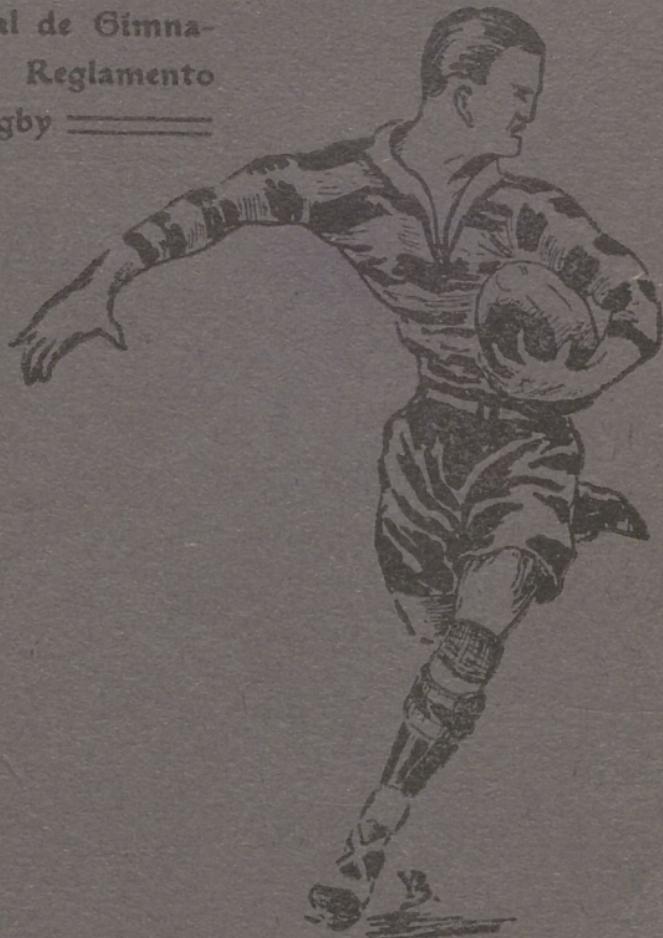
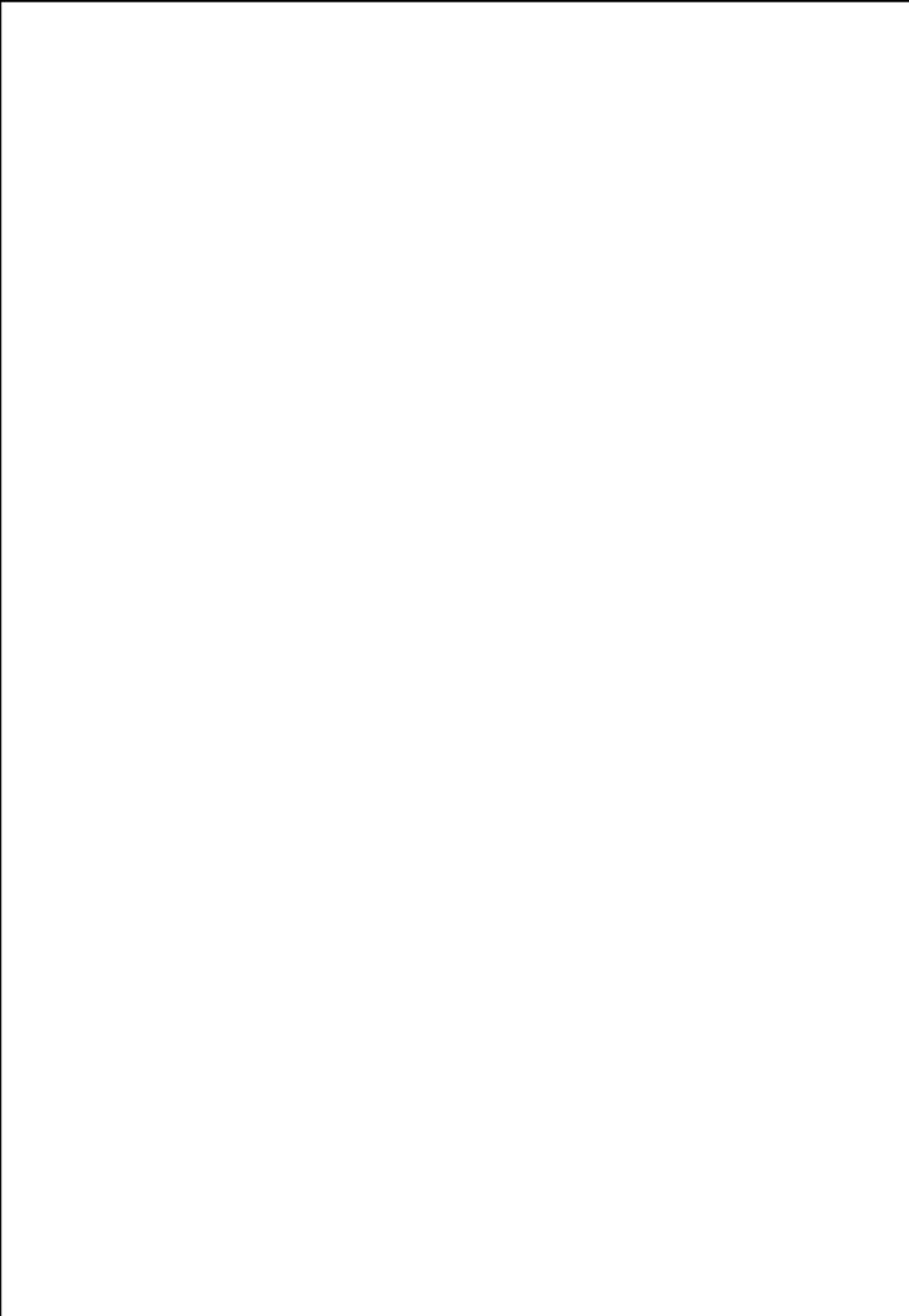




— Escuela —
Central de Gimna-
sia & Reglamento
de Rugby —

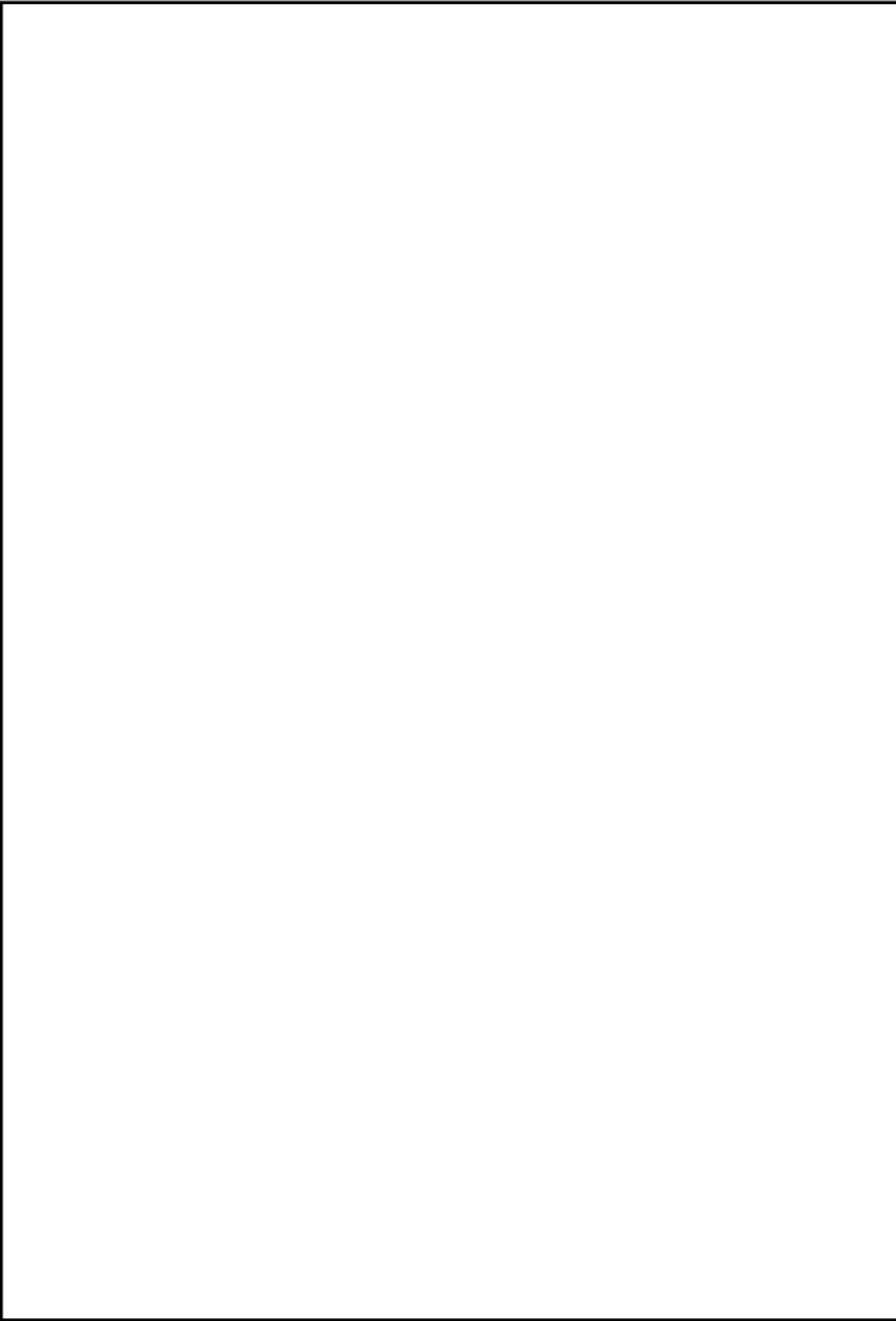


ABRIL 1921



Foot-ball Rugby

{ REGLAMENTO }

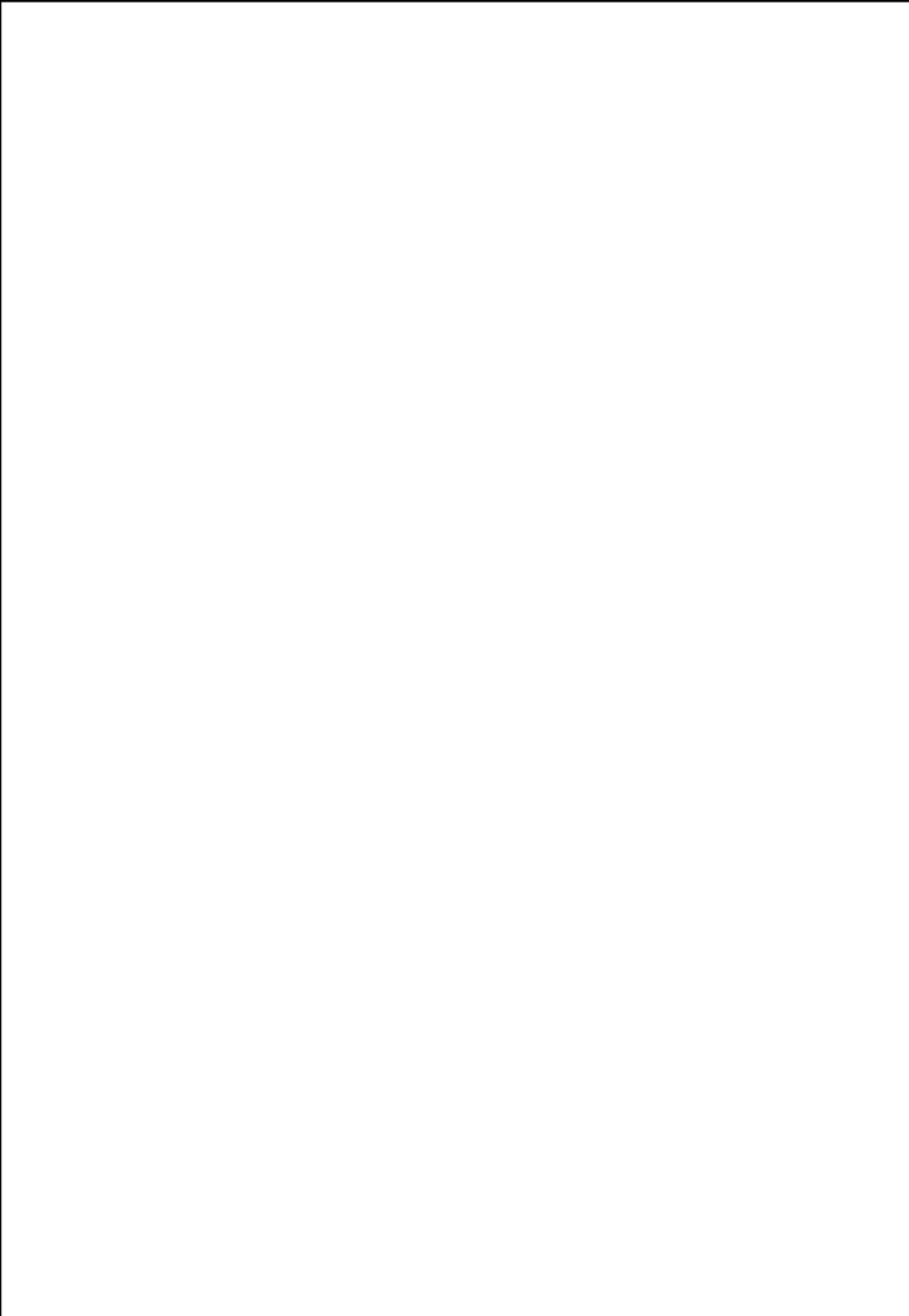


Escuela Central de Gimnasia

Foot-ball Rugby

{ **REGLAMENTO** }

TOLEDO :: Imp. del Colegio de María Cristina :: 1930





REGLAMENTO

El equipo

Artículo 1.^o El foot-ball Rugby es jugado por dos equipos, cada uno compuesto por quince jugadores como máximo.

Un Club no puede ser declarado forfait si presenta once jugadores como mínimo.

Nota.—Todo equipo que empieza un encuentro con más de once y menos de quince jugadores, tiene el derecho de hacer entrar en el juego, durante el encuentro y después de una parada de juego (melé, saque de fuera, golpe franco) el número de ellos necesario para completar el equipo.

Los capitanes de equipo deben ser advertidos de la entrada de jugadores durante el encuentro.

Es deber de cada equipo asegurarse que el adversario no hace jugar más de quince hombres.

Una vez comenzado el encuentro se puede reclamar, pero no altera esto el resultado hasta el momento, es decir, que el número de tantos subsiste para cada equipo.

El terreno

Art. 2.^o El terreno debe tener la forma de un rectángulo. Las dimensiones extremas no deben pasar de 100 metros de largo y 70 metros de ancho.

Las mínimas no serán inferiores a 95 metros de largo por 66 metros de ancho.

Las líneas que limitan el terreno de juego deben estar convenientemente marcadas; se les llama líneas de "porterías" (extremas) y líneas de "fuera" a las de los lados. Más allá de las líneas de "portería" se encuentra otra parte de terreno, llamada "meta". Está limitada por la línea de "balón muerto" que se encuentra a 22 metros (máximo), y a 15 metros (mínimum), de las líneas de "portería" y por las prolongaciones de las líneas de "fuera", que cierra el rectángulo. Estas prolongaciones se llaman líneas de "fuera de meta". Las líneas de "portería" se consideran como "meta".

Las líneas de "fuera" distarán de las vallas que separan el terreno del público, unos tres metros.

En cada "línea de portería", y a distancia igual de las "líneas de fuera", habrá dos postes o palos verticales, de más de 3.50 metros de altura, separados 5.50 metros y unidos por una barra transversal a 3 metros del suelo, formando las porterías.

Nota.—Incumbe al equipo no propietario del campo verificar si se cumple el artículo 2.^o, si está convenientemente marcado y si es visible la línea de "balón muerto".

El balón

Art. 3.^o El balón que se destine para jugar será ovalado y se ajustará a las dimensiones y peso siguiente: Largo, 28 a 28.50 centímetros; gran perímetro, 76 a 79 centímetros; perímetro pequeño, 64.50 a 66 centímetros; peso, 370 a 412 gramos.

El juego

Art. 4.^o El objeto del juego de Rugby es de lanzar el ba-

lón, de un puntapié, por encima de la barra transversal que une los postes y por entre éstos.

Ganancia de un goal

Art. 5.^o Para ganar un goal, hay que enviar el balón, de un bote pronto o golpe franco, puesto el balón en tierra (*colocado*) o directamente del terreno de juego, por encima de la portería contraria, aunque el balón, al pasar, toque los postes o la barra, con tal que después de elevarse del suelo no toque ni tierra ni algún jugador.

El "colocado" exige que el balón haya sido puesto reglamentariamente para intentar el goal.

Un goal no puede ser ganado ni por una volea, ni por un saque. El goal es marcado si el balón pasa la barra, aunque retroceda empujado por el viento.

El jugador que intenta el goal y el que "coloca" el balón no puede ser uno mismo, pues el que da el puntapié no debe tocar el balón cuando está en tierra "colocado", aunque la carga sea prohibida.

El goal puede ser intentado después de una "marca".

Bote pronto

Art. 6.^o Este se da dejando caer el balón a tierra y pegándole con el pie en el momento preciso que toca tierra.

Cuando se da en juego, vale 4 tantos.

Colocado

Art. 7.^o Este se da pegando con el pie al balón, cuando ha sido "colocado" en tierra con esta intención. "Vale 3 tantos", y cuando es "mejorar", o sea después de una marca, "vale 2 tantos".

Marca

Art. 8.^a Una marca es obtenida por el jugador que pone primero la mano sobre el balón en contacto con el suelo y en la meta enemiga. "Vale 3 tantos."

Nota.—Hay "marca" si un jugador pasa, lanza o con el pie echa el balón atrás, detrás de su línea de portería, y un adversario lo pone en contacto con el suelo.

Cuando el equipo atacante, en una melé, empuja al equipo defensor hasta detrás de su "línea de portería, y uno de sus jugadores toca el balón en tierra, una "marca" debe ser acordada; pero si el balón es tocado por un defensor, se hace un saque de 22 metros.

Si un jugador pone el balón en contacto con el suelo en la "meta" contraria y lo recoge para tocar más cerca de los palos, la "marca" deberá ser concedida en el sitio donde hubiera tocado primeramente.

Si el balón pasa la "línea de portería" y toca a un espectador, al árbitro o jueces de líneas, antes que un jugador haya tenido tiempo de jugarlo, el árbitro debe:

a) Conceder saque de 22 metros, si estima que el balón hubiera franqueado la "línea de balón muerto", o las de "fuera de la meta", antes que un jugador del equipo atacante haya podido "marcar", o que un jugador del equipo defensor hubiera "tocado" antes que el atacante.

b) Conceder una "marca" si juzga que sin la presencia del espectador, etc., la "marca" hubiese sido hecha.

Concederá la "marca" si juzga que un jugador atacante la hubiese hecho, y saque de 22 metros si el jugador era del equipo defensor.

c) Si hubiera duda, concederá la ventaja al equipo no responsable de aquél estorbo en el terreno, y de esta forma se

considerarán todos los oficiales o espectadores como jugadores del Club organizador.

d) El árbitro dará por "marca", la que por su inminencia motive en el contrario, para evitarla, juego brutal o violento.

Si un jugador que haya pasado la "línea de portería" adversa llevando el balón, tropieza o choca con el árbitro antes de poner aquél en contacto con el suelo, concederá la "marca" en el lugar mismo que tocó al árbitro.

Como la "línea de portería" se considera "meta", una "marca" puede ser obtenida sobre dicha linea.

Si un jugador, en su "meta", toca al árbitro, se hará saque de 22 metros; pero si el balón lo ha introducido en su "meta", se concederá mêlée en el sitio donde dicho jugador cogió el balón.

Es válida la "marca" hecha contra los postes de la "portería".

Mejorar después de "marcar"

Art. 9." Cuando un equipo ha conseguido una "marca", un jugador de este equipo cogerá el balón y lo colocará a su conveniencia, en cualquier punto de una recta que, paralela a la "Línea de fuera", pase por el punto donde se hubiera efectuado la "marca".

Esta jugada se rige por el artículo 44 en lo concerniente a cargas. El equipo defensor debe colocarse detrás de su "línea de portería".

*Nota.—*Cualquier jugador, excepto el que da el puntapié, puede colocar el balón; si el derecho de carga ha sido prohibido, otro jugador que el precedente puede colocarlo, incluso cambiarlo de sitio.

El jugador que dé el puntapié no podrá tocar el balón después que éste haya tocado tierra; si lo hiciese, el árbitro anula

la jugada y se saca del centro, haya mejorado o no la "marca".

Esta misma regla se aplica cuando se intenta por golpe de castigo, pero en este caso el árbitro concederá una melé en este punto.

El árbitro no considerará empezada la mejora de una "marca", cuando el balón toque tierra involuntariamente por torpeza del que lo lleve o por intención de algún contrario; la jugada seguirá si el jugador está en postura de "colecarlo".

Tocado

Art. 10. Un "tocado" es cuando un jugador pone en su "meta" él primero la mano sobre el balón en contacto con el suelo.

Pasar o llevar detrás de su "línea de portería"

Art. 11. Si un jugador, desde fuera de su "meta", da voluntariamente un puntapié que envía el balón detrás de su "línea de portería" y le pasa o echa y hace un "tocado" o le impulsa fuera por la "línea de balón muerto" o "líneas de fuera de la meta", el equipo contrario puede reclamar una melé en el punto donde ha estado el balón en último lugar antes de franquear la linea de "portería".

En toda otra circunstancia, un jugador puede hacer un "tocado", y en este caso, el balón será puesto en juego por un saque de 22 metros.

*Nota.—*Se entiende que en este último caso, el jugador puede, en lugar de tocar el balón, hacerle salir por las "líneas de balón muerto" o "fuera de la meta".

Talonear detrás de su "línea de portería" se considerará como puntapié voluntario hacia atrás y estará comprendido en el primer párrafo.

Manera de contar los tantos

Art. 12. La manera de contar los tantos es la siguiente:

Una marca vale.....	3	tantos.
Mejora de una marca.....	2	"
Golpe franco por sanción o parada de volea	3	"
Bote pronto en juego.....	4	"

Manera de jugar

Art. 13. Los capitanes de los dos equipos echan a suertes al principio del encuentro. El que gane tiene derecho a escoger el terreno o el saque. Cada equipo jugará sobre ambas mitades del terreno un tiempo igual fijado de antemano. La duración del encuentro es de ochenta minutos (paradas descontadas).

El partido es ganado por el equipo que consiga el número mayor de tantos. Si no se consigue ninguno o hay igualdad, el resultado se llama "empate".

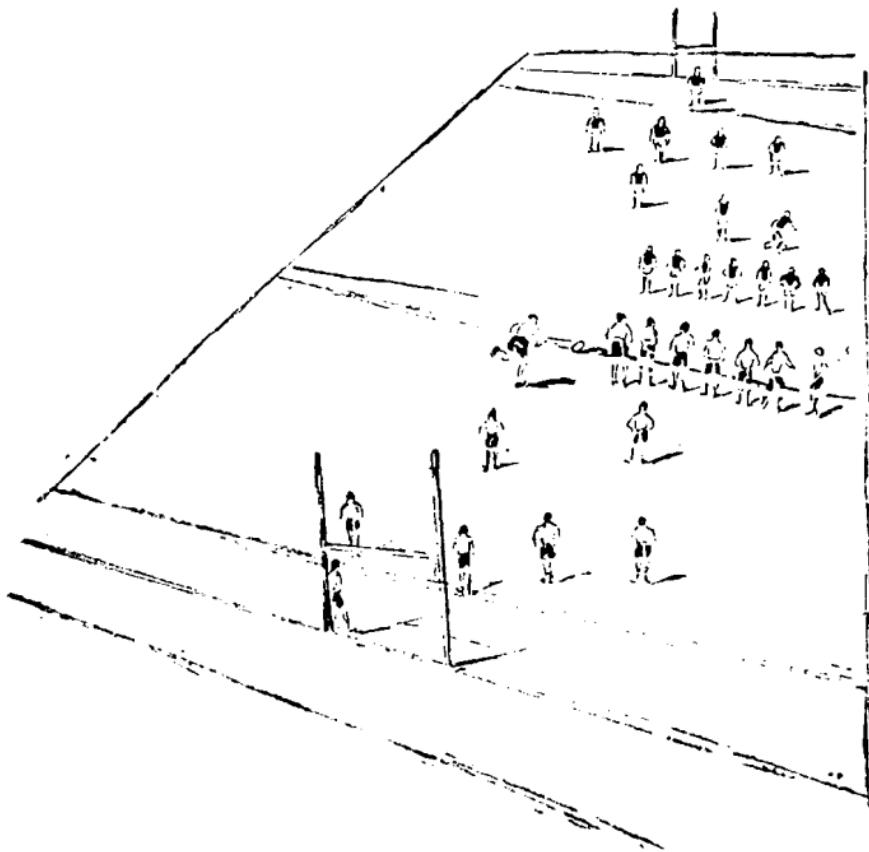
Empieza el juego

El encuentro comienza por un saque de centro.

Saque del centro

Art. 14. Es un puntapié dado al balón colocado sobre el suelo en el centro del terreno. Los contrarios deben estar a una distancia no inferior a 10 metros de la línea del centro y no cargar antes del saque.

En caso de infracción se repite el saque.



Si el balón sale "fuera" directamente, el equipo contrario puede aceptarlo, pedir se repita o una melée en el centro.

En el momento del saque, todos los jugadores del equipo que saca, deben estar detrás del balón.

Si un jugador estuviera delante, el árbitro pitará y ordenará una melée en el centro.

Se saca del centro:

- a) Al comienzo del encuentro y del segundo tiempo.
- b) Despues de una "marca", se mejore o no, por el equipo que haya perdido dicha "marca".

El árbitro no consentirá se acerquen los jugadores a menos de 10 metros del contrario que hace el saque.

Saque de 22 metros

Art. 15. Es un bote pronto dado detrás de la linea 22 metros del que hace el saque.

Los contrarios no pueden pasar ni cargar más allá de dicha linea; caso de infracción, se repetirá.

Si el balón va "fuera" directamente, el equipo opuesto al del saque puede aceptarlo, hacerlo repetir o pedir una melée en el centro de la linea de 22.

En el saque de centro el balón debe franquear una distancia mínima de 10 metros, y en el de 22 metros, debe pasar la "línea de 22". En caso contrario, el equipo opuesto tiene los mismos derechos que si el balón va fuera.

Nota.—El balón está en juego siempre que haya franqueado las distancias reglamentarias, aunque el viento lo haga retroceder.

La distancia de 10 metros debe medirse en el sentido longitudinal del terreno.

El árbitro hará repetir el saque hecho sobre o pasada la linea de 22.

Corresponde saque de 22:

Art. 16. Después de un "tocado" y cuando el balón, impulsado por un atacante, pasa la "línea de portería" y va "fuera" por las líneas que limitan la "meta". Todo el equipo del que hace el saque debe estar detrás del que lo hace. En caso contrario el árbitro ordenará una melé en el centro de la línea 22.

Nota.—También se hará saque de 22, cuando el balón vaya "fuera" por aquellas líneas, impulsado involuntariamente por el equipo defensor.

Art. 17. En cuanto ha comenzado el juego, todo jugador (con tal de no estar "off-side") puede:

1.^o Coger el balón, correr con él y pasarlo o echarlo a otro jugador, pero nunca hacia adelante.

No puede cogerlo en los casos siguientes:

a) En melé.

b) Cuando el balón ha sido puesto en tierra después de un "sujeto".

c) Cuando está en el suelo después que un jugador ha sido "sujeto".

En estos dos últimos casos podrá jugar el balón con el pie, driblando, o taloneando.

2.^o Dar puntapiés al balón:

a) Voleas. Se da dejando caer el balón de las manos y pegando con el pie antes que toque tierra.

b) Driblar. Es hacer avanzar el balón mediante pequeños puntapiés, sin perder su control.

Para oponerse a la progresión del balón hacia su "meta", el jugador puede: cargar hombro contra hombro a un contrario, que, al mismo tiempo que él, intenta coger el balón; empujarle cuando se agache para recogerlo; agarrar al portador del balón; ejecutar una "parada de volea".

Sujeto

Art. 18. Cuando el que lleva el balón es agarrado por uno o más jugadores del equipo opuesto, de forma que no pueda pasar a otro el balón ni jugarlo con el pie, se dice está "sujeto".

Nota.—Si un jugador llevando el balón es "sujeto" por un contrario, cerca de la "línea de portería" contraria, no puede hacerle pasar dicha línea levantándole o empujándole. Si lo hace, la "marca" no será válida y se hará una melé en el lugar que el balón haya tocado tierra.

Un jugador no puede tampeco en un caso parecido pasar el balón a un compañero.

Si un jugador, llevando el balón, cae o se le hace caer (pero no está "sujeto") y el balón aún en su poder toca el suelo, puede levantarse y continuar su ataque o pasarlo.

Nota.—Un jugador debe ser considerado "sujeto" cuando, agarrado por un contrario, cae al suelo sobre el balón, reteniéndole, y pasa un momento perceptible durante el que no ha podido ni pasarlo ni jugarlo.

Si un jugador, agarrado por las piernas o pies, cae con los brazos libres, puede pasar el balón aunque éste haya tocado tierra, y puede hacerle pasar la "línea de portería" y "marcar".

Cuando es "sujeto" un jugador con el balón, éste no puede ponerse en juego más que con los pies.

Cuando un jugador en posesión del balón o corriendo con él es "sujeto", debe inmediata y correctamente, soltar el balón entre él y la "línea de portería" contraria.

Un jugador está "sujeto":

1.^o Cuando queda imposibilitado de jugar el balón con manos o pies.

2.^o En el caso especial siguiente: Cuando agarrado por un adversario por una parte cualquiera del cuerpo transcurre un

momento perceptible durante el cual no ha podido pasar ni jugar el balón.

Sujeto en la meta

Art. 19. Si en la "meta" el balón está en posesión de un jugador y éste es correctamente "sujeto" por un adversario antes de que toque el balón tierra, se hará una melé a 5 metros de la "línea de portería" y enfrente al sitio donde se produjo aquél.

Nota.—Las faltas en los "sujetos" se castigarán:

- 1.^o En el terreno de juego.—Golpe de castigo.
- 2.^o Cerca de las "líneas de portería" y cuando el balón traguee estas líneas.—Melé.
- 3.^o En las "metas".—Melé a 5 metros.

Hay "sujeto" en la "meta" si el jugador portador del balón es mantenido contra uno de los palos sin que pueda tocar tierra con el balón.

Parada de volea

Art. 20. Tiene lugar cuando un jugador coge el balón en el aire después de una volea o pase "adelantado" de un contrario.

El que coge debe inmediatamente reclamar la parada de volea, dando fuerte la voz de "marco", señalando con el tacón el lugar donde la ha efectuado.

La parada de volea da derecho a un golpe libre.

Nota.—Si un jugador pega al balón con la rodilla o parte del cuerpo inferior a ésta, y un adversario efectúa la parada, ésta es válida.

Una parada no puede ser reclamada si el que la efectúa no hace la "marca" después de coger el balón. La "marca" debe

ser hecha lo más rápida posible y se consiente sea en el instante preciso de coger el balón.

Una parada de volea puede ser hecha en su propia "meta".

En este caso los jugadores atacantes no deben pasar de la "línea de portería".

Si un jugador hace una parada de volea, un golpe libre debe ser acordado, aunque el árbitro haya pitado por un "adelantado".

Unicamente el jugador que hace la parada puede dar el puntapié, pero en caso de lesión manifiesta que le impida darlo, el árbitro puede autorizar sea reemplazado.

Terreno fuera

Art. 21. La parte exterior del terreno que linda con las "líneas de fuera", comprendidas entre las líneas de "porterías", se llama de "fuera".

Las líneas de "fuera", así como los palos y banderas que marquen las líneas de centro, meta ó 22, se consideran "fuera".

Nota.—Estando el balón en el terreno de juego puede ser jugado desde fuera de él, y por lo tanto, "marcar" desde "fuera".

Si el viento empuja el balón "fuera", aunque vuelva al terreno se considera "fuera".

Balón fuera

Art. 22. Se considera "fuera" cuando el balón solo, o llevado por un jugador, rebasa el plano vertical que pasa por la línea de "fuera".

El saque pertenece al equipo que no lo ha puesto "fuera", excepto cuando el que lo lleve haya sido empujado por un contrario.

El saque de costado puede ser de distintos modos:

1.^o El balón de una patada va a "fuera" directamente, sin tocar antes tierra. En este caso, a elección del equipo que deba sacar, el árbitro concederá:

Una melée en el sitio donde se dió el puntapié.

Un saque de costado enfrente de este punto, que se hará como indica el párrafo b) del 2.^o caso.

Cuando el árbitro vea que un jugador busca sistemáticamente el "fuera", podrá considerar esta falta como obstrucción y la sancionará con golpe de castigo en el punto donde el balón ha sido jugado en último lugar.

Sin embargo, cuando el puntapié procede de un jugador situado en sus 22 metros, o sea el dado en un golpe de castigo, si el balón va "fuera", el saque se hará como establece el 2.^o caso.

2.^o Si el que lleva el balón ha pasado "fuera" involuntariamente, o el balón ha salido después de puntapié o de cualquier manera no prevista en el primer caso, será jugado a elección del Capitán del equipo que beneficie:

a) Por una melée a 10 metros de la "línea de fuera" sobre una perpendicular a éste, pasando por el punto en que salió.

b) Echando el balón desde fuera del terreno sobre una perpendicular a la "línea de fuera" por el punto donde salió y de manera que franquee lo menos 5 metros.

El balón no podrá ser tocado hasta haber franqueado esta distancia.

Ningún jugador podrá colocarse a una distancia menor de 5 metros.

Si el saque no es perpendicular, el árbitro ordenará una melée a 10 metros de la "línea de fuera", conforme el párrafo a).

Nota.—El árbitro cuidará que la melée es haga a 10 metros.

Cuando un jugador hace el saque voluntariamente mal, se le castigará con un golpe franco, dado a 10 metros de la "línea de fuera".

Queda prohibido cargar a un contrario cuando se efectúe el saque.

Art. 23. Está prohibido enviar voluntariamente el balón "fuera" con la mano (ver 45-i y 30).

Nota.—La posición de los jugadores no tiene importancia para el saque de costado. Este puede ser efectuado inmediatamente por cualquier jugador del equipo que le corresponda. Basta que el árbitro juzgue que el balón ha sido correctamente puesto en juego.

Fuera de la meta

Art. 24. La parte de terreno que linda con la meta y separado por la prolongación de las líneas de fuera, se llama "fuera de la meta".

La linea, banderas y palos de las esquinas del terreno, son "fuera de la meta".

Nota.—Si el balón, o un jugador llevándolo, toca los palos o banderas antes de "marcar" se considera "fuera de la meta".

Un jugador "fuera de la meta" puede jugar el balón con el pie si éste está dentro de la meta y "marcar", si no lleva el balón consigo.

Meléé

Art. 25. No puede haber meléé más que en el interior del terreno.

Hay meléé cuando uno o varios jugadores de cada equipo se agrupan alrededor del balón que está en el suelo (meléé

abierta), y cuando se colocan en espera del balón, que es echado entre los dos grupos (melée cerrada). En este caso se prohíbe que las primeras líneas consten de más de tres hombres. Esta regla se aplica únicamente para la melée formada después de una parada de juego, pero no en la melée abierta.

Nota.—El árbitro puede ordenar el lado por donde debe echarse el balón en melée.

Será considerado como obstrucción de la puesta del balón en la melée, cuando un jugador, antes de que aquél esté completamente dentro, levante o avance un pie por delante de la linea de sus delanteros.

Se prohíbe también seguir el balón en la melée con el pie.

El balón puesto en melée no se puede jugar cuando sale rápidamente por un lado u otro, aunque haya tocado el pie de un jugador.

El balón, para poder ser jugado, debe rebasar un jugador, tocar tierra y salir de la melée después de pasar, cuando menos, un hombre de primera linea en profundidad.

Melée entre las líneas de 22

Art. 26. Siempre que haya que hacer melée entre las dos líneas de 22 metros por falta cometida a menos de 10 metros de la línea de fuera, se formará en un punto situado a 10 metros de la línea de fuera sobre una linea paralela a las de portería y que pase por el punto de la falta.

Sanciones aplicables en la melée

Art. 27. El árbitro castiga con un golpe franco al jugador o equipo que:

a) Comete voluntariamente una falta que se castiga con melée, o causa voluntariamente una pérdida de tiempo.

b) No pone el balón inmediatamente en melée.

Nota.—Una melée se compone de uno o más jugadores de cada equipo (ver definición).

c) No pone legalmente el balón en la melée o si, saliendo éste, lo vuelve a introducir voluntariamente con pies o manos.

Esta regla debe ser estrictamente observada.

d) Impide la puesta correcta del balón en la melée.

Nota.—La busca ilegal de la cabeza libre en melée será considerada como obstrucción.

e) Estando en melée, levante uno o ambos pies antes que el balón haya sido puesto en juego.

Un jugador será considerado como molestando la puesta correcta del balón en melée si:

1.^o Antes que el balón no sea puesto correctamente en melée adelante uno o ambos pies.

2.^o Sigue con los pies al balón en la melée.

El balón es considerado puesto correctamente en melée, cuando pase un jugador de cada equipo.

f) Toca voluntariamente el balón con la mano, se tumba en tierra, le recoge o hace salir con la mano o sujetá con manos, pies o piernas en la melée.

g) No estando en melée molesta intencionadamente a las líneas contrarias, quedándose delante del balón, aun cuando no haya salido de la melée.

Nota.—Esta regla, que prohíbe a los jugadores, aunque sean de las líneas traseras, quedarse o ponerse delante del balón para taparlo a las líneas adversas (obstrucción), debe ser rigurosamente observada. Con esto no se quiere indicar que se castigue a un medio que sin intención adelante al balón cuando aún esté en la melée.

Línea de balón muerto

Art. 27. Si el balón, o un jugador llevándolo, toca o pasa estas líneas, se dice que el balón está "muerto" y se para el juego.

Siempre que el balón sea llevado o se le haga pasar esta línea por un contrario, o involuntariamente por un defensor, se sacará de 22 metros.

FALTAS

Adelantado

Art. 29. Tiene lugar cuando el balón es proyectado en la dirección de la meta contraria, sea con la mano o el brazo, separado del cuerpo.

El balón puede ser pasado o lanzado por un jugador a otro, con tal que no sea hacia adelante. En este caso (adelantado) se hará una melé en el sitio donde se originó esta falta salvo:

- 1.^o Si una parada de volea ha sido hecha y acordada.
- 2.^o Si el "adelantado" da una ventaja al contrario.
- 3.^o Si a juicio del árbitro el "adelantado" ha sido voluntario.

En este caso la sanción será un golpe de castigo.

Estas reglas no deben ser aplicadas a un "adelantado" o pase que envíe el balón "iuera" voluntariamente (esta falta se rige por la regla 45-i).

Art. 30. Si un jugador envía el balón fuera voluntariamente con las manos, el equipo contrario puede reclamar un golpe franco o una melé y tendrán lugar:

- a) En un punto situado a 10 metros de la línea de "iuera"

y en la perpendicular a ésta que pasa por el punto donde salió, o:

- b) En el punto donde se hizo el pase a "fuera".

Esta regla no quita al árbitro la facultad de conceder o no una "marca", según el artículo 8.

Art. 31. Si un jugador comete voluntariamente una falta, originando una melé, se le castigará con un golpe franco.

El árbitro no debe castigar al jugador que cometiera un ligero "adelantado", cogiendo o recogiendo el balón, con tal que no pierda el control del balón.

Rebote

Art. 32. Hay rebote cuando el balón pegue a un jugador en cualquier parte del cuerpo, salvo los brazos y manos, y bota hacia adelante.

Nota.—El rebote no es un "adelantado", en consecuencia no se puede hacer una parada de volea, ni imponer ninguna sanción.

Esto es importante, porque a menudo los árbitros consideran el rebote como "adelantado".

OFF-SIDE (Fuera de juego)

Art. 33. Un jugador se encuentra en off-side si entra en melé por el lado de los contrarios o si el balón ha sido jugado en último lugar por un jugador de su equipo, colocado detrás de él.

Un jugador puede estar en off-side en la "meta" contraria, pero no en la suya, salvo en golpe libre dado por su equipo. En este caso todo el equipo debe estar colocado detrás del balón.

Nota.—Todo jugador puede actuar en cualquier momento.

excepto cuando esté en off-side o haga obstrucción, molestando a sus contrarios.

Puede acercarse a la mêlée y tratar de hacer salir el balón con un pie, pero el otro permanecerá siempre detrás del balón.

Un jugador en off-side cesa de estarlo:

- a) Cuando un contrario ha corrido o dado cinco pasos con el balón.
- b) Cuando un contrario ha dado un puntapié al balón o éste le haya tocado.
- c) Cuando un jugador de su equipo, conduciendo el balón, le haya adelantado.
- d) Cuando un jugador de su equipo, estando detrás de él, se le coloca delante, después de haber dado el puntapié al balón.

Nota.—Solamente el jugador que ha dado el puntapié puede poner en juego a sus compañeros que estaban en off-side.

Un jugador en off-side no debe jugar el balón ni molestar activa y pasivamente a un contrario; no debe acercarse ni quedar intencionadamente a menos de 10 metros del contrario que espera el balón.

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 en off-side cerca del que la quiso hacer, o si por su lentitud al alejarse le crea dificultades.

Nota.—Un ejemplo: un jugador que va a recibir el balón no lo coge bien y se le cae, un contrario, que no está a 10 metros de él, se arroja rápidamente y le impide recogerlo. Golpe de castigo, porque el jugador en off-side tiene la obligación de retirarse más allá del límite de los 10 metros.

Cuando haya infracción a esta regla, se acordará a elección del contrario:

Golpe franco en el sitio donde la infracción se comete.

Melée en el sitio donde el balón ha sido jugado en último lugar antes de la infracción por el equipo que ha cometido la falta.

En el caso de off-side involuntario, una melée será formada en el sitio de la infracción, teniendo en cuenta la regla 26.

Obstrucción

Art. 34. Consiste en:

Hacer un "sujeto" ilegal, una carga o incurrir en la regla 26 g).

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

Esta regla no se aplica cuando el jugador se agacha para recoger el balón; en este caso puede empujarle.

Dos adversarios, corriendo hacia el balón, pueden cargarse, pero solamente hombro contra hombro.

Se prohíbe cargar cuando los jugadores están colocados en hileras para un "saque de fuera".

a) Agarrar o retener intencionadamente un contrario que no tiene el balón.

b) Dar intencionadamente puntapiés a un contrario o hacerle una zancadilla.

Nota.—En este caso, además del golpe franco, el árbitro debe advertir y ordenar su expulsión si juzga sus actos como brutales. (Ver artículo 37 b.)

Carga ilegal

Art. 35. Es culpable el jugador que:

a) Sin correr al mismo tiempo en la dirección del balón,

carga o molesta a un contrario que no tiene el balón (obstrucción).

b) Grita "en juego" o una expresión equivalente cuando todos los jugadores no lo están.

Juego ilegal

Art. 36. El árbitro debe conceder una "marca" si, ésta, hubiera sido hecha, sin duda alguna, de no haber habido juego ilegal u obstrucción por parte del equipo defensor.

No debe concederla, y sí un saque de 22 metros, si cree que la "marca" no hubiera sido hecha sin juego ilegal u obstrucción por parte del equipo atacante.

En caso de "marca" concedida, la mejora se hará desde cualquier punto de una línea paralela a las de "fuera" y que pase por el punto donde se cometió la incorrección.

Nota.—En caso de duda sobre una "marca", por si hubiese posibilidad de protesta a la Federación, por mala aplicación de los reglamentos, se recomienda a los árbitros ordenen la mejora, para caso de que aquélla la considere válida, los puntos puedan sumarse, si se consiguió mejorar.

Si en caso de intento después de parada de volea, golpe de castigo o mejora, el balón fuera ilegalmente detenido o desviado en su trayectoria y el árbitro cree se hubieran conseguido los tantos, los dará por válidos como si se hubiesen obtenido.

Si un jugador o equipo causan intencionadamente una pérdida de tiempo, el árbitro concede golpe de castigo o inflige cualquier otra sanción.

Puntapiés dados intencionadamente a un contrario Zancadillas

Art. 37. Queda terminantemente prohibido los puntapiés y zancadillas.

Sanciones:

1.^a "Marca", cuando sea cometida dentro del artículo 8 d) ("marca") y 33 (juego ilegal).

2.^a Golpe de castigo.

3.^a Expulsión del jugador causante.

Otras infracciones no previstas.

Art. 38. Si cualquier infracción no previstas beneficia al equipo no causante, no se castigará; en los demás casos se hará una melé en el sitio donde se hubiera cometido la falta.

Art. 39. Esta clase de faltas cometidas en la "meta", se castigarán: si proviene del equipo atacante, saque de 22 y si es del defensor, melé a 5 metros enfrente del sitio donde se cometió.

Miembros oficiales

Art. 40. En todos los partidos es necesario un árbitro y dos jueces de línea.

El árbitro debe poseer un pito; a su sonido el juego se detiene. Debe hacer uso de él en los casos siguientes:

a) Cuando un jugador hace y reclama una parada de volea.

b) Cuando vea:

1.^a Cualquier jugada brutal o violenta.

2.^a Alguna jugada incorrecta.

3.^a Que un jugador persiste en faltar al reglamento.

La primera vez que incurra en los dos primeros casos, el

árbitro amonestará al jugador o lo expulsará del terreno, si juzga hubo intención; pero a la segunda, "debe, necesariamente", dar orden de que se retire del campo.

En el caso 3.^a lo expulsará, desde luego.

Además, dará cuenta a la Federación, por medio del acta.

c) Cuando considere que la continuación es peligrosa.

Nota.—Cuando haya un jugador lesionado, el árbitro no pitará si no ha habido falta, a menos que por la posición de aquél respecto a la fase del juego o colocación de jugadores pueda ser causa de peligro.

En este caso la parada no podrá ser mayor de tres minutos, descontándose el tiempo, si fuera mayor.

d) Cuando quiera parar el juego por cualquier motivo.

e) Cuando sea tocado por el balón o por un jugador portador de él; melé en el lugar donde fué tocado.

f) En el descanso y fin del encuentro. El árbitro es único cronómetrador y él sólo tiene derecho a prolongar para compensar las paradas.

No pitará el descanso o final antes que el balón deje de estar en juego.

g) Cuando vea una irregularidad de juego aventajando al equipo causante.

Poderes de los árbitros

Art. 41. El árbitro es el único juez para todas las cuestiones de hecho, pero se podrá reclamar sus decisiones en lo concerniente a aplicación de reglamentos.

Jueces de línea

Art. 42. En todos los partidos donde sean designados jueces de línea neutrales, el árbitro podrá consultarlos sobre cualquier duda.

Deberes de los jueces de línea

Art. 43. Los jueces de línea deben poseer una banderola, y cada uno de ellos, sin penetrar en el terreno, vigilar una de las líneas de fuera. Deben levantar la bandera en el momento que salga el balón e indicar el sitio y qué equipo lo hizo salir.

También deben asistir al árbitro en los colocados, situándose cada uno en uno de los postes de la portería.

Sanciones

Art. 44. Un golpe libre o de castigo puede ser ejecutado a elección; por "colocado", bote pronto o volea, pero siempre en dirección a la meta contraria.

Cuando para dar el puntapié el jugador se retira detrás de su linea de portería, el balón tiene que rebasar esa linea.

El tiro debe ser dado desde un punto cualquiera de detrás de la marca, pero sobre una paralela a la "línea de fuera". En todos los casos los jugadores del equipo deben estar detrás del balón, salvo en los "colocados" el que lo sostiene. Es deber del árbitro asegurarse que el puntapié se da sobre la linea paralela a las de fuera y que pasa por la marca. No quiere esto decir que la carrera haya de hacerse sobre dicha linea, ni que el balón se traslade en el plano vertical por ella determinado, sino que el puntapié debe ser dado sobre la paralela, pudiendo el jugador tomar impulso a derecha o izquierda de ella y el balón pasar por uno u otro lado de la marca.

En caso de infracción, el árbitro debe ordenar una melée en este punto.

Los jugadores del equipo opuesto no pueden pasar de la marca.

Si los contrarios cargan antes de que el balón haya tocado

tierra en un "colocado", el árbitro lo hace repetir, prohibiendo la carga.

Los jugadores que quieran cargar en una mejora o golpe libre, "colocado", deben estar detrás de su línea de portería o línea de marca, pero los dos pies detrás.

El árbitro tendrá cuidado que el contrario no pase poco a poco la línea de marca.

En un "colocado" el que sostiene el balón y el que hace el tiro, deben ser dos jugadores distintos, pues uno mismo no puede hacer dos cosas.

Si el que da el puntapié tocara el balón durante la fase de colocarlo, el árbitro ordenará una melée en este punto.

Cuando la carga fuese prohibida, cualquier jugador, otro que el que da el puntapié, puede mover el balón y colocarlo de nuevo.

Art. 45. Un golpe de castigo debe ser acordado si un jugador:

a) Comete una falta en la melée (artículo 27 a), b), c), d), e), f) y g).

No deja el balón en tierra, estando "sujeto" (artículos 18 y 19).

b) Si en este caso no pone inmediatamente el balón en el suelo.

c) Estando en tierra, no se levanta rápidamente.

Nota.—Los jugadores deben comprender que incurren en esta sanción si estando en tierra se ocupan del balón, sea de la manera que sea.

d) Impide a un contrario levantarse o dejar el balón en tierra.

Nota.—El árbitro debe pitá golpe de castigo:

1.^o Cuando el jugador "sujeto" no pone en seguida el balón en el suelo.

2.^a Si inmediatamente no se separa de él, levantándose o alejándose, incluso rodando por el suelo.

3.^a Si este jugador no puede cumplir cuanto queda dicho en el párrafo anterior, por impedirle uno o varios contrarios, poner el balón o alejarse, al no soltarlo o levantarse con rapidez, contra este equipo se tirará el golpe de castigo.

c) Hace un "sujeto" ilegal, carga o hace obstrucción, según las reglas (artículo 31).

i) Comete una falta relativa a la carga ilegal (artículo 32).

g) Comete una falta contra la regla de off-side (artículo 30).

Para todos estos golpes de castigo el sitio donde tuvo lugar la infracción debe ser tomado de marca y cualquier jugador del equipo que le corresponda puede colocar el balón o lanzarlo.

Por infracción al artículo 32 b), el otro equipo puede escojer:

i.^a Meleé en el sitio donde se ha jugado últimamente el balón.

2.^a Golpe de castigo donde se cometió.

b) Comete una falta contra las reglas 33 y 34.

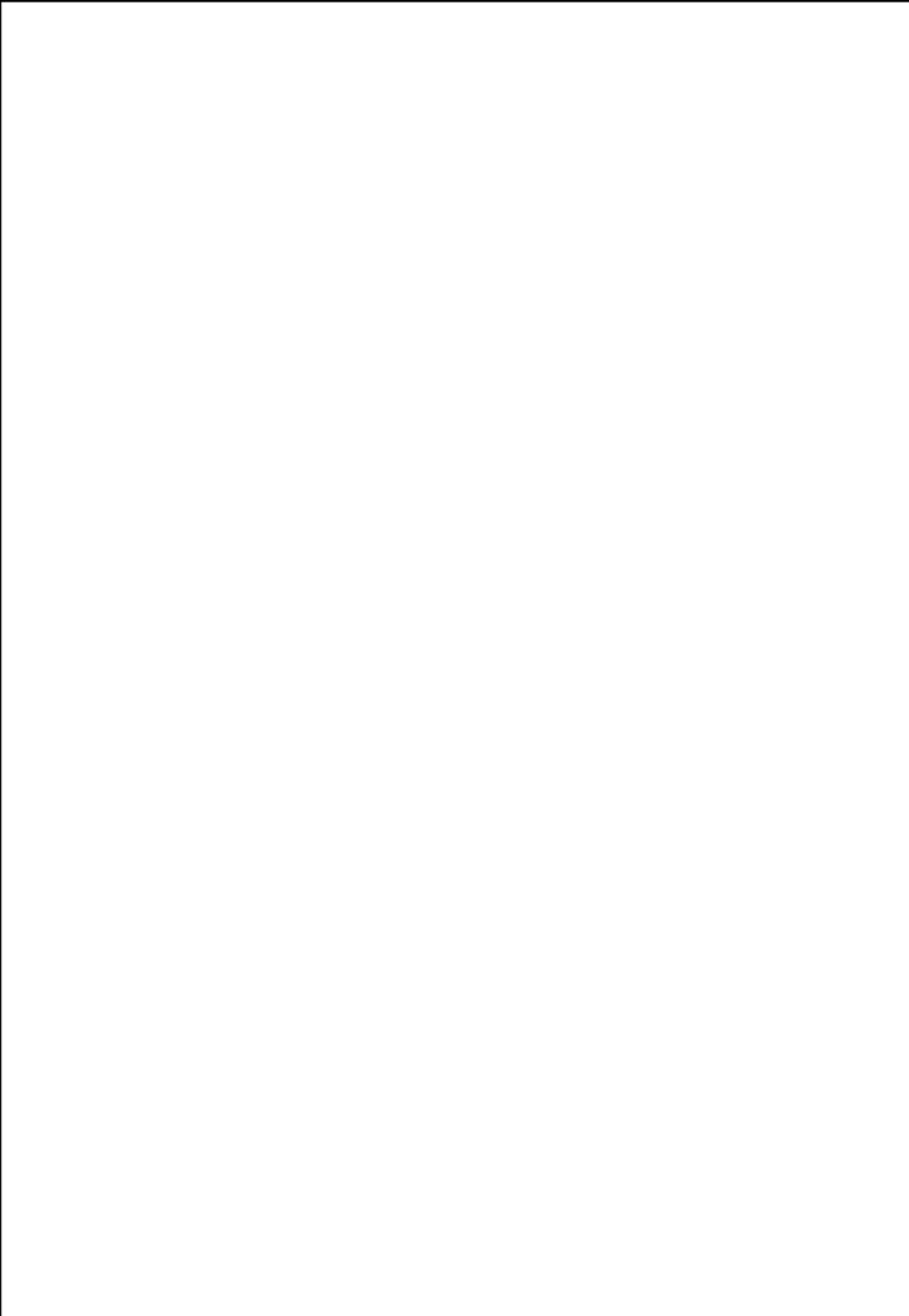
Incurre por sistema o intencionadamente en falta que sea castigada con melée o voluntariamente eche "fuera" el balón para perder tiempo.

i) Envía a sabiendas el balón "fuera" con la mano (ver regla 28).

j) Grita "en juego" u otra expresión equivalente, cuando todos los jugadores no están aún en juego.

El golpe libre es el premio a una parada de volea.

El golpe de castigo es la sanción de una falta.





BASES TECNICAS DEL JUEGO

El Foot-ball Rugby es un juego deportivo colectivo en el que se enfrentan dos equipos de 15 jugadores. La victoria ha de conseguirse usando de todos los medios licitos, afirmando la superioridad, pero siempre obedeciendo a reglas inviolables.

Más que ningún otro deporte de equipo, el Rugby exige excelentes cualidades físicas y morales en sus jugadores, con el convencimiento de que la obediencia al capitán y el sacrificio de sus proezas personales en bien del conjunto, son las condiciones primordiales que deben poseer; cualidades que por otra parte, son las mismas que se exigen a los elementos de cualquier asociación que luche por una idea; fortaleza, fe, cariño hacia ella y a los colores que la representan.

El Rugby es un juego duro, pero nunca un juego de brutos. Una de las principales características del deporte en general es gastar el remanente de energías que la vida produce en nuestro cuerpo y que con vehemente afán se manifiesta en la juventud, y ¿porque el hombre sano y robusto sienta la necesidad de gastar sus energías de un modo enérgico y valeroso se le ha de considerar un bárbaro?

Demostrado está hasta la saciedad que el hombre corto de inteligencia no es nunca buen jugador de Rugby, y que solamente en cerebros retardados puede caber la idea de su brutalidad.

Muy sustanciosas consecuencias se han deducido del estu-

dio de la vida de los antiguos jugadores, para quienes el juego fué una verdadera *escuela de energías*.

Si el Rugby no existiese se hubiese sentido su necesidad, y aunque se llamase de otra manera, siempre tendría que haber un juego con sus características donde poder templar el alma y el cuerpo de los jóvenes animosos.

El Foot-ball Rugby más que otro cualquier juego deportivo, precisamente por ser más duro, educa el carácter, templa el sistema nervioso, fortifica el cuerpo y acrecienta el valor y hace al hombre decidido y enérgico. Con elementos así preparados bien puede cimentarse una sociedad y una nación, con toda garantía de éxito.

Cualidades físicas y morales que deben poseer los jugadores de Rugby

Para que los aficionados a este deporte obtengan de su práctica todas las ventajas que de ella deben conseguirse, es necesario que posean excelentes cualidades físicas: deben ser resistentes para poder soportar choques violentos, de aquí la prohibición del juego a los menores de dieciocho años de edad, en que la constitución ósea del individuo ya se lo consiente; a esto debe ir unida una gran agilidad que permita esquivar los encuentros demasiado fuertes o amortiguar los inevitables.

Entre equipos de las mismas características dominará el que posea más agilidad, incluso le permitirá vencer a otros de más técnica pero que carezcan de aquélla.

Puntapiés

Los utilizados en Rugby son: volea, bote-pronto y colocado.

No es difícil adquirir un puntapié fuerte, pero si darle dirección por la forma especial que tiene el balón. De nada sirve que vaya muy alto y alejado, si lo que se pretende es colocarlo en sitio determinado, bien para mejorar, dar un golpe de castigo, marcar un bote-pronto en juego o despejar cuando haya peligro.

No son raros los equipos que después de haber marcado no saben mejorar y pierden partidos que por todos conceptos debían ser suyos.

Volea.—Este puntapié consiste en golpear el balón cuando está en el aire, pero el caso más frecuente, y que conviene conocer bien, es cuando el que lo tiene en las manos va a darlo. Para realizarlo se empieza por colocar el balón de manera que su diámetro largo marque la dirección que se le quiere dar, con el extremo anterior más bajo, se tendrán los brazos casi extendidos para dejarlos caer verticalmente, y en caso de fallo no incurrir en adelantado. Durante este primer tiempo el pie se echa atrás para que al avanzar pueda golpear al balón antes de que éste toque al suelo.

La fuerza a dar en este puntapié, depende de la posición del jugador y del fin a perseguir, lográndose el máximo de ella cuando se le da al balón en la forma siguiente: se deja éste caer sobre el pie de tal modo que su parte delantera dé en el tarso y la otra en la parte inferior de la tibia, con el objeto de que al extender el pie, la superficie formada por el empeine y terminación de la pierna se adapte a la forma del oval.

Uno de los grandes errores de los principiantes y de los espectadores en particular, es juzgar el valor de una volea por su altura, consecuencia del desconocimiento de que lo principal es la dirección y colocación.

Este puntapié se usa con frecuencia en todos los momentos del partido, pero existen dos fases del juego en las que es indispensable saber aplicarle.

a) Para despejar su área de "22 metros", como consecuencia de ataque del contrario. En este caso únicamente debe pretenderse que el balón vaya fuera por las líneas de costado y lo más lejos posible, por medio de una volea alta y fuerte, evitando de este modo que aquéllos se apoderen del balón y continúan el ataque.

b) Lo que se llama el puntapié a seguir, y que consiste en una volea suficientemente templada y alta para que sus compañeros puedan recogerlo con facilidad antes de que toque al suelo. El adversario que al mismo tiempo pretenda hacerlo se encontrará rodeado de jugadores que se lo impiden, hallándose por esto en situación desventajosa.

Una variedad de este puntapié a seguir es el que da un jugador para recoger él mismo el balón, salvando así a uno o varios contrarios lo que de otro modo no podría hacer, consiguiendo además la ventaja sobre ellos, porque tendrán que detenerse, girar y salir en su persecución.

Bote-pronto.—Se da dejando caer el balón y golpeándole en el mismo momento de rebotar. Se le tendrá entre las manos en la misma forma en que se indicó para la volea, debiendo llegar al suelo con la misma inclinación.

Darle retrasado o con la punta del pie son los principales defectos de ejecución. Para hacerlo bien es necesario que la pierna que va a golpear describa un arco de círculo, como los jugadores de Asociación, cuando van a tirar un tanto. De este modo el pie se introduce mejor entre el suelo y el balón, y la punta no interviene directamente en el golpe, pero si el empeine; además de esta manera llega a adquirirse gran precisión, aunque se discuta se pierde fuerza.

El bote-pronto tiene su máxima eficacia hecho en juego, pero es necesario dominarlo para no perder la ocasión de marcar tantos sobre golpes de castigo.

Colocado.—Este puntapié se emplea para mejorar y tirar

golpes de castigo. En estos casos se tiene el derecho de poder colocar el balón para darle en las mejores condiciones que se obtienen del siguiente modo: un jugador se tiende en el suelo boca abajo y extiende los brazos cuanto le sea posible, sujetando el balón con la punta de los dedos de una mano por su parte superior y con el dedo corazón de la otra por abajo. Esta mano se retira en el preciso momento en que el compañero va a dar el puntapié. El jugador que coloca, se situará del costado correspondiente al pie que va a dar el puntapié, cuidando además de que el cierre del cuero mire a la portería hacia la que se va a lanzar.

El diámetro mayor del balón estará inclinado hacia adelante, para los tiros largos, y hacia atrás para los cortos.

El adiestramiento, de tanta importancia en estos puntapiés, empezará enfrente de la portería y se irá desplazando la colocación poco a poco, hasta conseguir que entre el balón desde las líneas de costado.

Es muy conveniente tener jugadores especializados para no desaprovechar cuantas ocasiones se presenten de aumentar el tanteo.

El pase

El pase es la característica del juego; en él reside su gran dificultad, pero también toda su belleza.

Ya sabemos que el pase debe hacerse siempre hacia atrás, es decir, a un jugador que esté colocado entre el que lleva el balón y su portería.

La mejor manera—al menos la más segura porque da más dirección—es hacerlo con las dos manos. El balón debe estar sujeto entre ellas por su eje menor, estando el mayor perpendicular al suelo y por un movimiento pendular



UN PASE

producido por los brazos, se soltará a su terminación; la dirección la dará el brazo del costado a donde se realice el pase y la impulsión el otro. Por lo general, es más fácil de ejecutar hacia la izquierda, debiendo, por lo tanto, intensificar el adiestramiento de pases a la derecha.

Un jugador no debe nunca detenerse para recibir un pase a no ser que las circunstancias le obliguen a ello, por tener obstruida su salida natural por los contrarios; en este caso debe hacer un pase rápido a otro jugador mejor colocado o despejar de volea.

El saber en todo momento de un partido la colocación de los contrarios es siempre conveniente, y de él debe deducirse la dirección a dar a los pases para obtener de ellos la mayor eficacia, facilitando el ataque por terrenos despejados.

Finta de pase

Como su nombre indica es hacer creer al contrario que se va a ejecutar un pase. Para ello se extenderán los brazos rápidamente indicando con la mirada y el gesto que el pase es real; si el contrario responde a la finta el jugador recoge los brazos y continúa la carrera por el costado opuesto.

La finta de pase ante un neófito es fácil; un simple simulacro de pase hecho a tres pasos de él, seguido de un ligero escorzo en sentido contrario de la finta, es suficiente. Pero ante un experto las dificultades aumentan en forma considerable, sin embargo, si es bien realizada, nadie puede sustraerse de dar una inclinación involuntaria a su cuerpo, hacia el destinatario del pase, colocándose así en una mala posición para agarrar, por quedar a contrapié o sobre mal pie.

Es muy importante saber colocar a un contrario a contrapié, pero exige mucha serenidad, vista y gran práctica. El que llegue a dominarlo adquirirá inmediatas ventajas, por poder pasar cerca del contrario, que debido a su posición de contrapié no puede agarrarlo, ni iniciar rápidamente la persecución.

Para colocar a un defensor a contrapié, es necesario, no solamente fintar, sino saber hacerlo bien; siendo esta última cualidad la que distingue a los tres-cuartos de clase. Es preciso calcular la posición y colocación del contrario e imaginarse el movimiento que va a ejecutar al iniciar la finta; hacer ésta lo bastante amplia, hacia el costado por donde se va a continuar la carrera, y al responder aquél a este gesto, quedará en mala posición para agarrar. Es necesario fintar desde lejos del adversario (unos tres metros), y no solamente extender los brazos hacia el jugador a quien finge pasar, sino inclinar un poco el cuerpo en esa dirección, para ratificar la intención. Casi seguro es que el contrario adelantará una pierna hacia ese costado, que será la izquierda si la finta se hizo hacia su lado derecho; una vez esto conseguido se entereza la carrera, pasando por cerca de él y por su costado izquierdo, sin temor a que le pueda agarrar por la difícil posición en que se encuentra. Desde luego, es necesario fintar de lejos, sobre todo si se trata de esquivar a un jugador seguro en la agarrada, pues si se pasa muy cerca de él, a pesar de la finta, no le será difícil agarrar. También conviene darse cuenta de los casos en que no hay que fintar, para no perder el tiempo en hacerlo inútilmente. Por no poseer el dominio de su acción y hacer, sin embargo, fintas que él mismo concibe no son útiles en aquel momento, y que a pesar de ello no puede resistirse a hacerlas, la mayoría de las veces únicamente por el placer de engañar a los contrarios, muchos buenos juga-

dores se convierten en malos; desde luego pierden una gran parte de su valor, prefieren sacrificar a su satisfacción personal el triunfo de su equipo. La finta no debe ser hecha más que cuando es necesaria y sirva para hacer progresar el ataque hacia la meta enemiga; pero nunca deben ejecutarse si éste puede continuar sin ella, o el número de los que atacan es superior al de los que defienden. Nunca deben hacerse cerca de su propia meta; hay jugadores que tienen el vicio de fintar antes de despejar. También suele ser vicio de muchos jugadores el obstinarse en fintar a tres o cuatro contrarios confiados en su habilidad; indefectiblemente rodarán por tierra, estropeando así su bella labor.

La carrera

Es preciso saber correr, es decir, que el hombre rápido sepa aprovecharse de esta ventaja, y el que no lo sea, llenar este defecto con el conocimiento de cuanto se va a exponer, beneficioso para todos.

En el Rugby lo principal es correr derecho, no avanzar más de dos metros, pero siempre en recta sobre la meta. Esta afirmación tiene tanta importancia, que los principiantes deben tomarla como regla absoluta; pero es necesario tener en cuenta que la carrera oblicua no debe desecharse radicalmente, a condición de que sea la indispensable e inmediatamente continuarla sobre la recta. Sobre esta carrera se encontrarán los contrarios: al jugador veloz no le será difícil esquivarlos, pero el lento tendrá que hacer uso de estrategemas que les permitan salvarlos. Veamos el caso en que un jugador se encuentra solo enfrente de un adversario. El rebasarlo no es empresa fácil si no se es veloz, pero en todos los casos debe dirigirse hacia él a un tren que no sea el máximo, y al aproximársele forzar cuanto

sea posible la carrera. De este modo el contrario regula sus movimientos a aquella corta velocidad, que al ser aumentada permite al jugador zafarse de la agarrada. Esto recibe el nombre de "cambiar".



El jugador que conduce el balón ha ejecutado el primer tiempo de un cambio largo. La pierna derecha cruzará por delante de la izquierda y marcará la nueva dirección de la carrera.

El "cambio largo" se hace variando la dirección de la carrera a cuatro metros aproximadamente del adversario y suponiendo que se quiera hacer hacia la derecha (izquierda del enemigo), el pie derecho habrá que colocarlo más hacia la izquierda que en el tranco anterior, dando el paso

un poco más largo que el precedente. Entonces, se apoyará todo el peso del cuerpo sobre ese pie como si se fuese a variar la carrera hacia la izquierda, a continuación un rápido giro a la derecha pivotando sobre la pierna de este lado, permitirá extender la izquierda cruzándola por delante del cuerpo hacia el costado derecho en un paso más amplio que el que la derecha dió en el primer tiempo. De esta manera el jugador varía violentamente la dirección de la carrera en sentido contrario al que parecía iba a emprender.



El "cambio corto" no obedece a regla alguna. Cuando un jugador no está aún embalado puede hacerlo poniendo dos veces el mismo pie sobre el suelo. En plena carrera es un gesto instintivo, que ni los que lo hacen bien pueden explicar cómo lo ejecutan.

Si el "cambio largo" puede llegar a perfeccionarse con no grandes dificultades, el "corto" es de difícil aprendizaje y únicamente escogidos jugadores llegan a dominarlo.

Modo de recibir el balón

De cualquier manera que sea, siempre que no contraven-

ga las reglas del juego, cualquier jugador puede coger el balón. Lo más frecuente es tenerlo que hacer cuando está en el aire.

Supongamos un jugador que va por el balón procedente de la volea de un contrario; calculará el sitio donde aquél va a caer, y hacia él se dirigirá acelerando la carrera para que coincida la máxima velocidad con el momento de cogerlo y esto lo hará cruzando los antebrazos, uno encima del otro, por delante del tórax, de tal modo que al caer el balón entre ellos quede sujeto por las manos y apoyado en el pecho.

Este acto primordial en el Rugby, y de tan fácil explicación, no es en la práctica tan sencillo de ejecutar, y requiere un gran adiestramiento dado el número de factores que dificultan la recepción; la forma del balón, la altura y fuerza que lleve, lo resbaladizo que esté por el barro o lluvia, el viento, etc. La importancia de la jugada que precede a la recepción del balón hace que el jugador entre en un estado emocional que le ponen en malas condiciones para cogerlo, lo mismo que el pensar que el contrario pueda beneficiarse de su fallo.

Es necesario además practicar especialmente la recepción del pase desde las diversas posiciones que puedan presentarse. Cuando éste está bien hecho el balón llega al destinatario un poco adelantado y a la altura de la cintura o un poco más bajo, entonces es fácil cogerlo aumentando la velocidad en el momento que dejó las manos del compañero que lo hizo, debiendo apoyarlo sobre el estómago para evitar que tropezando en la punta de los dedos pueda rebotar.

Muy a menudo el jugador que pasa el balón, lo pasa mal, unas veces porque ha adquirido mala costumbre y otras porque las circunstancias le impidan hacerlo corre-

te. En el caso de que vaya sin fuerza el que lo recibe debe disminuir su velocidad para no encontrarse adelantado con respecto al balón en el momento de recibirlo. En esta posición es frecuente encontrarse por pase alto o por ser éste un poco retrasado; entonces, volviéndose hacia el compañero que pasó, extenderá el brazo de este costado hacia atrás, y de esta manera recogerá el balón sobre la palma de la mano, replegándole en seguida para sujetarlo sobre el cuerpo.

Si el pase es alto, el jugador debe hacer la misma maniobra; primero disminuir la marcha, pues la trayectoria es más larga y el pase más lento; después extender el brazo arriba, recogerlo en la palma y apoyarlo en el cuerpo. Todo esto debe hacerse durante los entrenamientos para adquirir soltura.

El pase demasiado bajo es aún más difícil de recibir. El jugador deberá forzar la velocidad, y en plena carrera inclinarse lo bastante para poder coger el balón. En este movimiento es fácil perder el equilibrio, y generalmente el balón chocando en la punta de los dedos cae a tierra, entonces es cuando se debe procurar recogerlo de bote-pronto, calculando dónde botará y hacia qué dirección. Esta manera de coger es excepcional y es la única cuando no se llega a tiempo de hacerlo directamente por muy rápido que se vaya.

Parada de volea

Para que la parada de volea sea válida, es necesario que el jugador que hace la marca la ejecute en el momento preciso, ni antes ni después de tocar el balón; así ejecutada es cuando el árbitro concede un golpe franco.

Hay dos fases del juego en los que está indicada la pa-

rada de volea; cuando un defensor se encuentra solo cerca de la meta y rodeado de contrarios, pues adquiere la ventaja de detener y despejar al tirar el golpe franco concedido; y al hallarse delante de la portería enemiga, que le permitirá fácilmente tirar a tanto.

Agarrada

A todo jugador le está permitido agarrar, por cualquier



Excelente manera de agarrar a un jugador que corre con el balón, parte del cuerpo, a un contrario que conduzca el balón en

las manos, pero las zaucadillas, patadas y puñetazos se castigan con todo rigor.

No hay más que una manera de agarrar efectiva y segura; la que se hace de cintura para abajo (muslos, piernas y pies). Agarrar de lado es más fácil que hacerlo de frente.

Agarrada de costado.—Para hacerla con seguridad es necesario apreciar exactamente la dirección y velocidad de la carrera del contrario y reglar por ella la suya, de tal modo que pueda en todo momento seguir sus movimientos y deducir el



A pesar de que la agarrada le hará caer, el jugador que tiene el balón ejecutará un pase.

instante preciso de efectuarla, que deberá hacer lanzándose sobre él, de modo que un hombro se apoye sobre la cintura o muslo y los brazos rodeen el cuerpo.

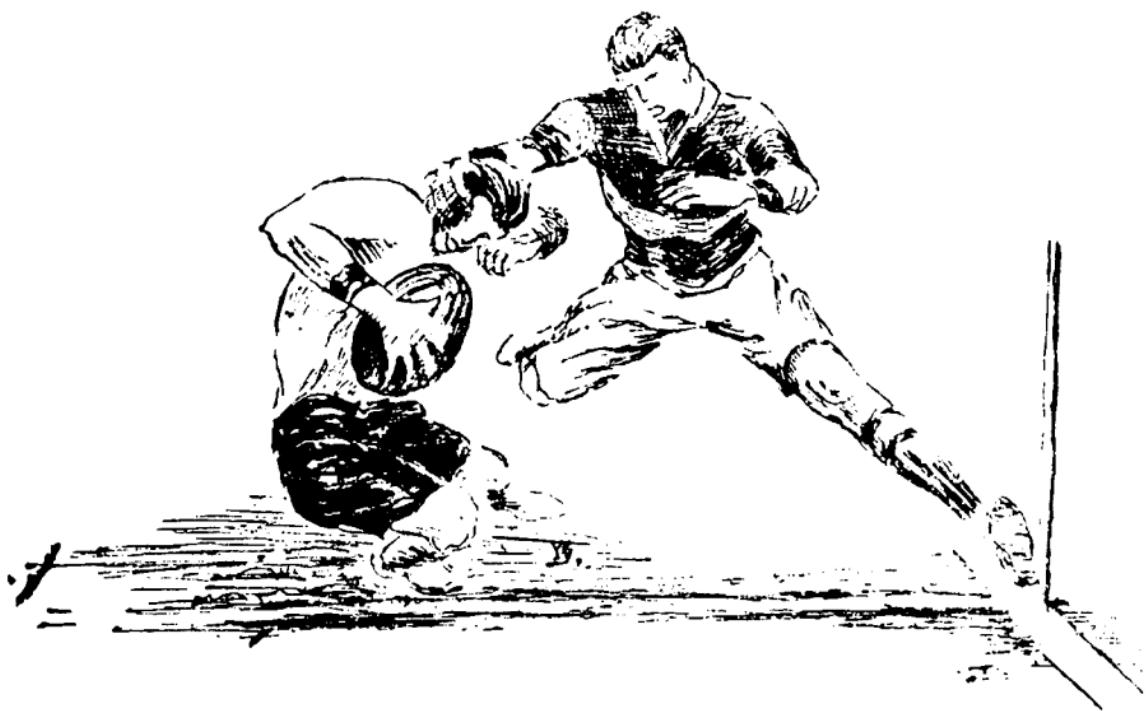
El primer choque es suficiente, por lo general, para que el

contrario caiga, y cuando así no suceda, los brazos lo consiguen con facilidad por corpulento que aquél sea. Lo esencial es agarrar en momento favorable y asegurarlo atenazándolo por donde se le tenga sujeto. Desde luego el que lleva el balón ha de hacer todos los esfuerzos posibles para evitar ser agarrado, cambiando la velocidad o dando un golpe con su mano libre en los brazos del que le va a agarrar.

El agarrar lajo es, desde luego, el medio más eficaz, pero no es posible siempre, sobre todo en el caso en que el adversario se ha zafado del primer intento y no se le puede sujetar por el sitio descado, y entonces, claro es, se hará por donde se pueda (rodilla, pierna, pies o cabeza).

Agarrar de frente.—Agarrar a un contrario de frente es más difícil, por la facilidad que éste tiene de esquivar por los dos costados, sin embargo, existen dos modos de hacerlo con eficacia; el primero es lanzarse energicamente cuando se está bien cerca del adversario y rodearlo con los brazos por las caderas. La rapidez es la principal característica, pues es necesario sorprenderle a fin de que no tenga tiempo de efectuar movimiento alguno de esquive. Esta es, sin duda alguna, la mejor agarrada que se puede hacer a un contrario que viene de frente.

La segunda forma de agarrar es esperar a que el contrario esté terminando el cambio largo o corto, para dirigir el ataque en la nueva dirección; para ello es necesario un gran conocimiento de aquella jugada, con el que no habrá que esperar a que el jugador haya terminado dicho cambio, sino deducir de la dirección de la carrera y movimiento de sus pies el costado por donde va a pretender pasar. Regla general es que cuando un contrario viene de frente, no debe mirársele la cabeza ni las manos, sino la cintura que es donde primero se inician los movimientos a ejecutar; de ellos se deducen los que van a hacer las piernas y evitar dejarse engañar por



El jugador de la camiseta oscura ha debido detener al otro agarrándolo por las piernas e imposibilitándole el marcar. La decisión tardía de quererlo hacer por la cabeza, no lo impedirá, y una marca será el resultado de su mala manera de agarrar.

fintas y hasta por gesto general que pueda hacer, incluso con la cara.

La agarrada por encima de la cintura, además de poder ser brutal y peligrosa, no es eficaz por ser fácil al que se va a



La agarrada por detrás no es muy eficaz y sólo debe usarse en casos extremos.

coger, zafarse y pasar o continuar la carrera dejando atrás al que lo pretendió. Claro que se presentan casos en los que

debe practicarse, pero es necesario fijarse la idea de que aparte de ser ineficaz en la mayoría de ellos, es violenta, fea y nada airosa, y debe descartarse, desde luego, para los jugadores que van embalados.

Agarrar por la cintura tiene además la ventaja de que en la mayor parte de los casos queda el balón inmovilizado, y por tanto, interrumpida la jugada. La caída del contrario en este caso no es violenta aunque a primera vista pudiera parecerlo, por haber un momento de parada que le quita velocidad.

Agarrada por detrás.—Cuando se persigue a un contrario es necesario saber detenerlo, agarrándole por detrás. En este caso debe también agarrárselle por la cintura fuertemente, pues queda siempre el recurso, de si se zafa poder aun, en la caída, sujetarle por una pierna o pie pero no se debe ir directamente a éstos por el peligro de recibir un golpe inesperado por el rápido movimiento de estas extremidades.

Otra manera de detener a un adversario cuando se está cerca de él y no va muy embalado, es saltar sobre su espalda procurando rodearle con los brazos por un poco más abajo de los hombros, para de esta manera inmovilizarle el movimiento de las manos.

Cuando un jugador ha conseguido pasar a otro por cambio o finta, éste queda en malas condiciones para agarrar, pero le resta el recurso de darle un golpe en el brazo con que lleva el balón y aun en el balón mismo, con lo que conseguirá que aquel jugador tenga que cambiar la buena posición en que le llevaba, impidiéndole, por tanto, hacer un buen pase, o que tenga que disminuir la velocidad para variar la mala posición en que se le colocó por el golpe.

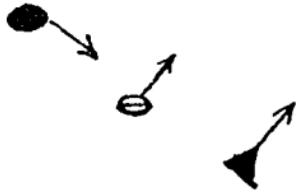
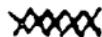
Intercepción del pase

Es un buen medio de defenderse, pero no debe basarse

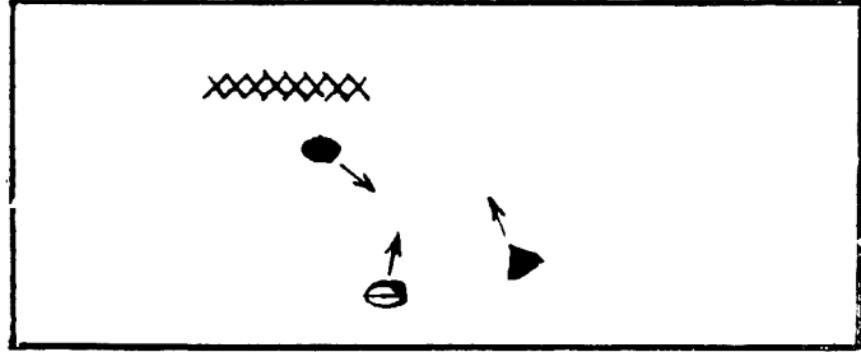
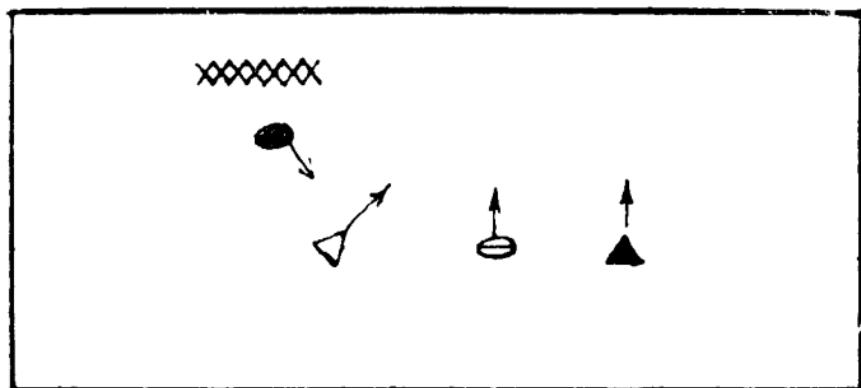
la defensa en esperar a interceptar un pase, pues al fallar, deja a los dos o más contrarios seguir avanzando sin peligro. Claro que cuando se consigue, se inicia el contra-ataque con gran éxito. Sin embargo, teniendo muy estudiada la defensa y fundamentando la intercepción del pase en el profundo conocimiento de los compañeros que intervienen en la jugada, se llegan a cortar ataques con eficacia; por ejemplo: cuando



- - - - - - Medio de melée.
- - - - - - Medio de apertura.
- ▲ - - - - - Primer tres-cuarto centro
- △ - - - - - Segundo idem idem.
- △ - - - - - Tres-cuarto ala.

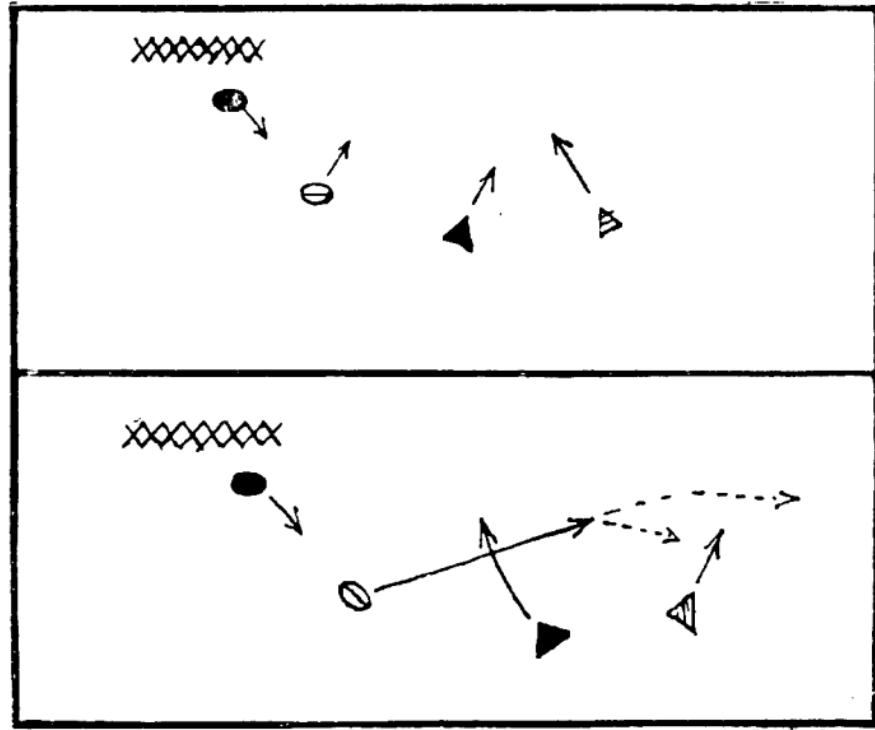


1.^a Melée a 10 metros de la línea de costado. El medio de melée pasa a su medio de apertura por el costado abierto. El tres-cuarto ala estará colocado del lado de fuera, cerca de la línea.



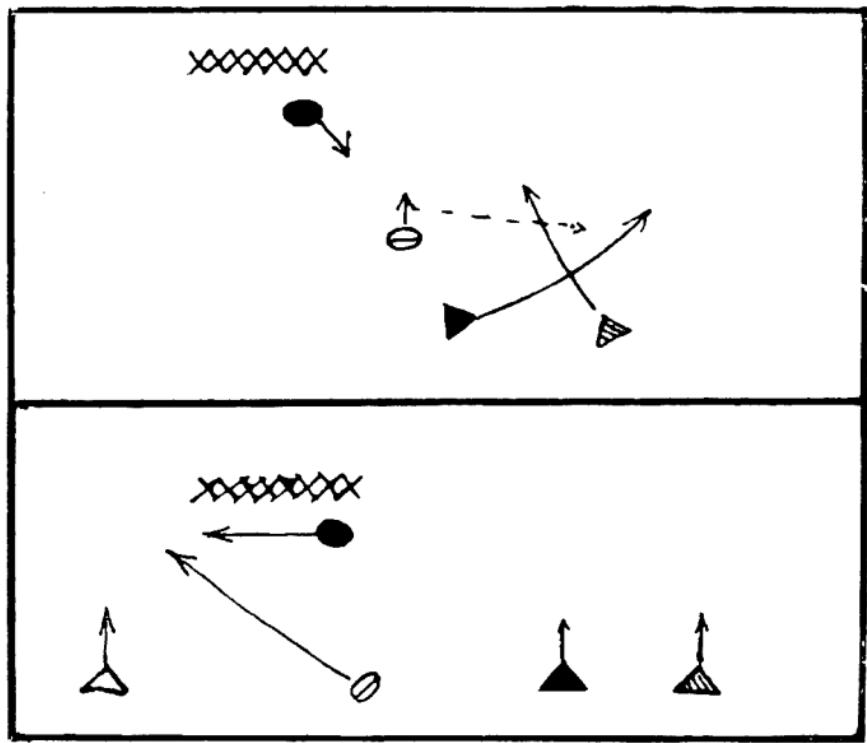
1.^a Melée cercana a la línea de tuera. Todos los jugadores están colocados del lado interior del campo (costado abierto). El medio de melée pasa, indistintamente, al tres-cuarto ala o al medio de apertura

2.^a El medio de apertura, ya con el balón, se dirige hacia el primer tres-cuarto centro, buscando al mismo tiempo el claro entre los contrarios, para atravesar sus líneas.



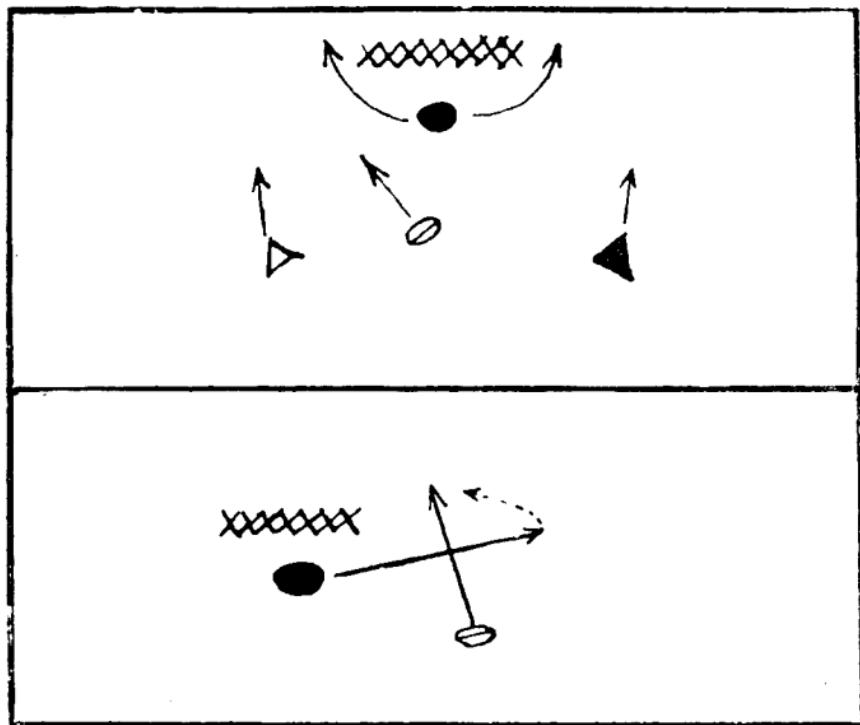
1.^a Es el mismo caso anterior, pero el medio se dirige hacia el segundo tres-cuarto centro.

2.^a Carrera oblicua del medio de apertura sobre el segundo tres-cuarto centro. El primer tres-cuarto se cruza.



1.º Carrera recta del medio de apertura, oblicua del primer tres-cuarto centro y cruce con el segundo.

2.º Ataque del costado cerrado. El medio de media pasa al de apertura, que corre al lado cerrado, y el tres-cuarto ala le sigue apoyando.



1.^a Ataque personal del medio de melé. Combinación por el costado abierto con el primer tres-cuarto o del cerrado con el medio de apertura.

También puede hacerla de este costado, directamente con el tres-cuarto ala, y el medio de apertura entonces, irá por el costado abierto.

2.^a Otro ataque personal del medio de melé por carrera oblicua y cruzándose con el medio apertura.

se vea a un compañero, seguro en la agarrada, dirigirse a un contrario que lleve el balón, la colocación deberá ser la precisa para poder interceptar el pase que éste pueda hacer.

Melée

Hay "melée" cuando uno o varios jugadores se agrupan alrededor del balón, que está en tierra, o cuando se colocan sosteniéndose unos a otros, para permitir que sea echado entre ellos. A la primera se la llama "melée abierta", y a la segunda, "melée cerrada" o simplemente "melée".

Melée cerrada.—Es ordenada por el árbitro a consecuencia de alguna falta leve. Para formarla, los ocho delanteros de cada lado se agrupan en tres líneas del modo siguiente: tres en la primera, dos en la segunda y tres en la tercera. De los tres jugadores de primera línea el del centro recibe el nombre de "talonador" y el de "peones", los de sus lados. El talonador será más bajo que los peones para que al agarrarlos por la cintura, le queden los pies libres para mejor manejar la pelota con los talones y empujarla hacia atrás, que es en lo que consiste su misión.

Los peones bien agachados, tendrán sus piernas exteriores adelantadas y las otras fuertemente apoyadas en el suelo. La cabeza lo más baja posible y el pecho apoyado sobre el muslo de la pierna avanzada.

Los de segunda linea, que deben ser altos y son la base de la melée, la cabeza entre el talonador y el peón, en prolongación del cuerpo y los hombros bien apoyados sobre ellos para empujar. Las piernas exteriores adelantadas.

En tercera linea la colocación es muy importante, tanto para empujar como para resistir, ayudando al centro los dos delanteros alas, cuyo verdadero papel es el de apoyo de aquél.

La colocación debe ser baja, formando un bloque, y el es-



La melé acaba de recibir el balón. El talonador de medias a rayas, con sus dos pies en el aire, se dispone a echarlo hacia atrás. El medio de melé de su equipo lo vigila, y confiado en que saldrá por su lado, lo espera colocado, mientras el del otro equipo procura no rebasar el balón para no incurrir en off-side.

fuerzo coordinado debe iniciarse al poner la pelota en juego.

El medio que posea el balón lo echa al centro de ella y cada equipo procurará hacerlo salir por detrás, únicamente con los pies. A esto se llama talonar. La melé debe formarse siempre en el sitio donde se cometió la falta, excepto en los casos en que el reglamento prevenga otra cosa. Una vez formada, los jugadores no podrán levantar los pies del suelo hasta que el balón esté dentro de ella, el hacerlo es considerado como falta, cometiéndose frecuentemente por las ventajas que reporta. El castigo de ella hace intervenir al árbitro, sin que el público se dé cuenta del por qué de la detención del juego.

El balón no se considera en melé hasta que haya pasado por lo menos un jugador de las primeras líneas de cada equipo, y no puede ser talonado más que por el talonador.

Hay varias maneras de formar las melé, pero la más clásica y de mejores rendimientos es la que se ha explicado anteriormente. También puede formarse, como lo suelen hacer los equipos del País de Gales, 3, 3 y 2, ó la usada por los zeelandeses, que no forman más que siete hombres; 2, 3 y 2 ó 3 y 4; esta última también suele emplearse cuando la melé contraria es floja o algún delantero haya tenido que retirarse del campo.

En apariencia sencillo, el trabajo de los jugadores en la melé es rudo y difícil, requiriendo gran resistencia física. Una buena melé es la llave de la victoria.

Melé abierta.—Esta melé no está sujeta a reglas fijas, por lo tanto no puede definirse. Solamente el árbitro es el que según su criterio, puede considerar a los jugadores colocados en melé abierta y esto es de gran importancia porque cuando se está en ella, no se puede jugar el balón más que con los pies. Es necesario, pues, aceptar sin discusiones

las sanciones de los árbitros de resultas de haber considerado melée abierta.

Girar la melée.—Saber girar la melée es muy importante para atacar y más aún para defender. Por esa maniobra queda el balón entre los pies de los delanteros de tercera linea, y se puede partir driblando con todas las ventajas. En este caso el medio debe unirse a los delanteros. Para girar la melée, uno de los jugadores de segunda linea y el ala correspondiente de la tercera, empujan fuertemente, mientras los del costado contrario, previamente de acuerdo, ceden lentamente. Este procedimiento exige ser ejecutado con gran orden y en bloque; los movimientos deben coordinarse, para que no se deshaga, de lo que resultaría desventaja en vez de beneficios.

Después de bien efectuado, la tercera linea se destaca de ella y comienzan el avance los tres juntos.

Si el movimiento no termina bien, la ventaja que pudiera obtenerse llegaría a ser nula e incluso beneficiosa para el contrario, al no poder partir rápidamente en dribling la tercera linea y verse obligados a separarse, resultando sus esfuerzos estériles. Para que este ataque tenga su máxima eficacia es preciso que el medio de melée ayude a sus delanteros.

De una gran práctica de girar la melée se obtienen resultados sorprendentes, por la rapidez con que puede emprenderse el ataque.

Dos procedimientos hay para contrarrestar los efectos de esta jugada: el primero es preventivo y exige al capitán o jugador encargado de dirigir la melée, el suficiente conocimiento, para deducir lo que piensa hacer el contrario de su colocación en el terreno, manera de jugar, potencia de su melée, etc., y prevenir a sus compañeros de la maniobra, para que por el procedimiento natural de oposición de fuerzas, contrarrestar las del adversario y hacer que la melée no se inue-



El balón acaba de salir de la melé y el medio lo pasa rápidamente a su compañero de apertura para que inicie y oriente el ataque.

va. El segundo es ejecutivo y se emplea cuando ya ha girado, por fortaleza del contrario o por haber sorprendido el movimiento sin tiempo para impedirlo; consiste en arrojarse sin vacilaciones, con valentía, sobre el balón, que se hallará entre los pies de los contrarios. Este acto, es misión exclusiva, en esos momentos, del medio de melé y de los delanteros de tercera linea.

Detenido que es el balón, los delanteros, que por giro de la melé se encuentran en terreno enemigo, tienen tiempo de colocarse para la defensa y lo harán rápidamente, sin detenerse a considerar si su medio de melé detuvo o no el balón; lo importante es colocarse.

Dribling

Es la jugada, colectiva o individual, por la cual se hace avanzar el balón por medio de pequeños puntapiés, sin perder nunca el dominio sobre él; su ejecución es difícil y para que sea efectivo, necesita ser hecho por varios jugadores perfectamente compenetrados.

Se debe procurar, constantemente, no perder el control sobre el balón, que dada su forma oval dará botes en todos los sentidos, debiendo usarse para conducirlo y encauzar su dirección, las piernas, rodillas, caderas e incluso el pecho, evitando de este modo, que al separarse mucho del paquete de jugadores, caiga en poder del contrario.

La acción aislada de un jugador que dribla puede tener éxito, pero hay que considerarlo como caso excepcional, nunca como regla.

En el dribling colectivo cada jugador tiene misión definida que le impide driblar a todos al mismo tiempo y le exige preste su ayuda al que va driblando.

Para mejor coordinar estos esfuerzos, es preciso colocarse



Tras haber girado la melé, la tercera linea de delanteros, en perfecto orden, parten en dribbling, apoyados por el medio.

de tal modo que se sea útil y la colocación dependerá del compañero que dribla y de los adversarios que puedan oponerse a ello.

Si los jugadores que driblan se hallan rodeados y presionados por el enemigo, deben unirse al compañero que dribla formando cuerpo con él, de este modo le ayudarán eficazmente no a la acción personal de driblar, sino a ir abriéndole camino por entre la defensa; es decir, que cuando sobre el terreno haya muchos contrarios hay que formar un grupo compacto.

Cuando un jugador vaya a emprender un dribling teniendo el campo despejado, es necesario que sus compañeros vayan rápidamente en su ayuda, pero sin aproximárseles tanto que le impidan su libre acción, además de que le servirán de guías, facilitándole la dirección, para que no tenga que preocuparse más que de los botes del balón, y de esta manera el dribling se desarrollará con más velocidad.

La falta más frecuente que se presenta en esta jugada es la de que todo jugador tiene el prurito de querer driblar, pensando que lo ha de hacer mejor que el otro, interviniendo de un modo pretencioso en la jugada y perjudicándola en vez de coadyuvar al éxito.

El que va driblando debe gozar de entera libertad; dos compañeros se le colocan a sus lados, próximamente a su altura, pero un poco retrasados y prestos a enderezar el balón, si por bote irregular se separa de la línea o a levantar al contrario que se arroje sobre él. Los demás se colocarán en sitios convenientes para poder continuar el ataque si el driblador es detenido o falla, o recoger el pase que éste pueda hacerles con el pie. Deben ir siempre detrás, para que al intervenir no incurran en off-side.

Resumiendo, la buena formación para el dribling será: un

jugador conduce el balón, dos a sus costados que le ayudan, y los demás convenientemente colocados.

Parada de dribling

Oponerse a esa avalancha de hombres que empujan el balón, no es fácil, y sobre todo exige mucha decisión.

Si el dribbling es defectuoso, es decir, si el balón se separa de los pies y hace botes largos, a la defensa le es fácil apartarse de él y despejar; pero si por el contrario, el balón es bien conducido, casi pegado a los pies del dribleador que avanza bien apoyado por sus compañeros, la defensa no debe de ningún modo retroceder, sino, que con la vista fija en el balón, aprovechar el momento preciso para arrojarse sobre él, con el cuerpo hacia la meta contraria y sujetarlo, quedando éste inmovilizado, momentáneamente; después debe levantarse del suelo lo más rápidamente que pueda.

Esta jugada es muy difícil cuando, a causa de la lluvia, el balón lleno de barro, se pone muy resbaladizo. En estas circunstancias, no hay ni que pensar en poder coger el balón de entre los pies, y no queda más recurso que acostarse sobre él.

Saque de costado

Cada vez que el balón sale de los límites laterales del campo, o el jugador que lo lleva toca con alguna parte de su cuerpo fuera de estas líneas, se hace un saque de costado, que puede ser efectuado por cualquier jugador del equipo que le corresponda.

Los delanteros de ambos equipos se colocan en dos filas perpendiculares a la línea de costado y sobre el sitio que marque el juez de línea.



La manera de detener un dribbling bien conducido es arrojarse sobre el balón.

Este saque no es más que un pase que el jugador que lo lanza hace a uno de sus compañeros, pero tiene que ser perpendicular a aquellas líneas.

Deberá ser corto cuando se defiende y largo cuando se ataca, y la mejor manera de hacerlo es poniendo el balón sobre una sola mano, de tal modo que su eje mayor sea paralelo al antebrazo, pues de este modo se consigue imprimirle velocidad y buena dirección.

Le es difícil al delantero a quien va destinado el balón el recibirllo, por la proximidad de los contrarios, y por lo tanto, es necesario estudiar cómo deben jugarse estos saques, buscando obtener ventajas en ellos. En casos extraordinarios, los tres-cuartos pueden intervenir también en el saque. Ya sabemos por el Reglamento que el equipo que tiene el saque puede escoger entre éste o una melé a diez metros de la línea.

Jugar bien el saque, tiene una gran importancia en los partidos, y una línea de delanteros formada por jugadores altos y fuertes, tendrá superioridad y le será fácil apoderarse del balón, obteniendo de este modo una constante ventaja para su equipo.

La colocación en el saque es muy variable y el medio debe siempre, antes de lanzar el balón, examinar su línea, para pasarlo a aquél que esté mejor colocado. Este saltará a recibirllo, recogiéndolo en el aire con una sola mano y atrayéndolo para apoyarlo en el pecho, mientras con la otra se desiente de las presas de los adversarios.

Si queda solo y rodeado de jugadores contrarios, su acción raramente tendrá eficacia, pero si sus compañeros le secundan, debe echarles el balón a sus pies para que parten en dribling.

La mejor manera de aprovechar el saque es pasar rápidamente el balón a los medios o tres cuartos, para que éstos



taque corto de costado. El delantero blanco que ha recibido el saque pasará el balón a su medio o tres-cuarto, por estar muy cerrado el campo contrario.

ataquen o despejen, según las circunstancias. Así efectuada varias veces, puede el jugador que coge el balón aprovecharse de la creencia del contrario de que va a repetirla y fintar, esquivar y partir en ataque a fondo.

Regla general para estos casos: marcar estrechamente al contrario cuando éste tenga el saque y desmarcarse cuando le corresponda a su equipo.

Jugador sujeto

Se dice que un jugador está sujeto cuando agarrado por uno o varios contrarios, no puede actuar. En este caso, debe dejar el balón en el suelo, entre él y su meta, pero puede suceder, que por la manera de estar agarrado no pueda hacerlo, ocasionando una lucha entre jugadores de ambos equipos, que el árbitro cortará, sancionando con melé, o golpe de castigo si algún jugador ha incurrido en falta grave.

Cuando un jugador es arrojado a tierra, pero tiene libertad para manejar el balón, aunque esté agarrado por alguna parte de su cuerpo, puede jugarlo, pero rápidamente.

En todos estos casos, la misión del árbitro es muy delicada y deducirá sus decisiones de la manera de desarrollarse la jugada.

Puntapiés directos a la portería

Siempre que el balón pasa por encima del travesaño y entre los postes, de bote-pronto o colocado, se suman puntos.

Mejorar.—El hacer una marca da derecho a mejorarla, pero sin que esto sea obligatorio.

Cualquier jugador, una vez hecha la marca, coge el balón y lo colocará sobre un punto cualquiera de una línea paralela a la de costado. La mejor manera de presentar el balón al

compañero que va a dar el puntapié, es la siguiente: tendido boca abajo en el suelo, en el mismo costado que el pie que ha de golpear, para que el que va a hacerlo termine su carrera libremente, extenderá los brazos todo lo posible y sos-



El jugador que coloca el balón acaba de retirar la mano de abajo y su compañero dará el puntapié con el pie derecho, terminando la carrera libremente por estar aquél cechado en este costado. La posición del balón indica que la portería está cercana.

tendrá el balón, por su parte inferior con el extremo del dedo corazón, para poder retirar rápidamente la mano y con la de

los de la otra mano por su parte superior. El balón estará en el aire, hasta el preciso momento de dar el puntapié. Los compañeros del que va a darlo, estarán detrás de él, y los del contrario detrás de la línea de portería. Si la carga no ha sido prohibida, pueden correr y saltar a detener el balón. Esta carga empieza en el mismo momento que el balón toca el suelo.

Si no hay carga el balón puede ponerse directamente sobre el suelo.

Sobre golpe franco.—Se ha de tirar precisamente de bote-pronto o colocado, y en este caso queda sujeto a las reglas anteriores.

Reglas generales.—Si el balón entra en la portería, de volada, al hacer un saque de centro o de 22 m., no se gana nunca tantos, pero si en todos los demás casos, aunque haya sido tocado antes por un jugador o tropieze en el travesaño o en los postes.

Puntapiés para cambiar el juego

Este puntapié es uno de los medios de ataque más eficaces, cuando se sabe practicar bien y consiste en desplazar el juego por medio de un puntapié, hacia la parte del terreno donde hay más compañeros y menos adversarios.

El jugador que va a ejecutarlo debe empezar por atraerse sobre si el mayor número posible de contrarios, de esta forma, descongestionar la parte del campo hacia donde va a enviar el balón, y después, asegurarse que alguno de sus compañeros está bien colocado y por lo tanto, en condiciones de aprovechar la jugada. Exige ésta una concepción y ejecución tan rápida, y son tan numerosos los casos en que está indicada, que la hacen de gran valor, pero difícil. Sin embargo, pueden estudiarse dos casos generales, en que se hallan com-



Después de haber atraído hacia su costado a varios contrarios, el jugador de la camiseta negra, dará un puntapié de cambio de juego, aprovechando además la excelente colocación de sus compañeros

prendidos todos los demás. Uno de éstos, en el que la jugada está indicadísima, es cuando el equipo posea tres-cuartos alas rápidos y la jugada entonces consiste en atraerse a los adversarios que los marcan y dar el puntapié enviándoles el balón, una vez que estén bien desmarcados. Esta regla no puede ser más sencilla, pero es necesario no olvidarla ni un momento, para ejecutarla cada vez que se presente la ocasión.

La segunda manera de jugar, es exactamente la contraria de ésta; el tres-cuartos ala es entonces el iniciador de ella, atrayendo hacia su costado, con la cooperación de su centro, o él solo, el mayor número posible de adversarios, y una vez conseguido esto, cambiar el juego hacia el centro del campo.

Como regla general para ambos casos debe observarse que el cambio de juego no debe ejecutarse hasta que el ala esté perfectamente colocada, si se trata del primer caso, y si del segundo, si no hay un paquete de delanteros, en el centro del terreno, de cuyo número o posición se obtenga inmediata ventaja.

El éxito de esta jugada está descontado, si se ejecuta con precisión, pero si falla, el beneficio pasa íntegro a la defensa contraria, que iniciará el ataque por terreno despejado.

Misión y cualidades de los jugadores

Un buen jugador deberá:

- 1.^o Servirse bien de sus manos.
- 2.^o Dar puntapiés de volea, bote-pronto y colocado.
- 3.^o Avanzar conduciendo el balón con los pies. (Driblar.)
- 4.^o Detener al contrario que lleva la pelota.
- 5.^o Coger el balón cuando lo conduce un contrario dribleando.

Los delanteros.—Los delanteros deben ser corpulentos, muy

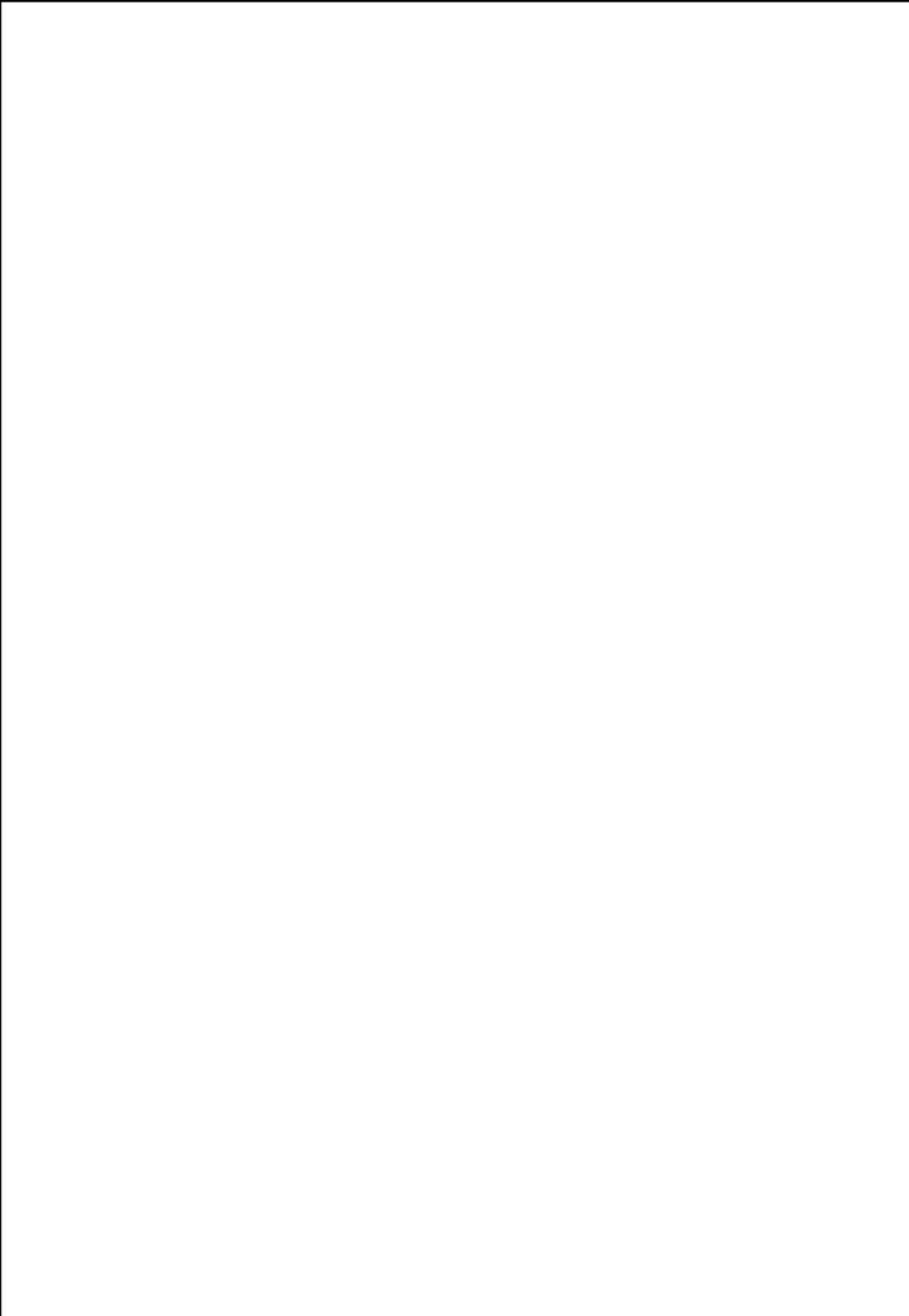
y gorosos y de capacidad respiratoria suficiente que les permita seguir constantemente el juego; formar rápidamente las **melée**, entrar en posesión del balón en el saque de costado y preparar y ayudar el juego de las líneas atadas.

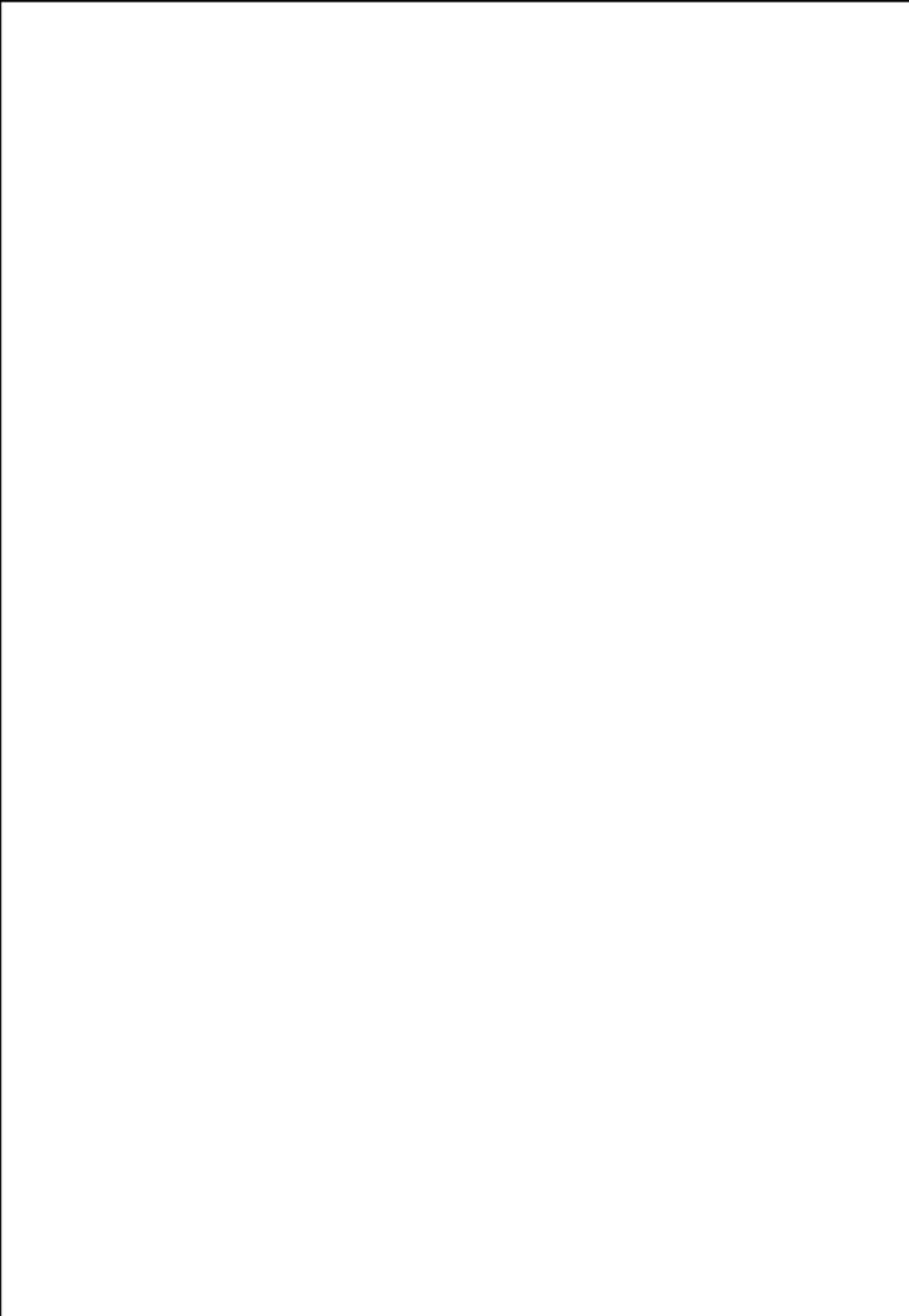
Los medios.—Son los enlaces entre los delanteros y tres-cuartos. El de melée pone en juego el balón en las melée y en los saques de costado; sigue a los delanteros en todas las fases del juego. Su juego está intimamente unido al del medio de apertura, transmitiéndole el balón para que éste escape y oriente el ataque.

Estos dos jugadores deben ser muy rápidos, ágiles e instantáneos en la concepción y ejecución de las jugadas. Su papel es, pues, importantísimo en el ataque, huyendo de toda proeza personal. En la defensa impedirá el avance de sus contrarios.

Los tres cuartos.—Son la reserva del ataque; no necesitan tanta velocidad como los medios, pero sí más que los delanteros, y entre ellos, los alas serán más veloces que los centros, debiendo saber lo mismo atacar que defender.

El zaguero.—Muy fuerte, corpulento, seguro de manos y vigoroso, sabrá practicar el puntapié con ambos pies y agarrar con energía a los contrarios. Es el portero de su línea de portería.







COPIA DIGITAL