

Escuela Central de Gimnasia

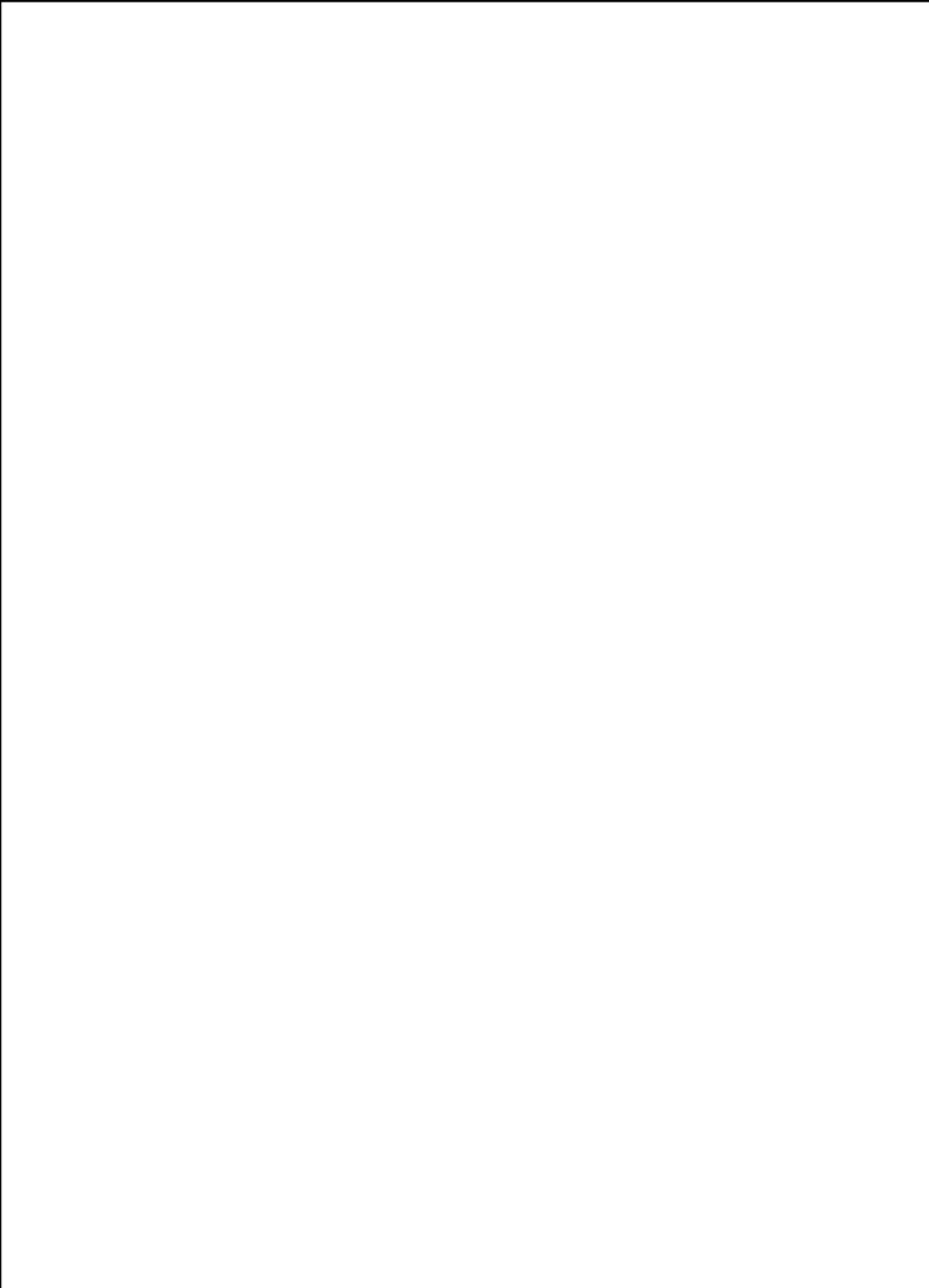
Foot-ball Rugby

REGLAMENTO

T O L E D O

Imprenta del Colegio de María Cristina

1926



Escuela Central de Gimnasia

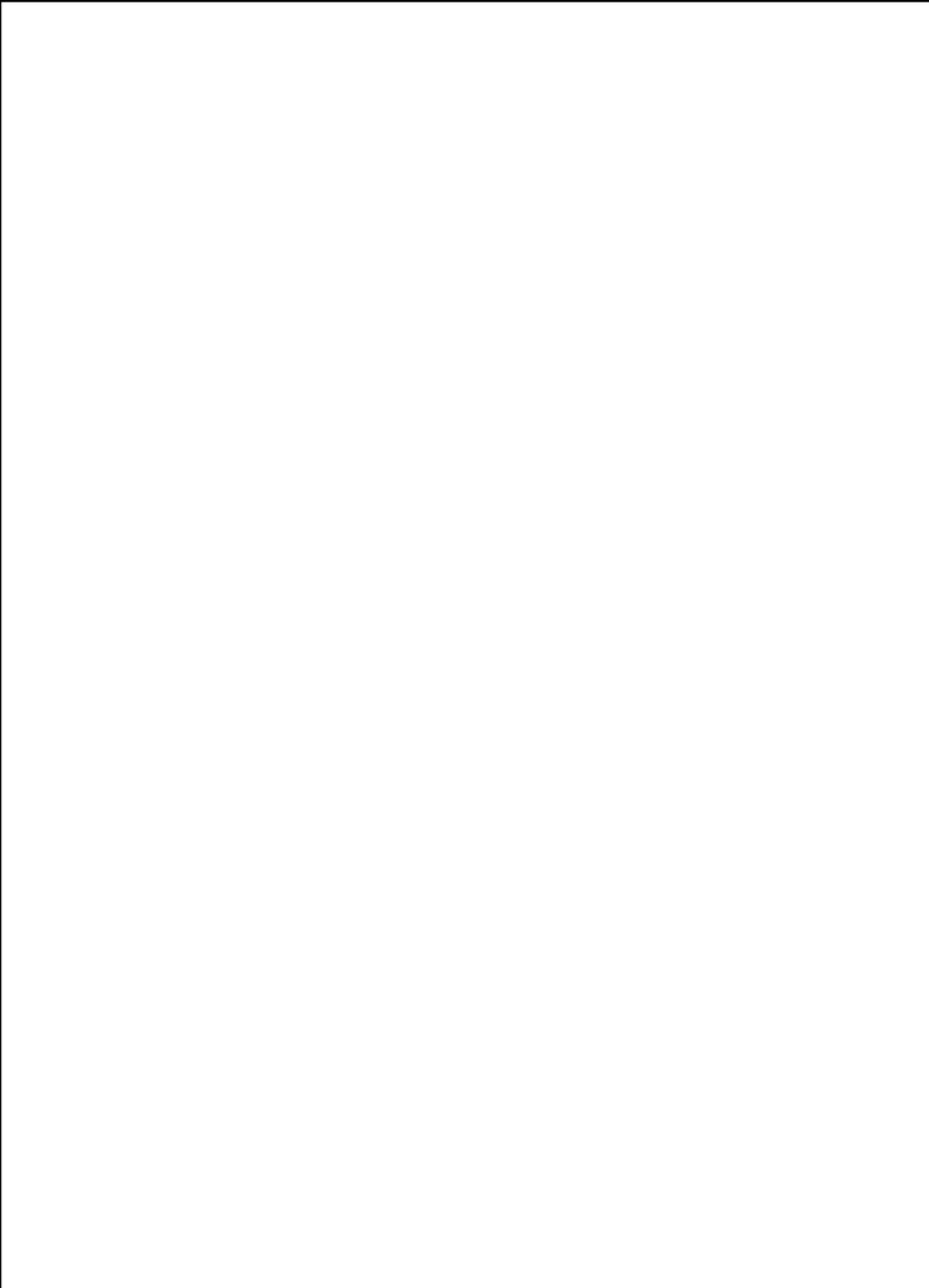
Foot-ball Rugby

REGLAMENTO

T O L E D O

Imprenta del Colegio de María Cristina

1926





FOOT-BALL RUGBY

CAPITULO I

Artículo 1.^o **Definición.**—El Rugby es un juego deportivo colectivo, en el que intervienen dos equipos de 15 jugadores.

Objeto del juego.—Es llevar un balón a la trasportería contraria y ponerlo en contacto con el suelo.

Art. 2.^o **Organización del terreno y material.**—El terreno es rectangular, de 95 a 100 metros de largo por 65 a 70 de ancho. Está limitado por las líneas de porterías y de costados y trazadas como en el Balompie.

Art. 3.^o **La trasportería.**—Es el terreno comprendido por la línea de portería la prolongación de las de costado y una tercera paralela a aquélla, trazada a un mínimo de 15 metros y un máximo de 22. Esta última se llama línea de fondo. Sobre cada línea de portería y a una distancia igual de las líneas de costado se colocan dos postes separados 5'50 metros, teniendo ellos una altura mínima de 7 metros. A 3'30 metros del suelo y uniendo los postes, se coloca un larguero, formando el todo las porterías.

A 22 metros delante de las líneas de porterías y paralelas a éstas, las llamadas de 22 metros o de saque de portería. En medio del campo se traza otra, llamada de saque de centro: pa-

ralelamente a esta línea, a cada lado, equidistantes de las de costado y a una distancia de 10 metros, se marca un segmento de 15 a 20 metros de largo que se llama línea de 10 metros de centro.

Paralela a las líneas de costado y a 10 metros de ella, se trazan otras hasta las de 22 metros, llamadas líneas de 10 metros de costado.

La parte exterior del terreno que linda con las líneas de costado comprendidas entre las de porterías es "fuera del campo".

Las líneas de costados y los postes o banderas que las marquen, también se consideran "fuera".

Art. 4.^o **Balón.**—Será ovalado; aproximándose todo cuanto sea posible a las dimensiones siguientes:

Perímetro largo: 0'76 metros a 0'79 metros.

Perímetro pequeño: 0'64 metros a 0'66 metros.

Peso: 370 a 412 gramos.

Art. 5.^o **Composición del equipo.**—Los jugadores se distribuyen del modo siguiente:

Delanteros.. 8 =
$$\begin{cases} 1 \text{ Taloneador} \\ 2 \text{ Peones de reunión.} \\ 2 \text{ Delanteros de 2.^a línea.} \\ 3 \text{ Delanteros de 3.^a línea.} \end{cases} \left. \begin{array}{l} \text{Forman la primera lí-} \\ \text{nea de la reunión.} \end{array} \right.$$

Medios.... 2 =
$$\begin{cases} 1 \text{ Medio de reunión.} \\ 1 \text{ Medio de apertura.} \end{cases}$$

Tres-cuartos 4 =
$$\begin{cases} 2 \text{ Tres-cuartos centros.} \\ 2 \text{ Tres-cuartos alas.} \end{cases}$$

Zaguero.... 1

Art. 6.^o **Capitán del equipo.**—Es nombrado y elegido entre los 15 jugadores, debiéndole sus compañeros obediencia absoluta, haciéndose él, por sus propios méritos, acreedor a esta confianza. El conocimiento de sus compañeros le servirá para emplearlos en el sitio más conveniente. Es el verdadero conductor

del equipo, y su colocación en él debe ser la línea de medios o la de tres cuartos.

Art. 7.^o Vestuario.—Se compondrá de una camiseta fuerte de punto, pantalón corto cefñido sin que entorpezca los movimientos, calzado más ligero que el del Balompie.

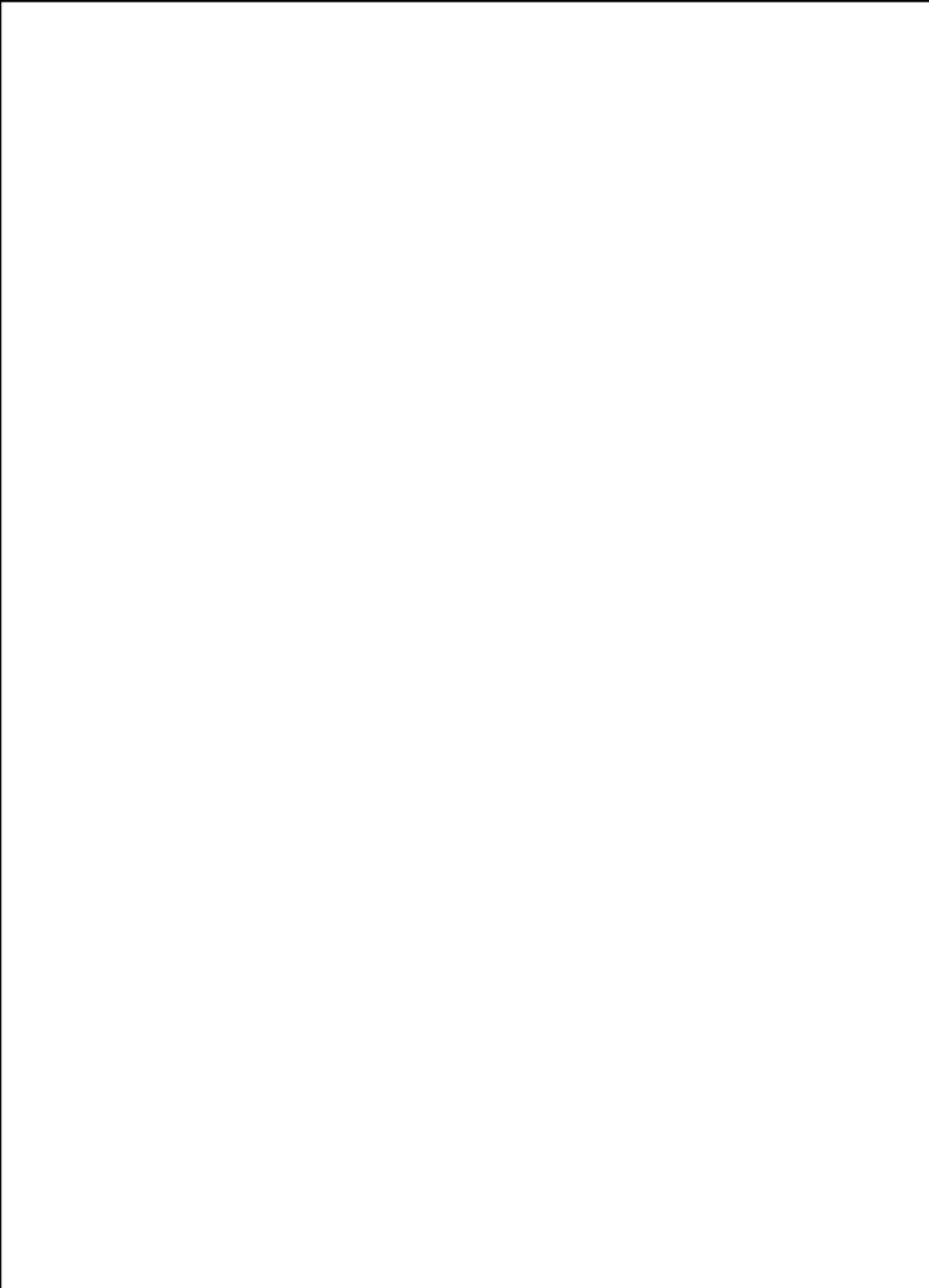
Art. 8.^o Duración del partido.—Es de 80 minutos en dos tiempos de 40 con un descanso central de 5.

Antes de comenzar el partido se sortea el campo, correspondiendo el saque al que no elige campo. En el segundo tiempo se cambia de portería.

Art. 9.^o Oficiales.—Los oficiales son: un árbitro y dos jueces de línea.

La dirección del partido está encomendada al árbitro. Este hará respetar las reglas, señalando por pitadas las faltas cometidas por los jugadores. Sus decisiones son inapelables.

Le ayudan en su cometido dos jueces de línea, cuya misión es indicar cuál es el equipo que debe poner en juego el balón y el sitio de saque, cuando aquél sale por las líneas de costado.



DEFINICIONES

CAPITULO II

Artículo 1.^o **Marcado.**—Llevar el balón a la trasportería contraria y colocarlo en contacto con el suelo, es un “marcado”.

Art. 2.^o **Tocado.**—Es el acto de poner un jugador el primero la mano sobre el balón en contacto con el suelo en su trasportería.

Art. 3.^o **Puntapies.**—Son de tres clases:

Volea.—Dejar caer el balón golpeándole con el pie sin que aquél toque el suelo.

Bote pronto.—Es darle al balón con el pie en el preciso momento que bota sobre el suelo.

Colocado.—Este golpe consiste en que un jugador toma el balón con ambas manos por los extremos de su diámetro largo y echándose en el suelo extenderá los brazos cuanto le sea posible, presentándolo a un compañero, que dará el puntapie en las mejores condiciones. En el momento de dar el puntapie retira la mano que sostiene el balón por abajo.

Art. 4.^o **Mejorar.**—El hacer un “marcado” da derecho a intentar hacer pasar el balón, por un puntapie colocado, por encima del larguero.

Art. 5.^o **Tantos.**—Los tantos se cuentan del siguiente modo:

Marcado	3
Marcado mejorado, dos más	5
Bote pronto en juego	4
Golpe de castigo o libre (volea, colocado o bote pronto)	3

Art. 6.^o Pase.—Hacer un pase es echar el balón a un jugador de su equipo en mejor posición que él. El que recibe el pase debe estar siempre retrasado con respecto al que lo hace.

Art. 7.^o Adelantado.—Será siempre que el balón progrese en dirección a la portería contraria; de pase a un jugador colocado delante del que lo ha hecho, al dejarle caer o al darle con una o ambas manos.

Art. 8.^o Rebote.—Es rebote, siempre que el balón toque el cuerpo de un jugador y salga lanzado adelante. No se considera como rebote si lo hace en los brazos o manos.

Un rebote no es nunca un adelantado, por lo tanto no se puede hacer una "parada de volea" a su salida.

Art. 9.^o Parada de volea.—Tiene lugar cuando un jugador coge la pelota en el aire, a la salida de un adelantado o de una volea del contrario. El jugador que la hace, en el momento de coger el balón, grita: ¡Marco! y hace una señal con el talón de su pie en el suelo.

Art. 10. Agarrar.—Es detener al contrario para impedir que avance o siga avanzando, inmovilizándole momentáneamente.

Art. 11. Sujetar.—Un jugador está "sujeto" cuando "agarrado" por uno o varios contrarios se ve en la imposibilidad de actuar en el juego o cae a tierra y el balón, aun en su posesión, toca el suelo.

Si un jugador llevando el balón cae al suelo al ser "agarrado" pero no "sujeto", aun cuando aquél toque en tierra, puede hacer el pase o levantarse y seguir corriendo.

Art. 12. Reunión.—Es el conjunto ordenado de todos los delanteros que se empujan recíprocamente, para procurar a su equipo la posesión del balón.

Este es echado entre ellos y taloneándole le hacen salir por detrás, donde le cogerá el medio de reunión.

Art. 13. Driblar.—Es llevar el balón dándole pequeños puentapies, procurando no se distancie del que lo conduce, para

no perder el dominio sobre él. El "dribli" tiene su máxima eficacia ejecutado por varios jugadores en masa (reunión abierta).

Art. 14. **Fuera de juego.**—Un jugador está fuera de juego si entra en la reunión por el lado de sus contrarios o si el balón ha sido jugado o tocado en último lugar detrás de él por un compañero.

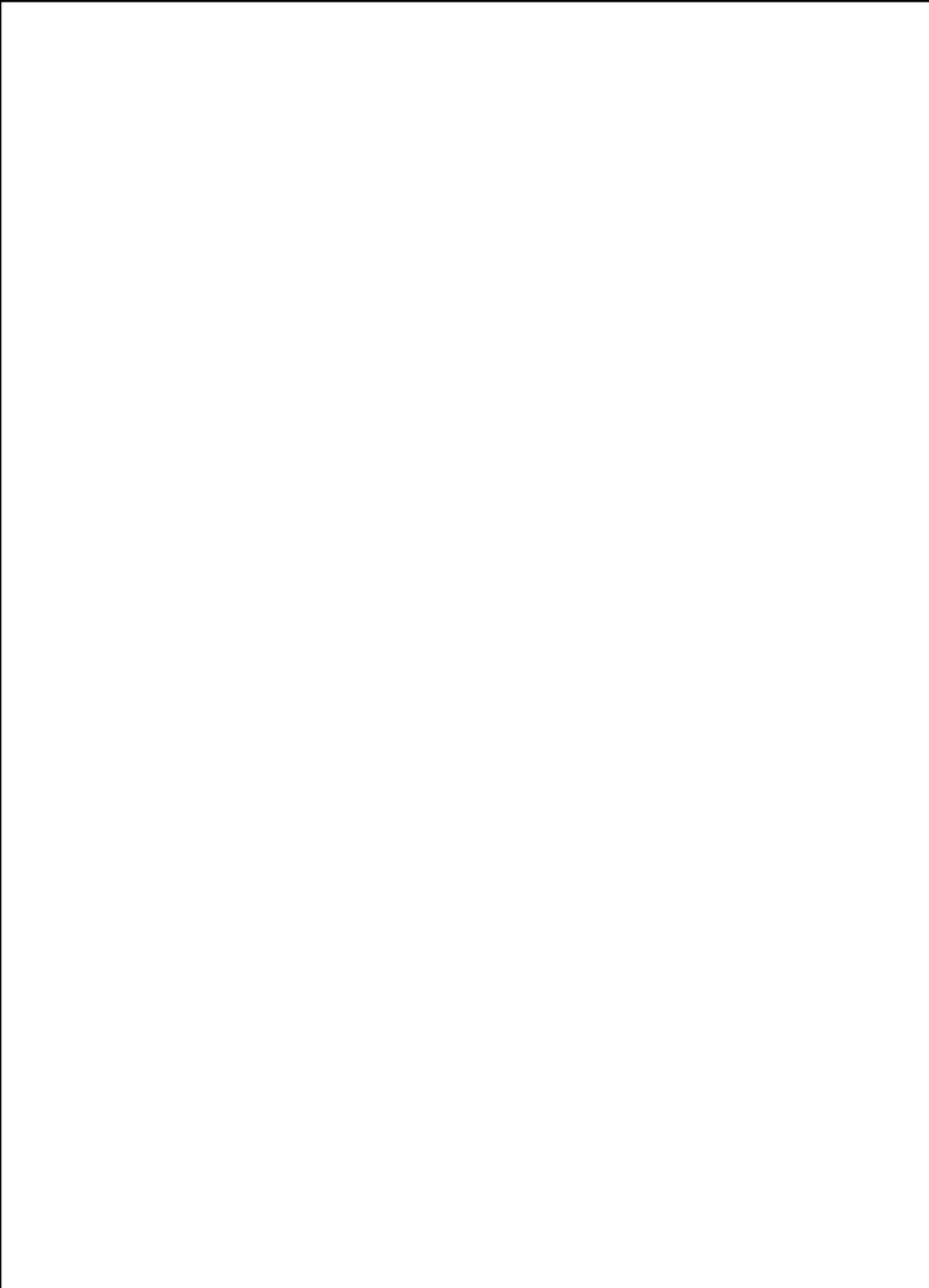
Art. 15. **Carga.**—El derecho que tiene un equipo contra el que se tira un golpe libre o mejora un marcado, para correr a tocar o coger el balón.

Art. 16. **Golpe libre.**—Es el que se tira para mejorar un marcado o al reclamar una parada de volea.

Art. 17. **Golpe de castigo.**—La sanción de una falta.

La única diferencia entre ellos es que en el segundo no se puede "cargar".

Art. 18. **Obstrucción.**—Es cualquier procedimiento que impida a un jugador, que no lleva el balón, su libertad de movimiento.





MANERA DE JUGAR

CAPITULO III

Artículo 1.^o Saque del centro.—Se ejecuta al empezar el partido, al segundo tiempo y después de haber marcado tantos (marcado, mejorado, bote pronto, etc.).

Colocado el balón en el centro del campo, el jugador que saca le dará un puntapié en dirección al campo contrario, debiendo encontrarse los delanteros de éste, por lo menos a diez metros; los del que saca, detrás de la línea marcada por el balón. En caso de infracción, se repite el saque. El balón para estar en juego ha de desplazarse por lo menos diez metros al frente.

Art. 2.^o Saque de 22 metros.—El saque así llamado se ejecuta detrás de la línea de 22 metros, cuando el balón ha pasado las líneas de fondo o de costado que limitan la trasportería impulsado por un contrario o por un tocado de un jugador del mismo campo.

Los delanteros del equipo que saca se colocan detrás de la línea que marca el balón.

Los contrarios pueden colocarse cerca de la misma línea de 22 metros, pero no pueden avanzar ni cargar más allá de ella; repitiéndose el saque en caso de infracción.

El saque de 22 metros ha de hacerse siempre de bote pronto.

Si el balón va directamente fuera, el equipo contrario acepta la jugada, hace repetir el saque o pide una reunión en el centro de la línea de 22 metros.

En este saque el balón ha de rebasar la línea de 22 metros; de no ser así, el equipo contrario puede exigir la repetición o la reunión en el centro de la línea de 22 metros.

Nota.—Si en el saque, el balón franquea los diez metros y el viento lo hace retroceder, es válido.

Si un jugador pasa la línea de 22 metros para dar el puntapié de saque, el árbitro detiene el juego y ordena se repita dentro del límite.

Art. 3.^º Saque de costado.—Cuando el balón, solo o conducido por un jugador, sale del campo por una de las líneas de costado, se pone en juego por otro del equipo contrario del que lo puso fuera, en el sitio que marque el juez de línea, excepto en el caso de que el que lo lleve sea empujado por un adversario. Lo pone en juego el medio de reunión lanzándole perpendicular a la referida línea. Los delanteros del equipo que saca se colocan en una hilera perpendicular a la línea de costado y lo más cerca de la que va a describir el balón. Los contrarios marcarán a sus adversarios directos.

No es obligatorio sea el medio de reunión el que haga el saque.

Para que el balón esté en juego tendrá que avanzar cinco metros.

El saque puede hacerse también formando una reunión a 10 metros de la línea de costado sobre una perpendicular a ella en el sitio por donde salió el balón.

Art. 4.^º El juego.—Tan pronto como se empiece el partido, todo jugador, siempre que no esté “fuera de juego” o haga obstrucción impidiendo jugar a sus adversarios, puede dar puntapiés al balón, recogerle y correr con él, pero le está prohibido cogerle en los casos siguientes:

- a) Cuando esté cogiendo a otro que está en el suelo.
- b) Cuando es él el que esté en tierra por haber sido sujeto.
- c) Cuando el balón está dentro de la reunión; si puede

intentar sacarlo con un pie siempre que tenga el otro detrás del balón.

Art. 5.^o Marcados y tocados.—Cuando el equipo atacante consigue en una reunión empujar al contrario hasta hacerle pasar la línea de portería y entra el balón en la trasportería, se puede “marcar”, pero, si el jugador que lo toca es defensor, se hace un saque de 22 metros.

Si un jugador hace un marcado y en seguida empuja el balón, para marcar en el sitio más conveniente, aquél es el único que vale.

Cuando el balón franquea la línea de portería y toca un espectador antes que un jugador cualquiera lo coja y marque, el árbitro debe:

- a) Ordenar un saque de 22 metros, si considera que aquél hubiera salido del área de trasportería.
- b) Acordar un marcado, si juzga que sin la presencia del espectador hubiera sido marcado.
- c) Si tiene dudas, da la ventaja al equipo visitante; al hacerlo así considera todo los obstáculos y espectadores como jugadores de la sociedad organizadora.

Cuando un jugador entra con el balón en la trasportería contraria y antes de poner aquél en el suelo toca al árbitro, el marcado está hecho en el sitio donde éste fué tocado.

Si el balón no llevado por nadie toca al árbitro o a un juez de línea en el área de la trasportería, le dará por marcado, si ve que de todos modos hubiese sido marcado; si comprende que aquél por su velocidad, al no ser detenido hubiese salido, acordará un saque de 22 metros; lo mismo si su opinión es que un defensor por su proximidad al balón hubiere tocado.

La línea de portería es trasportería y, por lo tanto, puede hacerse sobre ella un “marcado” o un “tocado”.

Si un jugador, llevando el balón, toca al árbitro en su área de trasportería, el balón está muerto y se hace un saque de 22 metros; pero si aquél ha entrado con él en dicha área,

se formará una reunión en el sitio donde se adueñó del balón.

Art. 6.^o **Balón fuera de juego.**—Si un jugador está fuera del campo y el balón no, puede jugarlo únicamente con los pies. Aun cuando un jugador esté fuera del campo puede hacer un “marcado” siempre que el balón no lo esté.

Si el balón sale de las líneas y entra nuevamente por cualquier circunstancia, está “fuera”.

Siempre que un jugador en posesión del balón toque los postes o banderas que limitan el campo, el balón se considera fuera de juego.

Art. 7.^o **Mejorar un marcado.**—Cuando un equipo hace un “marcado”, un jugador de él coge el balón en el sitio donde fué hecho y sigue por una paralela a la línea de costado, poniéndole sobre ella para un puntapié colocado.

El árbitro vigilará que el jugador que conduce el balón, lo haga por la citada dirección.

El puntapié para mejorar estará regido por las reglas dadas en el “golpe libre” sobre el derecho de carga. El equipo defensor estará detrás de su línea de portería.

Cualquier jugador puede colocar el balón, pero si el derecho de carga fuera prohibido, otro puede cogerle, incluso cambiarle de sitio.

Si estando la carga prohibida, el jugador que iba a dar el puntapié toca el balón, el árbitro suprime el derecho de mejorar y ordena al equipo contrario un saque de 22 metros.

Si un jugador es “sujeto” muy cerca de la línea de portería contraria y el balón toca en tierra estando aún en las manos del jugador, no puede hacerlo pasar dicha línea elevándolo o empujándolo.

Si lo hace, el marcado no es válido, y se hace una reunión en el sitio donde el balón tocó en tierra.

Art. 8.^o **Parada de volea.**—En el sitio donde se hace una parada de volea, se tira un golpe libre.

Si un jugador da al balón con la rodilla o cualquier parte

de las piernas, otro jugador del equipo contrario puede hacer la parada de volea.

Unicamente el que la hace puede dar la voz de "marco" reclamando la jugada, pudiendo tamibén no dar la voz y seguir jugando. La marca debe hacerse con toda rapidez posible después de coger el balón, pero el árbitro debe de darla por válida aun cuando la haya hecho un momento antes de recibirla.

La parada puede hacerse en la propia trasportería.

Solamente el jugador que la hace puede dar el puntapie.

Art. 9.^o Pase.—Un jugador "sujeto" no puede nunca hacer un pase.

Si un jugador cae en tierra, no "sujeto", aun cuando el balón toque tierra, puede levantarse y seguir la carrera o pasar.

Si el balón pasado hacia atrás va adelante impulsado por el viento después de haber tocado en tierra, el pase será bueno, siempre que el sitio donde tocó el suelo por primera vez, no sea delante del que hizo el pase.

Art. 10. Reunión.—La reunión se forma del modo siguiente:

1.^a Línea.—El taloneador entre los dos peones.

2.^a Línea.—Dos delanteros encastrados en la primera fila y cogiéndose por la cintura.

3.^a Línea.—Tres delanteros cogidos por las caderas sostienen la segunda línea.

Así constituida, quedará un pasillo entre las dos primeras líneas donde el medio de reunión, desde un metro por lo menos, echará el balón para ponerlo en juego.

La reunión no puede hacerse más que en el interior del terreno de juego.

El balón será echado en la reunión, por el costado donde queda libre el jugador de primera línea del equipo del que va a poner en juego el balón.

Se considera que un jugador impide intencionadamente la

puesta en reunión, si antes que el balón esté completamente en ella:

a) Pase la línea que marcan sus delanteros, aunque sea uno de sus pies.

b) Sigue el balón en la reunión con uno de sus pies.

El balón no está en reunión sino al rebasar, por lo menos, a un jugador de cada equipo.

Art. 11. Fuera de juego.—Se puede estar fuera de juego, detrás de la línea de portería adversa, pero en la suya no. Unicamente hay un caso, y es al tirar un golpe de castigo un compañero en la trasportería. Todo el equipo estará detrás del balón.

Un jugador fuera de juego, deja de estarlo:

1.^o Cuando el contrario ha corrido, por lo menos, 5 metros con el balón.

2.^o En el momento que el contrario dé puntapie.

3.^o Cuando pase delante de él un compañero conduciendo el balón.

4.^o Al pasar delante de él el compañero que dió el puntapie, estando detrás.

El jugador que dando un puntapie detrás de algunos de sus compañeros quiere ponerlos en juego, correrá rápido a ponerse delante de ellos. Cuando lo haya conseguido, dará la voz: ¡En juego!

Para esto, es necesario que aquél esté dentro del campo. Siempre que tenga que correr por fuera de los límites, debe procurar entrar tan pronto como le sea posible. Solamente el que dió el puntapie tiene la facultad de poner a sus compañeros en "juego".

Un jugador "fuera de juego" no puede jugar el balón, ni impedir que lo haga el contrario. No debe aproximarse ni estar intencionadamente a menos de 10 metros del contrario que espera el balón.

La infracción de una de estas reglas se castigará con golpe de castigo.

Los árbitros deben sancionar estas faltas con todo rigor imponiendo un golpe de castigo, si deducen que una parada de volea hubiese sido marcada al no estar un jugador "fuera de juego" cerca del que la quiso hacer, o si por su lentitud al alejarse los diez metros le crea dificultades.

Nota.—Por ejemplo: un jugador que recibe el balón no lo coge bien y lo deja caer, un contrario, que no está diez metros separado de él, se arroja rápidamente sobre el jugador y le impide recogerlo o jugarlo.

Un golpe libre debe pitarse en seguida, porque el jugador tiene la obligación de retirarse más allá del límite de 10 metros.

Los árbitros serán condescendientes, no castigarán los "fuera de juego" involuntarios.

Un jugador "fuera de juego" puede interceptar un pase de un adversario, pero no puede marcar la parada de volea, más que cuando se ha hecho hacia adelante.

Cuando un jugador da un puntapié y el balón da en uno de sus compañeros "fuera de juego" no puede pedir una reunión por "fuera de juego involuntaria", aun resultando ventaja para el contrario o éste haga un marcado.

Art. 12. Carga.—Sólo en el caso de un golpe libre, se puede cargar desde un punto cualquiera de una línea que pasando por la marca sea paralela a las de portería.

Esta carga comienza en el momento en que el que va a tirar empieza a correr para dar el puntapié, bien de volea o bote-pronto y cuando el balón toca tierra en los colocados.

En el primer caso, el lanzador puede detenerse antes de pegar al balón, y los de la carga se detendrán también, retirándose detrás de la marca.

Si los adversarios cargan antes de tocar tierra el balón en la forma de golpe colocado, volverán a su sitio, y el árbitro

puede retirar el derecho de carga, siempre que el puntapie no haya sido dado.

Todo cuanto queda dicho se aplica al mejorar un marcado.

Cuando el golpe es de castigo, el equipo contrario puede aproximarse hasta la marca, pero no puede cargar ni rebasar la línea paralela a las de porterías, que pasa por dicha marca; si lo hace, el golpe puede repetirse.

Los jugadores con derecho de carga, al mejorar un marcado o parada de volea, deben estar detrás de las líneas de portería o de marca, sin pisarlas.

Si un jugador pasa esas líneas con algún pie, el árbitro puede considerar esta infracción como carga y quitar el derecho a ella. Debe vigilar que no la pasen poco a poco y considerarlo como carga, anulando el derecho.

El jugador que coloca el balón, no hará nada que pueda hacer creer al adversario que toca tierra no tocándola. En estos casos, el derecho de carga no se perderá.

Cuando este derecho esté anulado, pueden los adversarios saltar, coger o tocar el balón, pero siempre detrás de la línea.

Si lo tocan, los tantos no se cuentan.

Si el árbitro pita para prohibir el derecho de carga en el momento de dar el puntapie, si hace tantos, son válidos; si falla el golpe, debe repetirse.

El que da el puntapie y el que coloca el balón, serán dos jugadores distintos, no pudiendo aquél tocarlo después de tocar tierra el balón ni aun estando la carga prohibida.

Si en esta circunstancia lo tocase, el árbitro ordenará una reunión en la marca, después de que el golpe libre haya sido dado.

Cualquier jugador que no sea el que va a dar el puntapie puede colocar el balón en el suelo. Al ser la carga prohibida, puede ser otro el que la sostenga, incluso cambiarla de sitio.

Art. 13. **Golpe de castigo.**—Es lanzar el balón de volea,

bote pronto o colocadó, pero siempre en dirección de la línea de portería contraria.

Cuando se da en la trasportería, el balón debe pasar la línea de portería.

El puntapie puede ser dado desde un punto cualquiera, detrás de la marca, sobre una paralela a las líneas de costados.

Todos los jugadores del equipo que tira estarán detrás del balón, exceptuándose el que lo sostiene en los golpes colocados. Es deber del árbitro asegurarse que el puntapie es dado sobre una paralela a las líneas de costado.

Caso de infracción, se hará una reunión en la marca.

Los jugadores contrarios no pueden pasar de la marca.

Art. 14. Castigos.—Un golpe de castigo debe imponerse a un jugador:

1) Si estando el balón dentro de la reunión lo toca con la mano; si lo hace salir antirreglamentariamente; si cuando aquél va a salir lo introduce con la mano, pie o pierna, y si se tira al suelo durante la jugada.

2) No ponga el balón en tierra, estando sujeto.

Nota.—Al quedar el balón en el suelo, no puede ser jugado más que con los pies.

3) Estando en el suelo, no se levante voluntariamente en seguida.

4) Impida a un adversario levantarse o poner el balón en el suelo.

Nota.—El árbitro debe pitá golpe de castigo:

a) Cuando el jugador “sujeto” no pone en seguida el balón en el suelo, dejándolo en libertad absoluta.

b) Si inmediatamente no se separa de él, levantándose o alejándose, incluso rodando por el suelo.

c) Si este jugador no puede cumplir cuanto queda dicho en el párrafo anterior por impedirle un contrario poner el balón o alejarse, al no soltarlo o levantarse con rapidez, contra este equipo se tirará el golpe de castigo.

5) "Sujete", cargue o empuje antiregлamentariamente, o haga obstrucción.

Nota.—Cuando dos adversarios corren para coger el balón, el que va detrás no puede empujar al otro. Debe sancionarse con golpe de castigo.

Esta regla no se aplica cuando el jugador que intenta coger el balón se agacha para cogerlo, en este momento puede ser empujado. Los adversarios corriendo hacia el balón pueden cargar espalda contra espalda.

Está prohibido: cargar o empujar cuando se hace el saque de costado.

6) Bloquear o agarrar a un adversario que no lleve el balón.

7) Dar a un contrario un puntapie o una zancadilla.

Nota.—Ademáes del golpe de castigo, el árbitro amonestará al infractor, indicándole saldrá del campo si persiste en el juego brutal.

8) Si pone el balón en reunión antirregлamentariamente.

9) Retrasar la puesta en reunión.

10) Si grita "en juego" antes de que todos sus compañeros estén detrás de él.

11) No estando en reunión, amagar las líneas de defensa enemiga, rebasando la línea de reunión mientras el balón está en ella.

12) Cometer una falta voluntaria o sistemática para que se castigue con reunión o cause una pérdida de tiempo.

13) Si estando en la reunión, levanta uno o los dos pies antes que entre el balón.

14) Impedir la puesta en reunión antes que sea aquél echado al pasillo, avanzando uno de su pies delante de la línea de sus delanteros, o sigue al balón en la reunión con cualquiera de su pies.

15) Por "fuera de juego" en todos los casos. Para todos estos castigos tomará como marca el sitio donde se cometió

la falta, pudiendo ser tirado por cualquier jugador del equipo favorecido.

16) Por puntapié voluntario para que salga el balón por las líneas de costado comprendidas entre las de 22 metros.

Nota.—Este puntapié puede darse desde el área comprendida entre las líneas de 22 metros y las de portería. Un jugador puede pasar el balón a otro que esté dentro del área para que lo eche fuera de puntapié.

El saque de costado mal hecho a propósito, es sancionado con un golpe de castigo a 10 metros de la línea de costado.

Para las faltas comprendidas en el párrafo (10), el equipo favorecido puede escoger: una reunión en el sitio donde el balón fué jugado en último lugar, o golpe de castigo en donde la falta se cometió.

Nota.—El árbitro no castigará ninguna falta, si de ella resulta ventaja para el otro equipo.

Con reunión.:

1.^o Un adelantado.

2.^o Cuando la pelota no es lanzada perpendicularmente a la línea, en los saques de costado. (Reunión a 10 metros.)

3.^o Si el balón toca al árbitro.

4.^o Cuando un jugador echa fuera la pelota por la línea de fondo de su propio campo. (Reunión a 5 metros.)

5.^o Aplastamiento de reunión antes de estar la pelota en juego.

6.^o Si al tirar directo un golpe libre por puntapié colocado, el que iba a darlo toca el balón con las manos después de haber tocado tierra.

7.^o Cuando un jugador voluntariamente golpea el balón enviándole a su trasportería y después "toca" o lo lanza pasando las líneas que la limitan. (La reunión se hará en el sitio donde fué jugado el balón últimamente por el equipo contrario.)

Toda falta cometida entre las líneas de 22 metros y a menos de 10 de las líneas de costado, debe ser castigada con reunión;

se ejecutará ésta en la línea de 10 metros de dicho costado y a la altura de donde se cometió.

Art. 15. Para las faltas no previstas en el Reglamento tendrá en cuenta el árbitro si el castigo es beneficioso para el que no la cometió, para continuar el juego o suspenderlo; si no resulta ventajosa para ninguno, la castigará con una reunión en el sitio de la infracción.

CAMPO DE JUEGO

Línea de costado 100 m.

Línea de fondo, 70 m

