



Reglament d'Ultimate en català

Apèndix v1.0

Traducció a partir de:

WFDF Rules of Ultimate 2017 –Appendix v1.0–.

Official Version effective 2017-01-01.



Contingut

1. Camp de joc.....	3
2. Equip.....	4
3. Inici del partit	4
4. Durada del partit	5
5. Límits de temps	5
6. Fora de joc.....	9
7. Divisió mixta	9
8. Llenguatge	10
9. Detenció per esperit de joc	10



Apèndix

Introducció

La intenció d'aquestes regles és proporcionar informació addicional a les regles bàsiques per tal de tenir esdeveniments esportius amb un bon funcionament, fàcil d'entendre per a l'espectador, i ben dotada de recursos. Estableixen l'estàndard per a esdeveniments WFDF, però també ha de guiar la millor pràctica per a esdeveniments no-WFDF. Específicament, aquestes regles s'han d'aplicar en els següents esdeveniments:

- Campionat Mundial d'Ultimate,
- Campionat Mundial de Clubs d'Ultimate,
- Campionat Mundial Màster de Clubs d'Ultimate,
- Campionats Continentals d'Ultimate
- World Games
- Campionat Mundial Junior de Clubs d'Ultimate,
- Campionat Mundial Sub24 de Clubs d'Ultimate

Per a esdeveniments no WFDF, es poden afegir a les regles bàsiques una selecció o modificació d'aquestes regles, d'acord amb el nivell dels recursos disponibles i el nivell de joc. Per exemple: superfície de joc, nombre de jugadors, la mida del camp, la durada dels partits, i les marques del camp.

1. Camp de joc

1.1. Tota la superfície del terreny de joc ha de ser de:

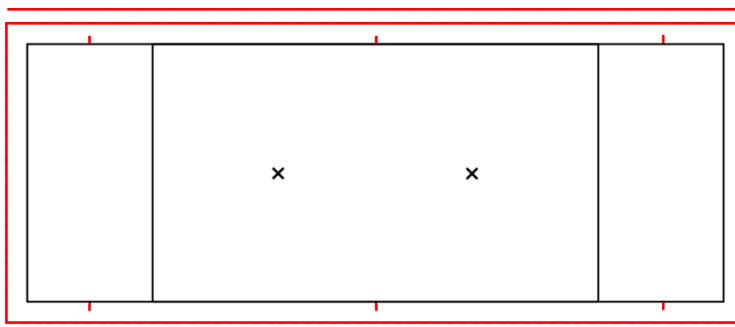
1.1.1. Gespa

1.1.2. gespa artificial

1.2. S'han de col·locar 3 línies de trenta (30) centímetres de llarg, per la part exterior del punt mig de cada línia lateral, per marcar el centre de les zones d'anotació i de la zona central.

1.3. S'ha d'establir una línia de delimitació a un mínim de 3 metres del perímetre. Totes les persones dels equips actius han de romandre més enllà d'aquesta línia durant el partit. S'ha d'establir una segona línia de delimitació a un mínim de cinc (5) metres de les línies laterals. Totes les demás persones, a part dels oficials autoritzats i membres dels equips actius han de romandre més enllà d'aquesta línia durant el partit.

1.3.1. Quan s'utilitza una segona línia de restricció, la distància per fer una crida per obstrucció a la banda segons la regla 2.7 s'incrementa de tres (3) metres a cinc (5) metres.



- 1.4. La distància mínima entre camps adjacents ha de ser de tres (3) metres.
 - 1.4.1. Si la distància entre camps adjacents és de menys de sis (6) metres, es permet un màxim de dos (2) no-jugadors per equip entre els camps durant el joc. Cap altra persona, a part dels oficials autoritzats, podrà estar entre els dos camps durant el joc.
- 1.5. Un oficial de la WFDF ha d'aprovar qualsevol reducció de la ubicació de la línia de restricció, qualsevol reducció addicional de la distància entre dos camps adjacents, o qualsevol reducció en la mida del terreny de joc
 - 1.5.1. Per tal que un terreny encaixi en una àrea de joc més petita es pot sol·licitar una exempció per reduir la mida del camp, on l'amplada mínima de ser trenta-cinc (35) metres i la longitud mínima ha de ser de noranta (90) metres. Les zones d'anotació i la marca de brick poden ser reduïdes a un mínim de setze (16) metres.
- 1.6. Oficials de la WFDF poden requerir als equips a limitar la ubicació dels no-jugadors en àrees específiques, o a una sola línia lateral.
- 1.7. Àrea opcional de jugadors/oficials:
 - 1.7.1. Es poden establir zones tècniques en ambdós costats del camp per a no-jugadors, personal de suport i oficials
 - 1.7.2. Les zones tècniques estaran alineades amb el centre de la banda i es col·loquen a cinc (5) metres de la línia lateral. Tindran cinc (5) metres d'amplada i vint-i-quatre (24) metres de longitud.
 - 1.7.3. L'àrea tècnica dels oficials serà de quatre (4) metres d'amplada i situada al mig de les àrees tècniques dels equips.
 - 1.7.4. A cada equip se li assignarà una zona tècnica a cada lateral.
 - 1.7.5. Tot l'equip ha d'estar ubicat dins de la zona tècnica.
 - 1.7.6. Tots els membres no-jugadors de l'equip, i dos entrenadors per equip (un per línia lateral), poden estar fora de la zona tècnica, però sempre darrere de la línia de delimitació durant el partit. La resta del personal de suport ha de romandre dins de la zona tècnica durant el partit.

2. Equip

- 2.1. Discos:
 - 2.1.1. Només es pot utilitzar el disc oficial de l'esdeveniment per jugar.
 - 2.1.2. L'equip en possessió pot substituir un disc durant el partit en les següents situacions:
 - 2.1.2.1. Si el disc està fora dels límits, i s'estalviarà temps substituint-lo.
 - 2.1.2.2. Durant una crida de parada tècnica per substituir un disc malmès.
 - 2.1.2.3. Entre el final d'un punt i el següent servei ("pull").
 - 2.1.3. Els oficials poden tenir discos de recanvi per poder-los substituir en les situacions anteriors.

3. Inici del partit

- 3.1. Representants de l'equip determinaran l'ordre de les opcions inicials llançant dos discos, el que es coneix com "el sorteig".



- 3.2. Un dels representants dirà "igual" o "diferent", mentre que els discos estan a l'aire.
- 3.3. Si els dos discos estan cap amunt o cap avall guanya "igual", d'una altra manera guanya "diferent".
- 3.4. El sorteig s'ha de fer en el terreny de joc.

4. Durada del partit

- 4.1. Objectiu
 - 4.1.1. Un equip guanya quan assoleix l'objectiu de quinze (15) gols.
- 4.2. "Time cap":
 - 4.2.1. El *time cap* es produeix després de cent (100) minuts de temps de joc, si l'objectiu no s'ha assolit.
 - 4.2.2. Durant el time cap, el partit continua fins a la finalització del punt actual. Si en la finalització del punt actual cap equip ha arribat a quinze (15) gols, s'afegeix un (1) gol a la puntuació més alta per a determinar un objectiu del time cap. El joc continua fins que un equip guanya per assolir l'objectiu del time cap.
 - 4.2.3. El time cap no afecta el nombre de temps morts d'un equip.
- 4.3. Mitja part:
 - 4.3.1. La mitja part es produeix després que un equip assoleix l'objectiu de vuit (8) gols.
 - 4.3.2. La mitja part té una durada de set (7) minuts.
- 4.4. "Half time cap":
 - 4.4.1. La *half time cap* es produeix després de cinquanta-cinc (55) minuts de temps de joc, si no s'ha assolit l'objectiu.
 - 4.4.2. A la mitja part, el joc continua fins a la finalització del punt actual. Si en la finalització del punt actual cap equip ha arribat a vuit (8) gols, s'afegeix un (1) gol a la puntuació més alta per a determinar l'objectiu de *half time cap*. El joc continua fins que un equip aconsegueix aquest objectiu.
 - 4.4.3. La half time cap no afecta el nombre de temps morts d'un equip.
- 4.5. El rellotge del partit no s'atura entre els punts, els temps morts o mitja part, però sí que ho fa per aturades contra l'esperit del joc, i quan una aturada per lesió o aturada tècnica ha durat més de dos (2) minuts. El rellotge del partit s'ha de reiniciar quan el partit s'ha reiniciat.

5. Límits de temps

- 5.1. Un cronometrador ha de ser designat per controlar el temps i assenyalar advertències de temps.
- 5.2. El sorteig:
 - 5.2.1. Els capitans d'equip han de fer el sorteig cinc (5) minuts abans de l'inici del partit.
 - 5.2.2. Si el sorteig no s'ha completat, i el capità d'un equip no està present per al sorteig cinc (5) minuts abans de l'inici del joc, el capità que sí està present farà tant l'elecció de la possessió inicial com l'elecció de quina zona d'anotació defensarà.
 - 5.2.3. Si cap dels capitans està present per fer el sorteig cinc (5) minuts abans de l'inici del partit, el primer en arribar podrà escollir aquestes opcions.
- 5.3. A l'inici d'una part del partit:



- 5.3.1.** El cronometrador assenyalarà:
- 5.3.1.1.** Seixanta (60) segons abans de l'inici de la part.
 - 5.3.1.2.** L'inici de la part.
- 5.4.** Al començament d'un punt, i abans del servei posterior:
- 5.4.1.** Atac:
- 5.4.1.1.** Després de quaranta-cinc (45) segons des de l'inici d'un punt de tots els jugadors atacants han d'estar-se amb un peu sobre la línia de gol de la zona a defensar, sense canviar la posició d'un respecte l'altre, fins que s'alliberi el servei.
 - 5.4.1.2.** L'equip atacant ha d'assegurar que l'equip defensor té una visió sense obstacles dels jugadors atacants.
 - 5.4.1.3.** L'equip atacant té seixanta (60) segons des de l'inici d'un punt per a assenyalar que estan llestos per rebre el servei. Els atacants han d'estar legalment posicionats i tots els no-jugadors de l'equip atacant ha d'estar fora del terreny de joc abans d'assenyalar que està llest.
 - 5.4.1.4.** Si l'equip atacant no pot assenyalar que està llest a temps, l'equip contrari pot fer una crida per violació per límit de temps. Aquesta violació s'ha de demanar abans del servei.
 - 5.4.1.5.** La primera vegada d'una violació per límit de temps, o si la violació es protesta, no s'apliquen sancions. L'equip atacant ha de mostrar la voluntat en quinze (15) segons des de la crida per violació, i el servei ha de ser alliberat en trenta (30) segons des de la crida per violació, o quinze (15) segons després que l'equip atacant ha assenyalat que està llest, el que es compleixi més tard.
 - 5.4.1.6.** Per a posteriors violacions per límit de temps la defensa ha de fer. El joc ha de continuar d'acord a A5.6.
 - 5.4.1.7.** Si l'equip atacant no té més temps morts disponibles, ha de començar a jugar amb el disc en el punt mig de la zona d'anotació que estan defensant, després que els jugadors es col·loquin i amb una validació de disc.
- 5.4.2.** Defensa:
- 5.4.2.1.** L'equip defensor té setanta-cinc (75) segons des de l'inici del punt per fer el servei ("pull"), o quinze (15) segons després que l'equip atacant hagi assenyalat que està llest, la que sigui més tard. Tots els no-jugadors de l'equip defensor ha d'estar fora del terreny de joc abans que s'alliberi el servei.
 - 5.4.2.2.** Si l'equip defensor no pot llençar el servei a temps, l'equip atacant ha de fer una crida per violació per límit de temps. Aquesta violació s'ha de cridar abans que l'equip que rep el servei toqui el disc.
 - 5.4.2.3.** La primera violació per límit de temps, o si la violació es protesta, no s'apliquen sancions. L'equip atacant ha d'assenyalar que estan a punt en quinze (15) segons des de la crida, i el servei ha de ser alliberat en trenta (30) segons des de la crida, o quinze (15) segons després que l'equip atacant ha assenyalat que està llest, el que es compleixi més tard.
 - 5.4.2.4.** Si hi ha violacions per límit de temps addicionals, l'equip atacant pot reclamar un temps mort en contra de l'equip defensor. El joc ha de continuar d'acord amb el punt 5.6.

- 5.4.2.5.** Si l'equip defensor no té temps morts disponibles, l'equip receptor ha de començar la jugada amb el disc al centre del camp, després que els jugadors s'hagin col·locat i amb una validació de disc.
- 5.4.3.** Divisió mixta:
- 5.4.3.1.** En una divisió mixta, si escau, l'equip rellevant té quinze (15) segons des del començament d'un punt per indicar si jugarà amb quatre (4) dones o quatre (4) homes.
- 5.4.3.2.** L'equip corresponent haurà d'indicar la barreja de gèneres ("quatre dones" o "quatre homes") verbalment i mitjançant l'ús del senyal adequat amb les mans.
- 5.4.3.3.** Si l'equip rellevant no indica la barreja de gènere a temps, s'assumirà la mateixa configuració que en el punt anterior, o bé, si es tracta de l'inici d'una part, s'assumirà una barreja de gèneres de quatre (4) homes i tres (3) dones.
- 5.4.4.** El cronometrador assenyalarà:
- 5.4.4.1.** En un joc mixt, si escau, els quinze (15) segons després de l'inici del punt (l'equip corresponent haurà d'indicar la barreja de gèneres).
- 5.4.4.2.** Quaranta-cinc (45) segons després de l'inici del punt (avís de 15 segons per a l'equip atacant).
- 5.4.4.3.** Seixanta (60) segons després de l'inici del punt (avís de 15 segons per a l'equip defensor).
- 5.4.4.4.** Setanta-cinc (75) segons després de l'inici del punt, o quinze (15) segons després que l'equip atacant ha assenyalat que està llest, el que sigui més tard (La jugada ha de començar).
- 5.4.4.5.** Si s'utilitza una sèrie de xiulets per indicar els límits de temps, no es considera que s'ha assolit el límit de temps fins el primer so del darrer xiulet.
- 5.4.5.** Si una aturada per lesió es crida entre dos punts, els límits de temps es suspenen fins que el jugador lesionat sigui retirat del terreny de joc.
- 5.4.6.** Si el servei ("pull") s'ha de repetir, o es retarda per una violació per límit de temps:
- 5.4.6.1.** Les substitucions no estan permeses, llevat que apliqui l'article 19.1.
- 5.4.6.2.** No es permeten temps morts.
- 5.5.** Al final d'un temps mort demanat després d'un servei ("pull") i abans que s'acabi el punt:
- 5.5.1.** L'equip atacant té setanta-cinc (75) segons des que es demana el temps mort per estar llest per reprendre la jugada.
- 5.5.1.1.** L'equip defensor pot iniciar un pre-compteig de quinze (15) segons després d'almenys seixanta (60) segons des de l'inici del temps mort.
- 5.5.2.** L'equip atacant ha d'estar-se i romandre immòbil al final del temps mort.
- 5.5.2.1.** L'equip atacant pot començar un pre-compteig de quinze (15) segons després del final del temps mort o després de tots els jugadors atacants han establert la seva posició, el que sigui més tard.
- 5.5.3.** L'equip defensor ha de fer la validació de disc en un termini de noranta (90) segons després de l'inici de el temps mort, o quinze (15) segons després que tots els jugadors ofensius han establert seva posició, el que sigui més tard.



- 5.5.4. Si no s'ha reprès el partit després del pre-compteig, l'equip contrari pot fer una crida per "retard de joc " i el jugador que es trobi en la ubicació on el disc es posarà en joc pot cridar "Disc en joc" ("*Disc in*") i després iniciar i continuar el compteig, sense el reconeixement per l'equip contrari.
 - 5.5.4.1. Un pre-compteig ha d'implicar avisos sonors als quinze (15), deu (10), i cinc (5) segons.
- 5.5.5. L'encarregat del temps donarà el senyal:
 - 5.5.5.1. Quaranta-cinc (45) segons després de l'inici del temps mort (avís de 30 segons per a l'equip atacant).
 - 5.5.5.2. Seixanta (60) segons després de l'inici del temps mort (avís de 15 segons per a l'equip atacant).
 - 5.5.5.3. Setanta-cinc (75) segons després de l'inici del temps mort (avís de 15 segons per a l'equip defensor).
 - 5.5.5.4. Noranta (90) segons després de l'inici del temps mort, o quinze (15) segons després que tots els jugadors ofensius han establert la seva posició, el que sigui més tard (la jugada ha de començar).
- 5.6. Al final d'un temps mort demanat després de l'inici d'un punt i abans del servei ("*pull*"):
 - 5.6.1. El temps mort se li sumen setanta-cinc (75) segons al temps permès entre l'inici del punt i el servei.
 - 5.6.2. Després de setanta-cinc (75) segons des de l'inici del punt, el cronometrador indicarà el final del temps mort, i començaran els límits de temps i els senyals explicats en el punt 5.4
- 5.7. Després d'una crida per falta o violació:
 - 5.7.1. Després de quinze (15) segons, si la crida no es resol, intervindran els capitans.
 - 5.7.2. Després de trenta (30) segons, si la crida no es resol, es considerarà com a protestada ("*contested*"). El disc ha de ser retornat a l'últim llançador no protestat.
 - 5.7.3. Després de quaranta-cinc (45) segons s'ha de reiniciar el partit.
 - 5.7.4. El cronometrador assenyalarà quaranta-cinc (45) segons després de la crida per falta o violació, i es repetirà el senyal de cada quinze (15) segons si el partit no s'ha reprès.
- 5.8. Després d'un canvi de possessió ("*turnover*") i després del servei ("*pull*"):
 - 5.8.1. Després d'un canvi de possessió en el qual el disc s'atura a la zona central, i el pivot s'establirà en el mateix punt, un membre de l'equip que passa a atacar ha de posar el disc en joc dins dels deu (10) segons després que s'atura. Per complir aquesta regla, l'equip que passa a defensar ha de donar avisos sonors de deu (10) i cinc (5) segons. Si passen deu (10) segons després del primer avís, un jugador de l'equip defensor que es trobi a menys de tres metres del disc pot cridar "disc en joc" ("*disc in*") i després iniciar i continuar el compteig sense el reconeixement de l'equip contrari.
 - 5.8.2. Després de qualsevol altra situació de canvi de possessió no descrita en el punt 5.8.1, o després de qualsevol servei, un membre de l'equip que passa a atacar ha de posar el disc en joc dins dels vint (20) segons després que s'atura.
 - 5.8.2.1. Si el disc no és raonablement recuperable dins de vint (20) segons (per exemple, es troba lluny del terreny de joc o enmig d'una multitud), el jugador que a a recuperar-lo pot sol·licitar un altre disc i qualsevol retard o pre-compteig se suspèn fins que el jugador rep el nou disc.
 - 5.8.2.2. Si el disc està a la zona d'anotació, després de vint (20) segons, un jugador defensiu a menys de tres (3) metres del disc pot cridar "disc en joc" ("*disc in*") i iniciar i continuar el compteig sense



reconeixement per part de l'equip contrari, però només si un jugador defensiu ha fet els avisos sonors de vint (20), deu (10) i cinc (5) segons.

- 5.8.2.3.** Si el disc està fora dels límits, al cap de vint (20) segons, un jugador defensor que es trobi a menys de tres (3) metres del lloc on el disc s'ha de posar en joc pot cridar "disc en joc" ("disc in"), i després iniciar i continuar el compteig sense el reconeixement per l'equip contrari, però només si un jugador defensor ha donat avisos audibles de vint (20), deu (10) i cinc (5) segons.

- 5.9.** El millor mètode per a la senyalització per part d'un cronometrador ha de ser l'ús d'un xiulet, preferiblement amb l'ajut de senyals verbals i gestuals, seguint procediments descrits en el Manual de la WFDF per al Director del torneig.
- 5.10.** Si un equip decideix avaluar una violació per límit de temps, han de cridar "violació" i utilitzar el senyal de mà N° 14.

6. Fora de joc

- 6.1.** El servei ("pull") s'ha de repetir per una violació de fora de joc si:
- 6.1.1.** La violació protesta, o
 - 6.1.2.** És la primera violació de fora de joc d'aquell equip, o
 - 6.1.3.** Tots dos equips fan la crida per violació de fora de joc per primer cop, o
 - 6.1.4.** Tots dos equips fan una crida posterior per violació de fora de joc.
 - 6.1.5.** Abans de la repetició del servei no estan permesos temps morts ni substitucions, llevat el que estipula l'article 19.1. L'equip atacant ha d'assenyalar que està llest dins dels quinze (15) segons posteriors a la crida per violació, i el servei s'ha de fer dins dels trenta (30) segons, o en quinze (15) segons després que l'equip atacant ha assenyalat que està llest, el que sigui més tard.
- 6.2.** Per a qualsevol violació de fora de joc subsegüent per a un equip, i on no s'aplica l'article 6.1:
- 6.2.1.** Si l'equip receptor fa una violació per fora de joc: l'equip receptor ha de començar amb el disc en el punt mig de la zona d'anotació que estan defensant, després que els jugadors es col·loquin i amb una validació del disc.
 - 6.2.2.** Si l'equip que fa el servei fa una violació per fora de joc: l'equip receptor comença amb el disc en el centre del camp, després que els jugadors es col·loquin i amb una validació del disc.

7. Divisió mixta

- 7.1.** Els tornejos han d'especificar quina de les següents regles de proporció s'utilitzaran, per determinar si els punts es juguen amb una proporció de quatre (4) dones i 3 (tres) homes, o bé amb una proporció de quatre (4) homes i tres (3) dones.
- 7.1.1.** La Regla de proporció A s'utilitzarà per als World Games 2017.
 - 7.1.2.** Per a tots els altres esdeveniments WFDF del 2017 i 2018, es suposarà que s'utilitzarà la Regla de proporció B. No obstant això, si es vol utilitzar la regla de proporció A, cal fer un anunci públic anunciant-ho un mínim de setze (16) mesos abans de l'esdeveniment.
- 7.2.** Regla de proporció A (regla de "proporció prescrita"):



- 7.2.1.** Al començament del partit, després del primer sorteig ("flip"), es fa un sorteig addicional i el guanyador selecciona la proporció de gènere per al primer punt. Per al segon i tercer punt, la proporció ha de ser la inversa del primer punt. Per al quart i cinquè punts, la proporció ha de ser la mateixa que el primer punt. Aquest patró d'alternança de la proporció cada dos punts es repeteix fins al final del partit (la mitja part no té impacte en el patró).
- 7.3.** Regla de proporció B (regla de "la zona d'anotació decideix"):
- 7.3.1.** Al començament del partit, després del primer sorteig ("flip"), es fa un sorteig addicional i el guanyador selecciona quina zona d'anotació és la "zona d'anotació A". L'altra zona d'anotació es converteix en "zona d'anotació B". A l'inici de cada punt a l'equip que està en la zona d'anotació A ha de triar la proporció de gènere. Aquest procés s'aplica per a la primera meitat. Per al segon temps, a l'inici de cada punt l'equip que es troba a la zona d'anotació B selecciona la proporció de gènere.
- 7.4.** A petició del capità de l'equip contrari, els jugadors atacants hauran d'esperar el servei, després d'assenyalar que estan llestos, per tal que d'equip defensor pugui determinar fàcilment els aparellaments per gènere.

8. Llenguatge

- 8.1.** El compteig i totes les crides ha de fer-se en anglès.
- 8.1.1.** Els jugadors amb dificultats importants per a comunicar-se verbalment han d'assegurar-se que els capitans busquen alternatives apropiades abans de l'inici del partit.

9. Detenció per esperit de joc

- 9.1.** Si el capità d'un equip, el capità d'esperit o un assessor de joc, creu que un o ambdós equips no segueixen l'esperit del joc (SOTG), es pot fer una crida per "aturada per esperit del joc". Només es pot fer aquesta crida:
- 9.1.1.** Després d'una crida que atura la jugada o després de qualsevol altra detenció, abans de validar el disc.
- 9.1.2.** Després de l'inici d'un punt i abans de subsegüent servei ("pull").
- 9.2.** Durant aquesta aturada, cap equip pot participar en debats tàctics. Tots els membres de d'ambdós equips formaran un "cercle d'esperit" al mig del camp.
- 9.3.** Per separat del cercle d'esperit, els capitans dels equips i capitans d'esperit han de parlar tots els incidents amb adherència a SOTG, determinar les accions per tal de rectificar els problemes i després transmetre l'acord al cercle d'esperit.
- 9.4.** Les aturades per SOTG no afecten ni estan afectades pel nombre de temps morts disponibles.
- 9.5.** El temps necessari per a una aturada per SOTG s'afegeix al temps de joc per determinar prorroques de temps per al partit. El capità que ha iniciat l'aturada determinarà l'inici i el final de l'aturada als oficials del partit amb finalitats de tenir un bon cronometratge.
- 9.6.** Després d'una aturada per SOTG cridada durant el partit, els jugadors han de tornar a les posicions aproximades que tenien abans de la crida d'aturada per SOTG.