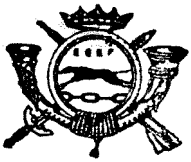
ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FISICA

REGLAMENTO DE RUGBY

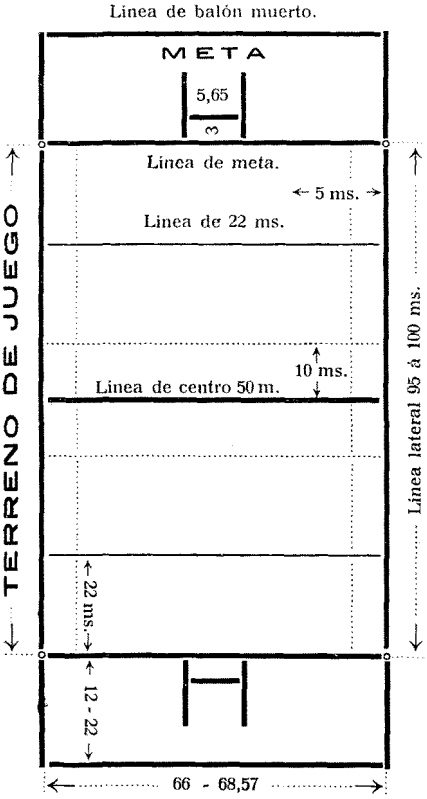


ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

RUGBY

REGLAMENTO DE JUEGO

1944


Linea de balón muerto.
TERRENO DE JUEGO
META
5,65
3
Linea de meta.
5 ms.
Linea de 22 ms.
10 ms.
Linea de centro 50 m.
22 ms.
12 - 22
66 - 68,57
Linea lateral 95 à 100 ms.

RUGBY

REGLAMENTO DE JUEGO

PRIMERA PARTE

Plano del campo

ARTÍCULO 1.º El plano y todas las palabras y cifras que en él figuran forman parte del reglamento de juego.

Los términos expresados en él tienen su significación propia y deben considerarse como definiciones.

El terreno de juego debe ser de forma rectangular. Las dimensiones no deben ser superiores a 100 metros de longitud y 68,57 metros de anchura, ni inferiores a 95 metros de longitud y 66 metros de anchura.

Las líneas indicadoras de los límites del terreno de juego, que deben estar marcadas convenientemente, se designan con el nombre de líneas de meta y líneas laterales.

Más allá de cada línea de meta existe una parte de terreno llamado meta, que está delimitada por la línea de balón muerto situada de 22 a 12 metros de la línea de meta y por las líneas laterales prolongadas, prolongaciones que se denominan laterales de meta.

Las líneas laterales deben estar separadas por lo menos 3,50 metros de las vallas que separan al público del campo de juego.

Sobre cada línea de meta y a distancia igual de las laterales, habrá dos postes verticales, llamados postes de meta, de altura superior a 3,50 metros, separados entre sí por una distancia de 5,65 metros y unidos por un travesaño horizontal distante del suelo 3 metros.

Las líneas de puntos y rayas (—.—.—.—) indican las líneas de 10 metros a partir de la línea de medio campo (línea de 50 metros), y las líneas de 5 metros a partir de las líneas laterales.

Terminología

Art. 2.º MÁS ALLÁ, DETRÁS O DELANTE, con relación a un punto cualquiera, se refiere a los dos pies del jugador, a menos que haya contradicción con el texto de la regla de que se trate.

MUERTO significa que, por el momento, el balón deja de estar en juego. Esto ocurre cuando el árbitro pita, o en cualquiera de los casos siguientes:

a) Después de un retenido, tocado en meta, ensayo, tanto o intento frustrado de transformación.

b) Cuando el balón, sin ser llevado por un jugador, haya tocado el asta de un banderín de meta, tocado o pasado una lateral, una lateral de meta o una línea de balón muerto.

c) Cuando el balón llevado por un jugador, o el jugador que lleva el balón, toca el asta de un banderín de meta, toca una línea lateral, una lateral de meta, una línea de balón muerto o el suelo más allá de estas líneas.

d) Cuando el balón o el jugador que lo lleve haya tocado al árbitro.

Los árbitros deberán pitar inmediatamente para detener el juego y evitar cualquier posterior dificultad.

Parada de volea

La parada de volea consiste en coger el balón que venga directamente de un contrario, bien sea de puntapié, pase adelantado o adelantado. El jugador que ha cogido el balón debe inmediatamente pedir la jugada, golpeando el suelo con el talón en el sitio en que lo ha cogido.

Un jugador puede hacer una parada de volea en su propia meta.

Para hacer una parada de volea no es necesario que el jugador esté parado o permanezca después inmóvil; basta que cumpla las condiciones siguientes:

1.ª Recibir el balón directamente de un contrario.

2.ª Pedir la parada gritando: «Marco».

3.ª Señalar el punto de la parada de volea golpeando el suelo con el talón en el sitio donde ha cogido el balón.

Terreno de juego

El terreno de juego es el indicado sobre el plano, limitado por las líneas laterales y las líneas de meta, ambas excluídas.

Tanto

Se consigue un tanto enviando el balón, desde cualquier punto del terreno de juego, por encima del travesaño que une los postes de meta del adversario por medio de un puntapié, colocado o botepronto, excepto si es saque de centro o de 22. Después que el balón ha sido golpeado con el pie para hacerlo pasar sobre el travesaño, no debe tocar el suelo ni a ningún jugador.

El tanto está conseguido una vez que el balón haya pasado el travesaño, aunque el viento lo rechace después hacia atrás, e incluso si ha tocado el travesaño o los postes.

Se consigue un tanto cuando el balón ha pasado entre los postes y sobre el travesaño después de haber sido tocado irregularmente por un jugador del equipo contrario al del jugador que ha dado el puntapié.

El árbitro puede conceder tanto cuando el balón ha sido tocado irregularmente por cualquier jugador del equipo contrario, si estima que sin esta intervención un tanto hubiera sido ciertamente marcado.

Tocado en tierra

Existe tocado en tierra cuando un jugador toca con una o ambas manos el balón cuando éste se halla en el suelo.

El tocado en tierra puede hacerse poniendo el balón en el suelo o tocándolo si ya está en él.

Coger del suelo el balón no constituye un tocado en tierra.

Puntapiés

a) Un puntapié es el hecho de golpear el balón con el pie, la rodilla o la parte de pierna desde la rodilla hasta los dedos del pie.

b) Botepronto: Consiste, para el jugador en posesión del balón, en dejarlo caer de su mano o de sus manos al suelo y darle con el pie al primer bote.

c) Colocado: Es dar un puntapié al balón que se ha colocado en el suelo con este fin.

d) Volea: Consiste, para el jugador en posesión del balón, en dejarlo caer de su mano o de sus manos y darle el puntapié antes de que llegue al suelo.

e) Saque de centro: El puntapié de saque de centro es:

1.° O un puntapié colocado dado desde el centro de la línea de 50 metros.

a) Al empezar el partido.

b) Al reanudar el juego en el segundo tiempo.

c) Después de la consecución de un tanto.

2.° O un puntapié de botepronto dado desde el centro de la línea de 50 metros, o detrás de esta línea después de un ensayo no transformado.

f) Saque de 22: Es un botepronto dado por el equipo en defensa, después de un tocado en meta o cuando el balón, lanzado por un contrario, pasa la línea de meta y va fuera por las laterales de meta o la línea de balón muerto.

g) Golpe franco: Es un puntapié motivado por una parada de volea. Puede ser, a voluntad, colocado, botepronto o volea.

h) Golpe de castigo: Es un puntapié concedido a un equipo por haber el contrario infringido las reglas de juego. Puede ser colocado, botepronto o volea.

Adelantado

Cuando el balón, después de haber tocado en la mano o en el brazo de un jugador, toma la dirección de la línea de balón muerto del contrario.

Pase adelantado

Hay pase adelantado cuando el balón es lanzado con la mano o con el brazo hacia la linea de balón muerto del contrario.

Rebote

Existe rebote cuando el balón, después de haber golpeado una parte cualquiera del cuerpo de un jugador, a excepción de sus manos, brazos o piernas (desde la rodilla hasta la punta del pie), toma la dirección de la linea de balón muerto del contrario.

Marca

La marca es el punto donde se concede un golpe franco o un golpe de castigo.

Fuera de juego

Estar fuera de juego significa que un jugador se halla colocado de tal manera que, por el momento, no está en juego, no pudiendo tocar el balón ni entervenir de ningún modo en el juego del equipo contrario (ver art. 18).

En juego

Significa que un jugador puede actuar por no estar ya fuera de juego.

«Melée»

Una «melée» no puede tener lugar más que en el terreno de juego. Es formada por uno o varios jugadores de cada equipo agrupados alrededor del balón que está en tierra, o agrupándose en espera de que el balón sea colocado en tierra entre ellos, según determina el artículo 15.

Retenido

Se produce un retenido cuando el jugador que lleva el balón, dentro del terreno de juego, es agarrado por uno o varios jugadores contrarios de forma tal, que durante el tiempo que está sujeto el balón toca el suelo, o bien que durante un tiempo perceptible le ha sido imposible pasar o jugar el balón.

La palabra «retenido» es en rugby sinónima de «neutralización», puesto que durante un tiempo perceptible el jugador, no pudiendo jugar, está en cierto modo neutralizado.

Tocado en meta

Es cuando un jugador del equipo en defensa hace un tocado en tierra en su propia meta.

Ensayo

Se gana ensayo cuando un jugador del equipo atacante es el primero en hacer un tocado en tierra en la meta contraria.

SEGUNDA PARTE

EXPLICACIONES PRELIMINARES

Terreno

Art. 3.° Todas las lineas indicadas en el plano deben estar cuidadosamente señaladas.

Las laterales no son terreno de juego; las lineas de meta están en meta; las laterales de meta y las cuatro astas de los banderines de meta están en laterales de meta.

Los postes de meta deben estar colocados en la linea de meta.

Los paños de los banderines de meta no se consideran como astas a los efectos de este artículo.

Los postes de meta están en meta; por lo tanto, no deben sobresalir al terreno de juego.

Las reclamaciones hechas por el equipo visitante sobre algunas disposiciones de los artículos 1.° y 3.°, deben ser presentadas antes del saque inicial.

Balón

Art. 4.° Es de forma ovalada y debe tener las siguientes medidas:

Longitud: de 0,2745 a 0,2850. Perimetro: de 0,76 a 0,79. Perimetro pequeño: de 0,60 a 0,65. Peso: de 375 a 425 gramos.

Equipo de los jugadores

ART. 5.° Está prohibido llevar objetos peligrosos (sortijas, anilla de cinturón, etc.)

Los tacos de las botas deben ser de cuero, de forma troncocónica, fijados a las botas con tres clavos por lo menos, y de las medidas siguientes: altura máxima (desde la suela), 0,02; diámetro máximo de la base, 0,02; de la terminación, 0,0125.

Designación de árbitro y jueces de línea

ART. 6.° En todos los partidos es preciso designar un árbitro y dos jueces de línea, conforme a lo que señala el reglamento.

Tanteo

ART. 7.°

Un ensayo.....	3 puntos
Un tanto por transformación de un ensayo (en este caso el ensayo no es contado aparte)....	5 —
Un tanto por golpe franco o golpe de castigo....	3 —
Un tanto de botepronto (que no sea por golpe franco o golpe de castigo).....	4 —

Duración de los partidos

ART. 8.° Los partidos internacionales oficiales, los de campeonato o cualquier otra competición oficial, se juegan en dos tiempos de cuarenta minutos; para los demás partidos su duración se fijará por acuerdo entre ambos equipos, o en último caso, por decisión del árbitro.

Entre cada uno de los dos tiempos del partido existirá un descanso no mayor de cinco minutos.

Cualquier otra detención del juego, autorizada por el Reglamento, no puede, en ningún caso, ser mayor de tres minutos.

En el segundo tiempo los equipos cambiarán de campo.

Sorteo del campo

Art. 9.° Antes del partido, los capitanes sortean para elegir campo o saque inicial.

Misión del árbitro

Art. 10. El árbitro es el único juez en el juego. Sólo él cronometra la duración del partido.

Las decisiones del árbitro referentes a cuestiones de hecho o de tiempo, no pueden ser apeladas, ni aun en el caso de equivocación.

El derecho de apelar a la Federación se refiere exclusivamente a aplicación de reglas.

Le está prohibido entenderse con los dos capitanes para hacer una derogación de reglas, ni tan siquiera para modificar o rectificar una cualquiera.

No debe dar instrucciones ni norma alguna a uno u otro equipo antes del comienzo del partido.

Para tomar una decisión puede consultar a los jueces de linea o a uno solo sobre una falta referente a sus funciones o sobre un punto de cronometraje, en el caso de estropeársele el reloj.

No debe consultar con nadie más, salvo sobre un caso de cronometraje, y ésto únicamente si los datos dados por los jueces de linea son insuficientes.

Puede prolongar el partido para compensar las detenciones.

Este poder del árbitro constituye, en realidad, un deber en los partidos oficiales. En particular, es para el árbitro una obligación el tener en cuenta las detenciones que puedan provenir de la voluntad sistemática de los jugadores.

Tiene derecho a detener el partido antes del tiempo normal, si estima que no puede continuar regularmente.

El árbitro es el único que puede decidir si el partido debe ser interrumpido; pero esta decisión no la tomará más que en caso de imposibilidad absoluta de continuar el juego.

En el caso de que se encuentre en el curso del partido en la imposibilidad de continuar arbitrando, puede designar el que le sustituya, de acuerdo con los dos capitanes.

No puede volver sobre una decisión.

Le pertenece aplicar los castigos por infracciones y dar todas las instrucciones necesarias, dentro de los límites del Reglamento.

Tiene poder para decidir si una parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa, incluso sobre las botas y todo lo que pueda hacer daño. En tal caso, debe obligar al jugador a quitarse la parte peligrosa antes de permitirle continuar jugando.

Nadie, a excepción de los jugadores y jueces de línea, debe entrar en el terreno de juego durante la celebración de un partido sin permiso del árbitro.

No debe dar permiso a ningún jugador para salir del terreno durante el descanso, a no ser en casos excepcionales.

Todo jugador que se vea obligado a salir del terreno de

juego por lesión o cualquier otro motivo, no podrá volver a entrar en juego sin haber obtenido antes la autorización del árbitro.

El árbitro debe estar provisto de un silbato. A su sonido, el juego se detendrá instantáneamente.

El árbitro no debe silbar más que para indicar:

a) Una parada de volea (incluso si antes ha silbado un adelantado o un pase adelantado).

b) Un jugador lesionado (al quedar el balón muerto, bien entendido que esta detención no puede exceder de tres minutos).

c) Cuando juzga peligroso dejar que el juego continúe.

Cuando el jugador retenido actúa en el verdadero espíritu del juego y deja en seguida el balón, no puede haber muchos casos de peligro. Cuando no lo suelta, sí puede venir el peligro; el árbitro debe imponer un golpe de castigo.

d) Que ha sido tocado por el balón o por el jugador que lo lleva.

e) El descanso o el fin del partido, cuando el balón quede muerto. Si durante el tiempo que tarde el balón en quedar muerto se marca un ensayo o hay que tirar un golpe franco o de castigo, dejará continúe el juego hasta que el balón quede muerto otra vez.

f) Un tanto.

g) Que el balón haya salido por lateral de meta.

h) Una infracción al Reglamento o una irregularidad en el juego, a menos que el equipo que no ha cometido la falta obtenga ventaja.

i) Que impone un golpe de castigo.

j) Juego desleal o incorrecto.

k) Que sea necesario parar el juego por alguna causa no prevista anteriormente.

El árbitro no debe silbar en los siguientes casos:

l) Al iniciarse un retenido.

m) Cuando un equipo obtiene ventaja de la falta cometida por el contrario, salvo los casos que establecen los artículos 21, 22, 23, 24 y 27.

El árbitro debe cerciorarse de que la ventaja (generalmente significa ganar terreno) es realmente obtenida por el equiqo qne no ha cometido la falta. En tal caso no debe silbar, pero sí en el contrario, imponiendo la sanción correspondiente a la falta cometida.

Haber tenido oportunidad de obtenerse ventaja no es suficiente.

En caso de desacuerdo sobre la validez de un ensayo o de un intento de tanto que pueda ser motivo de una reclamación a la Federación, el árbitro debe autorizar la tentativa de tanto. Esto permite, si la reclamación es admitida posteriormente por la Federación, añadir los puntos obtenidos por la consecución del tanto.

Misión de los jueces de línea

Art. 11. Cada juez de línea debe tener un banderín y permanecer sobre una de las laterales. Sin embargo, durante un intento de transformación, después de ensayo o intento de tanto de golpe franco o de castigo, deben ayudar al árbitro, colocándose cada uno cerca de un poste de meta del equipo que defiende, indicándole que el balón ha pasado entre los postes.

El árbitro es sólo juez sobre la validez de un tanto, debiendo, como se indica anteriormente, silbar en caso de con-

secución y sólo en este caso. Los jueces de línea no pueden levantar los banderines, indicando la validez del tanto, hasta que el árbitro ha silbado.

El juez de línea debe levantar el banderín cada vez que el balón o el jugador que lo lleve haya franqueado la lateral, e indicará dónde se ha producido la «touche», colocándose frente al sitio en el cual se verificó la salida.

Indicará también el equipo que debe poner el balón en juego. Los jueces de línea deberán tener especial cuidado en levantar su banderín inmediatamente que el balón o el jugador que lo lleve hayan salido, y después acudir lo más pronto que le sea posible al sitio por el cual el balón deba ponerse en juego (punto de salida del balón o del jugador). No debe bajar el banderín sino en el caso de que el balón haya sido lanzado correctamente desde el sitio debido y por el equipo a quien corresponda. De no ser así, o en el caso de que el jugador que lanza el balón pise con uno o los dos pies el terreno de juego, debe mantener el banderín levantado, y el balón se lanzará de nuevo.

Señalará cuando el balón o el jugador que lo lleve haya salido por lateral de meta.

Cualquier decisión de un juez de línea puede ser anulada por el árbitro.

Los jueces de línea están subordinados a la autoridad del árbitro, que puede aplicarles las facultades que el artículo 34 *b*) le concede sobre los jugadores.

TERCERA PARTE

EL JUEGO

Número de jugadores

ART. 12. El partido se disputará con quince jugadores como máximo en cada equipo. La reclamación de un equipo sobre la cantidad de jugadores del otro puede ser presentada en cualquier momento; pero el número de puntos conseguido anteriormente será válido.

Todo equipo que empieza un partido con un número de jugadores menor de quince, no siendo inferior a once, tiene derecho a hacer entrar, durante el partido y en una detención de juego, los jugadores necesarios para completarlo. Los capitanes de equipos deben ser avisados de la entrada de estos jugadores durante el curso del partido. Una Sociedad no puede ser declarada «no presentada» si alinea su equipo con once jugadores, por lo menos.

Manera de jugar

ART. 13. El juego da principio con un saque de centro, después del cual todo jugador, estando en juego, puede en cualquier momento dar puntapiés al balón, pasarlo, cogerlo del suelo, correr con él en las manos o agarrar a un contrario en posesión del balón. Sin embargo, el balón no puede ser cogido del suelo con las manos, ni tan siquiera tocado con ellas, en los siguientes casos:

a) En «melée»

b) Después que ha sido soltado, como consecuencia de un retenido.

El balón puede ser pasado o lanzado de un jugador a otro, siempre que no sea pasado o lanzado hacia adelante con las manos o brazos.

Adelantado

Art. 14. La puesta en juego del balón por saque lateral o de costado («touche») no constituye un pase adelantado; un rebote no es un pase adelantado.

El pase es válido si el balón, después de ser pasado hacia atrás, toca el suelo y rebota hasta rebasar el sitio desde donde fué pasado.

En caso de adelantado o pase adelantado se jugará una «melée» en el sitio en que se ha cometido la falta, salvo en los casos siguientes:

a) Que se haya concedido una parada de volea.

b) Que el equipo que no ha cometido la falta haya obtenido ventaja.

c) Que el árbitro juzgue que el adelantado o pase adelantado ha sido voluntario; en este caso ordenará un golpe de castigo en el sitio en que se cometió la falta.

El adelantado voluntario que haga salir el balón por las laterales está regido por el artículo 28.

«Melée»

Art. 15. *a*) Cada vez que el árbitro ordene una «melée» o que algún equipo la reclame, según su derecho, el árbitro concederá el de poner el balón dentro de ella al equipo no culpable de la detención del juego. En caso dudoso, concederá este derecho al equipo en cuyo campo se forma la «melée».

b) Cada vez que sea ordenada una «melée» entre las líneas de 22, por falta cometida a menos de diez metros de una lateral, dicha «melée» se formará a diez metros de la lateral, sobre una paralela a las líneas de meta que pase por el sitio en que se cometió la falta.

c) El árbitro puede ordenar el lado por el que ha de ser puesto el balón en «melée».

Los árbitros no deberán abusar de esta prerrogativa.

d) Antes de que el balón sea puesto en «melée», no pueden formar más de tres jugadores en la primera línea.

Los árbitros no castigarán esta infracción del Reglamento nada más que en el caso de que sea voluntaria o reiterada.

En cuyo caso aplicarán el apartado *c*) del artículo 34.

e) Cada vez que se juegue una «melée» ordenada por el árbitro o escogida por uno de los equipos, ningún jugador deberá, después de formada y antes de ser puesto el balón, ponerse voluntariamente en primera línea, de manera que su equipo tenga más de tres jugadores en dicha primera línea.

Los árbitros deben poner fin a la peligrosa costumbre de algunos jugadores que forman la «melée» a alguna distancia unos de otros y se precipitan con violencia hacia los contrarios. Debe aplicarse el artículo 34 (a).

f) El jugador que echa el balón dentro de la «melée» debe situarse aproximadamente a un metro de ella, y teniendo las manos más bajas que sus rodillas, lanzar despacio el balón sobre una línea intermedia y paralela a las formadas por los pies de los delanteros de primera línea de cada equipo.

Y de tal forma que el balón toque el suelo por primera

vez más allá del pie exterior del jugador más próximo de cada una de las dos primeras líneas.

g) Para que el balón sea puesto correctamente en «melée» y, por consiguiente, se le pueda jugar, tiene que:

1.° Haber sido echado siguiendo aquella línea.

2.° Haber tocado el suelo.

h) El balón no está correctamente en «melée» si después de haber entrado en ella sale por cualquiera de sus lados entre las líneas formadas por los pies de los jugadores de las dos primeras líneas, o por entre los pies de uno cualquiera de los dos jugadores de las primeras líneas que forman del lado por el que el balón fué puesto en «melée».

i) Una vez que el balón haya salido de la «melée» no se le puede introducir de nuevo en ella, ni con el pie ni con la mano.

j) El balón ha de ser puesto en «melée» sin pérdida de tiempo.

Todo retraso en echar el balón en «melée» causado por el jugador que lo lleva, esperando a que un delantaro de su equipo se coloque en la «melée», será considerado como pérdida voluntaria de tiempo. En este caso, la sanción será un golpe de castigo.

k) Ningún jugador deberá impedir que el balón sea puesto correctamente en «melée».

La posición voluntariamente irregular de un jugador debe sancionarse con un golpe de castigo, aunque sea antes de poner el balón en «melée». Los árbitros deben cuidar de modo particular el cumplimiento de este párrafo, y en caso de repetición voluntaria de la falta, expulsar al jugador.

l) Está prohibido a cualquiera de los jugadores que

forman una u otra de las dos primeras líneas de «melée» levantar o adelantar sus pies hasta que el balón haya sido correctamente puesto en «melée».

m) Mientras esté el balón en la «melée», queda prohibido tocarlo con la mano (excepto en el caso previsto en el artículo 26 *c*), cogerlo con las manos o las piernas, dejarse caer a propósito o ponerse voluntariamente de rodillas.

n) El jugador caído no puede tocar de ninguna manera el balón mientras éste permanezca en la «melée».

Los árbitros vigilarán que los jugadores de primera línea, ajustándose al espíritu del párrafo anterior, no se dejen caer en la «melée» para coger el balón entre las líneas contrarias. Tanto más cuanto que esta maniobra no solamente es irregular, sino muy peligrosa.

Sanción.—En caso de falta comprendida en cualquiera de los párrafos *e*), *f*), *g*), *i*), *j*), *k*), *l*), *m*) o *n*), el árbitro impondrá un golpe de castigo en el sitio donde la falta se cometió.

El árbitro insistirá en la estricta aplicación de esta regla. Las faltas repetidas serán sancionadas conforme el artículo 34 c).

Retenido.

Art. 16. *a*) Después de un retenido, el balón no puede ser puesto en juego más que con el pie.

b) Cuando un jugador está retenido, pero no caído en tierra, debe *inmediatamente* soltar el balón, de manera que caiga al suelo entre él y la línea de meta de sus contrarios.

c) El jugador retenido y caído en tierra debe dejar inmediatamente el balón y alejarse de él; para poder jugarlo con el pie tiene que levantarse.

Los árbitros deben cuidar de que, después de un retenido, el balón sea soltado inmediatamente.

En caso de infracción, golpe de castigo contra el jugador que cometió la falta. Si el árbitro se encuentra en la imposibilidad de determinar qué jugador es culpable de la infracción, ordenará una «melée», dando el balón al equipo que se encuentre a la defensiva (dentro de su campo).

d) Ningún jugador debe impedir que el retenido suelte el balón o se levante cuando lo haya dejado.

e) Está prohibido a cualquier jugador coger ni tocar con la mano al balón que acaba de ser soltado por el jugador retenido. Para cogerlo es preciso que haya sido tocado antes con el pie.

f) El jugador caido en tierra en un retenido no puede tocar el balón de ninguna manera hasta que éste haya sido jugado con el pie por un jugador que no se encuentre caido.

Sanción.—Golpe de castigo en el sitio donde se cometió la falta.

Si el jugador que lleva el balón es agarrado o echado en tierra por un contrario, pero sin ser retenido, puede pasar el balón y hasta levantarse y seguir su carrera, aunque el balón haya tocado el suelo.

Si un jugador con el balón es cogido y echado a tierra por un contrario, pero tan defectuosamente sujetado que no le impida pasar el balón, puede hacerlo, aunque éste haya tocado el suelo. Si mientras está sujeto de tal manera consigue poner el balón en tierra en la meta contraria, marca, desde luego, un ensayo, aunque el balón haya tocado antes el suelo en el terreno de juego. También puede marcar un ensayo el jugador que, por no estar bien sujeto por un contrario, consigue escurrirse con el balón y ponerlo en la meta. Sin embargo, al jugador en esas condiciones se le considera

retenido, en cuanto está parado con el balón debajo de él, un solo momento perceptible.

Permanecer echado sobre el balón.

Art. 17. Un jugador caído en posesión del balón debe inmediatamente jugar el balón, levantarse, o si es preciso, alejarse del balón rodando o arrastrándose por el suelo.

Sanción.—Golpe de castigo en el lugar de la falta.

Fuera de juego.

Art. 18. Un jugador está fuera de juego:

a) Cuando entra en la «melée» por el lado de sus contrarios.

b) Si, no estando en «melée», pone el pie o los pies delante del balón que está dentro de ella.

c) Cuando, en un saque de lateral («touche»), se encuentra delante de la perpendicular a la lateral en el punto donde se hace la jugada.

Esta regla se aplica solamente a los jugadores que participan en la puesta en juego del balón por el saque de lateral («touche»), no así a los demás jugadores de ambos equipos que aún no hayan vuelto a sus campos respectivos.

Sanción.—Golpe de castigo en el sitio donde se cometió la falta.

d) En caso de golpe franco o de golpe de castigo en su propia meta, cuando se encuentra delante del compañero que da el puntapié.

En todos los demás casos, un jugador no puede estar fuera de juego en su propia meta.

Sanción.—«Melée» a cinco metros de la línea de meta, frente al punto donde la falta se cometió.

e) Cuando el balón ha sido proyectado, tocado o está en poder de cualquiera de sus compañeros colocado detrás de él.

Está prohibido al jugador fuera de juego jugar el balón, estorbar a un contrario de modo activo o pasivo, aproximarse o quedarse voluntariamente a menos de diez metros del contrario que espera el balón.

Sanción.—A elección del equipo contrario: Golpe de castigo en el sitio de la falta o «melée» en el sitio donde fué por última vez jugado el balón por el equipo infractor.

Si el balón ha sido jugado por última vez en el terreno de meta, la «melée» será jugada a cinco metros de la linea de meta, sobre una paralela a las lineas laterales que pase por el punto donde la falta ha sido cometida.

Cuando un jugador fuera de juego se encuentra a menos de diez metros de un contrario que espera el balón, tiene que retroceder inmediatamente hasta dicha distancia, porque, si no, el castigo le será aplicado.

Está prohibido a cualquier jugador gritar: «todos en juego» u otras palabras del mismo sentido, mientras alguno de sus compañeros está fuera de juego.

Sanción.—A elección del equipo contrario: Golpe de castigo en el sitio de la falta o «melée» en el sitio donde fué por última vez jugado el balón por el equipo infractor; si el grito ha sido dado por un jugador situado sobre la lateral (jugador en «touche»), el golpe de castigo será concedido a diez metros de la linea lateral, sobre una paralela a las lineas de meta.

Cuando un jugador accidentalmente, y de un modo involuntario, fuera de juego es tocado por el balón o por el jugador que lo lleva, el árbitro ordenará una «melée» en el sitio de la involuntaria falta, bajo reserva de la regla de ventaja (art. 10 *m.*)

Los árbitros no concederán el beneficio de considerar involuntario el fuera de juego nada más que en el caso de que sea bien patente que el jugador no ha procurado aprovecharse de su situación. Los árbitros deberán aplicar severamente la regla de los diez metros.

El hecho de que un jugador permanezca inmóvil, aunque levante los brazos, no es suficiente; debe retroceder más allá de la distancia indicada.

En juego

Art. 19. Un jugador fuera de juego será puesto en juego:

1.° Por sus contrarios:

a) Cuando el que lleva el balón ha corrido cinco metros por lo menos.

b) Cuando el contrario da un puntapié al balón.

c) Cuando uno de ellos ha tocado el balón intencionadamente en tierra o en el aire, pero sin haber logrado cogerlo.

Un jugador no puede ser puesto en juego por aplicación del apartado c) más que en el caso de que previamente este jugador haya retrocedido a 10 metros por lo menos del adversario que espera el balón. Esta advertencia es aplicable a los apartados a) y b).

2.° Por sus compañeros:

a) Cuando el que lleva el balón lo ha adelantado.

b) Cuando el jugador de su equipo que ha dado el puntapié al balón, estando detrás de él, lo haya adelantado.

El jugador que ha dado el puntapié tiene que estar en el terreno de juego en el momento en que pone en juego a sus compañeros, si bien puede salir por la lateral durante la carrera para seguir al balón.

Carga y obstrucción

Art. 20. Queda prohibido:

a) Al jugador que corre tras el balón, cargar a un contrario que corre también con el mismo objeto. Sólo podrá hacerlo hombro contra hombro. El jugador que no corre tras el balón no puede empujar o estorbar a un contrario que no lo lleve.

b) Al jugador que alcance a un contrario que, como él, corre tras el balón, empujarle por la espalda.

c) Sujetar a un contrario que no lleve el balón.

No se puede sujetar por las prendas del equipo a un jugador que no lleva el balón.

Toda infracción deberá considerarse regida por el apartado a) del artículo 34 (juego desleal) y penalizada con un golpe de castigo.

d) Cargar, empujar o sujetar a un contrario en la «touche» en el momento que el balón es puesto en juego.

Los árbitros deberán fijarse especialmente en una costumbre deplorable, llamada vulgarmente «el muro», y que no es más que una obstrucción realizada por varios jugadores en beneficio de uno o varios de sus compañeros de equipo.

Los árbitros deberán vigilar a aquellos jugadores que se coloquen fuera de la perpendicular al punto de puesta en juego del balón y castigarlos severamente si intervienen irregularmente en el saque lateral («touche»).

e) Que ningún jugador en posesión del balón, después que éste haya salido de la «melée», intente atravesar el grupo de sus propios delanteros.

Sanción.—a), b), c), d), e). Todas las infracciones deberán considerarse regidas por el articulo 34 *a)* (juego desleal) y sancionarse con un gòlpe de castigo.

f) A un jugador que no corre tras el balón, cargar voluntariamente o hacer alguna obstrucción al contrario que acaba de dar un puntapié.

Sanción.—A elección del equipo contrario: Golpe de castigo en el sitio donde se cometió la falta o en el punto de caida del balón. En el caso de que el balón salga fuera por las laterales, el punto de castigo se situará a 10 metros de la lateral y sobre una paralela, a las de meta, que pase por el punto por el que el balón ha franqueado la linea lateral.

Si el balón sale fuera por las laterales de meta, el punto de castigo se situará a diez metros de la lateral y a cinco de la linea de meta.

Si el balón cae en la meta o pasa la linea de balón muerto, el punto de marca para el castigo se situará a cinco metros de la linea de meta, sobre una paralela a las lineas laterales que pase por el sitio donde el balón atravesó la linea de meta.

Saque del centro

Art. 21. *a)* El saque de centro es un puntapié colocado dado en el centro del terreno. Después de un ensayo no transformado, es un puntapié de botepronto dado en el centro de la linea de 50 metros o detrás de esta linea. En caso de error, el puntapié deberá repetirse.

b) El balón debe alcanzar la linea de 10 metros, si antes no ha sido tocado o jugado por un contrario. Si no llega a esa linea, el equipo contrario podrá elegir entre la repetición del saque o una «melée» en el centro del campo. Si el balón, después de alcanzar la linea de 10 metros, fuera rechazado por el viento, el saque es válido.

No es necesario que el balón vaya por el aire hasta la línea de 10 metros; si la alcanza rodando, el saque es válido.

c) Todos los compañeros del jugador que hace el saque, deben estar detrás del balón En caso de infracción, se jugará una «melée» en el centro del campo.

d) Está prohibido al equipo contrario aproximarse a menos de 10 metros de la línea de centro. En caso de infracción, se repetirá el saque.

e) El equipo contrario no puede cargar antes de hecho el saque. En caso de infracción, se repetirá.

f) Si el balón sale directamente por las laterales, el equipo contrario puede elegir entre aceptar la «touche», reclamar la repetición del saque o una «melée» en el centro.

La regla de la ventaja (artículo 10 *m*) no puede aplicarse en los casos que no se cumpla cuanto indica este artículo.

Los árbitros deben hacer cumplir rigidamente lo indicado en este artículo y no aplicar el artículo 10 m) ni aun en el caso de que resultase ventaja para el equipo no culpable del incumplimiento de las reglas que acaban de indicarse sobre el saque de centro.

Saque de veintidós

Art. 22. *a)* El saque de 22 se efectúa mediante boteprontо detrás de la línea de 22. De no ser así, se repetirá, con sujeción a esta norma.

b) El equipo contrario no puede pasar de la línea de 22. En caso de infracción, se repetirá el saque.

c) El balón debe llegar hasta la línea de 22. De no llegar, el equipo contrario puede elegir entre la repetición del saque o una «melée» en el centro de la línea de 22. Si el balón llega hasta la línea de 22, pero es rechazado por el viento, el saque es válido.

d) Si el balón sale directamente por las laterales, el equipo contrario puede elegir entre aceptar la «touche», reclamar la repetición del saque o una «melée» en el centro de la línea de 22.

e) Todos los compañeros del jugador que hace el saque, deben estar detrás del balón. En caso de infracción, el árbitro ordenará se haga una «melée» en el centro de la línea de 22.

La regla de la ventaja (artículo 10 *m*) no puede aplicarse en los casos en que no se cumpla cuanto indica este artículo.

Los árbitros deben hacer cumplir rigidamente lo indicado en este artículo y no aplicar el artículo 10 m) ni aun en el caso de que resultase ventaja para el equipo no culpable del incumplimiento de las reglas que acaban de indicarse sobre el saque de 22.

Golpe franco

Art. 23. *a*) El golpe franco debe tirarse desde el sitio de marca o detrás de él, pero siempre sobre una línea paralela a las laterales, que pase por el punto de marca.

El golpe franco debe ser dado por el mismo jugador que hizo la parada de volea y el balón debe llegar hasta la paralela a las líneas de meta que pase por el sitio de marca, a menos que la carga de los contrarios le impida llegar a ella.

b) En el caso de intento de tanto por puntapié colocado, el jugador que se dispone a dar el puntapié no podrá tocar el balón una vez que éste haya tocado el suelo.

c) Todos los jugadores del equipo beneficiado, excepto el que sostiene el balón en el puntapié colocado, deben estar detrás del balón hasta el momento en que éste es golpeado. A partir de este momento, pueden emprender o seguir la carrera. El equipo contrario puede adelantarse hasta la paralela a las líneas de meta que pase por el punto de marca,

pero sin rebasarla, teniendo derecho a cargar en las condiciones siguientes:

1.ª En el puntapié colocado, en cuanto el balón toca el suelo.

2.ª En el botepronto o volea, desde el momento en que el jugador que va a dar el puntapié empieza su carrera o se prepara a dar al balón. Si éste conserva el balón en las manos para retrocer en seguida, el equipo contrario debe retirarse hasta la línea de marca. El hecho de adelantarse poco a poco más allá de la línea de marca, será considerado como carga.

Sanción.—1.º Por falta cometida por el equipo del que da el puntapié, «melée» en el punto de marca (salvo lo preceptuado en el artículo 18 *d*).

Si el punto de marca está dentro de la meta, la «melée» se formará a cinco metros de la línea de meta sobre la paralela a las líneas laterales que pase por el punto de marca.

2.º Por falta cometida por el equipo contrario, prohibición de la carga. Si el puntapié ha sido dado, se podrá repetir en las condiciones primeras, pero retirando el derecho de carga a los contrarios.

Cuando el puntapié se da detrás de la línea de meta, siempre que antes no haya sido tocado por un contrario, el balón debe franquear dicha línea, a falta de lo cual será repetido.

La regla de la ventaja (artículo 10 *m*) no puede aplicarse en los casos en que no se cumpla cuanto indica este artículo.

Los árbitros deben hacer cumplir rigidamente lo indicado en este artículo y no aplicar el artículo 10 ni aun en el caso de que resultase ventaja para el equipo no culpable del incumplimiento de las reglas que acaban de indicarse sobre el golpe franco.

Si el jugador que ha hecho la parada de volea se lesiona

al hacerla y no puede tirar el golpe franco antes de tres minutos, queda éste anulado y se jugará una «melée» en el punto de marca.

Golpe de castigo

Art. 24. *a)* El golpe de castigo debe ser dado sobre el sitio de marca o detrás de él, pero siempre sobre la paralela a las laterales que pase por el punto de marca. El puntapié puede ser dado por cualquier jugador del equipo beneficiado. En caso de puntapié colocado, puede colocar el balón el mismo jugador que vaya a tirarlo.

b) Todos los jugadores del equipo beneficiado, excepto el que sostiene el balón en los colocados, deben estar detrás del balón hasta el momento en que éste es golpeado. A partir de tal momento, pueden emprender o seguir la carrera.

c) Todos los jugadores del equipo contrario deben retirarse sobre o detrás, bien de la línea paralela a las de meta que pase a 10 metros del punto de marca, o bien, en su caso, detrás de su línea de meta.

El balón debe alcanzar esta línea, salvo si antes ha sido tocado o jugado por un contrario. Si el punto de marca se encuentra en el terreno de meta, la línea será la línea de meta.

d) Todos los jugadores del equipo contrario deben permanecer inmóviles, los brazos a lo largo del cuerpo, hasta que haya sido dado el puntapié.

Sanción.—A las faltas cometidas por el equipo del que da el puntapié, «melée» en el punto de marca. Si el punto de marca está en meta, la «melée» se hará a cinco metros de la línea de meta, sobre una paralela a las laterales que pase por el punto de marca.

Por infracciones cometidas por el equipo contrario: si el

puntapié ha sido dado, se podrá repetir en las condiciones primeras.

La regla de la ventaja (art. 10 *m*), no puede aplicarse en los casos en que no se cumpla cuanto indica este artículo.

Los árbitros deben hacer cumplir rigidamente lo indicado en este artículo y no aplicar el artículo 10, ni aun en el caso de que resultase ventaja para el equipo contrario, por no observar el que tira el golpe de castigo las reglas que acaban de indicarse.

El equipo beneficiado con un golpe de castigo puede cambiarlo por una «melée» en el punto de marca.

Puntapié para transformación de ensayo

Art. 25. *a*) El balón se pondrá en el terreno de juego y se colocará sobre una paralela a las laterales que pase por el punto donde se marcó el ensayo. Cualquier jugador del equipo beneficiado puede dar el puntapié de transformación; pero dicho jugador no puede tocar el balón cuando éste ha sido puesto en el suelo.

b) Todo el equipo del que da el puntapié, excepto el que sostiene el balón, debe estar detrás de él en el momento de ser golpeado.

c) El equipo contrario debe estar detrás de su línea de meta hasta que el balón haya sido puesto en el suelo para dar el puntapié de transformación. El equipo puede entonces cargar o saltar para tocar el balón.

Sanción.—1.° Faltas cometidas por el equipo beneficiado, anulación del puntapié.

2.° Faltas cometidas por el equipo contrario, anulación del derecho de carga. Cuando el puntapié ha sido dado, se podrá repetir, pero anulando el derecho de carga.

El derecho de carga es derecho colectivo; por lo tanto, cuando un jugador carga sin ajustarse a las reglas, la carga se anula para todo el equipo.

Suplemento a los artículos 23, 24 y 25

Cuando un jugador está colocando el balón, ni él ni el que va a dar el puntapié debe hacer gestos ni ademanes que puedan inducir a los contrarios a cargar antes de que el balón sea puesto en el suelo. En este caso, el derecho de carga no puede ser anulado.

Ensayo

Art. 26. Se marca un ensayo cuando:

a) Un jugador hace un tocado en tierra en la meta contraria. Si después de hacer el tocado en tierra sigue con el balón para repetir la operación en otro sitio de la meta, el ensayo se acordará en el punto donde se hizo el tocado en tierra por primera vez.

b) Un jugador pasa, proyecta o tira de un puntapié el balón dentro de su propia meta y un contrario es el primero en hacer el tocado en tierra.

c) El equipo atacante en una «melée» empuja a sus contrarios dentro de la meta y un jugador de él es el primero en hacer un tocado en tierra.

Si es un jugador del equipo a la defensiva el primero que toca el balón en el suelo, se ordenará saque de 22 metros.

El árbitro debe conceder un ensayo cuando juzga que, sin el juego desleal o la obstrucción de los contrarios, un equipo hubiera marcado. Este ensayo será concedido entre los postes.

Un ensayo puede ser marcado por un jugador situado

fuera del terreno de juego o de meta, a condición de que no lleve el balón.

El árbitro ordenará saque de 22 cuando está en la imposibilidad de distinguir cuál de los dos equipos ha tocado en tierra el balón.

« Touche »

Art. 27. Se juega la «touche» cuando:

a) El balón, sin ser llevado por un jugador, toca o atraviesa una lateral.

Por lateral hay que entender no sólo la línea, sino también el plano vertical que determina.

Si el balón franquea la lateral y es inmediatamente rechazado por el viento, se jugará la «touche» en el punto por donde rebasó o tocó la lateral.

b) Un jugador en posesión del balón toca una lateral o el terreno más allá de estas líneas (artículo 2.°).

Si el balón es llevado por un jugador, éste y el balón son considerados como un todo, y no puede haber «touche» nada más que en el caso de que el pie o los pies del jugador hayan tocado o franqueado la lateral, pisando el suelo.

El jugador fuera del terreno de juego puede jugar el balón con el pie, siempre que éste no lo esté.

El balón deberá ser puesto en juego por un jugador contrario del que haya estado en contacto con él en último lugar sobre el terreno de juego, exceptuando el caso de que el jugador que lleva el balón haya sido proyectado fuera del terreno empujado por un contrario. En este caso, el balón será puesto en juego por ese jugador o por uno de sus compañeros.

El jugador que pone el balón en juego deberá tener los dos pies sobre la lateral o detrás de ella, a falta de lo cual deberá repetir la jugada.

El balón será puesto en juego en el sitio donde salió y de la manera siguiente:

1.° Lanzado de modo que caiga a una distancia no menor de cinco metros sobre la perpendicular a la lateral.

2.° Puesto en «melée» a 10 metros del punto por donde salió y sobre la perpendicular a la lateral.

Una «melée» hecha a consecuencia de esta jugada debe siempre tener lugar a 10 metros de la lateral, incluso en las zonas de 22 metros.

Si el balón no es lanzado a cinco metros de la lateral, o si no es proyectado perpendicularmente a ella, se formará una «melée» a 10 metros de la lateral en beneficio del equipo que no ha efectuado el saque de lateral.

La regla de la ventaja (art. 10 *m*) no puede aplicarse en los casos en que no se cumpla cuanto indica este artículo.

Los árbitros deben hacer cumplir rigidamente lo indicado en este artículo y no aplicar el artículo 10 ni aun en el caso de que resultase ventaja para el equipo no culpable del incumplimiento de las reglas que acaban de indicarse sobre la «touche».

Balón arrojado voluntariamente fuera

Art. 28. Cuando un jugador voluntariamente y con la mano pasa, proyecta o tira el balón desde el campo de juego a fuera por las laterales, laterales de meta o más allá de su propia línea de balón muerto, el equipo contrario tendrá derecho a un golpe de castigo desde el punto donde el balón ha sido echado fuera.

Este articulo no impide al árbitro conceder un ensayo según lo prescrito en el artículo 26 (ensayo de castigo).

Lateral de meta

ART. 29. El balón está fuera por lateral de meta cuando:

a) Sin ser llevado por un jugador, toca el asta de un banderín de meta o toca o pasa una lateral de meta.

b) Un jugador, llevando el balón, toca el asta de un banderín de meta, una lateral de meta o el terreno más allá de esas líneas.

El paño del banderín no debe considerarse, a estos efectos, como parte del banderín de meta.

Balón que toca al árbitro

ART. 30. Si el balón, o el jugador que lo lleva, toca al árbitro dentro del terreno de juego, se debe hacer una «melée» en el sitio donde estaba el árbitro cuando fué tocado.

Si el balón llevado por un jugador, o el jugador que lo lleva, en su terreno de meta tocan al árbitro, debe ordenarse saque de 22 metros.

Cuando el balón, estando en juego y no siendo llevado por ningún jugador, toque al arbitro, a un juez de línea o a un espectador en cualquiera de las metas, el árbitro ordenará el saque de 22, siempre que, a su juicio, se hubiese hecho un tocado en meta o que el balón hubiese pasado la línea de balón muerto. En caso de duda, cuando el balón toca a un espectador, debe concederse saque de 22 al equipo visitante, si está en defensa.

Si un jugador, llevando el balón, pasa la línea de meta contraria y toca al árbitro antes de ponerlo en el suelo, se concederá un ensayo en el punto donde ha sido tocado el árbitro.

Si el balón, estando en juego y no siendo llevado por ningún jugador, toca al árbitro, a un juez de línea o a un espectador en cualquiera de las metas, se concederá un ensayo en el punto en que estaban al ser tocados por el balón, siempre que, a juicio del árbitro, un jugador atacante lo hubiese marcado sin este incidente.

Cuando el balón toca a un espectador y haya duda, se concederá un ensayo al equipo visitante, si es éste el equipo que ataca.

Retenido en meta

Art. 31. Si un jugador, llevando el balón por la meta, es retenido en condiciones correctas por un contrario antes de haber hecho un tocado en tierra, se jugará una «melée» a cinco metros de la línea de meta y enfrente del sitio en que se ha hecho el retenido.

Hacer pasar al balón la línea de meta propia

Art. 32. Si un jugador, fuera de su meta, da un puntapié al balón, lo pasa, lo tira o lo conduce dentro de ella, y a consecuencia de la jugada el balón queda muerto (salvo por ensayo, o los casos previstos en el artículo 28), se hará una «melée» en el sitio donde el jugador estaba cuando dió el puntapié, hizo el pase o inició la carrera para entrar en la meta.

Este artículo comprende el talonear o la torpeza de un jugador que haga penetrar el balón en su propia meta, siempre que en cualquiera de los dos casos el balón resulte muerto. (Véase el artículo 2.º que indica los distintos casos de balón muerto).

En cualquier otro caso, un jugador puede tocar el balón

detrás de su propia línea de meta, y en este caso, el balón será puesto de nuevo en juego por un saque de 22 metros.

Faltas en la meta

ART. 33. El árbitro no concederá ensayo y ordenará un saque de 22 si, a su parecer, el ensayo no hubiese sido marcado de no haber existido juego desleal o irregularidades por parte del equipo atacante.

Las infracciones cometidas en meta no previstas anteriormente se sancionarán:

a) Por el equipo atacante en la meta contraria, saque de 22.

b) Por un equipo en su propia meta, «melée» a cinco metros de la línea de meta, frente al punto en que se haya cometido la falta.

Juego desleal o incorrecto

ART. 34. Está prohibido:

a) El juego desleal: puntapiés, zancadillas y puñetazos. Sujetar a un contrario sin balón, empujones en la «touche», cargas ilícitas y obstrucciones.

b) Incorrecciones.

Sanción.—El árbitro concederá un golpe de castigo en el sitio donde se cometió la falta (salvo lo indicado en el artículo 20 *f*). A la primera falta, amonestará al jugador o le expulsará del campo. A la segunda, DEBE expulsarle del campo.

Se llama la atención de los árbitros sobre este artículo, en cuanto se refiere a obstrucciones e intervenciones incorrectas, que deben castigar con máxima severidad, por existir cierta tendencia entre los jugadores a incurrir en golpes de castigo

empleando juego desleal, con tal de conseguir o evitar un ensayo.

c) Infracciones sistemáticas al Reglamento.

Sanción.—El árbitro debe expulsar del campo al jugador.

Todo jugador expulsado no puede volver a jugar en el mismo partido. Además, el árbitro dará cuenta a la Federación.

En los partidos internacionales se dará cuenta a la Federación Internacional.

Pérdida de tiempo

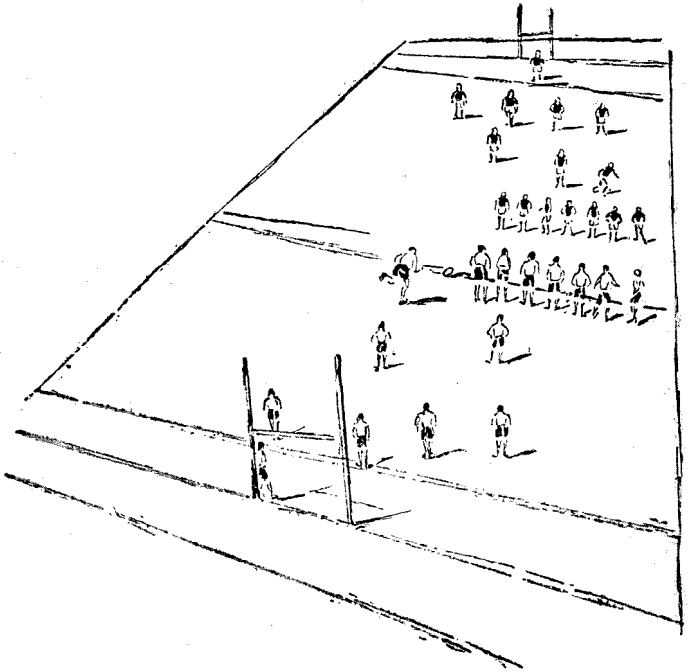
ART. 35. Está prohibido que un jugador o un equipo pierda tiempo intencionadamente o incurra de un modo sistemático en faltas que son sancionadas con «melée».

Sanción.—Golpe de castigo, desde el punto en que se encontraba el balón en el momento de ser parado el juego.

Cuando el golpe de castigo se impone por falta en la «touche», el punto de marca para el puntapié estará a 10 metros de la lateral, sobre una paralela a las líneas de meta que pase por el punto donde se ha cometido la falta. Las infracciones sistemáticas se sancionarán según indica el artículo 34 c).

Irregularidades no previstas

ART. 36. Cuando es violado el espíritu del Reglamento o se produce una irregularidad no prevista en él, el árbitro tendrá en cuenta si resulta o no ventaja para el equipo contrario. En el primer caso, dejará continúe el juego; en el otro, ordenará una «melée» en el sitio donde se produjo la irregularidad o se violó el espíritu del Reglamento.



TALLERES GRÁFICOS
DE
RAFAEL G.-MENOR
TOLEDO