

Escuela Central
DE
Educación Física

R D
E E
G R
L U
A M
M G
E N
T B
O Y



(FÚTBOL-RUGBY)

The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights the need for researchers to be sensitive to the values and beliefs of the communities they are studying. This is particularly important in the field of education, where cultural differences can significantly impact learning outcomes.

The second part of the paper focuses on the methodology used in the study. It describes the qualitative approach adopted, which involves in-depth interviews and focus group discussions. The researchers aimed to explore the experiences and perceptions of the participants, rather than testing a specific hypothesis.

The third part of the paper presents the findings of the study. It discusses the various themes that emerged from the data, such as the role of family in education and the influence of community norms. The researchers found that there were significant differences in the way that different cultural groups viewed education and learning.

The final part of the paper discusses the implications of the findings for practice. It suggests that educators and policymakers should take into account the cultural context of their students when designing educational programs. This could involve providing additional support for students from disadvantaged backgrounds or incorporating culturally relevant content into the curriculum.

RUGBY

REGLAMENTO DE JUEGO

CAMPO DE JUEGO

Es de forma rectangular. Las dimensiones no deben ser superiores a 100 metros de longitud y 70 de anchura, ni inferiores a 95 por 66. Las líneas indicadoras de los límites, 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 llamada *meta*, que está delimitada por la *línea de balón muerto* (de 15 a 22 metros de la línea de meta), y por las líneas laterales prolongadas (prolongaciones que se llaman laterales de meta). Las líneas de meta están en meta; las laterales no son terreno de juego; las líneas de balón muerto están en balón muerto, y las laterales de meta no son terreno de meta. Las laterales deben estar separadas lo menos 3,50 metros de las vallas que separan el público del campo de juego.

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

ARTÍCULO PRIMERO

PLANO DEL CAMPO

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.

PRIMERA PARTE

ARTÍCULO 2.º

TERMINOLOGÍA

MAS 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 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 jugador que lleva el balón toca el asta de un banderín de meta, toca una lateral, una lateral de meta, una línea de balón muerto o el suelo más allá de estas líneas.

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.

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* (este puntapié puede ser cualquiera de los de el apartado «PUNTAPIÉS» de este artículo 2.º), *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 le 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 excluidas.

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, colado o botepronto*. (no es tanto, si el puntapié es de «volea»), 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.

TOCADO EN TIERRA

Existe tocado en tierra cuando un jugador (ver «TOCADO EN META» y «ENSAYO» de este mismo artículo 2.^o), toca con una o ambas manos el balón estando en el terreno de meta. El tocado en tierra puede hacerse poniendo el balón en el suelo o tocándolo si ya está en él.

Cojer 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:** Es un puntapié colocado en la mitad de la línea de centro al empezar el partido, al reanudar el juego en el segundo tiempo, después de un tanto o después de un ensayo, transformado o no.

f) **SAQUE DE 22:** Es un *bote pronto* 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 línea 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 (OFF-SIDE)

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 intervenir, de ningún modo, en el juego del equipo contrario (ver art. 17).

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 por los delanteros agrupados en espera de que el balón sea colocado en tierra entre ellos.

RETENIDO

Cuando el portador del balón es agarrado *por uno o varios* jugadores contrarios de tal manera que durante *un tiempo perceptible le sea imposible jugar el balón* con la mano o con el pie, se considera está retenido.

TOCADO EN META

Es cuando un *jugador del equipo en defensa* hace un *tocado en tierra* en su propia meta. (Saque de 22 por el equipo en defensa).

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

ARTÍCULO 3.º

TERRENO

Todas las líneas indicadas en el plano deben estar cuidadosamente señaladas. Las laterales no son terreno de juego; las líneas 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 línea 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.º y 3.º deben ser presentadas antes del saque inicial.

ARTÍCULO 4.º

BALÓN

Es de forma ovalada y debe tener las siguientes medidas:

Longitud: de 0,2745 a 0,2850. Perímetro: de 0,76 a 0,79. Perímetro pequeño: de 0,60 a 0,65. Peso: de 375 a 450 gramos.

ARTÍCULO 5.º

EQUIPO DE LOS JUGADORES

Está prohibido llevar objetos peligrosos (sortijas, anilla de cinturón, etc.). Los tacos de las botas deben ser de cuero, de forma troncocónica, fijado 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.

ARTÍCULO 6.º

DESIGNACIÓN DE ÁRBITRO Y JUECES DE LÍNEA

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

ARTÍCULO 7.º

TANTEO

Un ensayo	3	puntos.
Un ensayo transformado en tanto.....	5	—
Un tanto por golpe franco o golpe de castigo (colocado, botepronto o botepronto)....	3	—
Un tanto de botepronto (que no sea por golpe franco o golpe de castigo o sea durante el juego).....	4	—

ARTÍCULO 8.º

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Los partidos se juegan en dos tiempos de cuarenta minutos cada uno, con un descanso entre ambos que no excederá de cinco minutos. Cualquiera otra detención autorizada no puede, en ningún caso, ser mayor de tres minutos. En el segundo tiempo los equipos cambian de campo.

ARTÍCULO 9.º

SORTEO DEL CAMPO

Antes del partido los capitanes sortean para elegir campo o saque inicial.

ARTÍCULO 10

MISIÓN DEL ÁRBITRO

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

Las decisiones del árbitro referente 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 línea o a uno sólo 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 esto únicamente si los datos dados por los jueces de línea 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 examinar 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.

No consentirá durante el partido que nadie que no sea jugador penetre en el terreno sin su permiso.

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

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).

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 enseguida 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 tarda 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 de-leal o incorrecto.

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

El árbitro no debe silbar en en los siguientes casos:

a) Al iniciarse un retenido.

b) 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 que la ventaja (generalmente significa ganar terreno) es realmente obtenida por el equipo que 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.

ARTÍCULO 11

MISIÓN DE LOS JUECES DE LÍNEA

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 consecución 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 lleva 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 aplicarle las facultades que el art. 34, b), le concede sobre los jugadores.

TERCERA PARTE

El juego

ARTÍCULO 12

NÚMERO DE JUGADORES

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 conseguidos 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.

ARTÍCULO 13

MANERA DE JUGAR

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*.

ARTÍCULO 14

ADELANTADO

Un rebote no es un 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 de adelantado se *jugará una «melée»* en el sitio en que se ha cometido, *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 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.

ARTÍCULO 15

«MELÉE»

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.

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-3).

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.

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

1.º Haber sido echado siguiendo aquella línea.

2.º Haber tocado el suelo.

3.º Haber pasado los dos pies de un jugador de cada equipo.

h) El balón no está correctamente en «melée» si la atraviesa directamente, ni cuando, después de entrar, un jugador lo hace salir inmediatamente de un lado u otro.

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 delantero 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) Ningún jugador en «melée» debe levantar el pie o poner cualquiera de ellos delante de la línea determinada por los pies de sus delanteros de primera línea, hasta que el balón haya sido

correctamente puesto en «melée». Los tres primeros pies de los delanteros de primera línea de cada equipo que están colocados del lado por donde entra el balón no deben ser levantados ni adelantados hasta que el balón los haya pasado.

En otros términos, la segunda frase del párrafo l), añadida al párrafo g), especifican que el pilar del lado por donde entra el balón no puede levantar ningún pie y que el taloneador, debido a que tiene que dejar en tierra el pie que está del lado por donde entra el balón, solamente puede talonear con el otro pie, o sea, con el opuesto al lado por donde aquél ha entrado.

m) Mientras esté el balón en la «melée» queda prohibido tocarlo con la mano (excepto en el caso previsto en el artículo 26, b), 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), 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).

ARTÍCULO 16

RETENIDO

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 inme-*

diatamente el balón y alejarse de él; para poder jugarlo con el pie tiene que levantarse.

d) Ningún jugador puede 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 caído en tierra* en un retenido no puede *tocar el balón de ninguna manera* hasta que éste haya sido jugado *con el pie*.

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.

ARTÍCULO 17

FUERA DE JUEGO (OFF-SIDE)

Un jugador está fuera de juego:

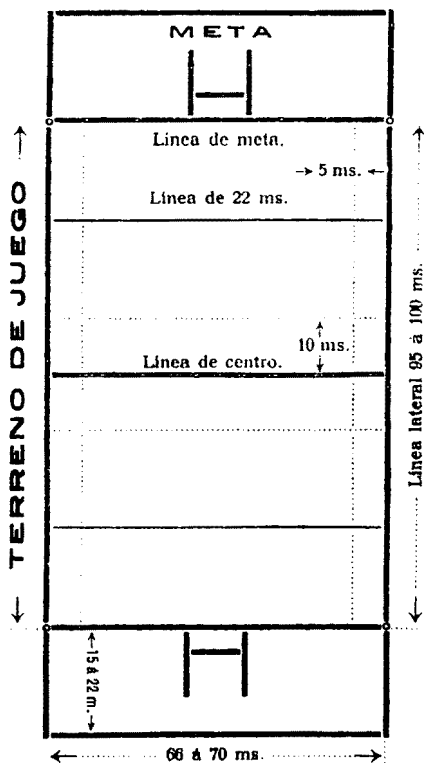
a) Cuando entra en la «melée», por el lado de sus contrarios.

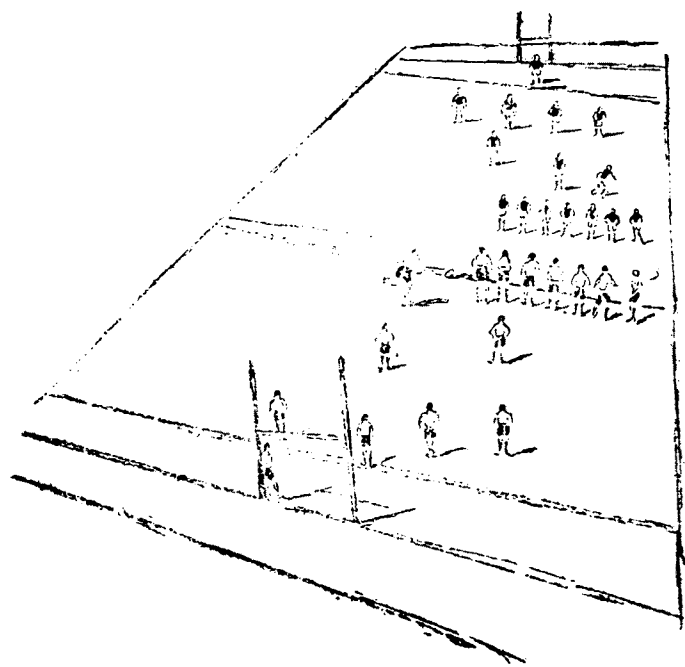
b) Si, no estando en «melée», pone el pie o los pies delante del balón que está dentro de ella.

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

CAMPO DE JUEGO

Línea de balón muerto.





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. (Todos los jugadores de su equipo deben estar colocados entre el balón y su línea de balón muerto).

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 colocado de tal manera jugar el balón, estorbar a un contrario de modo activo o pasivo o quedarse voluntariamente a menos de 10 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.

Cuando un jugador fuera de juego se encuentra a menos de 10 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 la última vez jugado el balón por el equipo infractor.

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.

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.

ARTÍCULO 18
EN JUEGO

Un jugador fuera de juego será puesto en juego:

1.º 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.

2.º 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 el balón.

ARTÍCULO 19
CARGA Y OBSTRUCCIÓN

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, excepto en el momento en que se agache para cogerlo.

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

No se puede sujetar a un contrario por las prendas del equipo.

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

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

Sanción.—a), b), c), d), e). Todas las infracciones deberán considerarse regidas por el artículo 34, a) (juego desleal) y sancionarse con un golpe 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 caída del balón*. En el caso de que el balón *salga fuera de las laterales*, el punto de castigo se situará a diez metros de la lateral y sobre una paralela a las de meta. Si el balón *cae en la meta*, el punto de marca se situará a diez metros de la línea de meta, sobre una paralela a las laterales que pase por el sitio donde el balón atravesó la línea de meta.

ARTÍCULO 20

PERMANECER ECHADO SOBRE EL BALÓN

Un jugador caído en posesión del balón debe levantarse inmediatamente o alejarse de él.

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

ARTÍCULO 21

SAQUE DEL CENTRO

a) Se efectuará mediante un puntapié colocado. De no ser así, se repetirá con sujeción a esta norma.

b) El balón debe *alcanzar la línea de diez metros*. Si no *llega a esa línea*, 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 línea de diez metros fuera rechazado por el viento, el saque es válido.

No es necesario que el balón vaya por el aire hasta la línea de diez 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 diez 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 re-

petición del saque o una melée en el centro. 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 rígidamente 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 hace el saque las reglas que acaban de indicarse.

ARTÍCULO 22

SAQUE DE VEINTIDÓS

a) El saque de 22 se efectúa mediante *botepronto*, 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 rígidamente 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 hace el saque las reglas que acaban de indicarse.

ARTÍCULO 23

GOLPE FRANCO

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 *bolepronto 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 retroceder 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 17, d).

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 línea de meta*, 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 contrario por no observar el que tira el golpe franco las reglas que acaban de indicarse.

Si el jugador que ha hecho la parada de volea se lesiona al hacerla y no puede retirar el golpe franco antes de tres minutos, queda éste anulado y se jugará una «melée» en el punto de marca.

ARTÍCULO 24

GOLPE DE CASTIGO

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 balón *debe rebasar la línea* que pasando por el punto de marca sea paralela a las líneas de meta. 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 permanecer pasivos sobre la paralela a las líneas de meta que pasa por el punto de marca o detrás de esta línea. Les está prohibido, cuando estén sobre el punto de marca o cerca de él, intentar detener el balón en su camino.

Pasivo significa que los jugadores deberán permanecer de pie, los brazos caídos y sin esforzar de ninguna manera al jugador contrario cuando da el puntapié.

Sanción.—A las faltas cometidas por el equipo del que da el puntapié, «melée» en el punto de marca (salvo lo preceptuado en el artículo 17, d).

Por infracciones cometidas por el equipo contrario: si el puntapié ha sido dado, se podrá repetir en las condiciones primeras.

Cuando el puntapié se da detrás de línea de meta, 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 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.

ARTÍCULO 25

PUNTAPIÉ PARA TRANSFORMACIÓN DE ENSAYO

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*. El equipo puede entonces cargar o saltar para tocar el balón.

Sanción: 1.º A las faltas cometidas por el equipo beneficiado, anulación del puntapié.

2.º 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 y 25

Cuando un jugador está colocando el balón no debe hacer gesto ni ademán alguno que pueda 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.

SUPLEMENTO A LOS ARTÍCULOS 23, 24 Y 25

Un tanto puede ser dado como hecho si después de tirarse el puntapié un jugador contrario toca el balón sin haber observado las reglas pertinentes y el árbitro considera que sin la intervención de este jugador el tanto se hubiese indefectiblemente conseguido.

ARTÍCULO 26

ENSAYO

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 «mclée» empuja a sus contrarios dentro de la meta y un jugador de él es el primero en hacer un tocado en tierra.

El árbitro debe conceder un ensayo cuando juzga que sin el juego desleal o la obstrucción de los contrarios un equipo hubiera marcado. El punto de marca estará en la paralela a las laterales que pasa por el sitio donde estaba el balón en el momento de la falta.

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

ARTÍCULO 27

«TOUCHE»

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.º).

El jugador fuera del terreno de juego puede jugar el balón con el pie siempre que el balón esté dentro del terreno de juego.

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 del 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.º Lanzado de modo que caiga a una distancia no menor de 5 metros, sobre la perpendicular a la lateral.

2.º 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 5 metros de la lateral o si no es proyectado perpendicularmente a ella, se formará una «melée» a 10 metros de la lateral.

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 contrario por no observar el que hace la «touche» las reglas que acaban de indicarse.

ARTÍCULO 28

BALÓN ARROJADO VOLUNTARIAMENTE FUERA

Cuando un jugador pasa, proyecta o tira voluntariamente el balón fuera, *no siendo de puntapié*, el equipo contrario puede elegir entre un golpe de castigo o una «melée»:

a) En la perpendicular a la lateral, a 10 metros del punto por donde salió el balón.

b) En el sitio donde el balón fué pasado, proyectado o tirado.

En caso de golpe de castigo, el punto de marca se podrá elegir entre a) o b).

Este artículo no impide al árbitro conceder un ensayo según lo indicado en el artículo 10, *m* (regla de ventaja) y lo prescrito en el artículo 26 (ensayo de castigo).

ARTÍCULO 29

LATERAL DE META

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.

ARTÍCULO 30

BALÓN QUE TOCA AL ÁRBITRO

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 un jugador en su meta, llevando el balón, que está en juego, toca al árbitro, debe concederse el saque de 22.

Cuando el balón, estando en juego y no siendo llevado por ningún jugador, toque al árbitro, 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.

ARTÍCULO 31

RETENIDO EN META

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.

ARTÍCULO 32

HACER PASAR EL BALÓN
LA LINEA DE META PROPIA

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), 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).

ARTÍCULO 33

FALTAS EN LA META

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 5 metros de la línea de meta, frente al punto en que se haya cometido la falta.

ARTÍCULO 34

JUEGO DESLEAL O INCORRECTO

Está prohibido:

- a) El juego desleal: puntapiés, zancadillas y puñetazos. Su-
jetar 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

lo 19, f). A la primera falta, amonestará al jugador o le expulsará del campo. A la segunda, DEBE expulsarlo 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.

ARTÍCULO 35

PÉRDIDA DE TIEMPO

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).

ARTÍCULO 36

IRREGULARIDADES NO PREVISTAS

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 continuar el juego; en el otro, ordenará una «melée» en el sitio donde se produjo la irregularidad o se violó el espíritu del reglamento.



The first part of the paper discusses the importance of understanding the local context in which a project is implemented. This includes a thorough understanding of the community's needs, values, and culture. It is essential to engage with the community from the very beginning, ensuring that their voices are heard and their input is valued. This process of community engagement is not a one-time event but a continuous one that evolves as the project progresses.

The second part of the paper explores the challenges that often arise in community-based projects. These challenges can range from a lack of resources to a lack of trust between the project team and the community. It is important to recognize these challenges early on and to develop strategies to address them. For example, building trust can be achieved through transparency, honesty, and a willingness to listen to the community's concerns.

The third part of the paper discusses the importance of having a clear vision and a well-defined plan. This includes setting specific, measurable, achievable, relevant, and time-bound (SMART) goals. A clear plan also involves identifying the roles and responsibilities of the project team and the community. This ensures that everyone is working towards the same goals and that the project is well-organized and efficient.

The fourth part of the paper discusses the importance of monitoring and evaluation. This involves regularly assessing the progress of the project and the impact it is having on the community. This information is used to make adjustments to the plan as needed and to ensure that the project is staying on track. Monitoring and evaluation also provide a way to measure the success of the project and to share the results with the community and other stakeholders.

The fifth part of the paper discusses the importance of sustainability. This means ensuring that the project's benefits are long-lasting and that the community is able to maintain the project's results on their own. This can be achieved by building the capacity of the community, transferring knowledge and skills, and ensuring that the project is financially sustainable.

In conclusion, the paper emphasizes the importance of a community-centered approach to project implementation. This approach involves listening to the community, engaging them in the process, and ensuring that their needs and values are at the center of the project. By following these principles, project teams can increase the likelihood of a successful and sustainable project.

ÍNDICE

Página.

Campo de juego	1
Art. 1.º.—Plano del Campo	1

PRIMERA PARTE

Art. 2.º.—Terminología	2
------------------------------	---

SEGUNDA PARTE

Art. 3.º.—Terreno	6
» 4.º.—Balón	6
» 5.º.—Equipo de los jugadores	6
» 6.º.—Árbitro y jueces de línea	7
» 7.º.—Tanteo	7
» 8.º.—Duración de los partidos	7
» 9.º.—Sorteo del campo	7
» 10.—Misión del árbitro	7
» 11.—Misión de los jueces de línea	10

TERCERA PARTE

Art. 12.—Número de jugadores	11
» 13.—Manera de jugar	11
» 14.—Adelantado	12
» 15.—«Melée»	12
» 16.—Retenido	14
» 17.—Fuera de juego (off-side)	15
» 18.—En juego	17
» 19.—Carga y obstrucción	17
» 20.—Permanecer echado sobre el balón	18
» 21.—Saque del centro	18
» 22.—Saque de veintidós	19
» 23.—Golpe franco	19

Art. 24. — Golpe de castigo	21
» 25. — Puntapié para transformación de ensayo	22
Suplemento a los artículos 23 y 25	22
Idem a los artículos 25, 24 y 25	22
» 26. — Ensayo	22
» 27. — «Touche»	25
» 28. — Balón arrojado voluntariamente fuera	24
» 29. — Lateral de meta	24
» 30. — Balón que toca al árbitro	25
» 31. — Retenido en meta	25
» 32. — Hacer pasar el balón la línea de meta propia ..	26
» 33. — Faltas en la meta	26
» 34. — Juego desleal o incorrecto	26
» 35. — Pérdida de tiempo	27
» 36. — Irregularidades no previstas	27



The first part of the paper discusses the importance of understanding the local context in which a project is implemented. This includes a thorough understanding of the community's needs, values, and culture. It is essential to engage with the community from the very beginning, ensuring that their voices are heard and their input is valued. This process of community engagement is not a one-time event but a continuous one that evolves as the project progresses.

The second part of the paper explores the challenges that often arise in community-based projects. These challenges can range from a lack of resources to a lack of trust between the project team and the community. It is important to recognize these challenges early on and to develop strategies to address them. For example, building trust can be achieved through transparency, honesty, and a willingness to listen to the community's concerns.

The third part of the paper discusses the importance of having a clear vision and a well-defined plan. This includes setting specific, measurable, achievable, relevant, and time-bound (SMART) goals. A clear plan also involves identifying the resources needed to achieve these goals and the roles and responsibilities of the project team. It is important to communicate this plan to the community and to seek their input and feedback.

The fourth part of the paper discusses the importance of monitoring and evaluation. This involves tracking the progress of the project and assessing its impact on the community. Monitoring and evaluation should be done regularly and should involve the community in the process. This allows the project team to identify any problems early on and to make adjustments as needed.

The fifth part of the paper discusses the importance of sustainability. This involves ensuring that the project's benefits are long-lasting and that the community is able to maintain and improve upon the project's results. This can be achieved through capacity building, where the community is given the skills and knowledge needed to manage the project themselves.

In conclusion, the paper emphasizes the importance of a community-centered approach to project implementation. This approach involves understanding the community's needs, engaging with the community, having a clear vision and plan, monitoring and evaluating the project, and ensuring sustainability. By following these principles, project teams can increase the likelihood of a successful and impactful project.

