego, el equipo oponente también podrá optar por la sustitución de un jugador.

19.1.5. Si el jugador lesionado atrapa el disco y lo deja caer debido a la lesión, entonces éste retiene la posesión del disco.

18.1.6. Por causa de una lesión los jugadores suplentes asumen por completo (posición, posesión, conteo establecido, etc.) el estado del jugador al que están sustituyendo.

## 19.2. Interrupciones Técnicas

19.2.1. Cualquier jugador que reconozca una situación que pueda poner en peligro a los jugadores. Podrá hacer un llamado a "Parada Técnica" para detener el juego.

19.2.2. Durante una jugada el lanzador puede hacer una interrupción técnica, para reemplazar un disco severamente dañado.

19.3. Si el disco estaba en el aire cuando una interrupción es llamada, la jugada continúa hasta que la posesión del disco sea determinada:

19.3.1. Si la lesión o el asunto de seguridad no afectó la jugada, la continuación o el cambio de posesión se mantiene, y la jugada se reanuda en ese punto.

19.3.2. Si la lesión o asunto de seguridad afectó la jugada, el disco se devuelve al lanzador y el conteo se reanuda a máximo nueve (9).

19.4. En juegos cronometrados, el reloj de juego se detiene durante una interrupción.

## 20. Tiempos Fuera

20.1. El jugador que quiera llamar un tiempo fuera debe formar una letra "T" con las manos o con una mano y el disco, y llamar "Tiempo Fuera" ("Time-out") en voz alta que sea audible al los jugadores oponentes.

20.2. Cada equipo debe tener derecho a dos (2) tiempos fuera por cada medio tiempo.

20.3. Un tiempo fuera puede ser tomado en cualquier momento durante un medio tiempo.

20.4. Un tiempo fuera dura dos (2) minutos.

20.5. Después del inicio de un punto y antes del lanzamiento del saque, cualquiera de los capitanes de equipo podrá llamar un tiempo fuera. El tiempo fuera extiende el tiempo entre el comienzo del punto y el saque consecutivo, en dos (2) minutos.

20.6. Durante una jugada, solamente un lanzador con pivot establecido podrá llamar un tiempo fuera. Luego de ese tiempo fuera:

20.6.1. No se permiten sustituciones, excepto por lesión.

20.6.2. La jugada se reanuda en el mismo punto de pivot.

20.6.3. Debe mantenerse el mismo lanzador.

20.6.4. Todos los jugadores de la ofensa podrán posicionarse en cualquier punto en el campo de juego.

20.6.5. Una vez que los jugadores de la ofensa se hayan posicionado, los jugadores de la defensa podrán posicionarse en cualquier punto en el campo de juego.

20.6.6. El conteo se mantiene igual, a menos que la marca haya sido cambiada.

20.7 Si el lanzador intenta llamar un tiempo fuera cuando a su equipo ya no tiene derecho a más tiempos fuera, el juego se detiene. Antes de reiniciar el juego con un chequeo, la marca debe añadir dos (2) segundos al conteo establecido. Si esto resulta en un conteo establecido de diez (10) o más, es un cambio de posición por "Conteo fuera" ("stall-out"). Si ese no es el caso del conteo actual, el defensor podrá iniciar el conteo en tres (3).

**---FIN---**

## Definiciones

<b>Acto de Lanzar</b>	Movimiento del brazo previo a la liberación del disco
<b>Zona de Gol que se ataca</b>	Es la zona de gol en donde el equipo en cuestión se encuentra intentando anotar un gol
<b>Mejor Perspectiva</b>	Mejor perspectiva Se refiere al mejor punto de vista que un jugador puede tener con relación al disco, el campo, los jugadores y las líneas envueltas en la jugada.
<b>El "Brick"</b>	Cualquier Saque o "Pull" que contacte primeramente el terreno fuera del limite
<b>Llamado</b>	Una declaración claramente audible que indica que una falta, infracción, violación o lesión ha ocurrido. Los siguientes términos pueden ser usados: Falta o "Foul" en ingles, Travel, nombre específico de la infracción marcando, Violación (o nombre específico de la Violación), "Conteo-fuera" o "Stall-out", Parada Técnica, Estáticos, Lesión.
<b>Chequeo (Check)</b>	Acción de un jugador a la defensa al tocar el disco para reiniciar el juego.
<b>Zona de gol de la defensa.</b>	Zona de gol en la cual el equipo mencionado esta actualmente intentando prevenir al equipo opositor para que anote un gol.
<b>Jugador de la Defensa</b>	Cualquier jugador cuyo equipo no tiene posesión del disco.
<b>Zona de Gol</b>	Una de las dos áreas al final del campo de juego donde los equipos pueden anotar un gol al capturar el disco allí.
<b>Establecer un pivot.</b>	Después de un cambio de posesión (turnover) el punto de pivot se define y el lanzador lo establece al colocar una parte de su cuerpo (usualmente un pie) allí en el punto de pivot. Después de recibir un pase, un lanzador debe establecer un pivot después de que llega a detenerse si desea realizar un movimiento. El jugador establece un pivot al mantener una parte de su cuerpo en contacto constante con un punto en particular en el campo de juego.
<b>Femenino</b>	Una persona que se determina como femenina de acuerdo a las regulaciones actuales del Comité Olímpico internacional.

<b>Línea de Gol</b>	La línea que separa el campo de juego central de cada zona de gol.
<b>Suelo</b>	El terreno consiste de todos los objetos sólidos sustanciales, incluyendo césped, conos de marcado, implementos, agua y no-jugadores. Pero excluyendo a todos los jugadores y la vestimenta que usan, partículas al aire y precipitación.
<b>Contacto del Suelo</b>	Se refiere a todo jugador en contacto directo con el suelo relacionado con un evento o maniobra, incluyendo caer o recuperarse después de estar fuera de balance (Ej. saltando, aterrizando, apoyándose o cayendo )
<b>Contacto Incidental</b>	Cualquier contacto que no es peligroso por naturaleza y que no afecta el resultado de la jugada.
<b>Intercepción</b>	Cuando un jugador del equipo a la defensiva captura un lanzamiento realizado por un jugador del equipo a la ofensiva.
<b>Posesión legítima</b>	La posición estacionaria establecida por el cuerpo del jugador excluyendo los brazos y piernas extendidas que puede ser evitado por todos los jugadores de la oposición cuando el tiempo y la distancia son tomados en cuenta.
<b>Línea</b>	Un límite que define las áreas de juego. En un campo no delimitado, el límite se define como una línea imaginaria entre 2 marcadores del campo con el grosor de esos marcadores. Los segmentos de las líneas no están extrapolados fuera de los marcadores definidos.
<b>Masculino</b>	Cualquier persona que no es femenina
<b>Marca</b>	El jugador a la defensiva que esta llamando el conteo al lanzador.
<b>No-Jugador</b>	Cualquier persona, incluyendo a un miembro del equipo, que no es un jugador activo en el juego.
<b>Jugador de la ofensiva.</b>	Un jugador activo cuyo equipo este en posesión del disco.
<b>Fuera de los límites (OB)</b>	Todo lo que no es parte del campo de juego, incluyendo las líneas perimetrales.

<b>Líneas perimetrales</b>	Líneas que separan el campo de juego central y las zonas de gol del área fuera de los límites. Estas no son parte del campo de juego.
<b>Pivotear</b>	Moverse en cualquier dirección mientras mantienes una parte del cuerpo en contacto con un solo punto del campo de juego, llamado punto de pivot.
<b>Punto de pivot</b>	Un punto en el campo de juego donde después de un cambio de posesión (turnover) el lanzador debe establecer un pivot, o donde el pivot haya sido establecido. Un punto de pivot no se establece si el jugador no se ha detenido y no ha pivotado.
<b>Juego</b>	El tiempo después de que saque o "pull" a comenzado y antes de la anotación de un gol. El juego podrá detenerse debido a un llamado, en cuyo caso el juego se reinicia con un chequeo.
<b>Jugador</b>	Una de hasta las catorce (14) personas que actualmente participan jugando en el punto.
<b>Posesión del disco</b>	Contacto sostenido con, y el control de, un disco estacionario (sin rotación) Atrapar un pase es el equivalente a establecer posesión de dicho pase. Pérdida de la posesión debido al contacto con el suelo relacionada con una atrapada de un pase niega la posesión a ese jugador hasta ese punto. Un disco en posesión del jugador es considerado parte de ese jugador. El equipo cuyo jugador está en posesión o cuyo jugador puede tomar el disco es considerado el equipo en posesión.
<b>Campo de juego</b>	El área que incluye el campo de juego central y las zonas de gol, pero excluyendo las líneas perimetrales.
<b>Campo de juego central.</b>	El área del campo de juego, incluyendo las líneas de gol, pero excluyendo las zonas de gol y las líneas perimetrales.
<b>Saque/Pull</b>	El lanzamiento de un equipo a otro que comienza el juego al inicio de un tiempo o después de un gol.
<b>Recibidores</b>	Todo jugador a la ofensiva que no sea el lanzador.

<b>Auto-Chequeo (Self check)</b>	Acción de un lanzador al tocar el disco con el suelo para reiniciar el juego tomando en cuenta que ningún jugador a la defensa esta dentro del alcance del lanzador.
<b>Interrupción del juego</b>	Cualquier parada de juego debido a una falta, violación, discusión o tiempo-fuera que requiera un chequeo o auto-chequeo para reiniciar el juego. El disco no esta sujeto a un cambio de posesión a menos que la regla de continuación se aplique.
<b>Lanzamiento</b>	Un disco esta en vuelo siguiendo cualquier movimiento de lanzamiento, incluyendo después de un intento de finta ( fake) y un disco caído intencionalmente, que resulte en la perdida de contacto entre el lanzador y el disco. Un pase es el equivalente a un lanzamiento.
<b>Lanzador</b>	El jugador a la ofensiva que tenga posesión del disco, o el jugador que acaba de lanzar el disco antes de que el resultado del lanzamiento haya sido determinado.
<b>Movimiento de lanzamiento</b>	El movimiento de lanzamiento es el movimiento que transfiere el momentun del lanzador al disco en la dirección de vuelo y resulta en un lanzamiento. Pivotes y sobrellevar no son parte del acto de lanzamiento.
<b>Limite de tiempo (Time Cap)</b>	Un limite de tiempo (time cap) es una cantidad de tiempo establecida desde el comienzo del juego, y cuando sea alcanzado después de que el gol juego ha sido anotado, ajustara el Limite de Goles a una cantidad de goles que es igual a dos (2) mas sobre el marcador del equipo que lidera las anotaciones, o de ambos equipos si están empatados.
<b>Cambio de posesión (Turnover)</b>	Cualquier evento que resulte en un cambio de equipo en posesión.
<b>Donde se detiene el disco.</b>	Se refiere a la localización donde el disco es atrapado, llega a detenerse naturalmente, o donde se evita que ruede o se deslice.

## Licencia Legal

**Este trabajo (“WFDF Rules of Ultimate 2009”) está bajo una licencia Creative Commons Attribution 2.5.**

**El titular de la licencia y autor original de este trabajo es la Federación mundial de disco (World Flying Disc Federation) una corporación sin fines de lucro, registrada en el estado de Colorado, USA. Esto es un resumen del Código Legal apto para ser leído por cualquier persona (la licencia completa puede ser encontrada en el Apéndice C)**

**Usted esta en la libertad de:**

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

**Bajo las siguientes condiciones:**

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

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

**Obra Derivada traducida al Español de la versión original en Ingles (WFDF Rules of Ultimate 2009 y WFDF Rules of Ultimate 2008 -APPENDIX-) por el Comité de traducción de reglas Suramericano constituido por:** Marisabel Burbuja Logreira (AJUC), Deneb Gil (ANUF), Luis Dálo (ANUF), Carlos Gross (ADJU), Mauricio Moore (AJUC) y Jesús Loreto (Miembro de la junta en la WFDF).

**Editado por:** Marisabel Burbuja Logreira (AJUC)

Nota: Si usted tiene algún comentario, sugerencia, fe de errata o desea publicar una edición impresa de esta versión derivada de las reglas favor de contactar [mburbujal@yahoo.es](mailto:mburbujal@yahoo.es).

# - APENDICES -

**Versión en español derivada de:  
Versión oficial WFDF efectiva desde el 31 Mayo del 2008**

## Introducción

La intención de estas reglas es proporcionar complemento a las reglas básicas a fin de crear un buen funcionamiento, proporcionando al espectador recursos de calidad para acontecimientos deportivos elite. Establecen el estándar para eventos WFDF, y también deben servir de guía para mejorar las prácticas de eventos que no sean WFDF.

En concreto, estas reglas se deben aplicar en los siguientes eventos:

- ☐ Campeonatos mundiales de Ultimate (Naciones)
- ☐ Campeonatos mundiales de Ultimate (Clubes)
- ☐ Campeonatos Regionales de Ultimate (Campeonato Panamericano de Ultimate, Campeonato de Ultimate Asia/Oceanía.)
- ☐ Juegos Mundiales (en los World Games, junto con otros cambios dispuestos por la WFDF y/o acontecimientos de la IWGA),
- ☐ Campeonatos Mundiales de Ultimate para menores (Junior)

Para acontecimientos que no sean WFDF, una sección o modificación de estas reglas puede ser añadida a las reglas básicas de juego, según el nivel de recursos disponibles y el estándar de juego.

Las modificaciones básicas para un acontecimiento no-WFDF pueden incluir:

- Superficie de Juego
- Numero de Jugadores
- Tamaño del campo
- Duracion del juego
- Marcación del campo

## **APENDICE A: Reglas de juego adicionales para Campeonatos WFDF**

### **A1. El campo de juego**

A1.1. La marca en reversa del "Brick" se encuentra señalada con la intersección de dos (2) líneas cruzadas de un (1) metro de largo, dentro de cada zona de gol y en el medio de las líneas laterales a diez (10) metros desde la línea de gol.

A1.2. Una línea de restricción se ubicará a tres (3) metros de la línea del perímetro del campo de juego. Todas las personas (incluidos los miembros del equipo que no estén en el juego) y los implementos, deberán permanecer detrás de esta línea durante el juego.

A1.3. La superficie total del campo de juego debe ser una de las siguientes:

A1.3.1. Césped

A.1.3.2. Césped artificial

### **A2. Inicio de juego**

A2.1. Los capitanes de equipo determinan el orden de las primeras alternativas del juego, lanzando dos discos al aire en sorteo (el "Toss").

A2.2. Uno de los capitanes llama "igual" o "diferente", mientras los discos estén en el aire.

A2.3. Si los dos discos caen hacia arriba o hacia abajo simultáneamente, es decir iguales, entonces "igual" gana, si caen uno hacia arriba y el otro hacia abajo, entonces "diferente" gana.

A2.4. El sorteo debe ser realizado sobre el campo de juego.

### **A3. Duración del juego**

#### **A3.1. Objetivo**

A3.1.1. Un equipo gana el juego al haber anotado diecisiete (17) goles con un margen de diferencia dos (2) o más, o al alcanzar el “gol de oro” (“win-by-1”) para finalización.

A3.1.2. Desde un inicio el “gol de oro” (“win-by-1”) se define en diecinueve (19) puntos.

A3.1.3. Si un equipo marca diecisiete (17) puntos con un margen de menos de dos (2) goles, el juego continúa hasta que un equipo establezca la ventaja de dos (2) goles, o hasta que uno de los equipos alcance el “gol de oro” (“win-by-1”) para finalización.

### **A3.2. Límite de tiempo (“Time-Cap”):**

A3.2.1. El límite de tiempo (“Time-Cap”) se produce después de cien (100) minutos de tiempo de juego.

A3.2.2. Después del límite de tiempo (“Time-Cap”), el punto en juego se finaliza. Si no a habido equipo ganador, se añaden dos (2) puntos a la puntuación más alta para determinar una nueva victoria por “gol de oro” y que no podrá ser superior a diecinueve (19), y el juego continúa.

A3.2.3. El limite de tiempo no afecta el número de tiempos fuera disponibles para cada equipo.

### **A3.3. Mitad de Tiempo**

A3.3.1. La mitad de tiempo se produce después de que el primer equipo anote nueve (9) goles.

A3.3.2. La mitad de tiempo tiene una duración de diez (10) minutos.

### **A3.4. Límite para la mitad tiempo:**

A3.4.1. Si ninguno de los equipos llega a nueve (9) goles después de cuarenta y cinco (45) minutos de juego, empieza la mitad del tiempo en su límite.

A3.4.2. Entonces el punto en juego es finalizado. Si ninguno de los equipos ha llegado a nueve (9) goles, un (1) punto se añade a la puntuación más alta para determinar un nuevo objetivo para mitad de tiempo.

A3.4.3. El límite de la mitad del tiempo no afecta el número de tiempos fuera disponibles por equipo.

A3.5. El reloj del juego (100 minutos) no se detiene por tiempos fuera o mitad de tiempo; pero si se detiene cuando ha habido una interrupción por lesión o parada técnica que dure más de treinta (30) segundos.

#### **A4. Límites de Tiempo**

A4.1. Un veedor del tiempo (cronometrador) deberá ser nombrado para supervisar, señalar el tiempo y dar advertencias a violaciones.

##### **A4.2. El Sorteo (“Toss”):**

A4.2.1. Los capitanes de equipo deben completar el sorteo, cinco (5) minutos antes del inicio del juego.

A4.2.2. Si el sorteo no ha sido efectuado, y el capitán de uno de los equipos no está presente para hacerlo efectivo cinco (5) minutos antes del comienzo del juego, el capitán presente hará la elección de ambas opciones, la posesión inicial y la elección de la zona que va a defender.

A4.2.3. Si ninguno de los capitanes está presente, el primero en llegar tendrá esas opciones.

##### **A4.3. En el inicio de cada mitad del juego:**

###### **A4.3.1. El veedor del tiempo (cronometrador) señalará:**

A4.3.1.1. Sesenta (60) segundos antes del inicio de cada mitad.

A4.3.1.2. El inicio de una mitad.

##### **A4.4. El inicio de un punto, y antes de lanzar el Saque (“Pull”) para comenzar el juego:**

###### **A4.4.1. En Ofensa**

A4.4.1.1. El equipo ofensivo tiene sesenta (60) segundos desde el inicio del punto para dar la señal de disposición a recibir el saque (“pull”).

A4.4.1.2. Si la señal no se hace en el tiempo, la defensa podrá disponer un tiempo fuera para la ofensa.

A4.4.1.3. Si la ofensa no tiene derecho a otro tiempo fuera, la defensa podrá mantener el saque ("pull") e iniciar el punto haciendo chequeo en la marca inversa del "Brick".

A4.4.1.4. En división mixta, la ofensa tiene quince (15) segundos desde el inicio de un punto para indicar si va a jugar con cuatro (4) hombres o (4) cuatro mujeres.

A4.4.1.5. La mezcla de género deberá estar indicada verbalmente.

A4.4.1.6. Si la ofensa no indica la mezcla de género en el tiempo, la mezcla se mantiene igual a la del punto anterior. En el inicio de cada mitad de tiempo se asume la mezcla de género cuatro (4) hombres y tres (3) las mujeres.

#### **A4.4.2. En Defensa**

A4.4.2.1. El equipo defensivo tiene setenta y cinco (75) segundos desde el inicio de un punto para lanzar el disco.

A4.4.2.2. Si la defensa no lanza en el tiempo, la ofensa puede disponer un tiempo fuera para de la defensa.

A4.4.2.3. Si la defensa no tiene derecho a otro tiempo fuera, la ofensa puede ignorar el "pull" e iniciar el punto haciendo chequeo en el "brick" más cercano a la zona de gol de la defensa.

#### **A4.4.3. El veedor del tiempo (cronometrador) señalará:**

A4.4.3.1. En juego Mixto, quince (15) segundos después del inicio del punto (la ofensa debe indicar la mezcla de género).

A4.4.3.2. Cuarenta y cinco (45) segundos después del inicio del punto (15 segundos de advertencia para

la ofensa).

A4.4.3.3. Sesenta (60) segundos después del inicio del punto (15 segundos de advertencia para la defensa).

A4.4.3.4. Setenta y cinco (75) segundos después del inicio del punto (el juego debe comenzar).

**A4.5. Al final de un tiempo fuera que halla sido llamado después del saque (“pull”) y antes de la finalización de un punto:**

A4.5.1. La ofensa debe estar preparada a reanudar el juego, dos (2) minutos a partir del momento en que se llama un tiempo fuera.

A4.5.2. La ofensa debe estar en posición al final del tiempo fuera.

A4.5.3. Si la ofensa no está en posición, la defensa puede chequear el disco y comenzar el conteo.

A4.5.4. La defensa debe chequear el disco dentro de los quince (15) segundos siguientes al final del tiempo fuera.

A4.5.5. Si la defensa no hace el chequeo del disco, la ofensa podrá hacer auto-chequeo y empezar a jugar.

**A4.5.6. El veedor del tiempo indicara:**

A4.5.6.1. Treinta (30) segundos antes que finalice el tiempo fuera (30 segundos de advertencia para ambos equipos).

A4.5.6.2. Quince (15) segundos antes de que finalice el tiempo fuera (15 segundos de advertencia para la ofensa).

A4.5.6.3. Final del tiempo fuera (15 segundos de advertencia para la defensa).

A4.5.6.4. Quince (15) segundos siguientes al final del tiempo fuera (el juego debe comenzar).

#### **A4.6. En el final de un tiempo fuera que ha sido llamado al comienzo de un punto y antes del saque (“pull”):**

A4.6.1. El tiempo fuera añade dos (2) minutos al plazo permitido entre el inicio del punto y el saque (“pull”).

A4.6.2. El veedor del tiempo señalará el final del tiempo fuera, los límites de tiempo y hará las debidas señales, pasados dos (2) minutos desde el inicio del punto y en consecuencia A4.4 se establece.

#### **A4.7. Después que una falta o violación es llamada:**

A4.7.1. Si Después de Treinta (30) segundos la llamada no se ha resuelto, se dará paso a los capitanes.

A4.7.2. Si Después de sesenta (60) segundos la llamada no se ha resuelto, la llamada será considerada contestada y el disco será devuelto al último lanzador para chequeo.

A4.7.3. El veedor del (cronometrador) tiempo señalará:

A4.7.3.1. Treinta (30) segundos después del llamado a falta o violación.

A4.7.3.2. Sesenta (60) segundos después del llamado a falta o violación.

A4.8. El uso de un silbato será el método escogido de señalización para el veedor del tiempo (cronometrador), posiblemente asistido con información verbal y señales de mano, esto basado en los procedimientos establecidos en el **Manual del Director del Torneo WFDF**.

#### **A5. Idioma**

A5.1. Todo llamado y conteo establecido deben ser en inglés.  
**(Para esta versión derivada también se podrán hacer en español)**

#### **A6. Llamados por Falta y/o Violación.**

Un juego que involucre un número significativo de llamados,

especialmente cuando estos sigan siendo controvertidos, deberá ser señalado por un capitán o el oficial de juego a la atención del Director del Torneo o al Grupo de Reglas del Torneo (GRT).

Si es necesario el GRT determinará que nuevas medidas tomar en contra de los equipos o individuos.

## **A7. Violaciones**

A7.1. Un jugador no puede jugarle al disco con una prenda de ropa (Ej. tirando una gorra a un disco en el aire).

## **Apéndice B: Reglas adicionales para Campeonatos y eventos WFDF**

### **B1. Equipos**

B1.1. En su lista de jugadores para el juego ("Roster"), Un equipo debe tener un mínimo de catorce (14) jugadores inscritos al evento.

B1.1.1. Un equipo en la división Mixto también deben tener en su lista ("Roster"), un mínimo de seis (6) hombres y seis (6) mujeres.

B1.2. Un equipo puede tener un máximo de veintiocho (28) jugadores en su lista ("Roster").

B1.2.1. Para el 2008 únicamente, el número máximo de jugadores será de treinta y dos (32).

B1.3. Un equipo solo podrá tener y designar un capitán de equipo por juego.

B1.4. Un equipo debe tener siete (7) jugadores en el campo para cada punto. Un equipo en la división mixto, debe tener cuatro (4) hombres y cuatro (4) mujeres disponibles para cada punto.

B1.4.1. Si un equipo no cumple los requisitos de *B1.4*, perderá el derecho a un tiempo fuera, y el inicio del punto se retrasa por dos (2) minutos.

B1.4.2. Si el equipo no tiene derecho a otro tiempo fuera, a

su oponente se le concederá un gol, y el inicio del punto se retrasa por dos (2) minutos.

B1.4.3. Si ninguno de los equipos cumple los requisitos de *B1.4*, ambos equipos serán sancionadas como esta indicado en lo dicho anteriormente.

B1.4.4. Si un equipo no completa siete (7) jugadores pasados treinta (30) minutos después del inicio de un juego, este se anulara y se concluirá como perdido.

B1.4.5. Al equipo que pierde se le registrará una pérdida, además de la anulación del juego, Al oponente se le registrara una victoria. No habrá puntuación registrada para el juego.

B1.4.6. Si ambos equipos pierden, a ambos equipos se les registrara pérdida del juego.

## **B2. Divisiones**

B2.1. Cada equipo deberá ser registrado en una de las siguientes categorías:

### **B2.2. Categorías**

B2.2.1. Open: Cualquier persona puede participar en la División Open (Abierta).

B2.2.2. Femenino: Cualquier persona que sea mujer puede participar en la División Femenina.

B2.2.3. Mixto:

B2.2.3.1. Cualquier persona podrá participar en la División Mixta.

B2.2.3.2. Un equipo mixto debe ser ocupado por ambos sexos hombres y mujeres.

B2.2.3.3. Después del inicio de cada punto, antes del saque ("pull"), el equipo ofensivo elige jugar con cualquiera de estas opciones, tres (3) jugadores hombres y cuatro (4) jugadoras mujeres o tres (3) jugadoras mujeres y cuatro (4) jugadores hombres.

B2.2.3.4. El equipo defensivo debe coincidir con esta selección.

### **B2.3. Edad**

Cada una de las tres divisiones en sus categorías, podrán jugar con los siguientes límites de edad

#### **B2.3.1. Master (Maestros)**

La edad mínima de un jugador que participe en la división Master es de treinta y tres (33) años (edad determinada al 31 de diciembre del año del evento).

#### **B2.3.2. Junior (Menores)**

La edad máxima de un jugador que participe en una división Junior es de diecinueve (19) años (edad determinada al 31 de diciembre del año del evento).

### **B2.4. Posibles divisiones en un evento:**

B2.4.1. Open

B2.4.2. Femenino

B2.4.3. Mixto

B2.4.4. Master Open

B2.4.5. Master Femenino

B2.4.6. Master Mixto

B2.4.7. Junior Open

B2.4.8. Junior Femenino

B2.4.9. Junior Mixto

### **B3. Implementos**

#### **B3.1. Discos:**

B3.1.1. Para el juego sólo se podrá utilizar el disco oficial del evento.

B3.1.2. Bajo acuerdo de los capitanes, el evento puede permitir elegir un disco diferente.

B3.1.3. La Ofensa podrá optar por sustituir un disco durante el juego, en las siguientes situaciones:

B3.1.3.1. Si el disco está fuera de los límites, y se ahorra tiempo al sustituirlo.

B3.1.3.2. Durante una llamada por paro técnico para sustituir un disco dañado.

B3.1.3.3. Entre el final de un punto y el próximo saque ("pull").

B3.1.4. Los delegados (Ej. Planilleros, voluntarios) podrán tener los discos de repuesto para la sustitución indicada en las situaciones anteriores.

B3.1.5. Los discos de sustitución pueden ser los discos oficiales del evento, los aprobados por los capitanes al inicio del juego o en el momento de la sustitución.

## **B4. Uniforme**

B4.1. Los uniformes están destinados para distinguir los jugadores, mejorar la experiencia del espectador y ayudar a los delegados.

### **B4.2. Camisetas**

B4.2.1. Todos los jugadores de un equipo deben tener camisetas que coincidan en el color y el patrón.

B4.2.2. Los Equipos deberán disponer de una camiseta de color claro y otra de color oscuro por separado entre las camisetas del equipo.

B4.2.3. Las camisetas irán numeradas por enteros en un rango de 0 a 99, inclusive con cifra árabicas y con un número único por cada jugador en el equipo.

B4.2.4. Las cifras deberán ser cosidas o impresas en el reverso de las camisetas, y deben tener un mínimo de 20 centímetros de altura por 5 centímetros de ancho.

B4.2.5. Deben ubicarse y tener contraste de color con la camiseta para que sea legible desde lejos.

#### B4.3. Pantalónetas o faldas

B4.3.1. Todos los jugadores de un equipo deben llevar pantalónetas o faldas que coincidan en el color y el patrón.

B4.3.2. Las pantalónetas o faldas pueden tener números cosidos o impresos en la parte frontal de la pierna izquierda. La numeración debe coincidir con la de la camiseta del jugador.

B4.4. Los jugadores pueden usar ropa adicional bajo su uniforme, a fin de protegerlos de la temperatura, luz solar, etc. Los jugadores pueden usar guantes.

B4.5. Los jugadores no pueden usar ningún objeto que pueda considerarse peligroso para otros jugadores o con la intención de obtener una ventaja en el aumento sustancial de la presencia física del jugador.

B4.6. El capitán del equipo debe usar un brazalete de color distintivo.

### **B5. Criterios de clasificación y para deshacer empates**

B5.1. Después de que cada grupo ("pool") juegue la ronda completa ("round-robin"), se hará el ranqueo de todos los equipos en cada grupo por el número de juegos ganados.

B5.2. Si hay equipos que están empatados, este empate se deshace utilizando los criterios de clasificación.

B5.3. El criterio de clasificación establecido se aplica por igual a todos los equipos que estén empatados.

B5.3.1. Si, después de la aplicación de una regla, todos los equipos aún están empatados, ir a la siguiente regla.

B5.3.2. Si no todos los equipos, pero uno o más de los equipos reagrupados continúan empatados, se debe separar estos equipos en grupos y volver al primer criterio de clasificación con cada uno de los grupos por separado.

#### **B5.4. Criterios de clasificación, en orden:**

B5.4.1. Número de juegos ganados, contando sólo los juegos entre los equipos que están empatados.

B5.4.2. Número mínimo de juegos anulados.

B5.4.3. Diferencia de goles, contando únicamente los juegos entre los equipos que están empatados

B5.4.4. Diferencia de goles, contando los partidos contra todos los oponentes en general.

B5.4.5. Goles marcados por juego, contando únicamente los juegos entre los equipos que están empatados.

B5.4.6. Goles marcados por juego, contando los partidos contra todos los oponentes en general.

B5.4.7. Todos los equipos deben designar un jugador para que lance un disco desde la línea de gol hasta la marca del "brick" más lejano.

El orden final es determinado por los lugares donde los discos descansan. Entre más cercano a la marca del "brick" mejor.

#### **B6. Funciones de un Oficial de juego**

B6.1. El Oficial de juego apoyara el juego en curso proporcionando a los jugadores información objetiva a través de señales audibles y visibles.

B6.2. Las funciones de un oficial de juego incluyen:

B6.2.1. Registrar la puntuación.

B6.2.2. Registrar la toma de "tiempo fuera" que hayan sido llamados.

B6.2.3. Registrar las estadísticas por jugador.

B6.2.4. Registrar la puntuación del espíritu de Juego y las nominaciones al jugador más valioso.

B6.2.5. Midiendo el tiempo de juego, la mitad de tiempo y los tiempos fuera.

B6.2.6. Señalando los límites de tiempo definidos en el capítulo "Límites de Tiempo" del **Apéndice Reglas de Ultimate WFDF**

B6.2.7. Informar a los espectadores de las llamadas realizadas y su resolución.

B6.2.8. Por solicitud, suministrar a los jugadores una versión impresa de las **Reglas de Ultimate WFDF**.

B6.2.9. Señalar si alguno de los dos equipos se encuentra fuera del límite del campo en el momento del saque ("pull").

B6.3. Un oficial de juego no puede interferir con el curso del partido, haciendo ningún tipo de llamado o tomando alguna decisión. Estas incluyen:

B6.3.1. Llamados por Falta/violación.

B6.3.2. Llamados desde la línea.

B6.3.3. Detener el juego si un equipo no responde correctamente a la señal de advertencia por tiempo.

B6.3.4. Detener de una discusión.

B6.3.5. Decir a los jugadores que llamado hacer.

## **Apéndice C: Código Legal**

### Atribución 2.5

CREATIVE COMMONS CORPORATION NO ES UNA FIRMA DE ABOGADOS NI PROVEE SERVICIOS LEGALES. LA DISTRIBUCIÓN DE ESTA LICENCIA NO CREA UNA RELACIÓN DE ABOGADO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS PROVEE ESTA INFORMACIÓN TAL COMO SE PRESENTA. CREATIVE COMMONS NO OTORGA GARANTÍAS CON RESPECTO A LA INFORMACIÓN PROVISTA, Y SE EXHIME DE RESPONSABILIDAD POR LOS DAÑOS QUE PUEDA OCASIONAR SU USO.

## Licencia

LA OBRA (COMO SE DEFINE ABAJO) ES REALIZADA BAJO LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA PÚBLICA DE CREATIVE COMMONS ("LPCC" O "LICENCIA"). LA OBRA ESTÁ PROTEGIDA POR EL DERECHO DE AUTOR Y/O CUALQUIER OTRA LEY APLICABLE. CUALQUIER USO QUE NO SEA LA AUTORIZADA BAJO ESTA LICENCIA O EL DERECHO DE AUTOR, ESTÁ PROHIBIDO. PARA EJERCER CUALQUIER DERECHO SOBRE LA OBRA, USTED ACEPTA Y RECONOCE ESTAR OBLIGADO POR LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. EL LICENCIANTE LE OTORGA LOS DERECHOS PREVISTOS EN EL PRESENTE DOCUMENTO EN CONSIDERACIÓN DE SU ACEPTACIÓN DE TALES TÉRMINOS Y CONDICIONES.

Esta Obra (Reglas de Ultimate de la WFDF del 2008) está protegida por la licencia 2.5 de Creative Common Attribution 2.5. El titular de la licencia y el Autor Original de la Obra es la Federación Mundial del Disco Volador (World Flying Disc Federation), una organización sin fines de lucro registrada en el estado de Colorado, U.S.A.

### 1. Definiciones

- a. "**Obra Colectiva**" es una obra, tal como un elemento periódico, antología o enciclopedia, sin modificarse, conjuntamente con una cantidad de otras contribuciones, constituyendo obras separadas e independientes, que están comprendidas en un trabajo colectivo. Un trabajo que constituye una Obra Colectiva no será considerado una Obra Derivada (tal como se define abajo) para los propósitos de esta Licencia.
- b. "**Obra Derivada**" es una obra basada en otra obra, o basada en una mezcla de obras Pre-existentes tales como traducción, arreglo musical, dramatización, ficción, versión de película, grabación de sonido, reproducción de arte, abreviación, condensación o cualquier otra forma en que una Obra pueda ser reproducida, transformada, o adaptada, con la excepción de que la Obra que constituye una Obra Colectiva no será considerada una Obra Derivada para el propósito de esta Licencia. Para evitar dudas, cuando la Obra es una composición musical o una grabación de sonido, la sincronización de la obra en relación de tiempo con la imagen en movimiento, será considerada una Obra Derivada para los fines de esta licencia.
- c. "**Titular de la Licencia**" es el individuo o entidad que ofrece la Obra bajo los términos de esta Licencia.
- d. "**Autor Original**" es el individuo o entidad que creó la Obra.

e. "**Obra**" es la Obra susceptible de ser protegida por el Derecho de Autor, ofrecida bajo los términos de esta Licencia.

f. "**Usted**" significa un individuo o entidad ejerciendo derechos bajo esta Licencia, que no ha violado anteriormente los términos de esta Licencia con respecto a la Obra, o que ha recibido permiso expreso del titular de la licencia para ejercer derechos bajo esta a pesar de una violación previa.

**2. Derechos de Uso Justo.** No existe en esta licencia la intención de reducir, limitar o restringir derechos que surjan del uso justo, primera venta u otras limitaciones de los derechos exclusivos del propietario bajo el marco del Derecho de Autor y otras normas aplicables.

**3. Otorgamiento de Licencia.** Sujeto a los términos y condiciones de esta Licencia, el Titular de la Licencia otorga a Usted una licencia de alcance mundial, libre de regalías, no-exclusiva, perpetua (para la duración del Derecho de Autor correspondiente), para ejercer los derechos sobre la Obra que se detallan a continuación:

a. reproducir la Obra, incorporar la Obra a una o más Obras Colectivas, y reproducir la Obra como incorporada en las Obras Colectivas;

b. crear y reproducir Obras Derivadas;

c. distribuir copias o fonogramas de, mostrar públicamente, ejecutar públicamente, y ejecutar públicamente por medio de una transmisión audio digital la Obra, incluyendo que figure como incorporada en Obras Colectivas;

d. distribuir copias o fonogramas de, mostrar públicamente, ejecutar públicamente, y ejecutar públicamente por medio de una transmisión audio digital la Obra, incluyendo que figure como incorporada en Obras Derivadas;

e. Para evitar dudas, cuando la obra sea una composición musical:

i. **Regalías de Ejecución Bajo Licencias Extensivas.** El titular de la Licencia renuncia al derecho de cobrar, sea individualmente o a través de una sociedad de derechos de ejecución (Ej. ASCAP, BMI, SESAC), regalías por la ejecución pública o la ejecución digital pública (Ej. webcast) de la Obra.

ii. **Derechos Mecánicos y Regalías Estatutarias.** El Titular de la Licencia renuncia al derecho de cobrar, sea individualmente o a través de una agencia de derechos musicales, o algún agente designado (Ej. la Agencia de Harry Fox), regalías que por algún

fonograma que usted crea de la Obra ("versión de la Obra") y de distribuir, conforme la licencia obligatoria creada por la Sección 15 del 17 USC del Acto de Derecho de Autor de los E. E. U.U. (o su equivalente en otras jurisdicciones).

f. **Derechos de Webcast y Regalías Estatutarias.** Para eliminar dudas, cuando la Obra sea un fonograma, el Titular de la Licencia renuncia al derecho exclusivo de cobrar, sea individualmente o a través de una sociedad de derechos de ejecución (Ej. SoundExchange), regalías por la ejecución pública digital (Ej. webcast) de la Obra, conforme la licencia obligatoria creada por la Sección 114 del 17 USC del Acto de Derecho de Autor de los E. E. U. U. (o su equivalente en otras jurisdicciones).

Los derechos mencionados arriba pueden ser ejercidos en todos los medios y formatos que sean conocidos ahora o desarrollados después. Los derechos mencionados arriba incluyen el derecho de realizar las modificaciones que sean necesarias técnicamente para ejercer los derechos en otros medios y formatos. Todos los derechos que no están expresamente otorgados por el titular de la licencia quedan reservados por medio de este documento.

#### 4. Restricciones.

La licencia otorgada en la Sección 3 de arriba, está expresamente sujeta y limitada a las siguientes restricciones:

a. Usted sólo puede distribuir, mostrar públicamente, ejecutar públicamente, o digitalizar públicamente la Obra bajo los términos de esta Licencia, y usted debe incluir una copia o el original del Origen Uniforme Identificado para esta Licencia con toda copia o fonograma de la Obra que usted distribuya, muestre públicamente, ejecute públicamente o digitalice públicamente. Usted no podrá ofrecer o imponer Términos en la Obra que modifiquen o restrinjan los términos de esta Licencia o el ejercicio de los derechos de los beneficiados garantizados bajo dicha Licencia. Usted no podrá sublicenciar la Obra. Usted deberá mantener intactas todas las notificaciones que se refieren a esta Licencia y a la limitación de las garantías. Usted no podrá distribuir, mostrar públicamente, ejecutar públicamente, o digitalizar públicamente la Obra con algún medio tecnológico que controle el acceso o uso de la Obra en una manera que no sea consistente con los términos de este Acuerdo de Licencia. Lo mencionado arriba se aplica a la Obra como elemento incorporado a una Obra Colectiva, aunque esto no requiere que la Obra Colectiva se aparte de la Obra para que quede sujeta a los términos de esta Licencia. Si usted crea una Obra Colectiva, en caso de que sea notificado por cualquier Titular de la Licencia. Usted debe, hasta el punto en que prácticamente pueda remover de la Obra Colectiva cualquier

crédito conforme a lo previsto en la cláusula 4 (b), según la solicitud. Si usted crea una Obra Derivada, en caso de que sea notificado por cualquier Titular de la Licencia, usted debe en la medida de lo posible, remover de la Obra Derivada cualquier crédito conforme lo dispuesto por la cláusula 4 (b), según la solicitud.

b. Si Usted distribuye, muestra públicamente, ejecuta públicamente o digitaliza públicamente la Obra o cualquier Obra Derivada o cualquier Obra Colectiva, Usted debe mantener intacta cualquier información de derecho de autor de la Obra, y proveer, de manera razonable conforme los medios que Usted utiliza: (i) el nombre del Autor Original (o pseudónimo, si aplica) si ha sido suministrado, y/o (ii) si el Autor Original y/o el Titular de la Licencia designan otra parte u otras partes (Ej. un instituto patrocinador, entidad de publicidad, periódico) para la atribución en la notificación del derecho de autor del Titular de la Licencia, términos de servicio o por otro medio razonable, el nombre de tal parte o partes; el título de la Obra, si ha sido suministrado; en la medida de lo posible, el Uniforme de Recurso identificado, si existe que el Titular de la Licencia especifica se encuentra asociado con la Obra; y en el caso de una Obra Derivada (Ej. "Traducción al Francés de la Obra por el Autor Original") tal crédito puede ser implementado de una manera razonable, previsto de todas maneras, de que en caso de que una Obra Derivada o una Obra Colectiva, como mínimo tal crédito aparecerá donde cualquier otro crédito de autoría similar aparezca, y de una manera tan prominente como la de otro crédito de autoría similar.

## **5. Representaciones, Garantías y Advertencias**

A MENOS QUE LAS PARTES ACUERDEN DE OTRA MANERA POR ESCRITO, EL LICENCIANTE OFRECE LA OBRA TAL COMO SE ENCUENTRA Y NO OTORGA GARANTÍAS DE TIPO ALGUNO CON RESPECTO A LA OBRA DE MANERA EXPRESA, IMPLÍCITA, ESTATUTARIA NI DE ALGUNA OTRA MANERA, INCLUYENDO, DE MANERA NO LIMITATIVA, GARANTÍAS DE TÍTULO, DE COMERCIO, IDONEIDAD PARA ALGÚN USO PARTICULAR, NO VIOLACIÓN, O DE LA AUSENCIA DE DEFECTOS, PRECISIÓN, O LA PRESENCIA O AUSENCIA DE ERRORES, SEAN O NO PERCEPTIBLES. ALGUNAS JURISDICIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE PUEDE SUCEDER QUE TAL EXCLUSIÓN NO LE APLIQUEN A USTED.

## **6. Limitación de Responsabilidad**

A EXCEPCIÓN DE LO REQUERIDO POR LA LEY APLICABLE, EN NINGÚN MOMENTO EL LICENCIANTE SERÁ RESPONSABLE FRENTE A USTED

CONFORME TEORÍA LEGAL ALGUNA, EN RAZÓN DE ALGÚN DAÑO PARTICULAR, INCIDENTAL, CONSECUCIONAL, PUNITIVO O EJEMPLAR, SURGIDO DE ESTA LICENCIA O EL USO DE LA OBRA, AUNQUE EL LICENCIANTE HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE LA OCURRENCIA.

## **7. Terminación**

a. Esta Licencia y los derechos otorgados mediante el presente documento terminarán automáticamente con la violación de los términos de esta Licencia por Usted. No obstante, individuos o entidades que hayan recibido Obras Derivadas u Obras Colectivas de parte suya bajo esta Licencia no tendrán sus licencias terminadas, siempre y cuando tales individuos o entidades cumplan cabalmente con esas licencias. Las secciones 1, 2, 5, 6, 7 y 8 sobrevivirán la terminación de esta Licencia.

b. Sujeto a los términos y condiciones especificados arriba, la licencia otorgada mediante el presente documento es perpetua (para la duración del derecho de autor aplicable sobre la Obra). No obstante lo mencionado arriba, el Titular de la Licencia se reserva el derecho de disponer de la Obra bajo diferentes términos de licencia, o de parar de distribuir la Obra en cualquier momento; previsto, de todas maneras, que tal decisión no servirá para retirar esta Licencia (o cualquier otra licencia que ha sido, o que debe ser, otorgada bajo los términos de esta Licencia), y esta Licencia continuará con plena vigencia y efecto a menos que se termine según lo previsto más arriba.

## **8. Varios**

a. Cada vez que Usted distribuya o ejecute digital y públicamente la Obra o una Obra Colectiva, el Titular de la Licencia ofrece al beneficiario una licencia a la Obra en los mismos términos y condiciones de la licencia otorgada Usted mediante esta Licencia.

b. Cada vez que Usted distribuya o ejecute digital y públicamente la Obra Derivada, el Titular de la Licencia ofrece al beneficiario una licencia a la Obra original en los mismos términos y condiciones de la licencia otorgada a Usted mediante esta Licencia.

c. Si alguna disposición de esta licencia es inválida o inaplicable bajo la ley pertinente, no afectará la validez o aplicabilidad del resto de los términos de esta Licencia, y sin necesidad de otra acción, tal disposición será reformada en lo mínimo necesario para lograr que la disposición sea válida y ejecutable.

d. Ningún término o disposición de esta Licencia será considerado renunciado, y ninguna ruptura será considerada consentida, a menos que tal renuncia o ruptura se realice por escrito y se firme por la parte responsable de la renuncia o ruptura.

e. Esta Licencia constituye todo el acuerdo entre las parte con respecto a la Obra licenciada mediante el presente documento. No existen entendimientos, acuerdos o representaciones con respecto a la Obra que no estén especificados en el presente documento. El Titular de la Licencia no estará sujeto a disposición adicional alguna que pueda figurar en cualquier documentación proveniente de Usted. Esta Licencia no puede ser modificada sin el acuerdo mutuo por escrito entre el Titular de la Licencia y Usted.

Creative Commons no es parte de esta Licencia, y no otorga garantía alguna con respecto a la Obra. Creative Commons no será responsable frente a Usted o un tercero conforme disposición legal alguna por cualquier daño, incluyendo, sin limitación, cualquier daño general, particular, incidental o consecuencial surgido con respecto a esta licencia. No obstante las siguientes dos (2) oraciones, si Creative Common se ha identificado expresamente como el Titular de la Licencia en lo adelante, tendrá todos los derechos y obligaciones del Titular de la Licencia.

A excepción del propósito limitado de indicar al público que la Obra está licenciada bajo la LPCC, ninguna de las partes utilizará la marca "Creative Commons" ni alguna marca relaciona el logo de Creative Commons sin el previo consentimiento de Creative Commons. Cualquier uso permitido se realizará conforme las directrices de marca en vigor de Creative Commons, las cuales pueden ser publicadas en su sitio Web, o puestas a disposición de alguna otra manera según la solicitud.

Creative Commons puede ser contactada en <http://creativecommons.org/>.

## **Apéndice D: Reconocimientos**

Las Reglas de Ultimate de la WFDF del 2008 han sido revisadas por muchos individuos trabajando duro.

Nos gustaría agradecer especialmente a las siguientes personas por sus aportes: Jonathan Potts, Florian Pfender, Juha Jalovaara, Si Hill, Melissa Zloch, Rue Veitl.

Además, nos gustaría agradecer por sus aportes a todas las personas integrantes de los siguientes comités:

El Sub-Comité de las Reglas de Ultimate de WFDF:

El Comité  de Ultimate de la WFDF

El Consejo  de la WFDF

Es intención de la WFDF revisar las reglas de Ultimate el 1ro de enero de cada año. Durante el año el Sub-Comité de Reglas recibirá y considerará todas las sugerencias para el cambio de las reglas. Si usted tiene algún comentario sobre estas reglas o alguna sugerencia para futuros cambios, favor de contactar [ultimatechair@wfd.org](mailto:ultimatechair@wfd.org).

**Obra Derivada traducida al Español de la versión original en Inglés (WFDF Rules of Ultimate 2009 y WFDF Rules of Ultimate 2008 -APPENDIX-) por el Comité de traducción de reglas Suramericano constituido por:** Marisabel Burbuja Logreira (AJUC), Deneb Gil (ANUF), Luis Dálo (ANUF), Carlos Gross (ADJU), Mauricio Moore (AJUC) y Jesús Loreto (Miembro de la junta en la WFDF).

**Editado por:** Marisabel Burbuja Logreira (AJUC)

Nota: Si usted tiene algún comentario, sugerencia, fe de errata o desea publicar una edición impresa de esta versión derivada de las reglas favor de contactar [mburbujal@yahoo.es](mailto:mburbujal@yahoo.es).