

FRISBEE/ULTIMATE

REGLAS DE JUEGO

Hay dos sistemas de reglas casi idénticas en uso común: las reglas de UPA usadas en Norteamérica y las reglas de WFDF usadas en el resto de las partes del mundo. Los dos sistemas de las reglas son iguales en casi todo, con algunas diferencias de menor importancia. Esta sección proporciona una descripción de las reglas que son comunes entre ambos sistemas. Para detalles más específicos vea las páginas oficiales de las organizaciones relevantes enumeradas al final del artículo. El Ultimate es un deporte sin contacto jugado por dos equipos de siete personas cada uno.

OBJETIVO

El objetivo del Ultimate es anotar puntos recibiendo o realizando pases a los compañeros de equipo hasta llegar a la zona de anotación del oponente. El ganador de un partido es quien anota una mayor cantidad de puntos en un tiempo determinado o el que anote cierto número de goles más rápido.

Un punto es anotado cuando se recibe un pase dentro del área de anotación y hay contacto de cualquier parte del cuerpo dentro del área que se está atacando.

El Disco Volador o "Frisbee" es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues al tirador no le es permitido caminar o correr con el disco.

Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado al suelo o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno hay un cambio de posesión. Para iniciar un partido uno de los dos equipos pone el disco en juego, lanzándolo lo más lejos posible, sin que éste abandone las delimitaciones del campo.

En el sitio donde el disco cae al suelo el equipo receptor obtiene la posesión del mismo y se convierte así en el equipo atacante; el otro equipo será por lo tanto el equipo defensor.

EL EQUIPO

En Ultimate en la playa o en pista cubierta suele haber 5 jugadores por equipo. En partidos informales, el número de jugadores puede variar dependiendo del tipo de juego. No hay un límite en el número de sustituciones, pero solo se pueden hacer cuando alguno de los equipos anote un punto. Generalmente los equipos suelen tener entre 15 y 20 jugadores en su lista para un torneo importante. Una escasez de jugadores puede forzar a equipos a jugar el juego entero sin sustituciones, una condición conocida como salvaje.

EL EQUIPAMIENTO

Se juega usando un disco volador de 175 gramos; para algunos torneos nacionales e internacionales, solamente los discos que han sido aprobados por el cuerpo responsable de ese torneo pueden ser utilizados, y los instrumentos protectores reglamentarios para la participación del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo del juego es hacer más puntos que el rival antes del final del partido. En ocasiones se establece un límite de puntos (generalmente 17) o de tiempo (generalmente 90 mins) para el partido, a mitad de lo cual (9 puntos o 45 mins) hay un descanso. Se juega en playas y en canchas de hierba, tierra o interiores, solo y exclusivamente con un disco volador o frisbee. No hay ningún arbitraje; los jugadores son los que se encargan de auto arbitrar el partido.

EL LANZAMIENTO PULL

Los jugadores se alinean en el borde de sus zonas de anotación respectivas, y el equipo que inicia defendiendo realiza el lanzamiento inicial, o el Pull, a los jugadores del equipo ofensivo para comenzar el juego. Los Pull son normalmente lanzamientos largos, que flotan, dando a la defensa tiempo de cruzar el campo y llegar a marcar al equipo atacante. El equipo que lanza para comenzar el juego es generalmente decidido mediante un sorteo, eligiendo uno de los lados del disco, y lanzando el disco hacia arriba como si fuera una moneda, el ganador, decide si ataca o defiende. Otra manera popular de realizar este sorteo es tomando un disco en cada equipo y lanzando de la misma manera ambos discos solo que en lugar de elegir una cara del disco se eligen "iguales" o "diferentes". Si el jugador conjetura correctamente, su equipo consigue decidir si desean comenzar en ataque o defensa.

MOVIENDO EL DISCO

El disco se puede mover en cualquier dirección mediante pases a un compañero de equipo. El jugador que coge el disco no puede correr con él, solo puede girar en torno al pie de apoyo. Una idea falsa común es que un jugador debe elegir un pie como apoyo antes de que pueda lanzar el disco. De hecho, el jugador puede lanzar el disco antes de parar dentro de los primeros pasos después de que gane la posesión del disco. Un lanzador puede coger su propio lanzamiento si otro jugador toca el disco en el aire.

Sobre la recepción del disco, un jugador tiene diez segundos para pasarlo. Una vez que un marcador esté a 3m del lanzado, o ella puede iniciar una cuenta. Esto consiste en el llamado del marcador, "Stalling" o "Contando", y después el conteo en intervalos de un segundo hasta diez. Si el lanzador no suelta el disco al primer sonido de la palabra "Diez", entonces ocurrirá un cambio de posesión con un chequeo. Si durante el conteo, la defensa cambia de marcadores, el nuevo marcador debe comenzar una nueva cuenta en cero. En el caso de un Conteo, él una vez marcador, ahora jugador ofensivo, no tiene que tomar el disco después del chequeo. Él una vez lanzador, ahora marcador, le chequea el disco al nuevo lanzador. Si él o ella no quiere el disco, el marcador "Chequea" el disco colocándolo en el suelo y llamando "En Juego" o "Contando".

EL LANZAMIENTO PULL

Los jugadores se alinean en el borde de sus zonas de anotación respectivas, y el equipo que inicia defendiendo realiza el lanzamiento inicial, o el Pull, a los jugadores del equipo ofensivo para comenzar el juego. Los Pull son normalmente lanzamientos largos, que flotan, dando a la defensa tiempo de cruzar el campo y llegar a marcar al equipo atacante. El equipo que lanza para comenzar el juego es generalmente decidido mediante un sorteo, eligiendo uno de los lados del disco, y lanzando el disco hacia arriba como si fuera una moneda, el ganador, decide si ataca o defiende. Otra manera popular de realizar este sorteo es tomando un disco en cada equipo y lanzando de la misma manera ambos discos solo que en lugar de elegir una cara del disco se eligen "iguales" o "diferentes". Si el jugador conjetura correctamente, su equipo consigue decidir si desean comenzar en ataque o defensa.

MOVIENDO EL DISCO

El disco se puede mover en cualquier dirección mediante pases a un compañero de equipo. El jugador que coge el disco no puede correr con él, solo puede girar en torno al pie de apoyo. Una idea falsa común es que un jugador debe elegir un pie como apoyo antes de que pueda lanzar el disco. De hecho, el jugador puede lanzar el disco antes de parar dentro de los primeros pasos después de que gane la posesión del disco. Un lanzador puede coger su propio lanzamiento si otro jugador toca el disco en el aire.

Sobre la recepción del disco, un jugador tiene diez segundos para pasarlo. Una vez que un marcador esté a 3m del lanzado, o ella puede iniciar una cuenta. Esto consiste en el llamado del marcador, "Stalling" o "Contando", y después el conteo en intervalos de un segundo hasta diez. Si el lanzador no suelta el disco al primer sonido de la palabra "Diez", entonces ocurrirá un cambio de posesión con un chequeo. Si durante el conteo, la defensa cambia de marcadores, el nuevo marcador debe comenzar una nueva cuenta en cero. En el caso de un Conteo, él una vez marcador, ahora jugador ofensivo, no tiene que tomar el disco después del chequeo. Él una vez lanzador, ahora marcador, le chequea el disco al nuevo lanzador. Si él o ella no quiere el disco, el marcador "Chequea" el disco colocándolo en el suelo y llamando "En Juego" o "Contando".

ANOTACION

Seanota un punto cuando un jugador coge un pase en la zona de anotación del equipo contrario. En la más vieja de las versiones de las reglas, solamente los jugadores ofensivos podrían anotar. Sin embargo, las reglas actuales de USA Ultimate y de WFDF permiten que un equipo defensivo anote interceptando un pase en la zona de anotación

que están atacando. Este punto toma el nombre de Callahan . Recibe su nombre del jugador de ultimate Henry Callahan.

Después de que se anote un punto, los equipos intercambian extremos. El equipo que acaba de anotar en la zona de anotación donde anotó y el equipo de opuesto en la zona de anotación opuesta. El juego es reiniciado con un pull por el equipo que anota.

CAMBIO DE POSESION

Razones para perder la posesión del disco:

- Throw-away – El lanzador falla el lanzamiento y el disco cae al suelo
- Drops – El receptor no atrapa el disco y este cae al suelo.
- Blocks – Un defensor golpea el disco en el aire y este cae al suelo.
- Interceptions – Un defensor atrapa el disco en el aire.
- Out of Bounds – El disco sale del campo, toca un objeto que se encuentra fuera del campo o es atrapado por un jugador que lo atrapo fuera del campo
- Stalls – Un atacante no lanza el disco cuando el conteo del defensor llega a 10 segundos.

LOS STOPS

El juego se debe detener por una de las siguientes razones:

FALTAS

Una falta es el resultado del contacto entre los jugadores, aunque el contacto fortuito (que no afecta el juego) no constituye una falta. Cuando una falta interrumpe la posesión, el juego se reinicia como si la posesión fuera conservada. Si el jugador que comete la falta discrepa con la llamada de falta, el disco se vuelve al lanzador anterior.

VIOLACION DE LAS REGLAS

Una violación ocurre cuando un jugador realiza una acción en contra del sistema de juego pero no inicia el contacto físico. Las violaciones comunes incluyen caminar con el disco ("Travel"), y el picking (que se mueve de una forma para obstruir el movimiento de cualquier jugador en el equipo defensivo).

TIEMPO MUERTO Y MEDIO TIEMPO

Se permite a cada equipo poder pedir 2 tiempos muertos por cada medio tiempo del partido. Se considera el medio tiempo cuando uno de los equipos alcanza el marcador intermedio en la cuenta. Puesto que la mayoría de los juegos se juegan a los números impares, el número para media jornada se redondea hacia arriba. Por ejemplo, si el juego está a 15 puntos, la mitad viene cuando un equipo alcanza los 8 puntos.

SUSTITUCIONES

Se permite a los equipos sustituir a jugadores después de anotación, lesión o tiempo muerto.

OBSERVADORES

Algunas reglas adicionales se han introducido en Estados Unidos y Canadá que pueden sobreponer las reglas estándares y permitir opcionalmente los árbitros llamados Observadores o Veedores. Un observador puede resolver solamente un conflicto si los jugadores implicados piden su juicio. Aunque, en algunos casos, los observadores tienen la energía de hacer llamadas sin ser pedido: la línea del E.G. llama (determinarse fuera de los límites o de las metas) y las llamadas de los off-side (jugadores que cruzan su línea de la zona del final antes de que se lance el lanzamiento). La mala conducta ensucia se puede puede también dar por un observador para las violaciones tales como taunting agresivo, luchar, engaño, etc., y es evocadora del sistema de la tarjeta roja y amarilla; sin embargo, la mala conducta es extremadamente rara y sus ramificaciones no bien definidas. Cargan a los observadores también con hacer cumplir los límites de tiempo para el juego mismo y muchas partes dentro del juego.

La introducción de observadores es, en parte, una tentativa de la UPA de permitir que los juegos funcionen más suavemente y que lleguen a ser visiblemente más amistosos. Debido a la naturaleza del juego y a la naturaleza única del arbitro, los últimos juegos están a menudo conforme a paradas regulares y largas del juego. Este esfuerzo y la intensidad que se ha presentado en los niveles más altos de la competición han conducido a muchos miembros de la última comunidad a lamentar de la pérdida del espíritu de juego. Debe ser visto que algunas de las diferencias entre el UPA y las reglas de WFDF reflejan una actitud que diferencia al espíritu.