



ESCUOLA CENTRAL
DE GIMNASIA * RE
GIAMENTO DE BA
LONCESTO





Escuela Central de Gimnasia

BALONCESTO

(BASKET-BALL)

REGLAMENTO
Y TÉCNICA

TOLEDO

IMP. ENCD. Y FOT. DEL COLEGIO DE MARIA CRISTINA
1928





EL JUEGO

El Baloncesto se juega por dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objeto del juego es que cada equipo haga el mayor número de tantos posibles, lanzando el balón en el cesto contrario e impidiendo al otro coger el balón y meterlo en el suyo.

DEL TERRENO

Artículo 1.^o **Dimensiones.**—El terreno debe ser un rectángulo (ver plano) llano y sin obstáculos; su longitud, de 18 a 27 metros, y su anchura de 11 a 15.

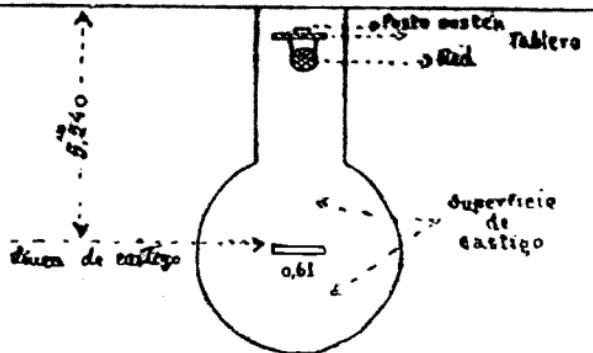
Art. 2.^o **Límites.**—El terreno debe ser limitado por líneas bien definidas de unos 5 centímetros de ancho, llamadas "líneas de costado", las líneas del lado más largo; y "líneas de fondo", las del lado más corto. El terreno debe elegirse de manera que estas líneas se encuentren por lo menos a dos metros de cualquier obstáculo.

Art. 3.^o **Círculo del centro.**—Un círculo de 0,61 metros de radio marcado muy visible en el centro del terreno.

Art. 4.^o **Línea de castigo.**—Las líneas de castigo tienen 0,61 metros de largo y 0,03 metros de ancho, trazadas paralelamente a las líneas de fondo y a 5,24 metros de estas líneas.

Zonas.—La prolongación de las líneas de castigo dividen

Línea de fondo 18 m a 27 m



medio-centros

Círculo del centro } $R = 0.61$

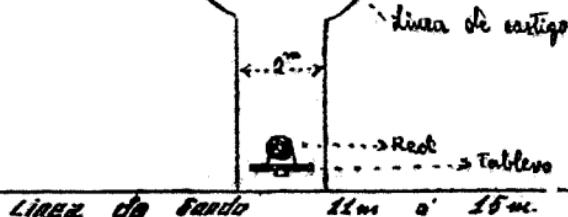
Línea de fondo

○ defensa izqdo

● delantero derechito

○ defensa derechito

● delantero izqdo



Línea de fondo 11 m a 16 m.

al campo en tres zonas que se llaman; la de en medio zona del centro, y las otras dos zonas de red.

Art. 5.^o Área de castigo.—La superficie de castigo está limitada sobre el terreno por dos líneas perpendiculares a las líneas de fondo trazadas a un metro a cada lado de su punto medio; estas líneas perpendiculares, se unen a una circunferencia (ver plano) de un radio de dos metros, cuyo centro es el punto medio de la línea de castigo.

Obligación del trazado.—El equipo que recibe, está obligado a que el terreno esté trazado con toda regularidad a la hora señalada.

En caso contrario pierde el partido por "abandono".

TABLEROS

Art. 6.^o Dimensiones.—Los tableros que soportan la red deben tener 1,84 metros de longitud por 1,22 metros de altura; son de madera pintada de blanco.

Art. 7.^o Colocación.—Los tableros se colocan en el campo de juego a 0,61 metros del punto medio de la línea de fondo.

Art. 8.^o Prohibición de rendijas.—No puede haber agujeros o espacios de ventilación en los tableros.

Los de ese género no son reglamentarios y no pueden ser utilizados en partidos oficiales.

CESTOS

Art. 9.^o Dimensiones.—Están formados por redes de cuerda suspendidas de círculos de hierro de 0,46 metros de diámetro; se construirá de manera que roce el balón cuando pasa por su interior.

Art. 10. Colocación.— Los círculos deben fijarse sólidamente al tablero a 30 centímetros de su borde inferior, ho-

rizontales, a 3,05 metros sobre el suelo y a 0,16 metros del tablero.

Art. 11. Es conveniente que el hierro redondo que se emplea en la construcción de los aros tenga próximamente 20 milímetros de diámetro.

Art. 12. Las cuerdas de los cestos deben tener una longitud mínima de 0,40 metros y reemplazadas en cuanto estén defectuosas.

DEL BALON

Art. 13. El balón es redondo, de cuero liso con costuras; de 0,75 a 0,80 metros de circunferencia y de 570 a 650 gramos de peso.

Art. 14. **Obligaciones.**—En los campeonatos, el equipo que juega sobre su campo debe proporcionar un balón nuevo o dos usados; en este último caso el equipo adverso elige el balón y puede adiestrarse con él; si el balón fuese nuevo, ninguno de los equipos puede hacerlo.

Nota. **Accidentes del material.**—Si ocurre un accidente de material durante el partido, y la reparación puede hacerse en seguida, se descontará el tiempo necesario, y el partido continuará después de arreglado. En caso contrario se cambiará de terreno o el árbitro suspenderá el partido.

JUGADORES Y RESERVAS

Art. 15. **Equipo.**—Cada equipo se compone de cinco jugadores, uno de los cuales hace de capitán.

Art. 16. **Entrada de sustitutos.**—Durante la partida un reserva no puede entrar en el campo, sin que el juego esté suspendido y con autorización del árbitro. Todo reserva en juego debe ser presentado a los jugadores y reconocido por el árbitro.

Art. 17. Un jugador que se ha retirado del juego, no por descalificación o por cuatro faltas personales, puede volver a jugar una sola vez.

Art. 18. Ningún jugador puede separarse del campo sin permiso del árbitro antes del descanso central.

Art. 19. Si un jugador se queja de sufrir una lesión simulada y pide ser sustituido, el árbitro, a falta del médico, es el único que decide.

Art. 20. Un equipo comienza a jugar con cuatro jugadores. Si después se presenta el quinto, puede entrar en juego durante la primera mitad del partido, parando el juego y cumpliendo las formalidades previstas. No se puede completar un equipo durante la segunda mitad del partido.

Art. 21. Los jugadores irán vestidos con un pantalón corto y amplio, y una camiseta sin mangas. Pueden llevar medias, pero las piernas desnudas tienen más libertad de movimientos. En los adiestramientos es preferible jugar con el medio cuerpo superior desnudo.

El calzado único las alpargatas.

Art. 22. Los jugadores deben ostentar un número de 0,16 metros cosido sobre la espalda de la camiseta. La numeración se hará del modo siguiente:

- 1 Delantero izquierda.
- 2 Idem derecha.
- 3 Centro.
- 4 Defensa izquierda.
- 5 Idem derecha.
- 6 Primer sustituto.
- 7 Segundo id.

DEL CAPITAN

Art. 23. **Obligaciones.**—El capitán es el representante de su equipo, dirige el juego, debe dar los nombres, número y posición de los jugadores, y puede hacer preguntas.

Sólo él tiene el derecho de animar verbalmente a su equipo o dar consejos a sus compañeros; pero le está prohibido, como a los demás jugadores, discutir sobre el terreno o censurar a los oficiales.

Art. 24. **Reclamaciones.**—Únicamente el capitán puede hacer observaciones, antes del partido y por escrito, en la hoja de arbitraje.

Las reclamaciones deben formularse sobre el terreno en presencia de los oficiales y confirmada por escrito a la Federación de que dependa la Sociedad, antes de las cuarenta y ocho horas que sigan al incidente.

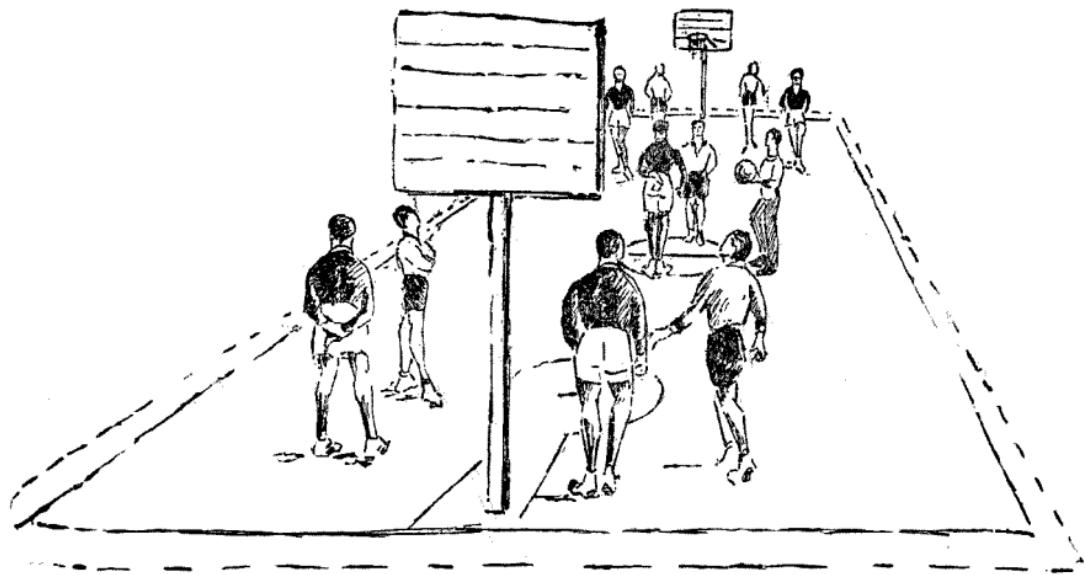
Art. 25. Si las reclamaciones contra el árbitro resultaran desprovistas de fundamento, podrán imponerse sanciones a los reclamantes.

Art. 26. **Sustitución de jugadores.**—El capitán del equipo no tiene derecho a sustituir a los jugadores a su antojo durante el partido. Puede reemplazar:

(a) A los jugadores lesionados, durante todo el partido, conforme al reglamento.

(b) A un jugador expulsado del campo después de cuatro faltas personales, hechas constar en el cuadro, pero sólo durante la primera mitad del partido. Sólo es permitido reemplazar de este modo a dos jugadores. Si un tercer jugador del mismo equipo es objeto de expulsión no se le sustituye, y entonces el equipo continúa jugando con cuatro.

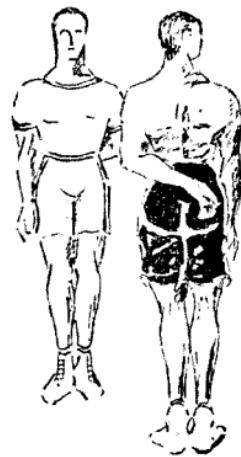
En el segundo caso, el juego no será suspendido hasta la llegada del sustituto. Este tomará su puesto en el juego cuando esté listo y durante una parada normal.



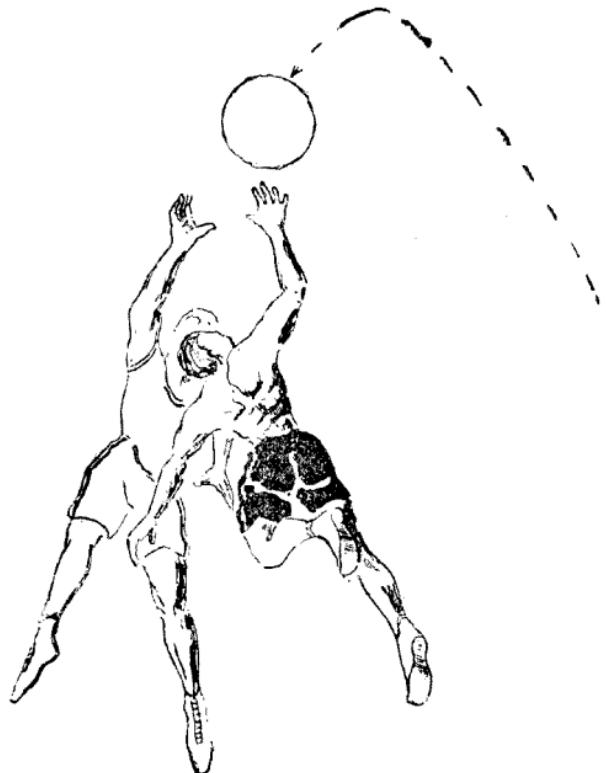
**Colocación de los jugadores al empezar el partido.
El árbitro se dispone a lanzar el balón entre los dos centros.**



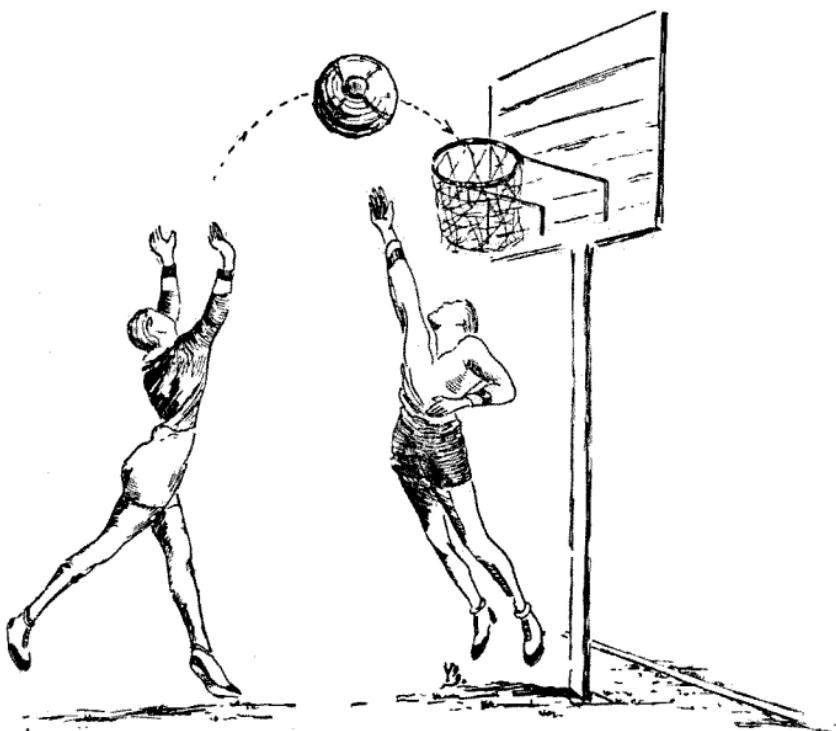
En saque de centro, el jugador de la izquierda consigue dar al balón. Sus compañeros se disponen a recibirlo para continuar el juego.



C colocación correcta de dos jugadores cualesquiera para que el árbitro lance el balón entre ellos.



La lucha por el balón ha de ser siempre sin el menor contacto personal.



Como el objeto del juego es introducir el balón por el aro, siempre que se tenga ocasión se lanzará a tanto, pudiendo hacerse directamente o rebotando en el tablero.

DE LOS OFICIALES

Art. 27. Los oficiales son: un árbitro, un juez, dos cronometradores y dos marcadores.

El árbitro y el juez no pertenecerán a los equipos jugadores; vestirán de distinta manera.

Nota. Los oficiales no podrán cambiar las reglas, excepto los artículos 1.^º, 2.^º y 80.

Art. 28. **Obligaciones del árbitro.**—El árbitro pone el balón en juego, decide si está en juego o muerto, indica qué equipo debe hacer el saque y anuncia cuándo hay tanto. Señala las faltas, impone los castigos, autoriza las sustituciones y suspende el juego.

Cuando se ha hecho un tanto, anuncia su valor al marcador y al fin del primer medio tiempo anuncia en voz alta los resultados, que son oficiales.

Art. 29. **Desclasificaciones.**—El árbitro debe descalificar a un jugador que comete una sola falta brutal y violenta voluntariamente.

Art. 30. **Puntos no previstos.**—El árbitro tiene facultad de señalar la brutalidad de las faltas y tomar resoluciones sobre puntos no previstos en este Reglamento.

Art. 31. **Divergencias entre el árbitro y el juez.**—Ni el árbitro ni el juez pueden discutir las decisiones tomadas por el otro en sus respectivos deberes.

Si el árbitro o el juez toman decisiones simultáneamente, sobre un mismo hecho, con penalidades diferentes, la penalidad más grave será impuesta. Esta regla no es aplicable en el caso de una doble falta.

Art. 32. El árbitro y el juez, toman decisiones por violación de reglas y señalan las faltas personales. Pueden informarse de los marcadores cuando sean varios los jugadores que las cometen.

Art. 33. Castigo colectivo.—El árbitro puede imponer un castigo al equipo, durante el partido, si después de una primera advertencia los jugadores reincidiesen.

DEL ARBITRO

Un árbitro debe poseer las cualidades siguientes:

Art. 34. Autoridad.—El árbitro debe tener ascendiente sobre los jugadores desde el momento de comenzar el partido, reprender las más pequeñas faltas y dar muestras, durante él, de autoridad y energía.

Art. 35. Decisión.—El árbitro puede solicitar la opinión del juez antes de resolver un caso difícil; pero una vez que haya hecho conocer su fallo, debe exigir su ejecución inmediata sin permitir jamás a los jugadores (so pena de sanción) que discutan su fundamento.

Art. 36. Atención.—El árbitro debe seguir constantemente con la vista el balón y vigilar al mismo tiempo a todos los jugadores. Es necesaria una constante atención para ver y castigar las numerosas faltas que son posibles en este juego.

El árbitro debe permanecer sereno cualquiera que sea la actitud de los jugadores y del público... Tomará todas sus decisiones con arreglo a su conciencia sin modificar jamás su modo de arbitrar bajo el influjo de la grifería o de las reclamaciones.

Energía.—Los equipos no acostumbrados desde un principio a inspirarse en los actuales reglamentos podrán censurar un arbitraje severo y rígido; pero no por eso debe el árbitro modificar su línea de conducta, sino, por el contrario, usar todas las sanciones que le confieren los reglamentos, estudiados con detalle en los capítulos que siguen.

DEBERES DEL ARBITRO ANTES DEL PARTIDO

Art. 37. El árbitro debe llégar al sitio en que va a tener lugar el encuentro quince minutos antes de la hora fijada. Se pone al habla con el representante oficial de la Sociedad que recibe, con él inspecciona el terreno y pone de manifiesto las irregularidades de los trazados, de la confección de los cestos, etcétera.

Dicho representante hace que se ejecuten los cambios necesarios. Si el árbitro no queda satisfecho, relata sus observaciones en la hoja de arbitraje.

Hoja de arbitraje.—El árbitro llena por sí mismo esta hoja y hace constar de su puño y letra las observaciones formuladas por los capitanes de equipo, y al detalle los tantos conseguidos por los dos equipos, cuya suma hará él mismo.

Retraso en la presentación.—El árbitro está facultado para declarar “que abandona” al equipo que no se presente en el terreno de juego un cuarto de hora más tarde de la señalada (a menos que un reglamento especial de Campeonato no disponga otra cosa), bajo reserva de la homologación ulterior de su decisión por la Comisión de Arbitros.

Nombramiento de marcadores.—Se pone en relación con los jueces (si alguno es designado), marcadores y cronometradores. Si estos últimos no han sido nombrados, lo solicita de las Sociedades presentes (uno de cada una).

Si una de ellas no puede suministrar un marcador, el árbitro puede elegir uno entre los espectadores o contentarse con el marcador suministrado por el otro equipo.

El representante oficial de la Sociedad que recibe es responsable ante el árbitro, jugadores y Federación, del buen comportamiento del público sobre el terreno.

El árbitro podrá exigir la expulsión del terreno de un espectador insultante.

DEL JUEZ

Art. 38. **Obligaciones.**—El juez vigila especialmente a los jugadores que están lejos del balón y silba (con pito distinto al del árbitro) las faltas que puedan cometer no vistas por éste.

Relación con el árbitro.—El árbitro debe repetir inmediatamente la señal de parar el juego, pero si en el intervalo fuera marcado un tanto, éste será válido, a menos que la falta sibilada por el juez tenga influencia directa en el tanto marcado. El juez puede hacer también las veces de juez de saque. Debe ser consultado por el árbitro cuando éste duda sobre la importancia del castigo a imponer. En caso de divergencia entre el juez y el árbitro, aquél debe someterse. El juez no debe pertenecer a ninguno de los clubs presentes, a menos de haber sido aceptado por los capitanes de ambos equipos.

Art. 39. **Indicación de faltas.**—Cuando señala una falta, nombra al que la ha cometido. Para indicar una falta, levanta el brazo verticalmente.

Art. 40. **Suspensión del juego.**—El árbitro suspende el juego en caso de accidente de alguno de los jugadores. El juez puede pedir la suspensión del juego por un accidente que el árbitro no ha visto; pero sólo el árbitro tiene facultad para suspenderle.

Art. 41. El juez señala la falta cometida por cualquier jugador, fijándose especialmente en los más alejados del balón. Puede dar su opinión de si el balón está en juego, cuando sea preguntado por el árbitro.

Art. 42. **De los marcadores.**—Los marcadores registran los tantos y las faltas personales; deben distinguir en sus registros las faltas personales de las faltas técnicas, previniendo al árbitro cuando un jugador ha cometido cuatro faltas personales. Su puntuación será la oficial, debiendo comprobar los tota-

les después de cada tanto. El árbitro resolverá toda diferencia. Caso de negligencia en la notificación al árbitro, éste decide por el resultado menor, a menos que conocida la causa, pueda decidirse sin la intervención de los marcadores.

Art. 43. Los marcadores no pueden informar a los jugadores de la puntuación o del tiempo que falta de juego, durante un partido.

Art. 44. **Manera de anotar.**—Para mayor claridad y facilidad en las apuntaciones, los dos marcadores fijarán sus notas en un cuadro negro puesto en el suelo a 1,50 metros de la línea de costado, en la parte central del terreno. El cuadro tendrá un mínimo de 80 por 60 y estará dividido en dos columnas, una para cada equipo. En cada columna, la parte superior estará reservada a la inscripción de los tantos por un marcador y controlada por el otro después del anuncio hecho por el árbitro. La parte inferior, a la inscripción de las faltas personales, graves y voluntarias, que hubieran sido anunciadas por el árbitro, y cuyo número será indicado sobre una línea especial para cada uno de los jugadores.

Para distinguir las faltas personales de las técnicas, se anotarán en la forma siguiente: P. 1, P. 2, P. 3.—T. 1, T. 2, T. 3, etc.

Art. 45. **Deberes de los cronometradores.**—Anotan el momento en que empieza el juego; deducen el tiempo que ha estado suspendido por orden del árbitro y pitán la detención del juego al fin de cada tiempo. A la señal del cronometrador, el juego se detiene instantáneamente, pero si el balón está en el aire por un lanzamiento a la red en el momento de la señal del cronometrador, la jugada termina y los tantos son válidos.

Art. 46. **Reloj.**—Los cronometradores deben servirse del mismo reloj, colocado de manera que los dos le puedan ver.

Art. 47. **Silbatos.**—Deben llevar silbatos de sonidos diferentes al de los otros oficiales.

Nota. Los marcadores y cronometradores deben ser neutra-

les. Pero pueden ser designados por la Federación o aceptados de acuerdo por ambos capitanes.

DEFINICIONES

Art. 48. **Tantos.**—Los tantos se ganan cuando el balón pasa por el cesto.

No puede ser discutido un tanto concedido por el árbitro.

Art. 49. **Fuera de juego.**—Un jugador está fuera de juego, cuando una parte cualquiera de su cuerpo toca las líneas de fondo o de lado, o el terreno de fuera de estas líneas.

El balón está fuera de juego, cuando toca las líneas de fondo o de lado, el terreno fuera de estas líneas o un jugador que está fuera de ellas.

El último jugador que toca el balón antes que éste atraviese las líneas, es con su equipo el que pone el balón fuera de juego.

Nota. **Tableros en muro o pared.**—Cuando los tableros se colocan en un muro, la caja interior del tablero es solamente la que está en juego; si el balón toca los lados del tablero, los soportes o el muro, se considera fuera de juego.

Art. 50. **Balón fuera, pero jugador no.**—Si en el momento en que el balón sale del límite del terreno, sin tocar tierra, un jugador que está en juego lo coge en el aire y lo hace entrar, no hay fuera; pero, sí, cuando el balón toca tierra, en o más allá, de los límites del campo.

Art. 51. **Balón retenido.**—El balón se considera retenido cuando dos jugadores de opuesto equipo tienen, uno y otro, una o dos manos sobre él; o cuando un jugador, acorralado por el equipo adverso, tiene largo tiempo el balón sin jugar.

Art. 52. **En el suelo.**—Si uno o dos jugadores, disputándose el balón, caen al suelo, no hay balón retenido, a menos que el balón quede inmovilizado.

Art. 53. **Si un jugador lo suelta.**—El balón es “retenido”

cuando está realmente inmovilizado por los jugadores; pero si uno de ellos llega a desembarazarse del otro, el balón sigue en juego y no está "retenido".

Art. 54. **Tiempo de retención.**—Un balón deberá ser declarado retenido cuando, bien sea por estar inmovilizado entre dos jugadores o porque lo conserve un jugador que esté muy marcado, pasen unos cuatro segundos.

Art. 55. **Quitar el balón de las manos.**—Está permitido coger el balón que esté en poder del adversario, y si éste lo deja no hay falta. Los dos contrincantes pueden disputarse así el balón durante algunos instantes, y sólo hay balón retenido cuando queda realmente inmovilizado.

Si al disputarse el balón de esta manera, un jugador, para aumentar su fuerza, apoya el balón sobre una parte del cuerpo distinta de las manos, entonces hay falta.

Art. 56. **Suspensión del juego.**—El juego le suspende el árbitro todas las veces que queda interrumpido regularmente, sin que la duración efectiva de la partida se reduzca.

Art. 57. **Faltas.**—Se llama falta, toda violación de una regla.

Art. 58. **Balón muerto.**—Cuando el balón está muerto, el juego se detiene, hasta que sea puesto en juego por el árbitro en forma reglamentaria.

Muerte del balón:

- (a) Cuando se ha hecho un tanto (el balón se pone en juego en el centro).
- (b) Cuando el balón está fuera de juego.
- (c) Si el árbitro declara el balón retenido.
- (d) Si ha suspendido el juego.
- (e) Cuando hay falta.
- (f) Despues de cada uno de los dos golpes de castigo, que seguirá a una doble falta (puesto en el centro).
- (g) Al fin de una parte del juego.

(h) Cuando el balón se ha detenido en el soporte de una red (se pone en juego en el centro).

(i) Después del primero de los dos golpes de castigo que siguen a dos faltas hechas por el mismo equipo.

(j) Después de un golpe de castigo irregular (balón puesto en juego en el centro).

Nota. Si en un golpe de castigo el balón está en el aire, cuando se da la señal, como en los casos (d, e, y g), el balón no está muerto hasta que entre en la red o marche de ella. Si una falta se declara contra un equipo que lanza a tanto, el balón está muerto en el momento que la falta se comete, y si se hace, no es válido.

Art. 59. Marchar.—Se marcha, cuando se progresá más de un paso, teniendo el balón en las manos.

Un jugador que está quieto cuando recibe el balón, puede, antes de lanzarlo a un compañero o a la red, dar un paso en cualquier dirección y saltar con uno o dos pies, arrojando el balón antes de terminar el salto.

Art. 60. No es marchar.—Un jugador que teniendo el balón cambia de posición sin avanzar de una manera apreciable, no se considera como que ha marchado con el balón.

Art. 61. Jugador parado.—Un jugador que estando inmóvil recibe el balón y quiere “avanzar”, puede dar un paso en cualquiera dirección, no pudiendo con él dar otro paso.

Art. 62. Corriendo.—El árbitro será condescendiente con el jugador que, corriendo, coja el balón y se detenga tan pronto se lo consienta el impulso adquirido.

Art. 63. Aclaraciones.—Se dice que un jugador ha marchado cuando recibe el balón a pie firme y mueve los dos pies sin soltar el balón, levantándolos y volviéndolos a poner en el suelo. Tiene el derecho de mover un pie en cualquier dirección, con tal de no mover el otro. Sin embargo, le está permitido soltar el balón al dar un paso o un salto después del primer paso, pero a condición de soltar el balón antes que el pie o los pies vuelvan a pisar el suelo.

Por otra parte, el jugador que recibe el balón cuando ha terminado de dar un paso y tiene iniciado un segundo, con el pie de atrás levantado, puede acabar este segundo paso y ejecutar el nuevo completo a que tiene derecho, y terminar luego por un último paso o salto durante el cual debe soltar el balón.

Art. 64. **Jugador que recibe el balón durante un salto.**—Si el jugador recibe el balón cuando está dando un salto y tiene los dos pies en el aire, puede terminarlo sobre uno o los dos pies, dar el paso completo a que tiene derecho (avanzando un pie si ha caído sobre los dos, o avanzando el pie que ha quedado levantado si ha caído sobre uno), y terminar con un último paso o salto durante el cual debe soltar el balón.

En todo caso si el segundo pie o los dos tocaran el suelo, durante este último paso y antes de que el jugador haya podido hacer su pase o su lanzamiento, habrá falta.

Art. 65. **Si parado y gira.**—Si un jugador recibe el balón estando parado, gira levantando un pie y se apoya sobre la punta o talón del otro, no marcha, a menos que la parte de pie que queda en tierra se mueva.

Art. 66. **Regate.**—Se llama regate al derecho que tiene todo jugador en posesión del balón a lanzarlo, botarlo, hacerlo rodar, tocarlo y recogerlo de nuevo una o varias veces antes de que sea tocado o jugado por un contrario. Si un jugador golpea dos o más veces la pelota en el aire antes de que toque tierra, no es regate y hay falta.

Pasar el balón de una mano a otra es falta también.

En ningún caso podrá un jugador volver a jugar el balón después de un regate, sin antes haberlo soltado.

Art. 67. **Derecho a nuevo regate.**—Recupera el derecho a regatear, después de haber soltado el balón, en los casos siguientes:

- (a) Un adversario coge el balón al paso, después lo deja.
- (b) Un adversario toca el balón al paso con la intención de interceptarlo.

Art. 68. Pierde el derecho.—El jugador pierde su derecho a regatear, después de haber soltado el balón, en los casos siguientes:

- (a) Si arroja a dредe el balón sobre un adversario.
- (b) Si un adversario trata de tocar el balón sin conseguirlo.

Regate en el aire.—Este regate cesa cuando el balón se detiene un momento en una u otra mano.

Regate en tierra.—Cesa cuando la mano marca un tiempo de parada en el balón.

Art. 69. Regate a dos manos.—Ningún jugador puede golpear más de una vez el balón sin que antes toque el suelo, lo que indica que no puede jugar el balón con ambas manos. Por consecuencia, el regate a dos manos está prohibido.

Este principio está en concordancia con el artículo que autoriza al jugador a regatear alternativamente con una y otra mano.

Art. 70. Primer regate.—Desde que el balón queda parado en una o las dos manos, el primer regate ha tenido lugar y el jugador debe soltar el balón. No puede, pues, comenzar otro sin que el balón haya sido jugado por otro jugador.

Art. 71. Detención.—Un jugador está detenido cuando un contrario por contacto personal le impide la libertad de sus movimientos.

Nota. Al marcar un contrario por detrás resulta generalmente un contacto personal y, en consecuencia, una falta. Los árbitros deben oponerse a esta manera de jugar.

Art. 72. Bloqueo.—Un jugador está bloqueado, cuando no teniendo el balón, un contrario le impide trasladarse.

Art. 73. Golpe de castigo.—Se llama al hecho de lanzar el balón libremente a la red por uno de los jugadores colocado inmediatamente detrás de la línea de castigo.

Art. 74. Doble falta.—Hay doble falta cuando, simultáneas, son cometidas por los dos equipos

Art. 75. Juego lento.—El juego se hace lento, cuando un jugador detiene inútilmente su progreso.

Si un jugador se detiene con el balón en vez de jugarlo, el árbitro hará que lo saque el equipo contrario y si reincide, golpe de castigo.

Art. 76. **Tiempo suplementario.**—Se llama a la prolongación del juego durante cinco minutos, en caso de igualdad de puntos.

Art. 77. **Falta técnica.**—Cuando un jugador que no es estorbado, bloqueado ni detenido, comete una falta (marchar p. e.), esta es "falta técnica".

Art. 78. **Falta personal.**—El detener, bloquear, dar un golpe en una pierna, empujar o cargar a un contrario, son faltas personales.

Art. 79. **Falta grave.**—Un juego brutal se considera como falta grave; el jugador debe ser eliminado del juego.

COMIENZA EL JUEGO

Art. 80. **Balón puesto en juego.**—El balón es puesto en juego por el árbitro, lanzándolo verticalmente entre dos jugadores de ambos equipos, según las reglas de los artículos 84 y 85. La partida dura dos medios tiempos, de veinte minutos. La duración del partido puede modificarse de acuerdo entre los dos capitanes. Si una falta se comete en el momento en que el árbitro silba la suspensión del partido, se acuerda siempre el tiempo necesario para el golpe de castigo.

Duración de los partidos.—Cuando los jugadores sean de catorce a dieciocho años, se divide la partida en cuatro cuartos de ocho minutos, con un descanso de dos minutos entre el primero y segundo, y el tercero y cuarto; y un descanso de diez minutos entre el segundo y tercer cuarto.

Para niños de catorce o menos años los cuartos se reducirán a seis minutos, con descansos de tres minutos entre los cuartos, y diez minutos entre los medios.

Los balones serán también más pequeños y de menos peso.

Art. 81. Aviso a los capitanes.—Los capitanes son avisados tres minutos antes del fin del descanso. Si algún equipo no está en el campo dispuesto a jugar un minuto después que el árbitro ha dado la voz de juego, sea en el comienzo de la segunda mitad del tiempo, sea después de una suspensión de juego, el balón se pone en juego como si los dos equipos estuviesen en el campo.

Art. 82. Elección de tableros.—Los equipos sortearán la elección de tablero. En el segundo medio tiempo cambia de campo.

Art. 83. Desde el momento en que el balón es puesto en juego, a todo jugador le está permitido lanzar, golpear con la mano abierta, botar, rodar o avanzar el balón en cualquiera dirección.

Art. 84. Casos en que el balón es puesto en juego en el centro.—El balón se pone en juego en el círculo central:

- (a) Al empezar cada tiempo.
- (b) Despues de cada paso por la red.
- (c) Si se ha cometido falta en un golpe de castigo.
- (d) Cuando el balón se ha detenido en el soporte de la red.
- (e) Despues del segundo golpe de castigo que sigue a una doble falta.

Modo de hacerlo.—Los centros deben tener los dos pies en la semicircunferencia, una mano en la espalda; esta mano debe permanecer en esta posición hasta que el balón ha sido golpeado por uno de ambos jugadores.

Los otros jugadores ocupan un sitio cualquiera en el campo, a condición de no molestar al árbitro o a los centros, hasta que estos últimos hayan golpeado el balón. Si los otros jugadores molestan al árbitro o a los centros, aquél puede acordar una zona neutral para los centros, con el fin de alejarlos.

El balón se lanza al aire por el árbitro en un plano vertical perpendicular a la línea de lado, pasando por el centro del círculo.

Art. 85. Misión del árbitro en el saque de centro.—El árbitro silba cuando el balón llega a su punto más alto, debiendo ser golpeado por uno o por los dos centros; si el balón toca el suelo sin ser golpeado por alguno de ellos, el árbitro debe poner el balón en juego en las mismas condiciones.

Notas. (a) Detalles del saque de centro.—No es obligatorio que el centro tenga una mano levantada en el momento de comenzar el juego.

(b) Si en el saque de centro un jugador al dar el balón lo lanza dentro del cesto, se apuntará los tantos.

(c) Si en un saque de centro, el balón, después de haber sido tocado, sale directamente fuera, se repite el saque.

(d) Si un centro retarda el juego al no tomar rápidamente su puesto en el círculo del centro del campo, el árbitro deberá amonestarlo y conceder un golpe de castigo al equipo contrario en caso de reincidencia.

Art. 86. Falta en el saque.—Cuando un jugador toca el balón en su trayectoria ascendente al ser puesto en juego, el árbitro debe repetir éste, puesto que el balón ha sido tocado antes que el juego haya comenzado (antes de sonar el silbato del árbitro). En caso de reincidencia, y después de aviso; golpe de castigo por retardar el juego.

Art. 87. Saque en cualquier sitio del campo.—Cuando el árbitro tiene que poner el balón en juego en cualquier sitio del campo, lo lanza entre dos jugadores cualesquiera, que tomarán la misma disposición que los centros.

Art. 88. Caso de balón retenido.—Cuando el balón se declara retenido, se pone en juego por el árbitro, que le lanza entre los jugadores que le retenían; éstos toman la misma posición que al principio del juego, en un círculo imaginario en el lugar en que el balón ha sido detenido.

Si un balón es declarado retenido en el área de castigo o detrás del tablero, el balón se pone en juego sobre la línea de castigo.

DEL JUEGO

Art. 89. Toda entrada del balón en la red, hecha durante el juego, vale dos tantos.

Sobre golpe de castigo, uno solamente.

Art. 90. **Vencedor.**—La partida se gana por el equipo que tenga más tantos al terminar el encuentro.

Art. 91. **Empate.**—En caso de igualdad de tantos al fin de la partida, el árbitro deberá prolongarla durante cinco minutos o tantas veces cinco minutos como sean necesarios, para que desaparezca el empate. A cada período de cinco minutos el balón será puesto en juego en el centro y los equipos cambian de campos.

Art. 92. **Negarse a jugar.**—Un equipo que se niega a jugar habiendo recibido orden del árbitro, se le considera causante de violación a las reglas del juego, anotándosele dos tantos al otro equipo.

BALON FUERA DE JUEGO

Art. 93. **Saque de costado.**—El árbitro anuncia cada vez que el balón está fuera de juego.

Será puesto en juego por uno de los adversarios del jugador que lo ha echado fuera. Marchará por él y dirigiéndose al punto por donde salió, lo pondrá en juego, lauzándolo al llegar a la zona de un metro, antes de llegar a la línea de costado.

Nota. Ningún jugador debe aproximarse a más de un metro del que lanza el balón al juego. Para esto debe trazarse una línea en el interior del campo, a un metro de las líneas de juego.

Art. 94. **En caso de duda.**—Si el árbitro no puede determinar qué jugador es el que ha puesto el balón fuera de juego, él lo pone, lanzándole entre dos jugadores contrarios, que to-

man la misma posición que los centros al principio del juego, en un círculo imaginario, a un metro de la línea y perpendicularmente al punto por donde salió el balón.

Art. 95. Si un jugador no hace el saque desde el sitio reglamentario, el árbitro le ordena saque otra vez.

Art. 96. Caso de divergencia entre un árbitro y un juez de línea a consecuencia de quién debe sacar, el árbitro hace un saque de centro a un metro donde salió.

Art. 97. Si nuevamente el balón es echado directamente fuera por uno de los jugadores entre los cuales ha tenido lugar el saque, el balón será sacado por un jugador del campo contrario.

Art. 98. Cuando el balón salga fuera por la superficie de castigo, sin que el árbitro ni los marcadores puedan determinar quién ha sido el jugador que lo echó fuera, éste será puesto en juego mediante un "saque de centro" sobre la linea de castigo.

Art. 99. Detención del juego.—El juego solamente se suspende el árbitro, y en los casos siguientes:

(a) A petición de un capitán por causa mayor (calzado desatado, etc.).

(b) Si un jugador es lesionado, el capitán tiene derecho a obtener una suspensión del juego, que no será contada si no pasa de un minuto.

No puede haber más de tres suspensiones durante una partida.

La suspensión no puede pasar de dos minutos.

Art. 100. Sustituto.--Si un sustituto se coloca inmediatamente en el puesto de un jugador, no hay suspensión de juego. En este caso el balón es lanzado al aire por el árbitro, entre los dos jugadores de ambos equipos más próximos a él. Si el partido ha cesado por estar el balón fuera de juego, se saca como en el caso de balón fuera de juego. Si se ha cometido una falta, el juego continúa después del golpe de castigo.

Art. 101. Hay suspensión de juego en la ejecución del primer golpe de castigo que sigue a una doble falta.

INFRACCIONES A LAS REGLAS Y SANCIONES. FALTAS TECNICAS

Un jugador no puede:

Art. 1.^o Lanzar un balón en la red cuando el balón está muerto.

Art. 2.^o Emplear más de diez segundos en efectuar el lanzamiento en los golpes de castigo.

Nota. El balón se pone en juego en el centro, se haya o no hecho su paso por la red.

Sanción para los artículos 1.^o y 2.^o:

Si el paso por la red se ha hecho, no se cuenta. Se saca del centro.

Art. 3.^o Entrada en la superficie de castigo.—Pisar la línea que limita la superficie de castigo; pasar o avanzar por dicha área antes que el balón haya tocado la red o el tablero; tratar de molestar, por un medio cualquiera, al jugador que ejecuta el golpe de castigo.

Castigo para los infractores de esta regla:

(a) Para un jugador del equipo que efectúa el golpe.

1.^o Si el paso por la red del balón se ha verificado, no se cuenta.

2.^o Si no entra, el balón se pone en juego en el centro.

(b) Por un jugador del equipo contrario al que tira el golpe.

1.^o Si se ha hecho el paso por la red, se cuenta.

2.^o Si no pasa por la red, se acuerda otro golpe de castigo.

(c) Por jugadores de ambos equipos, se haga o no el paso por la red, el balón se pone en juego en el centro. Si se hace tanto, no es válido.

Art. 4.^o Echar el balón fuera de juego.

Art. 5.^o Si el balón está fuera del campo, meterle en él tocando con alguna parte de su cuerpo las líneas.

Art. 6.^o Si ha puesto el balón en juego, volver a tocarlo hasta que otro jugador lo haya hecho.

Art. 7.^º Estando el balón fuera de juego, tenerle más de cinco segundos al hacer el saque.

Sanción para estas faltas.—El saque lo hará el equipo contrario.

Art. 8.^º Golpear dos o más veces el balón en el aire antes que toque tierra (a menos que lance a tanto).

En una puesta en juego, los centros tienen el derecho de tocar dos veces el balón en el aire, sin que en ello haya falta.

Art. 9.^º Hacer pasar varias veces el balón de una mano a otra sin que toque a tierra.

Art. 10. Golpear el balón con el pie, el puño, la cabeza o blo-carlo sobre una parte cualquiera del cuerpo.

Nota. (a) No hay falta cuando el balón toca el cuerpo de un jugador, a menos que el árbitro vea que se ha aprovechado de ese contacto para jugar el balón.

(b) Si un jugador recibe un pase, el balón resbala en sus manos, le toca el cuerpo y cae a tierra, no hay falta.

La hay cuando el jugador se sirve de cualquier parte del cuerpo para blocar el balón y conservarlo.

Art. 11. En el saque de centro, quitar la mano puesta a la espalda cuando el balón es lanzado al aire por el árbitro, antes que aquél haya sido tocado por la otra mano o por la del adversario, o no cumplir cualquiera de las reglas de la puesta en juego.

Art. 12. Pasar el balón a otro jugador mientras hace un golpe de castigo. (No debe fallar voluntariamente el lanzamiento con objeto de pasar el balón a un compañero de equipo).

Art. 13. Tocar el poste, el cesto, o el balón, cuando éste va a entrar en aquél.

Art. 14. Como sustituto no podrá tomar parte en el juego antes de que su entrada haya sido anotada por un marcador y aceptada por el árbitro.

Art. 15. Está prohibido, a cuantos tengan conexión con los equipos, dar consejos a los jugadores durante el partido.

Sanción por infracción de los artículos 8.^o al 15: Pérdida del balón por parte del equipo culpable.

Se suspende el juego y el balón es sacado por un jugador del campo contrario, que deberá mantenerse fuera de los límites del terreno, en el sitio más próximo a aquél en que se ha cometido la falta.

Siempre que haya reincidencia en el artículo 15, solamente, podrá el árbitro conceder un golpe de castigo al equipo contrario.

Aplicación de golpes de castigo.—Todas estas faltas técnicas, que no tienen gravedad y que no están castigadas tan severamente como en el reglamento anterior, deberá pitárlas el árbitro inexorablemente. No deberá temer la aplicación de golpes de castigos por una falta insegura. Si esta regla no se aplicara severamente, los jugadores tendrían tendencia a incurrir voluntariamente en faltas técnicas que pudieran serles útiles, seguros de su impunidad.

Regla de ventaja.—Una sola excepción tienen los consejos anteriores. El árbitro puede no pitar una falta si considera que beneficia al equipo no infractor.

Ejemplo: Un zaguero detiene el balón con el pie, le rebota y un delantero contrario le recoge inmediatamente y lanza a tanto.

El árbitro es inapelable, por lo tanto, no cabe reclamación alguna en la apreciación de esta regla.

Art. 16. Faltas técnicas repetidas.—Una falta técnica voluntaria puede, en caso de reincidencia por parte de un mismo jugador y después de ser amonestado por el árbitro, dar lugar a la penalidad de golpe de castigo, porque la falta entonces consiste en un “retraso voluntario del juego” e intención deliberada de faltar al Reglamento.

Art. 17. Resumen.—Las faltas técnicas sin gravedad deben ser pitadas por el árbitro, si considera que han sido cometidas. El árbitro podrá no pitar si estima que la falta aprovecha de modo inmediato a los contrarios.

FALTAS TECNICAS GRAVES

Art. 18. Está prohibido que se pongan dos jugadores contra uno que tiene o juega el balón.

Art. 19. **Retardar el juego.**—Retardar el juego voluntariamente o para ganar tiempo (a juicio del árbitro).

(a) Tocando el balón concedido a un adversario que lo va a poner en juego.

(b) Marchándose del terreno sin autorización.

(c) De toda otra manera, sin necesidad.

Ejemplo: Durante un saque de costado, jugueteando o divirtiéndose con el balón.

(d) Repitiendo voluntariamente una falta técnica sin gravedad.

Art. 20. **Dos contra uno.**—Explicación del “dos contra uno”, “tres contra uno”, etc.

(a) Hay falta cuando un jugador retrocede para recibir un pase y choca con dos adversarios.

(b) Un jugador, en el momento de lanzar el balón al cesto, es atacado por dos contrarios. Si entra aquél, se cuentan los tantos, incluso si el árbitro ha pitado antes de que el balón entre.

Es falta cuando el jugador es cargado por los otros dos, aunque el balón haya salido de sus manos.

(c) **Caso de que el balón rebote en un jugador.**—Cuando un jugador al recibir el balón le rebota rodando por el suelo y él le sigue para cogerlo, yendo marcado estrechamente por un contrario, y otro le sale al encuentro impidiéndole hacer la jugada, hay falta; porque dos jugadores no pueden nunca disputar el balón a un contrario, ni bloquearlo, ni hacer obstrucción.

(d) **Uno de los “dos” permanece inmóvil.**—El “dos contra uno” es falta incluso si uno de los “dos” no toca el balón, pero se encuentra lo suficientemente cerca del adversario que lo

juega, impidiéndole así su libertad de acción. Pero si el que se encuentra próximo a los dos que se disputan el balón permanece inmóvil, haciendo ver que no interviene en la jugada, no comete el “dos contra uno”.

Tres contra uno.—El “tres contra uno” se castiga lo mismo que el “dos contra uno”.

Ejemplos: 1.^º **De dos contra uno, cuando el segundo interviene.**—Un jugador blanco y otro negro se disputan el balón; un segundo jugador blanco se aproxima para tomar parte en la jugada: si se detiene a una distancia (un metro, por ejemplo), que no moleste al contrario, no hay falta; pero si se acerca más (0,50 a 0,60), colocándose en el sitio por donde aquél va a avanzar o hacer un pase, pudiendo ser tocado al extender el brazo, aunque no toque al balón ni a los jugadores, comete la falta.

2.^º **Cuando el segundo se está quieto.**—Un jugador blanco y otro negro se disputan el balón; un segundo jugador blanco se encuentra en este momento, y sin tener tiempo para desplazarse, próximo (0,50 a 0,70) al jugador negro. Si extiende el brazo en actitud de intervenir en la jugada, hay falta; si se separa o permanece inmóvil, sin intención de intervenir, no la hay.

Siempre que el jugador negro esté entre los dos blancos y uno de éstos no se desplace, hay “dos contra uno”; pero si los tiene a un lado, no lo hay.

3.^º **Cuando van avanzando.**—Un jugador blanco y uno negro avanzan juntos, disputándose el balón y en dirección a otro jugador blanco: Si éste se queda quieto, hace el “dos contra uno”; si se desplaza un paso y queda inmóvil dejando sitio a aquéllos, aunque se detenga a su lado, no hay falta; pero si amaga (extendiendo un brazo, por ejemplo), comete la falta.

Sanción a los artículos 18, 19 y 20.

Un golpe de castigo.—Derecho a golpe de castigo, si la fal-

ta se comete en la zona del centro o en la zona de red contraria.

Dos golpes de castigo.—Derecho a dos golpes de castigo, si la falta se comete en su zona de red. (Es decir, en el sitio en que el contrario intenta enviar el balón).

Se considera que está en la zona de red a todo jugador que no tiene alguna parte de su cuerpo en la zona del centro o sobre las líneas.

Art. 21. Dos contra dos.—En estos casos cada equipo comete una falta que proviene de haber hecho ambos un “dos contra uno”, y serán castigados con un golpe de castigo cada equipo.

Tres contra dos y tres contra tres.—El “tres contra dos” y “tres contra tres”, serán castigados como el “dos contra dos”.

Art. 22. En la zona de red. Un golpe de castigo para cada equipo.—Si esta falta es cometida en la zona de red, el castigo es un golpe de castigo para cada equipo. No hay lugar a castigar con dos golpes al equipo en cuya zona se comete la falta, como en el caso de “dos contra uno” cometido en las mismas condiciones, porque el atacante, al no cometer falta, tenía posibilidad de marcar dos tantos; lógico es, que se le facilitase el apuntarse esos dos tantos, concediéndole dos golpes de castigo.

En el “dos contra dos”, como cada equipo comete una falta, el atacante pierde la probabilidad de marcar dos tantos al detenerse el juego para imponer el castigo, no siendo justo concederle dos golpes de castigo al equipo atacante, sino uno sólo por la falta cometida por el defensor.

Art. 23. Dos contra uno al lanzar y ganar.—Si a un jugador al lanzar a tanto le cometen un “dos contra uno” o una falta personal y el balón entra en el cesto, se apunta dos tantos, perdiendo el derecho al golpe de castigo, en una jugada no se pueden ganar más de dos tantos.

Si en el mismo caso anterior se hace un “dos contra dos” los tantos no se cuentan. Cada equipo tiene derecho a un golpe de castigo.

FALTAS PERSONALES

Un jugador no debe:

Art. 24. Detener, obstruir, dar zancadillas, cargar, golpear o empujar a un adversario.

Art. 25. Jugar con demasiada violencia (a juicio del árbitro).

Nota. **Faltas individuales detalladas:**

(a) Coger, enganchar, detener, coger por la cintura o por el cuello a un adversario.

(b) Oponerse a un contrario, que no tenga el balón, con el cuerpo, las manos, los brazos, el costado, la cadera, el muslo, la rodilla, la espalda, etc.

Cargar, apoyarse, saltar sobre un contrario.

(c) Empujar con los brazos, el costado, la cadera, el muslo, la rodilla, la espalda, etc.

(d) Empujar, retrocediendo a un jugador que marca por la espalda. Después de haber saltado para coger el balón o lanzar a tanto, caer sobre el jugador que marca. Ponerse sobre los pies del contrario.

(e) Chocar violentamente contra un contrario en forma que le haga perder el equilibrio.

(f) Golpear el cuerpo o el brazo de un jugador que hace un pase o lanza a tanto.

(g) Dar un golpe en los riñones a un jugador que marca estrechamente, en el momento de recibir el balón; impedir que el jugador marque, elevando el muslo horizontalmente, adelantando la rodilla. (Esta falta es muy frecuente en los centros en el momento de la puesta en juego).

Sanción para los artículos 24 y 25.

Un golpe de castigo si fué cometido en la zona de centro o en la red contraria.

Dos golpes de castigo si en su zona de red.

Art. 26. Sanción suplementaria por faltas personales graves y voluntarias (a juicio del árbitro).—Inscripción en el cuadro de una falta personal al culpable. Un jugador que tenga cuatro faltas personales en su "activo" el árbitro le hará abandonar el juego inmediatamente y no podrá volver a entrar.

Esta regla es obligatoria aplicarla siempre.

Art. 27. Obrar con brutalidad manifiesta y voluntaria contra un adversario.

Sanción: Derecho del equipo contrario a tirar un golpe de castigo. Expulsión del jugador que comete la falta.

Art. 28. Estudio detallado de las faltas personales.

A De dos jugadores contrarios que no tienen aún el balón.

Faltas personales que pueden cometer dos jugadores que no tienen el balón:

(a) Dos adversarios partiendo de un mismo punto corren tras el balón que rueda o rebota en tierra. Forzosamente chocarán al disputárselo, sin que haya falta.

(b) Dos adversarios saltan para coger un balón. Forzosamente chocarán al disputárselo, sin que haya falta.

En ambos casos habrá falta si durante la acción, uno de los jugadores empuja con el brazo, el codo, el costado, la cadera, o la pierna.

(c) En los encuentros entre los dos, las principales faltas a reprimir, son las siguientes: Levantar la rodilla y hacer flexión con la pierna para obligar al contrario a retroceder. Empujar de costado adelantando la cadera durante el salto. Obligar al adversario a echar la cabeza hacia atrás, haciendo flexión con el brazo levantado y poniendo el codo en la cara del contrario. Pisar el pie del adversario para impedirle que salte.

B Del jugador que tiene el balón en las manos.

Tiene derecho a todos los movimientos con tal de no despiazar al adversario.

Faltas personales que puede cometer el jugador que tiene el balón y está parado.

Estando parado, puede:

(a) Volverse, aunque de este modo coloque su cuerpo entre el adversario próximo y el balón que tiene en las manos.

Cometerá una falta, si empuja al contrario con las rodillas, las piernas, los brazos o las caderas, al tomar su nueva posición, o si retrocede un paso y empuja al adversario con la espalda.

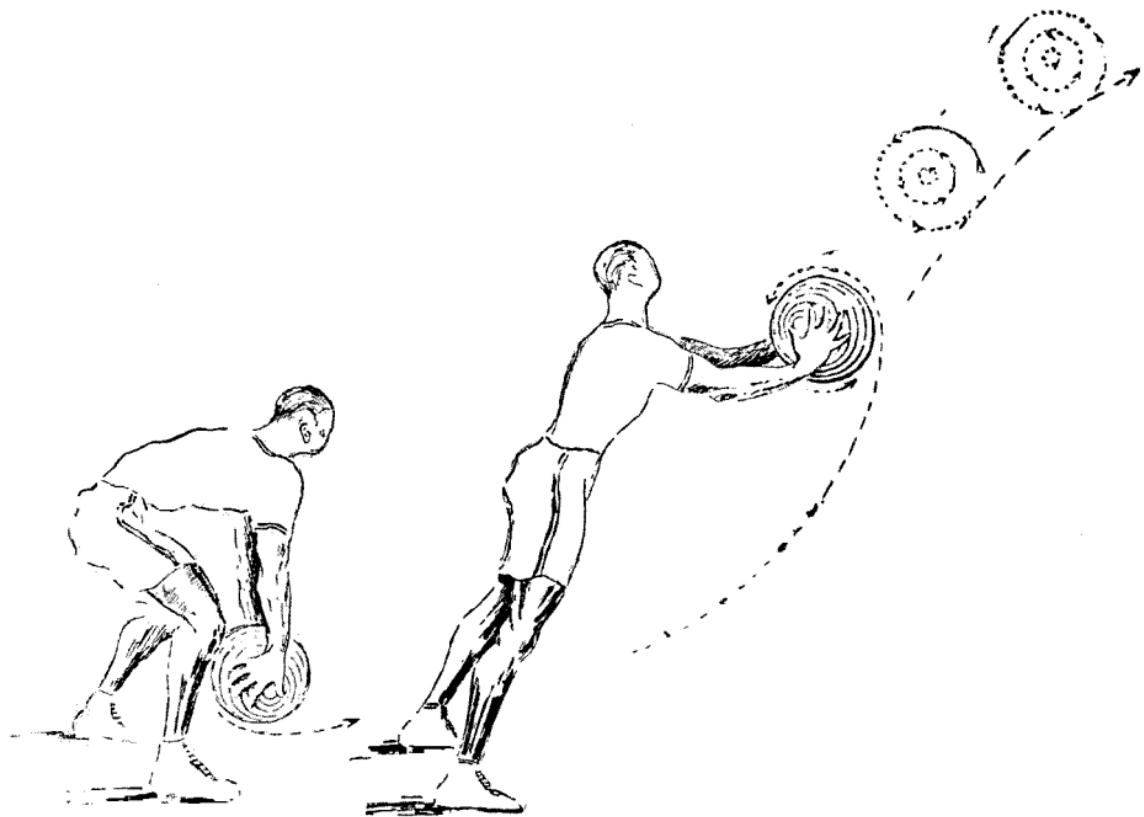
(b) Lanzar a tanto saltando, si el espacio que tiene delante está libre en el momento del salto. Si un contrario viene a interponerse en ese momento, éste es el que deberá ser castigado por la carga.

Cometerá una falta, si da un salto en la dirección de un adversario colocado y le empuja o carga.

(c) Partir en la dirección que le plazca, si el espacio está libre.

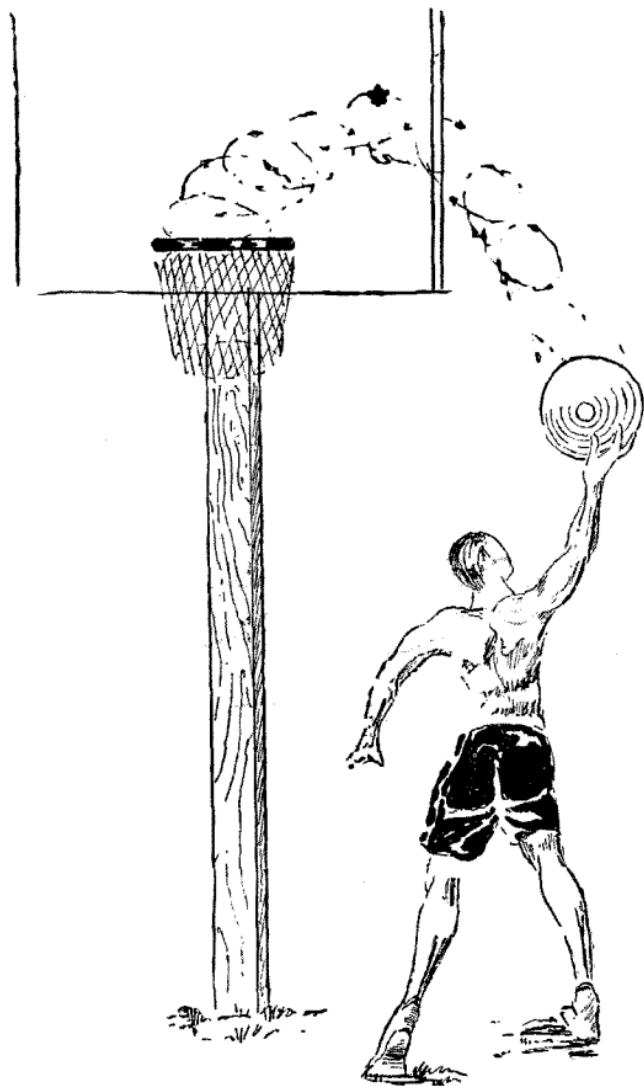
Cometerá una falta si continúa sobre un adversario que obstruye el sitio y si empuja a éste (debe esquivarlo o dar un rodeo), si aparta al adversario que le marca o sigue de cerca, sea con el brazo opuesto al balón, sea con el cuerpo o con el codo del brazo que regatea, si empuja o aparta (con la mano, el brazo o el cuerpo) antes de comenzar a regatear y con el fin de ganar terreno al adversario que le marca de cerca.

(d) **Un jugador en posesión del balón puede, andando o corriendo: Lanzar a tanto en marcha, mediante un tiro o después de regatear y adelantar la rodilla durante un salto para ayudarse, a condición de que haya comenzado su "paso de lanzar" en una dirección en que el espacio esté libre de adversario. Si en ese momento un adversario se precipita en el espacio, libre al principio, y encuentra al primer jugador, dicho adversario es el que comete la falta.**



Ejecución de un golpe de castigo.

Fácil es comprender el modo de dar efecto al balón, que favorece se meta en el aro.
Este efecto debe darse también siempre que durante el juego se lance a tanto a dos manos.



Lanzamiento a tanto con una mano (cuando se está cerca del aro).

El efecto, dado por rotación de la mano sobre la muñeca, favorece la introducción del balón al chocar en el tablero.

Cometerá una falta si hace el lanzamiento en marcha, dirigiéndose sobre un adversario ya colocado y contra el que choca. (Empujón o carga).

C Del jugador que no tiene el balón en las manos.

Este es el que comete más faltas personales.

Faltas personales en que puede incurrir el jugador que no tiene el balón:

(a) Contra un adversario que tiene el balón y está parado.

Cometerá una falta si se precipita en su dirección y si le empuja o carga por no poder detenerse a tiempo. Si habiéndose parado trata con movimientos bruscos de los brazos encontrar al balón y golpea al adversario.

Jugará correctamente si corre para pasar delante, detrás, o al costado del contrario sin empujarle. Si habiéndose parado, salta delante del contrario sin empujarle, aparta brazos y piernas sin rozar al adversario, y da limpiamente al balón, con un movimiento preciso y bien dirigido, o si trata correctamente de coger el balón con una o dos manos.

(b) Contra un adversario que parte regateando.

Cometerá una falta, si impide al adversario hacer un pase, golpeando el brazo, enganchándolo o deteniéndolo por el brazo o por la manga.

Cometerá una falta si marcha contra el pie del adversario que avanza, deteniéndole con las manos para cogerle por el brazo, cadera, pierna, ropa o calzado; si detiene al adversario poniéndole bruscamente delante la mano, el codo, el brazo, el muslo, la rodilla o el pie; si se precipita bruscamente contra el jugador para cortar en seco su carrera, siendo causante de un choque que el adversario no podrá eludir; si le va pisando los talones al jugador que corre y le empuja en su carrera.

Jugará correctamente si le sigue en su carrera tratando de dar al balón; si se coloca en la dirección de la marcha para detener el balón y obligar al jugador a variar.

(c) Contra un adversario que lanza a tanto.

Pueden cometerse las mismas faltas que acaban de ser estudiadas. También cometerá una falta si extiende los brazos, las piernas o una parte de su cuerpo para empujar al adversario; si golpea o engancha el brazo del adversario que lanza (la falta más grave y más frecuente), si le empuja o carga lateralmente; si le coge por detrás con uno o los dos brazos apoyándose sobre su espalda.

GOLPE DE CASTIGO

Art. 29. **Cómo se juega después de una falta.**—El árbitro, después de una falta, coloca el balón sobre la línea de castigo y concede diez segundos a los jugadores para la ejecución del lanzamiento.

Art. 30. Si el paso del balón por la red se ha hecho, el balón se pone en juego en el centro del campo.

Art. 31. Si el paso por la red ha fallado, el balón continúa en juego, salvo:

(a) En el caso de una doble falta, el balón está muerto después del primer golpe de castigo; y después del segundo, el balón se pone en juego en el centro del campo.

(b) Cuando dos o más golpes de castigo se acuerdan contra el mismo equipo, el balón está muerto después de cada golpe, salvo el último. Pero si en este último falla el tanto, el balón continúa en juego.

Art. 32. **Colocación de los jugadores.**—El orden de colocación de los jugadores, caso de reclamación por alguno de los capitanes, será el siguiente, ordenado por el árbitro; a la derecha del tablero un jugador del equipo que defiende, enfrente un atacante y alternativamente, y a su derecha e izquierda todos los que intervengan.

OBSERVACIONES GENERALES

Un árbitro que no tenga energía en la represión de las faltas personales anula los esfuerzos de los árbitros conscientes.

Estas faltas deben ser castigadas severamente, porque destruyen la belleza del juego y lo hace brutal.

Las faltas personales más perjudiciales son las menos visibles. Por eso, el árbitro debe estar alerta y seguir de cerca todas las partes del cuerpo de los jugadores que estén próximos al balón. Si no hay juez, debe vigilar igualmente a los jugadores alejados que pueden hacer obstrucción impidiendo los movimientos de sus adversarios.

El árbitro verá a todos los jugadores de un solo vistazo, si se coloca cerca de una línea de costado, mejor que en medio del terreno.

El árbitro debe reprimir severamente el "dos contra uno", el "dos contra dos", etc. El dos contra uno es una falta muy grave, y si se tolera da lugar a la formación de grupos de jugadores en los que no es posible evitar las faltas personales, y difícil verlas.

Las faltas personales y las faltas técnicas graves son siempre inexorablemente castigadas. La "regla de la ventaja" no es aplicable nunca a estas faltas, puesto que están castigadas con lanzamientos francos.





TÉCNICA DEL JUEGO



