

REGLAMENTO  
DEL JUEGO DE  
FOOT-BALL ASSOCIATION  
Y SU APLICACIÓN

---

Traducción del Reglamento aprobado  
por el Colegio de Referées de Inglaterra, con las decisiones oficiales  
é instrucciones para jugadores, Referées y Secretarios.

---

EDITADO Y APRÓBADO POR LA UNIÓN ESPAÑOLA  
DE CLUBS DE FOOT-BALL

---

SAN SEBASTIAN  
Establecimiento Tipográfico de Martín, Mena y C.<sup>a</sup>  
Año 1913

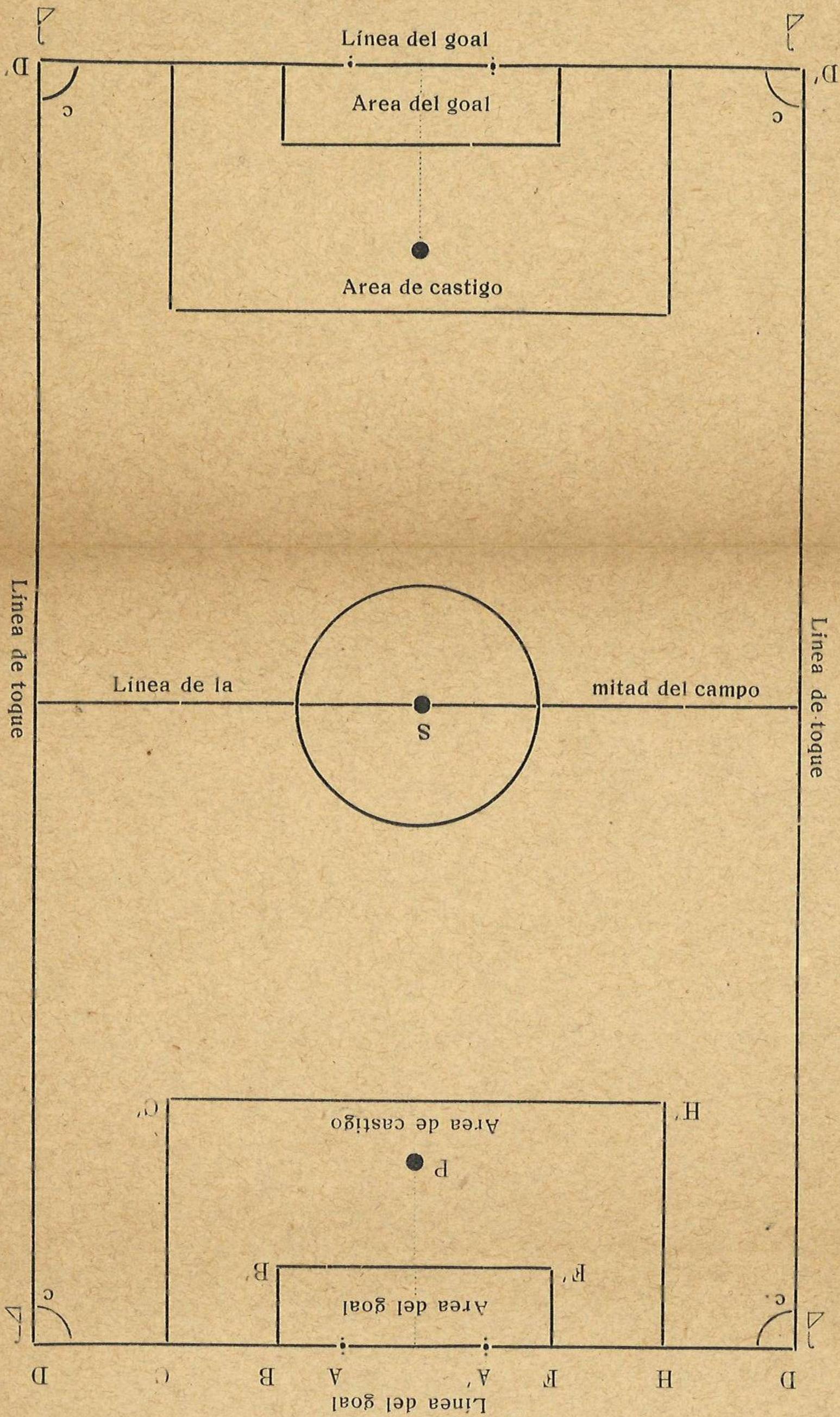
C 91 13

# ÍNDICE

---

	<u>Págs.</u>
REGLA I.—Numero de jugadores, dimensiones del campo, puertas, área del goal, área de castigo, dimensiones del campo de juego y peso del balón.	5
REGLA II.—Duración de los partidos, elección de goals y el saque ó salida.....	9
REGLA III.—Cambio de campos, descanso y reanudar el juego.....	10
REGLA IV.—Cómo se gana un goal.....	12
REGLA V.—Poner en juego el balón .....	14
REGLA VI.—Fuera de juego (off-side).....	16
REGLA VII.—Saque de goal (goal-kick) y saque á patada de esquina (corner kick).....	21
REGLA VIII.—El portero (goal-keeper).....	22
REGLA IX.—Faltas, zancadillas, patadas, saltos, manos, agarrar, empujar, cargar por la espalda.....	23
REGLA X.—Golpe franco ó patada libre (free-kick).....	28
REGLA XI.—Goal que puede ser ganado de un golpe franco (free-kick) .....	30
REGLA XII.—Calzado, defensas, etc.....	32
REGLA XIII.—Deberes y derechos del Referée.....	34
REGLA XIV.—Deberes y derechos de los jueces de línea.....	39
REGLA XV.—El balón está en juego hasta que una decisión sea dada.....	41
REGLA XVI.—Reanudación del juego después de una suspensión temporal.....	42
REGLA XVII.—Patada ó saque libre (free-kick), patada de castigo (Penalty kick).....	43

# Plano del campo de juego



- D D'** **Líneas de toque.** Son las que indican la longitud del campo. Sus dimensiones oscilan entre 91,44 m. (dimensión mínima) y 118,87 m. (dimensión máxima). Para partidos internacionales son necesarios 100,58 m. que es la dimensión media que se puede adoptar.
- D D**  
**y D' D'** **Líneas de goal.** Son las que señalan la anchura del campo. Sus dimensiones oscilan entre 45,72 m. (dimensión mínima) y 91,44 m. (dimensión máxima). Puede adoptarse como término medio la medida 63,75 m. que es el **mínimum** para partidos internacionales.
- A A'** Señala los puntos donde deben ir colocados los postes del goal.
- A B** Distancia de 5,50 m. tomada desde el poste del goal y que sirve para limitar el area del goal en unión de la línea.
- B B'** Que se tirará perpendicular á la línea de goal y cuyas dimensiones serán también 5,50 m.  
Tirando desde el otro poste del goal otras dos líneas idénticas á las anteriores (A' F y F F') y uniendo los dos extremos B' y F' con una línea paralela á la de goal quedarán señalados los límites del **area del goal**.
- A C** Distancia de 16,46 m. tomados desde el poste A del goal, que sirve para limitar el area de castigo en unión de la línea.
- C C'** Que se tirará perpendicular á la línea de goal y cuyas dimensiones son también 16,46 m. Tirando desde el otro poste A' otras dos líneas idénticas á estas (A H y H H') y uniendo los dos extremos H' y C' quedará limitada el **area de castigo**.
- c** Señala el sitio desde donde se tira la patada de esquina (corner). Esta pequeña area se forma tomando un radio de 0,914 m. y describiendo con él desde el ángulo donde está colocada la bandera un arco de circunferencia.
- P.** Señala el punto desde donde se tira la patada de castigo (penalty). Debe estar colocado enfrente de la mitad del goal y su distancia hasta la línea de goal será 10,97 m.
- S.** Señala el punto medio de la línea divisoria de los dos campos, desde cuyo punto se trazará un círculo de 9,15 m. de radio. En el punto S es donde se coloca el pelotón para la salida, tanto al empezar el partido como al ganar un goal.



---

# REGLAS

## FOOT-BALL ASSOCIATION

### Y SU APLICACIÓN

---

#### REGLA I

*Número de jugadores.*—Los partidos se juegan por dos bandos de once jugadores cada uno.

*Dimensiones del campo.*—El campo es un rectángulo sujeto á las dimensiones siguientes. Longitud máxima 130 yardas (118,87 metros), mínima 100 yardas (91,44 metros); anchura máxima 100 yardas (91,44 metros), mínima 50 yardas (45,72 metros). Todas las líneas del campo deben de ser marcadas de una manera visible. Los lados más largos del rectángulo se llaman líneas de toque (touch line) y las otras dos, líneas del goal (goal lines). En cada ángulo se colocará una bandera, cuyo palo no tenga menos de 5 pies de altura (1,53 metros). El campo se divide en dos mitades por una línea paralela á

las llamadas de goal. La mitad de esta línea será el centro del campo, que se marcará debidamente y á su alrededor se formará un círculo de un radio de 10 yardas (9,15 metros).

*Puertas ó goals.*—Cada uno de éstos debe estar formado por dos postes derechos fijados en la línea de goal, equidistantes de las banderas de las esquinas, separados entre sí por una distancia de 8 yardas (7,315 metros) y unidos en su parte superior por una barra ó larguero, colocado á 8 pies (2,435 metros) del suelo. La anchura máxima de los postes y del larguero debe ser de 5 pulgadas (0,127 metros).

*Area del goal.*—A 6 yardas (5,486 metros) de cada poste del goal, se trazarán unas líneas de otras 6 yardas (5,486) perpendiculares á la del goal y unidas en sus extremos por una línea paralela á la del goal. El rectángulo así formado será el Area del goal.

*Area de castigo ó «Penalty».*—Perpendiculares á la línea de goal y á 18 yardas (16,459 metros) de cada uno de los palos del mismo, se trazarán otras dos líneas, también de 18 yardas de longitud, uniéndolas en sus extremos por otra línea paralela á la del goal. Este rectángulo forma el Area de Castigo. Debe hacerse una marca frente al centro del goal y á 12 yardas (10,972 metros) de la línea del mismo que será la marca desde donde se efectuará el golpe de castigo (penalty kick).

*El balón.*—La circunferencia del pelotón no debe

ser menor de 27 pulgadas (0,685 metros) ni mayor de 28 (0,711 metros). La cubierta debe de ser de cuero, y no debe emplearse en su construcción ningún material que pueda ofrecer peligro á los jugadores.

*Dimensiones del campo de juego y peso del balón en partidos Internacionales.*— Las dimensiones del campo deben de ser:

Longitud máxima: 120 yardas (109,72 metros).

Id. mínima: 110 yardas (100,58 metros).

Anchura máxima: 80 yardas (73,15 metros).

Id. mínima: 70 yardas (63,75 metros).

Al empezar el partido, el pelotón debe pesar de 13 á 15 onzas.

### Decisiones oficiales

No deben usarse palos de banderas con la extremidad puntiaguda. (Junta internacional 16 Junio de 1902).

### Instrucciones para Referées

Rehusar, sancionar un match en el que haya peligro para los jugadores por el estado del terreno. Los palos de bandera cortos son peligrosos, por esta razón su altura mínima debe de ser de 5 pies (1,53 metros). El Referé no debe de permitir que se

quite la banderola que marca el «corner» (la esquina), aunque sea para conveniencia del jugador que efectúa el «corner kick» (patada de esquina). El Referée debe amonestar al jugador que intencionalmente cambia de lugar banderolas ó barras del goal, y en caso de reincidencia expulsar al culpable del campo.

### **Instrucciones para Secretarios**

Las dimensiones más generales del campo de juego son de 115 yardas (105,15 metros) por 75 (68,58 metros) Procurar que, á ser posible, tenga terreno nivelado el jugador que verifica el corner kick (patada de ángulo). En tiempo lluvioso debe facilitarse serrín á los porteros. La línea de goal debe de estar marcada de esquina á esquina incluyendo el goal. Es de necesidad en todos los campos de juego una línea central divisoria. Asegurarse que en cada esquina esté marcada el área de una yarda (0,9144 metros) dentro de la cual se verifica la patada de esquina «corner». La superficie de los palos y barras de los goals no debe de exceder de 5 pulgadas (0,127 metros) de ancho. Ningún material que no sea rígido debe emplearse como larguero. Se cuidará especialmente de la red del goal. Los palos y largueros deben estar pintados de blanco. Las banderolas de las esquinas deben de ser de tonos claros.

Examinar si las redes de goal están bien colocadas y sujetadas en tierra, y que no haya agujeros por donde pueda escaparse el pelotón. El balón lo facilita el Club de la localidad. Examinar si está bien inflado y si hay otros á mano de reserva.

## REGLA II

*Duración de los partidos.*—De no haberse estipulado nada en contrario la duración es de 90 minutos.

*Elección de goals «puertas».*—El favorecido por la suerte tiene opción á elegir el goal ó la salida.

*El saque ó salida (kick off).*—El partido empieza por un saque hecho desde el centro del campo en dirección á la línea de goal contraria; ningún jugador del bando opuesto puede aproximarse á más de 10 yardas (9,14 metros) del balón hasta que se haya hecho el saque ni hasta entonces le está permitido á ningún jugador de los dos bandos atravesar el centro del campo de juego en dirección al goal opuesto.

### Decisiones oficiales

El Referée tiene facultad para prolongar el partido en compensación de la pérdida de tiempo ocasionada por accidente ú otra causa, informando á los dos capitanes de su decisión. Debe tomar nota del bando que efectuó la salida. (Leer instrucciones para Referées, regla 13).

El Referée debe tener en cuenta que no se debe conceder un golpe franco (free kick) por infracción de esta regla. Es su deber hacer que el saque se haga bien, en dirección al goal contrario, no permitiendo que se haga hacia atrás.

Una vez que el saque se hizo debidamente los demas jugadores pueden enviar el balón en cualquiera dirección.

Si en su opinión el balón no ha dado vuelta sobre si mismo ó no ha sido despedido por lo menos á una distancia igual á su circunferencia, debe ordenar que se haga nuevamente el saque.

### **Instrucciones para jugadores**

Muchos jugadores, tan pronto como oyen el silbido de salida se precipitan dentro del círculo de 10 yardas (9,14 metros). Esto no se puede hacer porque el partido comienza, no cuando silba el Referée, sino cuando se ha verificado el saque.

### **REGLA III**

*Cambio de campos.*—Debe solo cambiarse á mitad del partido.

*Descanso.*—El descanso concedido á la mitad del partido no debe exceder de 5 minutos, pero el Referée puede prolongarlo.

*Reanudar el juego.*—Cuando se ha marcado goal, corresponde el saque ó salida al bando contrario. Después del descanso corresponde al bando contrario al que lo efectuó al comenzar el partido. Debe siempre observarse lo establecido en la regla 2.

### Decisiones oficiales

A mitad del partido tienen derecho los jugadores á un descanso de 5 minutos. (Council, 15 Enero de 1906).

### Instrucciones para Referées

El Referée está autorizado para impedir la pérdida deliberada de tiempo. (Leer regla 13).

### Instrucciones para jugadores

En los partidos que por estar empatados es necesario prolongar el tiempo media hora más, los capitanes echarán nuevamente á suertes para la elección de campos, cambiándose el terreno al cuarto de hora.

## REGLA IV

*Cómo se gana un goal.*—Fuera de las excepciones que se indican en estas reglas, se gana un goal cuando la pelota pasa entre los dos palos y por debajo del larguero, siempre que no se haya hecho uso para conseguirlo de las manos ó brazos. Si durante el partido y por cualquier causa el larguero del goal cayese, el Referée tiene facultad para conceder un goal si, á juicio suyo, el balón hubiera pasado por debajo de la barra, si ésta no hubiera caído.

*Cuando el balón rebota en los palos, larguero, etcétera.*— Si la pelota rebota en los palos, larguero ó asta de las banderas y vuelve al campo, está en juego; igualmente cuando el pelotón pega en el Referée y jueces de línea, si se encuentran dentro del campo, se considera que está en juego.

El balón está fuera de juego cuando cruza las líneas de goal ó de toque, bien sea por tierra ó por el aire.

### Decisiones oficiales

Para estar considerado fuera de juego, todo el pelotón debe haber atravesado la línea de toque ó de goal.

## Instrucciones para Referées

El pelotón puede haber rodado todo lo largo de la línea de goal, y hasta en su mayor parte haberla atravesado y, sin embargo, no haber pasado á goal.

Al coger el balón ó darle un puñetazo hacia fuera, el goalkeeper permite algunas veces que el balón entre en el aire dentro del goal. Si el Referée está colocado en buen sitio para poder juzgar con certeza, y á su juicio todo el balón ha entrado, debe conceder el goal. Esto es muy difícil de juzgar, á no ser que se esté colocado muy cerca; de aquí la necesidad de que el Referée siga al pelotón por el campo de juego, y procure tomar una vista de costado cuando cree que un shot va á tener lugar, ó hay una escaramuza frente al goal.

La pelota que ha tocado al Referée ó jueces de línea cuando están dentro del campo de juego, se considera en juego, aun cuando de no haberlos tocado hubiera salido de la línea de goal ó de toque. Los jueces de línea deben de seguir el juego procurando estar fuera del campo.

Cuando el pelotón ha atravesado en el aire las líneas de toque ó de goal, aunque caiga dentro de campo, está fuera de juego.

### Instrucciones para Secretarios

Queda plenamente demostrado con esta regla, la necesidad de que esté bien marcada la línea de goal entre los palos de la puerta ó goal. El larguero ó barra del goal debe de estar fuertemente asegurado á los dos palos.

### Instrucciones para jugadores

El balón puede rodar á lo largo de las líneas de goal ó de toque y estar en juego; tiene que haber atravesado por completo estas líneas para estar fuera de juego.

### REGLA V

*Poner en juego el balón.*—Cuando la pelota haya traspasado las líneas de toque, un jugador del bando opuesto al que lo hizo salir lo arrojará dentro del campo, desde el punto de la línea en que salió fuera.

Para efectuarlo, el jugador se colocará en la línea de toque dando cara al campo de juego, y arrojará el balón por encima de su cabeza con las dos manos y en cualquier dirección, y estará en juego cuando haya caído dentro del campo.

Si al arrojar el balón éste entra directamente al goal, el tanto no es válido. El jugador que lo arroja al campo ó sea el que lo pone en juego, no puede volverlo á tocar, hasta tanto no lo haya hecho algún otro jugador.

Esta regla queda cumplida cuando el jugador en el momento de tirar el pelotón tiene cualquier parte de ambos pies sobre la línea de toque.

### **Instrucciones para Referées**

Los jueces de línea deben de señalar con su banderola el sitio en que salió fuera la pelota y colocarse detrás del jugador que la pone en juego para vigilar si lo ha verificado bien. Si no lo verifica como es debido, el Referé concederá una patada libre (free-kick).

Se considera mal tirado cuando lo ha hecho por encima del hombro ó dando el impulso con una sola mano, no haciendo uso de la otra más que para dar dirección al balón, ó si el jugador no tiene alguna parte de ambos pies sobre la línea de toque, ó si solamente dejó caer el balón en lugar de arrojarlo. Debe colocarse de frente al campo.

### **Instrucciones para Secretarios**

Facilitar á los jueces de línea banderolas de colores claros.

## Instrucciones para jugadores

La costumbre de reclamar el balón para arrojarlo al campo está muy extendida y es innecesaria. *El juez de línea debe dar su decisión*, y todas las reclamaciones del mundo no pueden alterarla, á no ser que el Referée crea necesaria su intervención.

### REGLA VI

*Fuera de juego (off-side).*— Cuando un jugador ha tocado el pelotón ó lo pone en juego desde la línea de toque, cualquier otro jugador de su mismo bando que se halle en aquel momento más cerca que él de la línea de goal contraria, está fuera de juego, y no puede tocar el balón, ni impedir en ninguna forma que le toque un contrario, ni intervenir en el juego hasta que la pelota haya sido jugada por uno ó varios jugadores.

Se exceptúa de esta regla el jugador que en el momento de haber sido lanzado al campo el balón ó de haberlo jugado un compañero suyo, tiene entre él y la línea de goal contraria tres adversarios por lo menos.

Un jugador no está fuera de juego (off-side) cuando se verifica el saque de goal (goal-kick), el de esquina (corner-kick); cuando el último jugador que ha tocado el balón es un contrario, ó cuando se

encuentra dentro de su propia mitad del campo, en el momento en que el balón ha sido jugado ó arrojado al campo desde la línea de toque, por cualquiera de su bando.

### Decisiones oficiales

No infringe esta Regla ningún jugador por el hecho de encontrarse fuera de juego (off-side), sino solamente, cuando estando en off-side, interviene en alguna forma en el juego. (Council, Diciembre 14, 1903).

Cuando un jugador empuja ó echa zancadilla á un contrario que se encuentra en off-side dentro del área de castigo (penalty) y que no trata de tocar el pelotón ni de obstruir, debe concederse un golpe de castigo (penalty-kick).

Se puede colocar una banderola en cada lado del campo y enfrente de la línea divisoria del mismo, pero separada por lo menos de una yarda (0,9144 metros) de la línea de toque y sobre un palo de una altura mínima de 5 pies (1,53 metros).

### Instrucciones para Referées

Un jugador que se encuentra dentro de su mitad de campo, en el momento que el balón fué jugado, no puede estar en off side. Debe tenerse en cuenta

no el sitio en que se encuentra el jugador cuando toca al balón, sino el sitio donde se encontraba cuando el balón fuè jugado por uno de su bando.

Un Referée puede perder de vista durante el juego las posiciones de los contendientes en cada jugada, pero debe entrenarse á fijar por intuición todos los cambios.

Si un jugador está en línea con el balón ó detrás de él cuando éste ha sido jugado, no puede estar nunca fuera de juego (off-side), pero sí cabe estarlo cuando se encuentra más adelantado.

Aunque un jugador no puede estar en off-side cuando es un contrario el último que ha tocado el balón, ó cuando tiene lugar un saque de goal ó de corner, ésta excepción cesa en el momento que un segundo jugador de su propio bando ha tocado el balón; de manera que un jugador que no se encuentra off-side cuando se tira un corner, puede sin haberse movido, estar en off-side tan pronto como el balón haya sido tocado por otro de su bando.

Un jugador siguiendo á otro de su propio campo que lleva el balón, no puede estar en off-side.

Los jugadores pueden encontrarse en off-side cuando se verifica un golpe de castigo (penalty kick) un golpe franco (free-kick) ó se pone en juego la pelota desde la línea de toque.

En el momento que un contrario toca al balón pone á un jugador de fuera de juego en juego, pero mientras dicho jugador se encuentre fuera de juego

(off-side) le está prohibido intervenir en ninguna forma con un contrario ó en el juego.

Si un jugador se encuentra en off-side, continúa en off-side hasta que el balón haya sido jugado nuevamente, aunque en ese intervalo se hayan colocado entre él y la línea de goal contraria suficiente número de adversarios.

La Junta Internacional ha decidido que un jugador que se encuentra en off-side, no debe intervenir ni dificultar el juego, y que puede ser castigado si por cualquier motivo su presencia es causa de intervención en el juego.

Cuando se verifica el saque de cualquiera de los goals, ningún jugador está en off-side.

La colocación de banderolas que marquen la línea divisoria del campo es discrecional. Su objeto es ayudar al Referée y Jueces de línea, para que puedan con más facilidad determinar dónde está la línea divisoria de los dos campos (cuando esta línea divisoria está borrosa ó se encuentran lejos de ella).

### **Instrucciones para jugadores**

Un jugador que se encuentra dentro de su propio campo en el momento que el balón ha sido jugado no puede estar off-side.

Un jugador que se encuentra fuera de juego (off-side) no puede colocarse por sí mismo dentro de

juego. Esto solamente se verifica para él de tres maneras: 1.<sup>a</sup> Si un contrario acaba de tocar el balón. 2.<sup>a</sup> Si se encuentra detrás del balón cuando lo vuelve á jugar uno de sus compañeros. 3.<sup>a</sup> Si tiene tres adversarios entre él y la línea de goal contraria en el momento que un compañero suyo que se encuentra más distante que él acaba de jugar el balón.

Una pelota que rebota en los palos del goal, no coloca á un jugador en juego, si se encontraba fuera de juego en el momento que se tocó el balón la última vez.

Tener cuidado de que haya, cuando el balón es jugado por un compañero, tres adversarios delante vuestro, ó de que estéis colocados en línea ó detrás del balón.

¿Puede haber algo más sencillo?

Si un contrario juega el balón ó éste le toca á él en cualquier forma que sea, os encontráis en juego, estéis donde estéis, pero mientras os encontráis en off-side no podéis molestar al adversario, ni estacionaros cerca del goalkeeper ni de ningún otro adversario en forma de embarazar sus movimientos ó dificultar vea el balón. Cuando un jugador se encuentra en off-side es su deber separarse para no intervenir en ninguna forma con un contrario ó en el juego, y no hacer ningún movimiento que pueda ser interpretado como que va á intervenir.

## REGLA VII

*Saque de goal (goal-kick.)*—Cuando el balón ha sido lanzado fuera de la línea de goal por un jugador del bando opuesto, hará el saque cualquiera de los jugadores del bando á que corresponde el goal desde la mitad del área de goal más próxima al sitio por donde el balón salió del campo.

*Saque á patada de esquina (corner kick).*—Si el balón ha salido de la línea de goal lanzada por un jugador del bando á quien pertenece el goal, un jugador contrario hará el saque desde dentro del radio de una yarda (0,914 metros) á contar desde el banderín colorado en el ángulo más próximo del lado que salió.

En cualquiera de estos dos casos ningún contrario puede colocarse á distancia menor de 6 yardas (5,50 metros) del balón hasta que la patada haya sido dada.

### Decisiones oficiales

El banderín de la esquina no puede ser movido de su sitio para tirar el «corner».

### Instrucciones para Referées

Es deber del Referée fijarse de qué lado ha salido el balón y hacer que los «corners» sean tirados debidamente.

Si al tirar el corner el balón rebota en los palos del goal, el jugador que lo haya tirado no puede tocarlo nuevamente hasta que no haya sido jugado por algún otro.

No permitir que se efectúe un saque de goal ó de «corner» mientras algún jugador contrario esté más cerca de 6 yardas (5,50 metros) del balón.

### Instrucciones para Secretarios

Hacer que esté debidamente marcada el área de una yarda 0,91 para los saques de esquina (corners).

### Instrucciones para jugadores

Los contrarios deben tener en cuenta que no deben colocarse más cerca de 6 yardas (5,50 metros) del balón.

### REGLA VIII

*El portero (goal-keeper).*— El goal-keeper puede, dentro de su área de castigo, usar las manos, pero no llevar con ellas el balón más de dos pasos.

*Cargar al goal-keeper.*— El portero no puede ser cargado excepto cuando tiene el balón, obstruye el paso á un contrario ó ha salido fuera de su área de goal.

*Cambio de goal-keeper.*—Puede cambiarse de portero durante el partido, pero debe advertirse primeramente al Referée de este cambio.

### Decisiones oficiales

Por llevar el balón se entiende cuando el portero ha dado más de dos pasos reteniéndolo entre sus manos ó balanceándolo en una de ellas.

Si el goal-keeper ha sido cambiado sin notificarlo al Referée y el nuevo portero hace uso de las manos dentro del área de castigo, se concederá un golpe de castigo (penalty kick). Leer la Regla XVII (Junta internacional 17 Junio 1901).

### Instrucciones para Referées

El portero no puede andar llevando el balón en la mano; después del segundo paso debe castigársele.

El portero no puede hacer uso de las manos fuera de su área de castigo.

Si por una patada larga dada desde su propio campo, el goal-keeper hace pasar el balón dentro del goal contrario, no será nunca goal. En este caso se hará el saque de goal.

El castigo por llevar la pelota es una patada libre ó golpe franco (free-kick) y no un golpe de castigo (penalty).

Si el goal-keeper obstruye el paso á un contrario, puede ser cargado aun en su área de goal.

Evitar que el portero sea cargado indebidamente, puesto que él no puede protegerse, por prestar toda su atención al «shot» que le han lanzado.

Debe tomarse nota especial de que un goal-keeper puede ser cargado cuando está fuera del área de goal.

Asimismo debe anotarse quién comienza el partido como portero y no permitir que ningún otro actúe de tal, hasta que el cambio le haya sido notificado.

### **Instrucciones para Jugadores**

El goal-keeper debe de tener presente que puede ser cargado tan pronto como sale del área del goal. Mientras esté dentro de su área y no obstruya el paso á un contrario ó no retenga el balón en sus manos, está protegido por esta Regla. Deshacerse del balón lo antes posible es el mejor consejo que se le puede dar.

Si se cambia de portero durante el partido hay que notificarlo al Referée inmediatamente, así como de cualquier otro cambio siguiente.

## REGLA IX

*Faltas, zancadillas, patadas, saltos.*—No está permitido el echar zancandillas, dar patadas ó saltar sobre un jugador.

*Manos.*—Un jugador (exceptuando el portero) no puede tocar intencionadamente el balón con las manos.

*Agarrar, empujar.*—No está permitido agarrar ó empujar con las manos á un contrario.

*Cargar.*—Cargar está permitido, pero no debe hacerse ni violenta ni peligrosamente.

*Cargar por la espalda.*—No está permitido como el contrario no esté intencionadamente obstruyendo el paso.

### Decisiones oficiales

Por zancadilla se entenderá hacer caer intencionadamente á un contrario por medio de las piernas ó agachándose delante ó detrás de él.

La ley debe ser rigurosamente aplicada por el Referée para evitar procedimientos incorrectos y para que los culpables no queden sin el correspondiente castigo.

Se entiende por «manos» el hacer uso de ellas ó de los brazos intencionadamente para retener ó impulsar el balón.

Pueden darse casos de: manos, empujar, zancadilla, patada, de agarrar á un adversario ó cargarle por la espalda, hechos sin intención, y si es así no debe concederse el «penalty». (Junta Internacional 16 Junio 1902).

Se entiende también por agarrar, el obstruir el paso á un jugador con la mano ó con cualquier parte del brazo extendida fuera del cuerpo.

No se comete la falta de cargar por la espalda, cuando un jugador llevando el balón toca á otro por la espalda, á no ser que se haya visto la intención de cargar al otro jugador.

El Referée es el único juez de si ha habido ó no intención, pero se ha notado que muchos Referées en su deseo de que el juego sea llevado con entera corrección, interpretan la Regla demasiado estrictamente, y por consecuencia detienen muchas veces el juego innecesariamente.

Cuando un jugador da vuelta en forma que mira á su propio goal para evitar que le quiten el balón, ó se coloca así obstruyendo el paso intencionadamente, puede ser cargado por la espalda.

### **Instrucciones para Referées**

La Regla 9.<sup>a</sup> es de verdadera importancia, pues cumpliéndola estrictamente, el Referée puede evitar que se juegue con rudeza. Puede parar el juego

cuando lo crea oportuno y conceder un golpe franco (free-kick) ó amonestar á un jugador ó las dos cosas á la vez cuando un jugador observa una conducta poco caballerosa ó juega en forma peligrosa que puede ocasionar lesiones.

El golpe franco se tomará desde el punto en que se infringió la 'Regla.

Saltar sobre un contrario tiene que ser necesariamente intencionado y es diferente de saltar para alcanzar el balón.

En lo referente á manos es importante notar que debe castigarse la falta intencionada. Esto debe hacerse pronto y estrictamente.

En ninguna circunstancia se puede empujar á un adversario con las manos ó brazos. Hacer uso de la rodilla contra un jugador es muy peligroso y debe ser severamente castigado.

Está siempre permitido el cargar cuando no se hace en forma violenta ó peligrosa.

Un jugador puede ser cargado por la espalda, aunque esté dando cara á su goal ó no, cuando intencionadamente obstruye el paso á un adversario, pero la carga no debe ser en ningún caso ni violenta ni peligrosa.

### **Instrucciones para Secretarios**

Notificar á la Junta Directiva la mala conducta ó comportamiento de cualquier jugador. Si reincide,

el Club no debe permitir que siga perteneciendo a la Sociedad, pues no solamente su conducta merece castigo, sino que el mal nombre recaerá sobre el Club y puede siempre ocasionar disgustos.

Imponer toda su autoridad para evitar que los jugadores empleen palabras groseras, ó hagan observaciones al Referée ó sobre el Referée dentro y fuera del campo.

### Instrucciones para jugadores

Jugar caballerosamente. Procurar no impacientarse, ni irritarse nunca. No hablar. Al reclamar decir lo que se reclama, pues el gritar falta (foul) puede significar cualquiera de las muchas faltas. Si es «manos» decir manos, etc. El Referée sabe así lo que deseáis.

En ninguna circunstancia se puede empujar á un contrario con las manos ó brazos, ni hacer uso contra él del codo ó de la rodilla. Cargar siempre noblemente. Aunque un contrario obstruya el paso intencionadamente, no hay derecho á cargarle en forma que pueda ocasionarle daño. Si los jugadores emplearan más habilidad y menos cargas, el juego sería más limpio y no habria accidentes tan frecuentes.

### REGLA X

*Golpe franco ó patada libre (free-kick).*—Cuando se concede un golpe franco ningun jugador del

bando contrario puede acercarse á menos de 6 yardas (5,50 metros) del balón, á no ser que estén en su propia línea de goal.

Para considerar al balón en juego, debe haber rodado sobre sí mismo, ó haber recorrido un espacio igual á su circunferencia.

El jugador que hace el saque no puede tocar el balón por segunda vez, hasta que no lo haya hecho otro jugador.

Caen dentro de esta Regla el saque de salida, de corner y de goal, (exceptuando lo prevenido en la regla 2.<sup>a</sup>).

### Instrucciones para Referées

Es deber del Referé obligar á que el golpe franco sea hecho desde el punto debido y que no se verifique hasta que dé la señal.

El golpe franco debe tomarse sin dilación. Nada detiene tanto el juego como la pérdida de tiempo en el golpe franco. No es justo esta pérdida de tiempo, teniendo en cuenta que se puede conseguir un goal de un golpe franco (free-kick) concedido por infracción de la regla 9.<sup>a</sup>.

No se permite dar la patada mientras el balón se mueva.

## Instrucciones para jugadores

Hay que esperar la señal del Referée antes de efectuar el golpe franco ó el saque de goal.

Hasta que la patada haya sido dada, los contrarios no pueden acercarse á menos de 6 yardas (5,50 metros) del balón.

## REGLA XI

*Goal que puede ser ganado de un golpe franco (free-kick).*—Puede ganarse un tanto de un golpe franco cuando ha sido concedido por infracción de la regla 9.<sup>a</sup>, pero no cuando ha sido concedido por alguna otra causa.

## Instrucciones para Referées

Debe tomarse nota especial de que puede ganarse un goal directo de un golpe franco (free-kick), aunque el balón haya ó no tocado á un jugador de cualquiera de los dos bandos, si dicho golpe franco ha sido concedido por zancadillas, patadas, saltar sobre un jugador, agarrarle, empujarle, cargarle violenta ó peligrosamente, indebidamente por la espalda ó tocar intencionadamente el balón (infracciones de la regla 9.<sup>a</sup>)

Pero debe tenerse en cuenta que una patada libre (golpe franco) concedido por cualquier otra infracción de reglas no se comprende en esta ley. Recordar que no se puede conceder un goal directo de saque de salida (kick off), de esquina (corner), ó de goal, ni por golpes francos concedidos por las siguientes infracciones de Reglas:

a) Por tocar un jugador segunda vez el balón antes que lo haya hecho algún otro, al poner en juego el balón, al tirar el golpe franco ó el de castigo.

b) Por jugar el balón estando en off-side.

c) Por haber llevado el goal keeper en la mano el balón más de dos pasos.

d) Por cargar al goal-keeper á destiempo, siendo por otra parte una carga debidamente dada.

e) Por tocar el balón antes que éste haya tocado el suelo, al ser puesto en juego.

f) Por no haber enviado el balón hacia adelante al tirar un penalty.

g) Por no poner en juego el balón en forma debida.

h) Por jugar en una forma peligrosa, pero no lo suficiente para justificar una pena rigurosa (regla 13).

### **Instrucciones para jugadores**

Deben tener presente que es válido el goal directo conseguido de un golpe franco concedido por infracciones de la regla 9.<sup>a</sup>

## REGLA XII

*Calzado, defensas, etc.*—No está permitido usar en las botas y defensas, clavos que no estén incrustados y remachados en el cuero, placas de metal ó gutapercha, ni defensas metálicas de ningún género.

Si se usan barras ó tacos en las suelas ó tacones, no deben de sobresalir más de media pulgada y tienen que estar colocados en forma que los clavos no sobresalgan del cuero.

Las barras deben ser transversales, planas, no tener menos de media pulgada (0,013) de anchura y extenderse de un lado al otro de la bota.

Los tacos deben de ser redondos, de diámetro no menor á media pulgada, siendo prohibidos los de forma cónica ó aguda.

Debe prohibirse continúe jugando al que se ve infringe esta regla.

El Referée puede, si lo cree necesario, examinar las botas de los jugadores antes de empezar el match.

### Decisiones oficiales

No constituye infracción de esta regla el usar goma blanda en las suelas.

Piezas semicirculares son legales.

Son ilegales las placas de metal aun recubiertas de cuero.

### Instrucciones para Referées

Es deber del Referée, si se lo solicitan, examinar las botas de los jugadores antes del match. El Referée puede ordenar salga del campo por todo el resto del partido, al jugador que usa durante el match:

- a) Clavos que sobresalen del cuero.
- b) Placas ó defensas metálicas.
- c) Gutapercha en sus botas ó defensas.
- d) Barras en las suelas ó tacones de sus botas, que no se extiendan de lado á lado de las mismas, que tengan menos de 1/2 pulgada de anchura, más de 1/2 pulgada de altura (0,013 metros), y no sean transversales y planas.
- e) Tacos en las suelas ó tacones, que no sean redondos, que tengan menos de 1/2 pulgada de diámetro, más de 1/2 pulgada de altura y sean cónicos ó agudos.

El Referée puede aplicar esta regla durante el juego. Se incluye en esta regla las hebillas, etc. de las botas ó de las defensas, que son peligrosas.

### Instrucciones para Secretarios

Procurar que los jugadores no infrinjan esta regla por ignorancia.

Muchas de las botas que se venden tienen mal

colocados los crampones. Otras tienen en los agujeros para el paso de las correas anillos metálicos en lugar de simples agujeros y en otras en la suela placas de metal cubiertas con cuero, que son muy peligrosas.

### Instrucciones para jugadores

Es deber de los jugadores hacer que sus botas estén de conformidad con esta regla, pues si el Referée hace atención á alguna irregularidad durante el partido, el jugador no puede ir á cambiarse de botas, sino que está obligado á abandonar la partida, y esto puede ser un grave contratiempo para su bando. Si estáis en duda sobre vuestras botas consultad antes de empezar el match, al Referée, que está obligado, en ese caso, á examinarlas.

Muchos jugadores no se fijan en que el cuero se gasta y va dejando los clavos al descubierto, haciendo que las botas sean antirreglamentarias.

### REGLA XIII

*Deberes y derechos del Referée* — En todos los partidos se nombra un Referée, que tiene el deber de aplicar las reglas y resolver todos los puntos de discusión.

Sus decisiones en todos los puntos de hecho referentes al juego, son inapelables.

Debe de llevar cuenta del tiempo y del juego.

Si alguno de los jugadores se portase incorrectamente ó discutiese los fallos del árbitro (Referée) debe de ser amonestado y en caso de reincidencia ó de tratarse de un hecho violento, aunque en este último caso no haya mediado previo aviso, el Referée tiene poder para expulsarle del campo, y debe poner lo ocurrido en conocimiento de la Federación ó Sociedad á que el jugador pertenezca.

El Referée tiene atribuciones para compensar el tiempo perdido, suspender el juego si lo cree conveniente y darlo por terminado cuando lo estime necesario por falta de luz, por intervención de los espectadores ó por cualquier otra causa, pero deberá siempre comunicarlo á la Sociedad en cuyo campo se verifica el partido.

Cuando la conducta de un jugador es peligrosa ó puede resultar peligrosa, pero no lo suficiente para justificar una pena rigurosa, el Referée puede conceder una patada libre (free-kick).

La autoridad del Referée se extiende á las faltas que se cometan durante la suspensión natural del partido y mientras el balón está fuera de juego.

### Decisiones oficiales

Un jugador que abandona el campo de juego durante un partido (excepto cuando es por causa de

accidente) sin el consentimiento del Referée, debe considerársele culpable de conducta incorrecta y debe de ser castigado.

Los Referées deben hacer sus comunicaciones á la Federación dentro de los tres días siguientes en que ocurrió el hecho, descontando los domingos. (Junta Internacional 8 Junio 1907).

La Junta Internacional ha decidido que en el caso de que estas faltas ocurran en partidos en que los dos Clubs contendientes no son miembros de la Federación Nacional, y sí de una Federación local, pueda el Referée hacer sus comunicaciones directamente á dicha Federación local.

Faltar al Referée fuera del campo de juego, está considerado como si la falta hubiese sido cometida durante el partido y debe procederse en la misma forma.

Se considera dentro de esta regla el emplear, dirigiéndose al Referée, un lenguaje violento ó grosero.

Los Referées deben obrar enérgicamente en los casos de incorrección por parte de los jugadores ó de los espectadores. (Council, Diciembre 14 1903).

Fuera de los jugadores y jueces de línea, ninguna persona puede permanecer en el campo sin permiso del Referée.

El juez de línea puede, según la regla 14, llamar la atención del Referée sobre las infracciones de reglas que tiene el convencimiento de que el Referée

no ha podido verlas y éste puede basarse en lo asegurado por el juez de línea, sobre todo cuando éstos son neutrales.

### Instrucciones para Referées

El Referé decide todo, no siendo los jueces de línea más que sus ayudantes, cuyas opiniones puede tener ó no en cuenta. Debe de llevar nota de los goals marcados y del tiempo, pudiendo compensar el tiempo que ha sido perdido; suspender el juego cuando lo crea oportuno; dar por terminado el partido cuando lo estime necesario, dando en este caso cuenta de lo ocurrido á la Federación local ó Nacional dentro de los tres días siguientes.

El Referé es juez absoluto para apreciar el juego rudo ó violento. Cuando considere que la conducta de un jugador es peligrosa ó que puede causar lesiones, tiene atribuciones para conceder una pata-da libre (free-kick). Al concederla debe de amonestar al jugador y si reincide expulsarlo del campo. En caso de un hecho violento no es necesaria la previa amonestación.

El Referé está obligado á poner á la Federación en conocimiento de lo ocurrido, no pudiendo aceptar las excusas que se le hagan.

*Evitad.*—a) Discutir ó argumentar dentro del campo con los jugadores.

b) Discutir ó argumentar fuera del campo con los jugadores ó reporters de periódicos.

c) Apuntar ó poner la mano sobre un jugador al amonestarle.

Procurar evitar el juego rudo desde un principio.

Se recomienda al Referée que compare la hora de su reloj con la de los jueces de línea antes de dar principio al match y al medio tiempo.

El Referée debe de tener sumo cuidado al deducir el tiempo por paradas, etc. Debe de silbar para el medio tiempo y para la terminación en el momento exacto, esté ó no en juego el balón. El único caso en que se permite más tiempo es cuando se va á tirar un golpe de castigo (penalty kick).

Se recomienda al Referée no confie solamente en su memoria para llevar el tiempo, sino que debe anotar la hora de salida y la hora en que debe silbar el medio tiempo ó la terminación.

En esta forma pueden facilmente añadir lo necesario en compensación de las paradas ó suspensiones del juego.

Deben también tomar nota de los goals marcados por cada bando y en el orden en que fueron conseguidos.

## Instrucciones para jugadores

Es imposible que el Referée dé gusto á todos. Tened presente lo difícil de su situación y no la hagais aún más dificultosa.

Si hay alguna dificultad debeis acudir siempre en su ayuda.

### REGLA XIV

*Deberes y derechos de los jueces de línea.* — Debe nombrarse dos jueces de línea, cuyo deber (siempre bajo la aprobación del Referée) es decidir cuándo el balón está fuera de juego, qué bando tiene derecho al saque de esquina (corner kick), al saque de goal (goal-kick) ó á echar la pelota en juego.

Ayudar al Referée en la dirección del juego conforme á las reglas.

En el caso de intervención indebida ó incorrección por parte de un juez de línea, el Referée puede expulsarle del campo y nombrar un sustituto, poniendo en conocimiento de lo ocurrido á la Federación.

### Decisiones oficiales

En partidos importantes es de desear que los jueces de línea sean neutrales.

Un juez de línea neutral debe de llamar la atención del Referée sobre el juego rudo ó conducta incorrecta de un jugador, y en general ayudarle á conducir el juego según las reglas.

A un juez de línea neutral, puede el Referée solicitar su parecer sobre si el balón cruzó la línea de goal entre los palos.

Un juez de línea puede, con arreglo á la ley 14, llamar la atención del Referée sobre las faltas que éste no ha podido ver, pudiendo en tal caso el árbitro juzgar con arreglo á lo expuesto por el juez de línea, especialmente cuando es neutral. (Council, Diciembre 14 1903).

### **Instrucciones para Referées**

Los jueces de línea tienen solamente los siguientes puntos que atender: avisar al Referée cuando el pelotón está fuera de juego; qué bando tiene derecho á la patada de esquina (corner kick); á la patada de goal (goal kick); ó á poner en juego el balón.

Deben llamar la atención del Referée sobre el juego rudo ó conducta incorrecta, y deben, si son consultados por el Referée, dar su opinión sobre cualquier punto en que éste tenga dudas. Si notan alguna falta que ha escapado á la atención del Referée, deben ponerlo en su conocimiento.

El Referée tiene autoridad para expulsar del campo al juez de línea que interviene indebidamente, ó cuya conducta es incorrecta y nombrar un sustituto. Esta autoridad no debe ejercerse más que en los casos extremos, pues generalmente es lo suficientemente eficaz una amonestación.

### REGLA XV

*El balón está en juego hasta que una decisión sea dada.*—En el caso de supuesta infracción de reglas, el balón está en juego hasta que haya sido acordada una decisión.

#### **Instrucciones para Referées**

El balón está en juego hasta tanto no silbe el Referée, pero éste debe de decidir con prontitud.

Si el Referée no acepta una reclamación, un movimiento negativo de cabeza ó la palabra «sigan» puede ser usado con gran eficacia.

Una vez dada su decisión y reanudado el juego, no puede alterarla.

#### **Instrucciones para jugadores**

No parar el juego hasta que no oigáis el silbato, y una vez dada la decisión no importunar al Referée para que la cambie ni molestarle con observaciones.

## REGLA XVI

*Reanudación del juego después de una suspensión temporal.*—Cuando el juego se ha suspendido temporalmente por cualquier causa, no habiendo el balón pasado la línea de toque ó de goal, el Referee lo tira al suelo en el mismo sitio en que estaba cuando se suspendió el juego, y se considera en juego tan pronto como toca el suelo. Si antes de ser tocado por algún jugador, cruza el balón la línea de toque ó de goal, el Referée volverá á ponerlo nuevamente en juego.

Ningún jugador puede tocar el balón antes de que llegue al suelo.

### Instrucciones para Referées

Si el juego se ha interrumpido por haber sido lesionado un jugador ó por alguna otra causa, que no sea debida á tener que imponer un «penalty», el Referée pone nuevamente en juego el balón tirándolo al suelo en el sitio en que estaba cuando se suspendió el juego. Ningún jugador puede tocar el balón antes de que haya llegado á tierra.

Caso de ser tocado concederá un golpe franco (free-kick) al bando opuesto.

Si el balón traspasa la línea de toque ó de goal

antes de que haya sido tocado por algún jugador, el Referée lo pondrá nuevamente en juego en la forma dicha.

### Instrucciones para jugadores

Cuando el Referée pone en juego el balón, ningún jugador puede tocarlo antes de que llegue al suelo.

### REGLA XVII

*Patada ó saque libre (free-kick).*—En los casos de infracción de las reglas 5.<sup>a</sup>, 6.<sup>a</sup>, 8.<sup>a</sup>, 10 ó 16, ó en el caso de que un jugador haya sido expulsado del campo con arreglo á la regla 13, se concederá un golpe franco al bando opuesto, desde el sitio en que se cometió la falta.

*Patada de castigo (Penalty kick).*—En el caso de infracción intencional de la regla 9.<sup>a</sup>, cometido fuera del área de castigo ó dentro de la misma por el bando que ataca, se concederá un golpe franco al bando opuesto desde el sitio en que se cometió la infracción.

Si la infracción intencional de la regla 9.<sup>a</sup> ha sido cometida por el bando defensor, dentro del área de castigo, el Referée concederá á los contrarios una patada de castigo, que se tirará desde la marca del penalty bajo las siguientes condiciones:

Todos los jugadores, excepto el que ha de dar la patada y el portero (goalkeeper) del bando contrario, se colocarán fuera del área de castigo. El portero no podrá avanzar fuera de su línea de goal. El pelotón tiene que ser lanzado hacia adelante. El balón está en juego tan pronto como ha sido dada la patada, siendo válido el goal marcado directamente de un penalty. El balón no puede ser tocado nuevamente por el jugador que dió la patada de castigo hasta que no haya sido tocado por alguno otro. Puede prolongarse el juego el tiempo necesario para que se verifique el penalty.

Si al dar la patada de castigo, el balón no es lanzado hacia adelante ó ha sido tocado por segunda vez por el mismo jugador que lo verificó, se concederá un golpe franco al bando opuesto.

El Referée puede dejar de aplicar lo referente al golpe franco cuando ve que éste redundará en beneficio del bando que cometió la infracción.

Si cuando se verifica un golpe de castigo el balón pasa entre los postes y por debajo del larguero, el goal marcado no puede ser anulado por ninguna infracción cometida por el bando defensor.

### Decisiones oficiales

Se entiende por patada libre ó golpe franco (free kick), la patada dada al balón en cualquier dirección mientras se encuentra en el suelo.

Pueden ocurrir casos de agarrar el balón, zancadilla, empujón, patada ó agarrar á un contrario en forma tal, que deban considerarse hechos sin intención, y siendo así no debe de concederse patada de castigo (Junta internacional 16 Junio 1902). Si la patada de castigo (penalty kick) no se ha verificado con arreglo á lo establecido, el Referée ordenará su repetición hasta su buen cumplimiento. Si al tirar un golpe de castigo rebota el balón en los palos ó barra del goal, y vuelve á ser tocado por el jugador que efectuó el penalty, se concederá un golpe franco (free-kick).

Solamente puede concederse un penalty (patada de castigo) por las ocho faltas siguientes cometidas intencionadamente por un jugador del bando defensor dentro del área de penalty:

1. Zancadilla á un contrario.
2. Patada á un contrario.
3. Saltar sobre un contrario.
4. Tocar el balón con la mano intencionadamente.
5. Agarrar á un contrario.
6. Empujar á un contrario.
7. Cargar á un contrario violenta ó peligrosamente.
8. Cargar á un contrario por la espalda.

Los casos que anteceden pueden haber sido hechos en forma que deba considerarse no hubo intención de hacerlos, y siendo así no se concederá el

penalty. (Junta Internacional 16 de Junio de 1902).

Si un jugador carga ó empuja á un adversario que se encuentra en off-side dentro del área de castigo y que no obstruye el paso ni trata de entrar en juego, debe concederse una patada de castigo.

Puede concederse un penalty (patada de castigo) indiferentemente al sitio en que se encuentre el pelotón cuando se comete una falta grave. (Junta Internacional 16 de Junio de 1902).

Si se cambia de goal keeper sin notificación previa al Referée, y el nuevo portero toca el balón con las manos dentro del área de castigo, se concederá un penalty. (Junta Internacional 17 de Junio de 1901).

En el caso de que al tirar un penalty á la terminación del partido el pelotón entre en la red, se considerará como valido el tanto, aunque antes de pasar entre los palos haya tocado al goal keper. (Junta Internacional 17 de Junio de 1901).

El Referée no debe conceder penaltys por supuestas infracciones. El silbar constantemente por pequeñeces ó faltas dudosas produce mal efecto é impacienta á los jugadores, aminorando también el placer de los espectadores. (Council 4 de Diciembre de 1903).

Cuando un jugador del bando defensor es expulsado del campo por haber dado una patada á un contrario dentro del área de castigo, el Referée debe de conceder también un penalty al bando contrario. (Council 5 de Noviembre de 1906).

### Instrucciones para Referées

El Referée se abstendrá de conceder un golpe franco, si considera que es más ventajoso para el bando ofendido el que continúe el juego. Se advierte nuevamente al Referée que es la infracción intencional de las reglas la que debe ser castigada.

Extender los brazos para contener á un contrario, aunque no se le agarre con la mano, está considerado como si le hubiera agarrado.

Si el balón rebota en los palos o larguero del goal, el jugador que lo ha lanzado no puede tocarlo nuevamente hasta que haya sido jugado por algún otro. Si lo hace se concederá un golpe franco.

Al defender un penalty el portero no puede salir de su línea de goal.

El Referée no debe de dar la señal para la patada hasta que no estén todos los jugadores en su sitio.

Si en el momento de terminar el partido el Referée concediese un penalty, se retirará este aun cuando para ello hubiere necesidad de prolongar el tiempo.

El Referée puede abstenerse de conceder un penalty si considera que al bando ofendido le conviene más que el juego continúe sin interrupción.

Un goal marcado por una patada de castigo no puede ser anulado por ninguna falta cometida por el bando defensor.

Es falta común de los Referées conceder sola-

mente un penalty por ofensas que merecen la expulsión del ofensor. La concesión de un penalty no excusa al Referée de su deber de ordenar al ofensor salga del campo, cuando la falta cometida lo justifique.

### Instrucciones para jugadores

El Referée puede abstenerse de conceder un golpe franco si ello va en ventaja del bando ofendido.

Cuando se tira un penalty (patada de castigo), los jugadores no están obligados á colocarse detrás del balón, pero sí á colocarse fuera del área de castigo y dentro del campo de juego. Hay jugadores que gritan ó hacen otros ruidos para distraer al que tira el penalty ó al portero. Sed caballerosos y tratad á vuestros contrarios como tales. El jugador para tirar el penalty tiene que esperar la señal del Referée. Ningún jugador puede abalanzarse dentro del área de castigo hasta que la patada haya sido dada. Si alguno lo hace debe de ser amonestado y si reincide expulsado. Tiene que darse la patada hacia adelante.

Aunque haya motivo para conceder un penalty, el Referée puede no concederlo si con ello beneficia á los atacados. Si se logra marcar un goal de un penalty, el Referée pasará por alto cualquier falta cometida por los defensores, dando el goal por válido.

---



