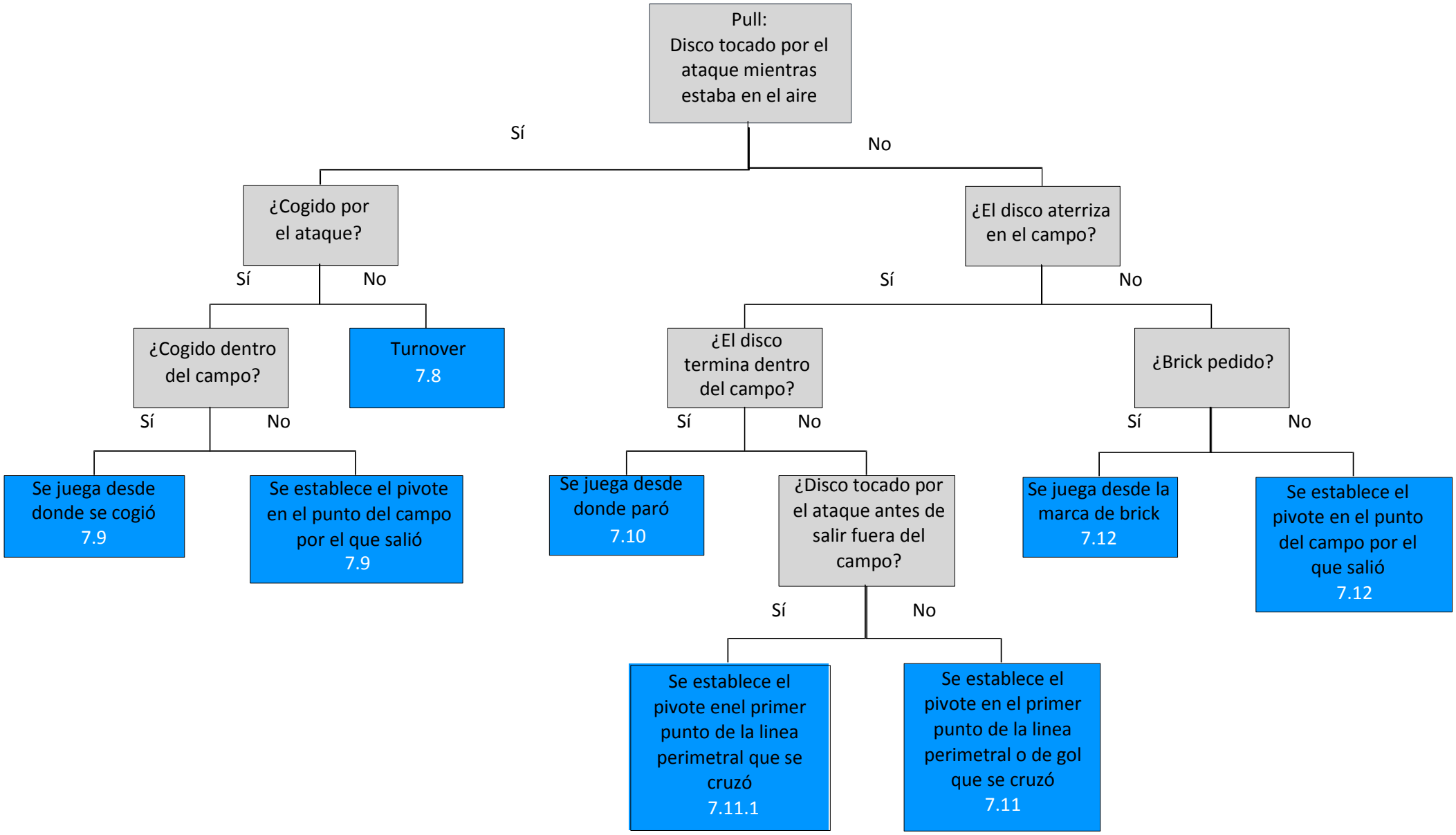
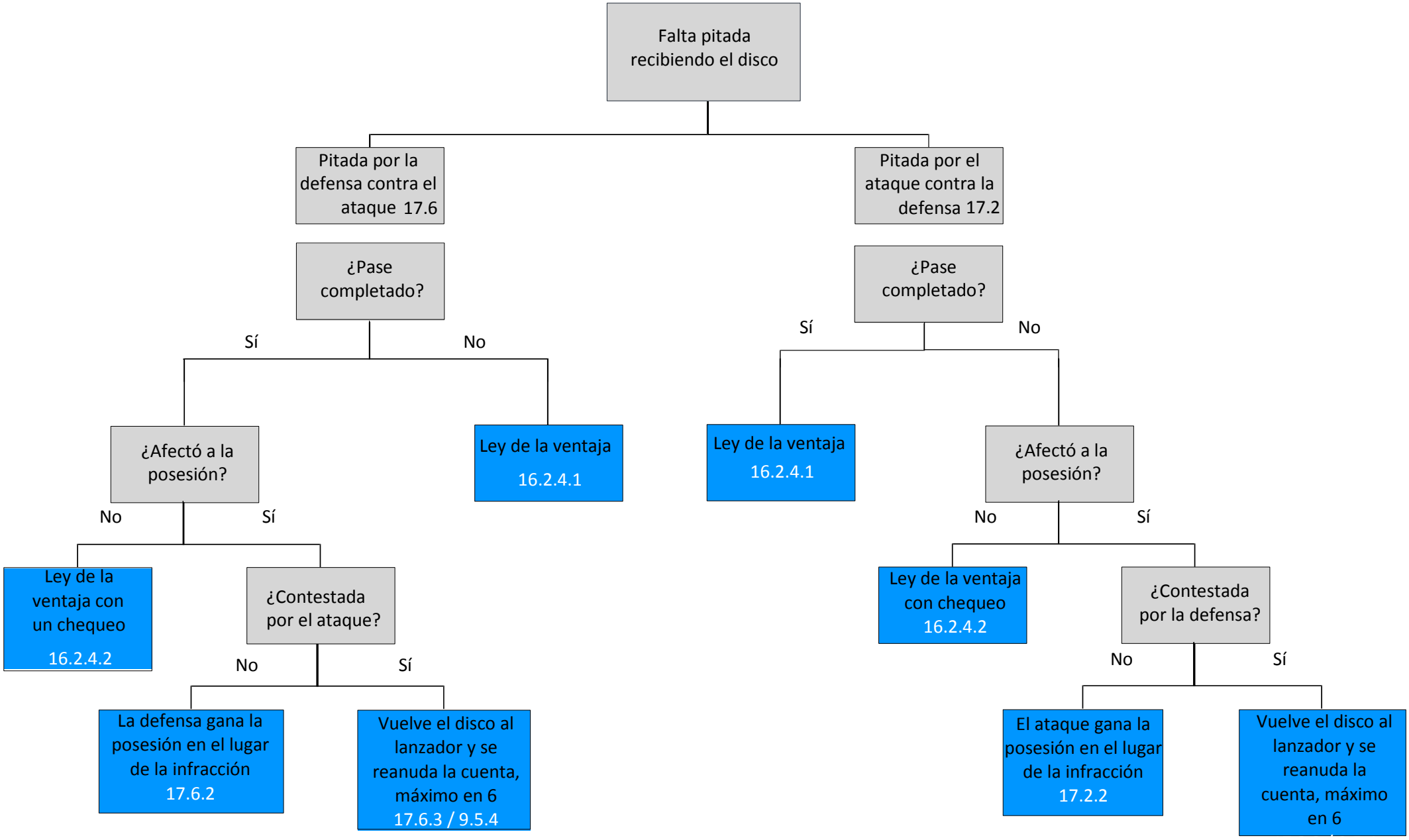
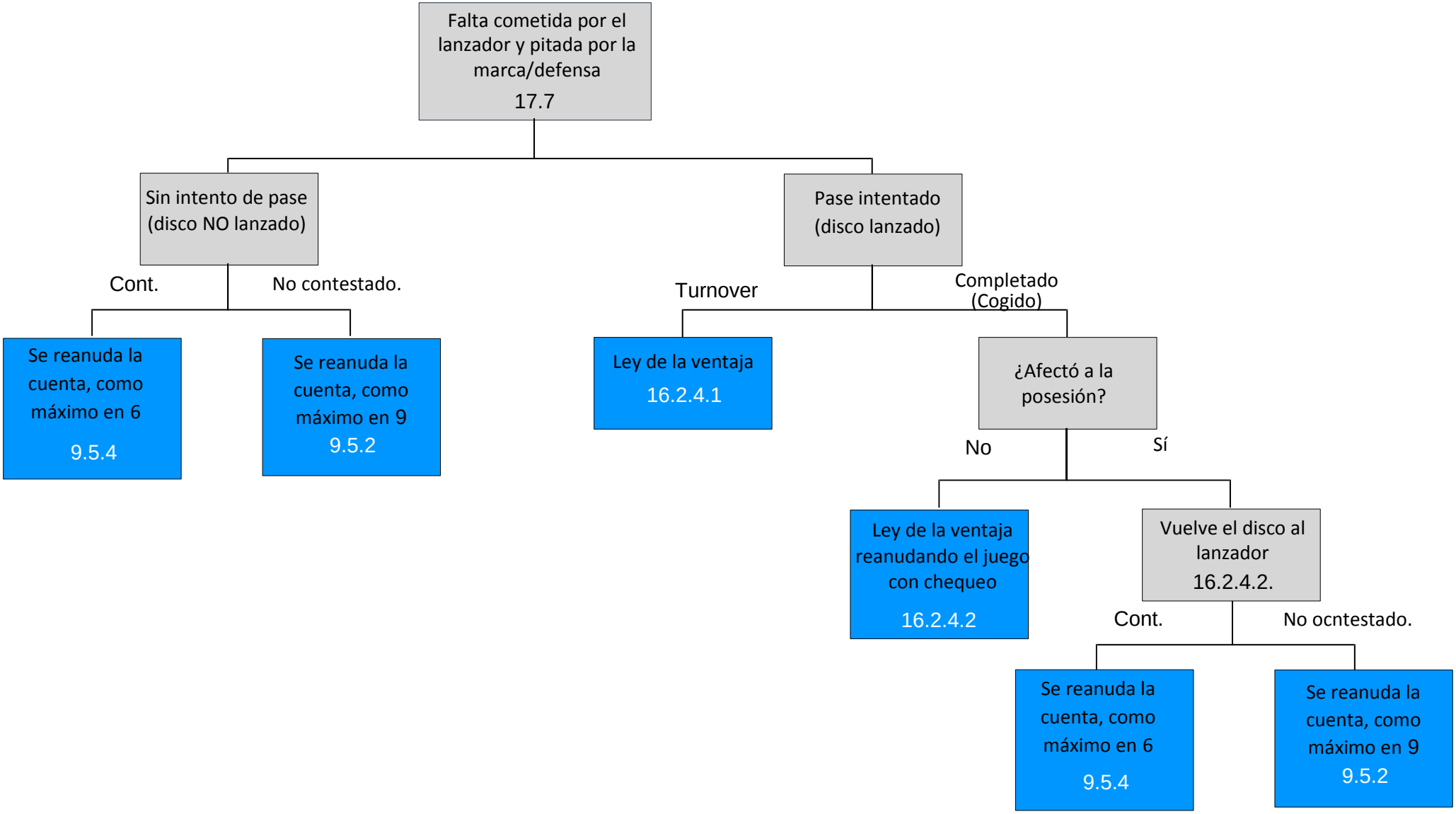
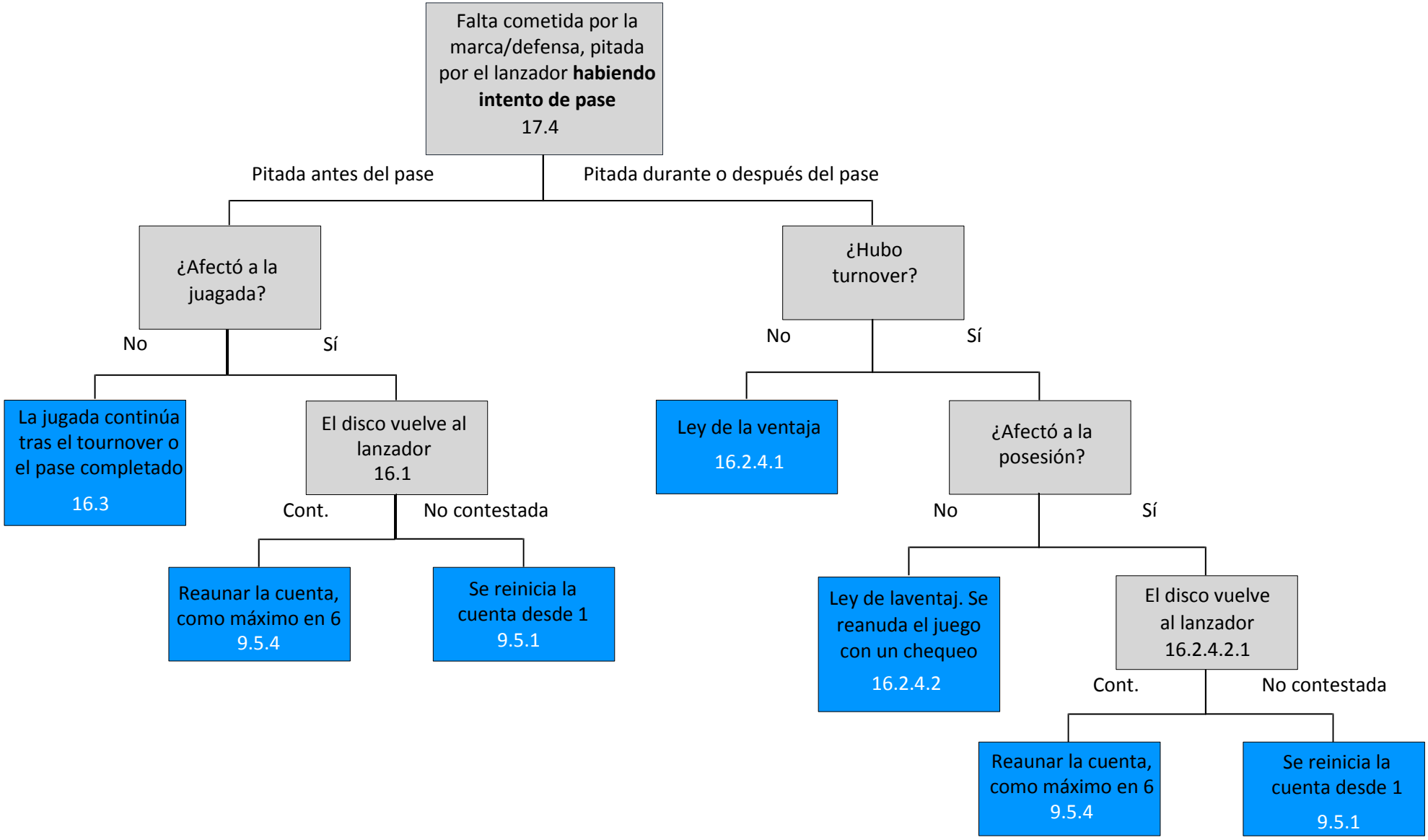
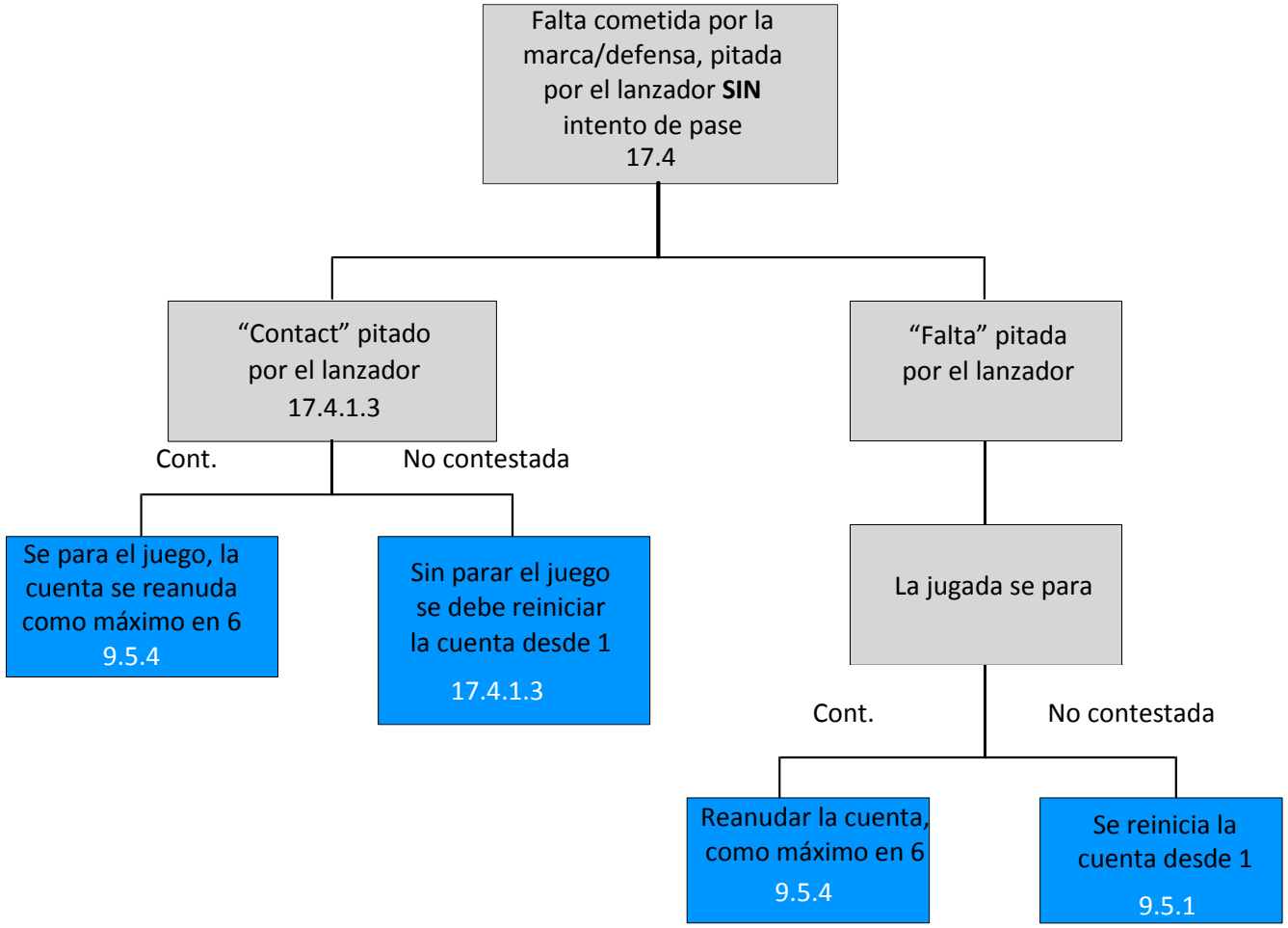
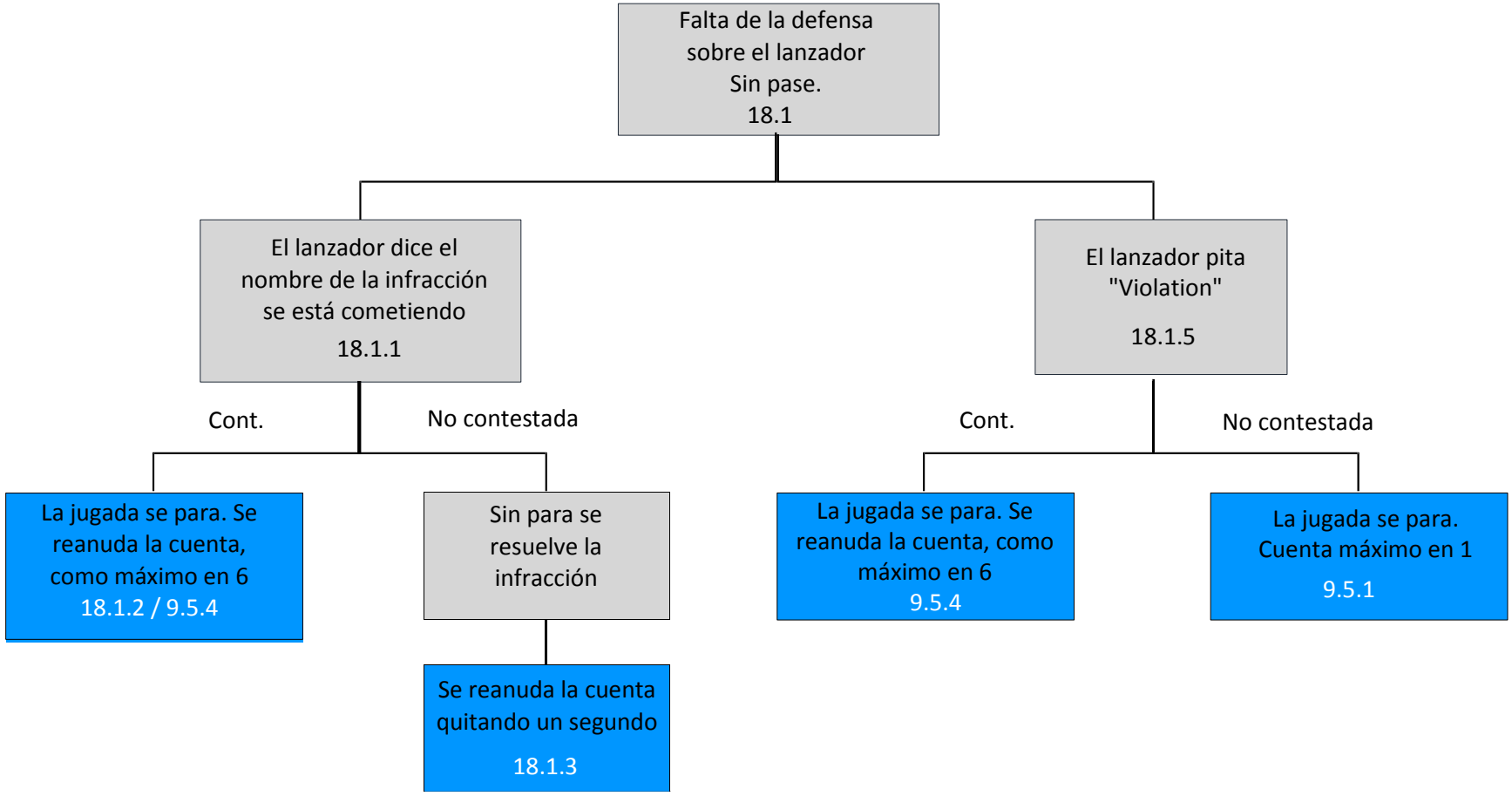

Pull:
Disco tocado por el ataque mientras estaba en el aire
Sí
No
¿Cogido por el ataque?
¿El disco aterriza en el campo?
Sí
No
Sí
No
¿Cogido dentro del campo?
Turnover
7.8
¿El disco termina dentro del campo?
¿Brick pedido?
Sí
No
Sí
No
Se juega desde donde se cogió
7.9
Se establece el pivote en el punto del campo por el que salió
7.9
Se juega desde donde paró
7.10
¿Disco tocado por el ataque antes de salir fuera del campo?
Se juega desde la marca de brick
7.12
Se establece el pivote en el punto del campo por el que salió
7.12
Sí
No
Se establece el pivote enel primer punto de la linea perimetral que se cruzó
7.11.1
Se establece el pivote en el primer punto de la linea perimetral o de gol que se cruzó
7.11

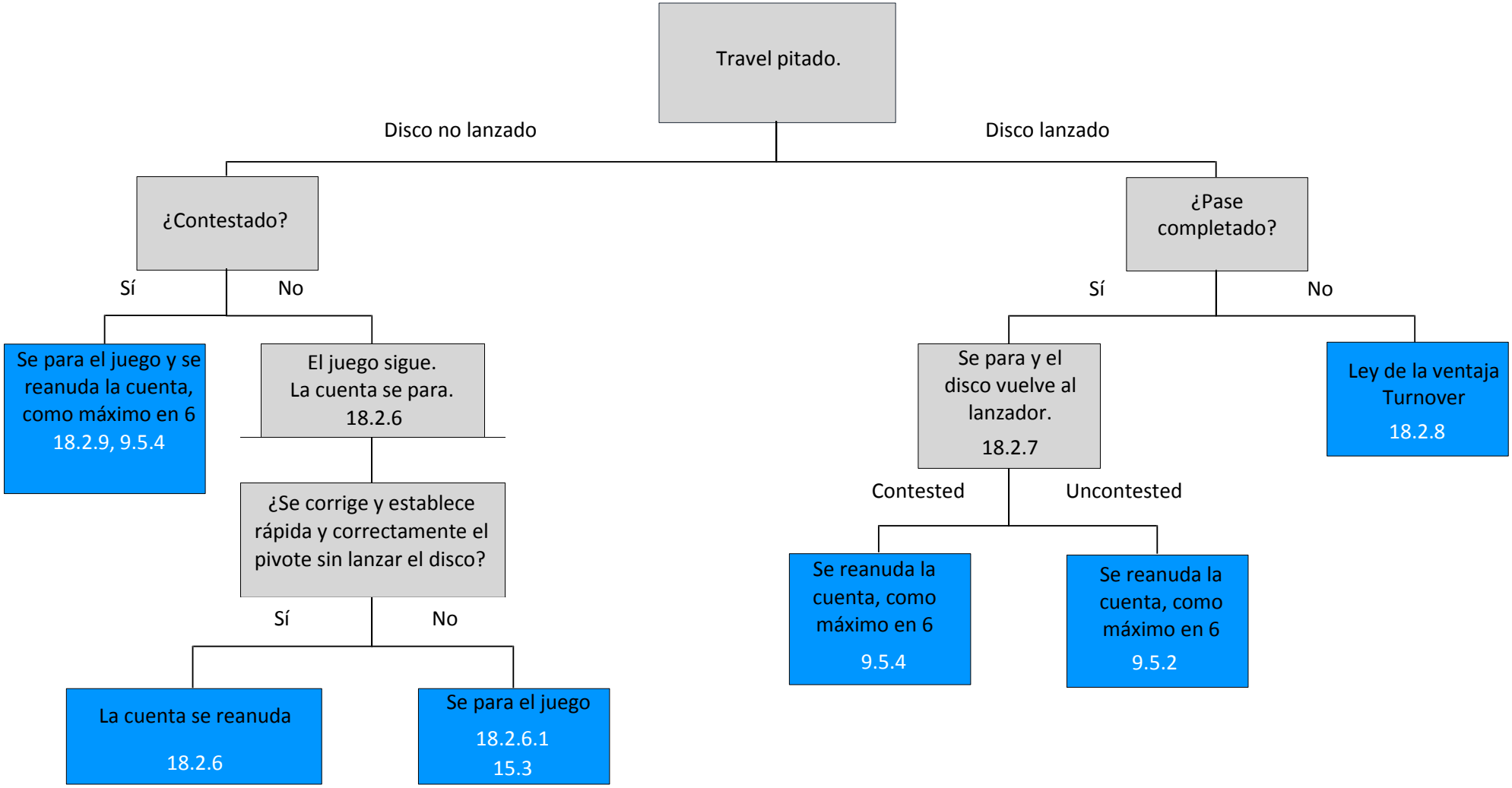

Falta pitada recibiendo el disco
Pitada por la defensa contra el ataque 17.6
Pitada por el ataque contra la defensa 17.2
¿Pase completado?
Sí
No
¿Afectó a la posesión?
Ley de la ventaja 16.2.4.1
No
Sí
Ley de la ventaja con un chequeo 16.2.4.2
¿Contestada por el ataque?
No
Sí
La defensa gana la posesión en el lugar de la infracción 17.6.2
Vuelve el disco al lanzador y se reanuda la cuenta, máximo en 6 17.6.3 / 9.5.4
¿Pase completado?
Sí
No
Ley de la ventaja 16.2.4.1
¿Afectó a la posesión?
No
Sí
Ley de la ventaja con chequeo 16.2.4.2
¿Contestada por la defensa?
No
Sí
El ataque gana la posesión en el lugar de la infracción 17.2.2
Vuelve el disco al lanzador y se reanuda la cuenta, máximo en 6

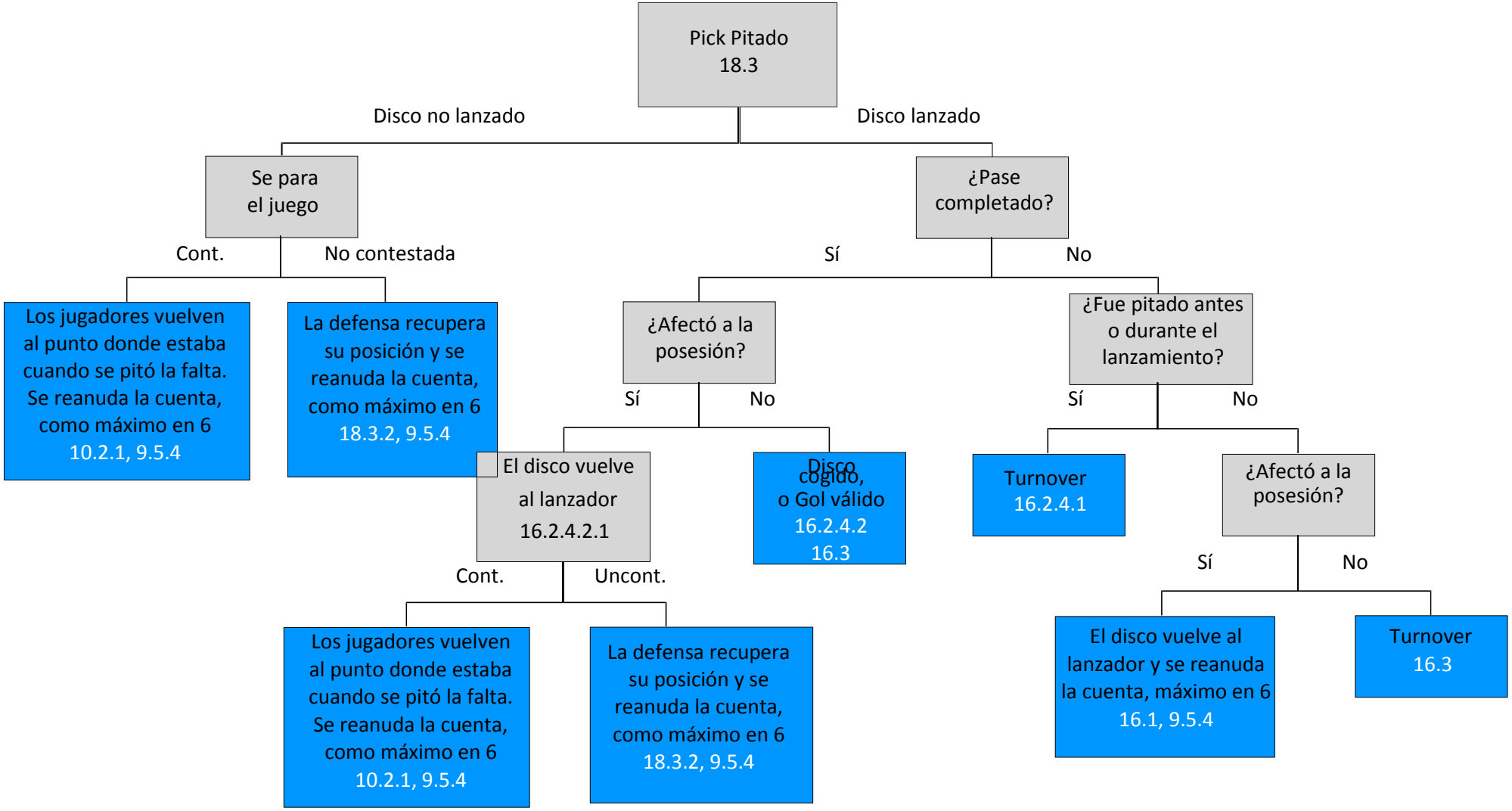

Falta cometida por el lanzador y pitada por la marca/defensa
17.7
Sin intento de pase (disco NO lanzado)
Pase intentado (disco lanzado)
Cont.
No contestado.
Turnover
Completado (Cogido)
Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
9.5.4
Se reanuda la cuenta, como máximo en 9
9.5.2
Ley de la ventaja
16.2.4.1
¿Afectó a la posesión?
No
Sí
Ley de la ventaja reanudando el juego con chequeo
16.2.4.2
Vuelve el disco al lanzador
16.2.4.2.
Cont.
No ocntestado.
Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
9.5.4
Se reanuda la cuenta, como máximo en 9
9.5.2


Falta cometida por la marca/defensa, pitada por el lanzador **habiendo intento de pase** 17.4
Pitada antes del pase
Pitada durante o después del pase
¿Afectó a la juagada?
No
Sí
La jugada continúa tras el tournover o el pase completado 16.3
El disco vuelve al lanzador 16.1
Cont.
No contestada
Reaunar la cuenta, como máximo en 6 9.5.4
Se reinicia la cuenta desde 1 9.5.1
¿Hubo turnover?
No
Sí
Ley de la ventaja 16.2.4.1
¿Afectó a la posesión?
No
Sí
Ley de laventaj. Se reanuda el juego con un chequeo 16.2.4.2
El disco vuelve al lanzador 16.2.4.2.1
Cont.
No contestada
Reaunar la cuenta, como máximo en 6 9.5.4
Se reinicia la cuenta desde 1 9.5.1


Falta cometida por la marca/defensa, pitada por el lanzador **SIN** intento de pase 17.4
"Contact" pitado por el lanzador 17.4.1.3
"Falta" pitada por el lanzador
Cont.
No contestada
Se para el juego, la cuenta se reanuda como máximo en 6 9.5.4
Sin parar el juego se debe reiniciar la cuenta desde 1 17.4.1.3
La jugada se para
Cont.
No contestada
Reanudar la cuenta, como máximo en 6 9.5.4
Se reinicia la cuenta desde 1 9.5.1


Falta de la defensa sobre el lanzador Sin pase. 18.1
El lanzador dice el nombre de la infracción se está cometiendo 18.1.1
El lanzador pita "Violation" 18.1.5
Cont.
No contestada
Cont.
No contestada
La jugada se para. Se reanuda la cuenta, como máximo en 6 18.1.2 / 9.5.4
Sin para se resuelve la infracción
La jugada se para. Se reanuda la cuenta, como máximo en 6 9.5.4
La jugada se para. Cuenta máximo en 1 9.5.1
Se reanuda la cuenta quitando un segundo 18.1.3


Travel pitado.
Disco no lanzado
Disco lanzado
¿Contestado?
Sí
No
Se para el juego y se reanuda la cuenta, como máximo en 6
18.2.9, 9.5.4
El juego sigue.
La cuenta se para.
18.2.6
¿Se corrige y establece rápida y correctamente el pivote sin lanzar el disco?
Sí
No
La cuenta se reanuda
18.2.6
Se para el juego
18.2.6.1
15.3
¿Pase completado?
Sí
No
Se para y el disco vuelve al lanzador.
18.2.7
Ley de la ventaja Turnover
18.2.8
Contested
Uncontested
Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
9.5.4
Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
9.5.2


Pick Pitado
18.3
Disco no lanzado
Disco lanzado
Se para
el juego
¿Pase
completado?
Cont.
No contestada
Sí
No
Los jugadores vuelven al punto donde estaba cuando se pitó la falta. Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
10.2.1, 9.5.4
La defensa recupera su posición y se reanuda la cuenta, como máximo en 6
18.3.2, 9.5.4
¿Afectó a la posesión?
¿Fue pitado antes o durante el lanzamiento?
Sí
No
Sí
No
El disco vuelve al lanzador
16.2.4.2.1
Disco cogido, o Gol válido
16.2.4.2
16.3
Turnover
16.2.4.1
¿Afectó a la posesión?
Cont.
Uncont.
Sí
No
Los jugadores vuelven al punto donde estaba cuando se pitó la falta. Se reanuda la cuenta, como máximo en 6
10.2.1, 9.5.4
La defensa recupera su posición y se reanuda la cuenta, como máximo en 6
18.3.2, 9.5.4
El disco vuelve al lanzador y se reanuda la cuenta, máximo en 6
16.1, 9.5.4
Turnover
16.3