

41575-9)

COMO DEBE JUGARSE EL FUTBOL

BIBLIOTECA NACIONAL



0468377

PUBLICACIONES

DEL

Instituto de Información Campesina

Junta de Exportación Agrícola

Palacio de la Moneda - Santiago

1941

El Instituto enviará gratuitamente este folleto a todo campesino que lo pida, escribiendo una carta a:

INSTITUTO DE INFORMACION
CAMPESSINA

PALACIO DE LA MONEDA
SANTIAGO

Es necesario que al escribir al Instituto ponga su dirección postal bien clara, el nombre del fundo donde trabaja y el nombre del dueño del fundo.

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

EL DEPORTE DA A LA PATRIA
HIJOS SANOS Y FUERTES.

COMO DEBE JUGARSE EL FUTBOL

El fútbol es uno de los juegos más populares y uno de los ejercicios más beneficiosos, dentro de los juegos en grupos; es todo entusiasmo, ardor, empuje y caballerosidad. Se juega en todo el mundo, sin distinciones de clases sociales.

El fútbol se juega en terrenos apropiados, llamados "CANCHA DE FUTBOL", que pueden ser de tierra o de césped (cancha de pasto), siendo preferibles estos últimos, y deben ajustarse a dimensiones y rayados según lo establece el plano que se ve en las páginas centrales.

COMPOSICION DE EQUIPOS

En este juego intervienen dos EQUIPOS, compuesto cada uno por once jugadores, como máximo; uniformados con pantalones cortos, me-

SELECCION UNAM
CATALOGACION
BIBLIOTECA NACIONAL

días largas y camisetas de un mismo color, salvo el guadavalla, que debe usar una camiseta que lo distinga de los demás.

EN QUE CONSISTE EL FUTBOL

El juego consiste en pasar **TOTALMENTE** una pelota de cuero, según ciertas condiciones, por arcos de madera llamados **VALLA**, que se encuentran en los extremos de la cancha, y para lo cual se emplean los pies o cualquiera otra parte del cuerpo, con excepción de las manos y brazos, que está prohibido emplear **INTENCIONALMENTE**, salvo el guadavalla, que puede hacerlo sólo dentro del área penal.

MANERA DE JUGARLO

Los jugadores se distribuyen en la siguiente forma: uno de ellos, el **GUARDAVALLA**, se coloca en el arco o valla; otros dos, los **ZAGUEROS**, se colocan delante de éste, más o menos a unos diez o quince metros; otros

tres, los MEDIO ZAGUEROS, se colocan entre éstos y los cinco restantes, o sea, los DELANTEROS, que se colocan en el centro de la cancha en el momento de partir, y que son los encargados de introducir la pelota en la valla contraria, sin perjuicio de que también lo puedan hacer sus otros compañeros. Así, mientras unos tratan de pasar la pelota por el arco contrario, los otros se defienden y tratan, a su vez, de pasar la pelota por la otra valla. De lo dicho, se desprende que un equipo se compone de tres clases de jugadores: unos que defienden: los zagueros y el guardavalla; otros que atacan: los delanteros; y otros, los medio zagueros, que defienden y atacan, según como se presenten las circunstancias. Del conjunto armónico de todos, y con combinaciones inteligentes, de pases precisos, cortos o largos, por bajo o a semi altura, y sin patear a ton-tas y a locas, se hacen avances y defensas de uno a otro arco, tendiendo a obtener el máximo de beneficios con el mínimo de esfuerzos, sin buscar de salvar la parte personal, sino buscando

la eficiencia de todo el conjunto, por cuanto cada jugador, por muy bueno que sea aisladamente, siempre será sólo un eslabón de esta cadena llamada equipo.

ARBITRO Y GUARDALINEAS

Para que el juego se desarrolle en perfectas condiciones, los partidos deben ser dirigidos por un ARBITRO, el cual debe ser ayudado por dos GUARDALINEAS que, en lo posible, no deben pertenecer a los Clubs de los equipos contendores. El árbitro es el encargado de hacer que el juego se desarrolle conforme a los Reglamentos por que éste se rige, indicando SIEMPRE con un silbato las interrupciones o reanudaciones del juego, y su fallo es inapelable en cuanto se refiere a las cuestiones de hecho ocurridas durante el partido. Los guardalíneas, como su nombre lo indica, tienen como misión el indicar con una banderola cuando la pelota ha salido fuera de la cancha, ya sea por el aire

o por tierra, traspasando **TOTALMENTE** las líneas de toque o de valla, sin perjuicio de poder indicarle también al árbitro las faltas que puedan habersele escapado, las cuales, en todo caso, quedarán subordinadas a la decisión del árbitro, por cuanto éste es el **UNICO** que manda en la cancha, debiendo todos los demás acatar sus órdenes sin la menor protesta, pues, de lo contrario, se exponen a ser castigados.

COMO SE DESARROLLA EL PARTIDO

Listos ya para empezar el partido, el árbitro llama a los **CAPITANES** de equipo y procede al sorteo del lado o del derecho de partir. Colocados los jugadores en sus puestos, el árbitro se coloca en uno de los extremos de la línea medianera, y con un pitazo da la señal para **EMPEZAR** el partido, el cual se **INICIA** con un puntapié a la pelota, dado hacia adelante por el delantero central, desde el centro de la cancha (**PUNTAPIE DE PARTI-**

DA). En ese momento no se puede mover ningún jugador, si la pelota no ha recorrido primero por lo menos una distancia igual a su circunferencia.

En la forma indicada se inicia el partido, el cual durará 45 minutos por lado, salvo que se haya estipulado menos, debiendo hacerse un descanso o intervalo de más o menos cinco minutos entre el primero y segundo tiempo. Obtenido un tanto, se vuelve nuevamente a partir en la forma indicada, correspondiéndole, en este caso, partir al equipo al cual se le ha marcado el tanto. Lo mismo debe hacerse cuando se reanuda el juego en el segundo tiempo, pero en este caso le corresponde partir al equipo contrario al que dió el primer puntapié de partida.

Si durante el juego la pelota sale de la cancha, ya sea por uño de los lados o por uno de los extremos, se reanudará en la forma siguiente: Si ha salido por los costados, un jugador del bando contrario del que la echó fuera lanzará la pelota con fuerza hacia dentro de la cancha con las dos manos, por sobre la cabeza, sacándola detrás

de ella (LANZAMIENTO DE TOQUE), y para lo cual debe pararse en el sitio por donde salió la pelota, fuera de la cancha o sobre la línea de toque, con los dos pies, juntos o separados, pero dando frente al campo de juego. Si la pelota ha salido por uno de los extremos, después de haber sido tocada o jugada, en último lugar, por uno del bando atacante, y siempre que no hubiese entrado en la valla, se colocará en un punto cualquiera de aquella mitad del área de valla más cercana al sitio por donde salió, sitio desde el cual se pateará, por uno del bando defensor directamente al juego, más allá del área penal (PUNTAPIÉ DE VALLA). Ahora, si ha salido fuera, tocada o jugada por uno del bando defensor, y siempre que no hubiese entrado en la valla, entonces, uno del bando atacante pateará la pelota desde el arco de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió (PUNTAPIÉ DE ESQUINA), no pudiendo para ello mover o sacar la banderola de es-

quina. De este puntapié se puede marcar un tanto directamente.

Si el juego se ha interrumpido temporalmente por causas no estipuladas en forma precisa en los reglamentos, el árbitro lo reanudará dejando caer la pelota, sin impulso, en el sitio donde ella se encontraba (PELOTA A TIERRA).

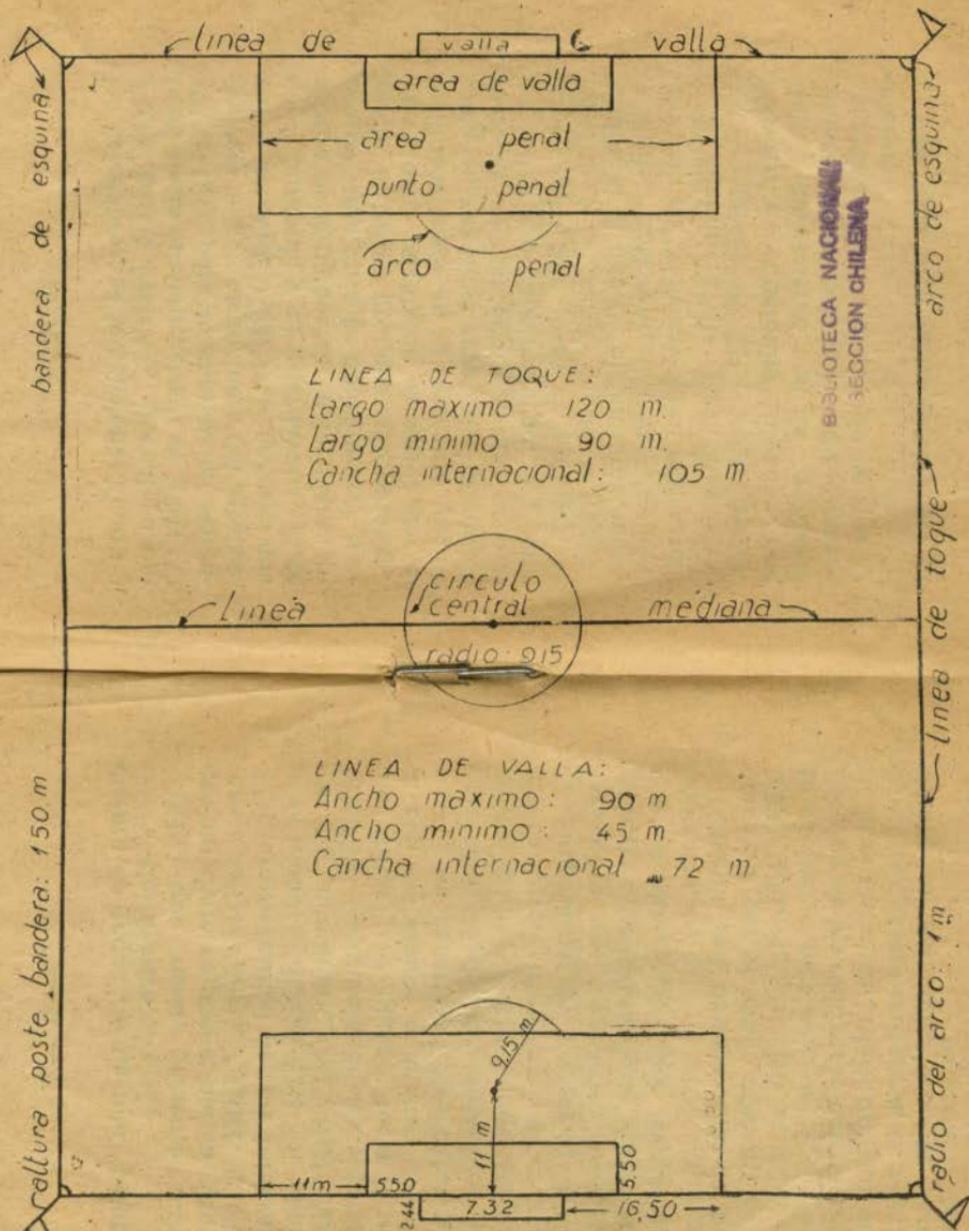
CASTIGO DE FALTAS COMETIDAS DURANTE EL JUEGO

Los jugadores deben tener muy presente que no se puede marcar un tanto si se encuentran FUERA DE JUEGO, es decir, si no tienen dos contrarios entre él y la línea de valla contraria EN EL MOMENTO EN QUE LA PELOTA SEA JUGADA, saivo que se encuentre en su propia mitad del campo de juego, o que la pelota haya sido tocada o jugada últimamente por un adversario, o si la recibe directamente de un puntapié de valla o de esquina, o de un "lanza-

miento de toque”, o de una “pelota a tierra” del árbitro.

Hay que tener presente también que un tanto se puede marcar directamente (PUNTAPIE LIBRE DIRECTO), sin necesidad de que intervenga otro jugador, SOLAMENTE cuando se ha cometido INTENCIONALMENTE cualquiera de las siguientes diez faltas: 1.—Jugar o tocar la pelota con las manos o brazos; 2.—Golpear a un contrario; 3.—Patear a un contrario; 4.—Hacer zancadillas a un contrario; 5.—Hacer banquillos a un contrario; 6.—Retener a un contrario; 7.—Empejar a un contrario; 8.—Saltar sobre un contrario; 9.—Cargar violenta o peligrosamente a un contrario; y 10.—Cargar por detrás a un contrario.

Cuando una de estas diez faltas es cometida por el bando atacante DENTRO DEL AREA PENAL, se le sanciona al juego, más allá del área penal, por uno de los del bando defensor, desde el sitio donde la falta fué cometida. Si no se hiciese en forma, se repetirá. Ahora, si son cometidas por uno de



BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

LÍNEA DE TOQUE:
 Largo máximo 120 m.
 Largo mínimo 90 m.
 Cancha internacional: 105 m.

LÍNEA DE VALLA:
 Ancho máximo: 90 m
 Ancho mínimo: 45 m
 Cancha internacional: 72 m

Ancho interior de la valla: 7.32 m.
 Altura interior de la valla: 2.44 m.
 Grueso de los postes y travesaños: 0,12 x 0,12 m.

los defensores, se le sancionará con un PUNTAPIE PENAL, el cual se pateará hacia adelante, desde el PUNTO PENAL, y para lo cual todos los jugadores se colocarán fuera del área penal y del ARCO PENAL, salvo el que da el puntapié y el guardavalla. Este último debe colocarse en la misma línea de valla y no se podrá mover hasta que la pelota no haya sido pateada. Por toda infracción cometida por el bando defensor en el momento que se toma un penal, se repetirá el puntapié si no se ha marcado el tanto; pero si las faltas son cometidas por los compañeros del que toma el puntapié, se repetirá si el tanto se ha marcado. Ahora, si el que da el puntapié comete alguna falta, entonces se le sancionará con un "puntapié libre indirecto".

Si cualquiera de estas diez faltas son cometidas FUERA DEL AREA PENAL por cualquier jugador que sea, se sancionarán con un "puntapié cionará pateando la pelota directamente libre directo", desde el sitio en que se cometió.

Por toda otra falta, DENTRO O

FUERA DEL AREA PENAL, ya sea cometida por uno u otro equipo, se cobrará, en el sitio donde ella fué cometida, un "PUNTAPIE LIBRE INDIRECTO", es decir, un puntapié del cual no se puede marcar un tanto directamente, por cuanto, en el castigo de estas faltas, es necesario que la pelota sea tocada o jugada por otro jugador para que pueda validarse un tanto. En caso de producirse directamente, se cobrará un puntapié de valla. Entre estos casos tenemos las siguientes: por un lanzamiento de toque, por un puntapié de partida, por un puntapié de valla o por puntapiés libres concedidos por las siguientes infracciones: 1) Cuando un jugador juega la pelota por segunda vez, en un puntapié de valla, de esquina, de partida o de penal, o de un lanzamiento de toque; 2) Por estar fuera de juego; 3) Por dar más de cuatro pasos el guardavalla con la pelota en la mano; 4) Por cargar al guardavalla fuera de tiempo; 5) Por no patear la pelota adelante en el penal; 6) Por juego pe-

ligroso (sin contacto personal); 7) Por retener la pelota entre las piernas; 8) Por infringir varias veces cualquiera de las reglas; 9) Por desaprobar de palabras o con ademanes los fallos del árbitro; 10) Por faltas cometidas en el momento de incorporarse al juego, sin haberse presentado antes al árbitro; y 11) Por conducta incorrecta, violenta o poco caballerosa; entre las cuales se deben considerar las siguientes: 1) Por abandonar la cancha sin permiso del árbitro; 2) Por patear o tratar de patear la pelota cuando el guardavalla la tiene en las manos; y 3) Por haberse interrumpido el juego a causa de la expulsión de un jugador. (Falta de respeto al Arbitro).

Hay que tener presente que al servirse un puntapié penal, de esquina, de valla de partida, o libre, directo o indirecto los jugadores contrarios no podrán acercarse a menos de 9,15 metros de la pelota, salvo que estén parados entre los postes de su propia valla, y el que da el puntapié no puede volver a jugar la pelota hasta que

ésta no haya sido jugada por otro jugador, como tampoco puede jugarla cuando él mismo hace un lanzamiento de toque.

CONDICIONES PARA SER BUEN JUGADOR

Resumida la forma como debe jugarse el fútbol, debemos manifestar que los jugadores deben ser, por naturaleza, de carácter resuelto, y no deben acobardarse ante el peligro, pero deben saber dominarse para evitar accidentes. Deben llevar una vida arreglada, sin vicios ni agotamientos, sometién dose a un constante entrenamiento de saltos, trotes, carreras, etc., a fin de que puedan obtener la rapidez, agilidad y destreza necesarias en todo buen jugador, como igualmente la resistencia para soportar los noventa minutos de juego, sin perjuicio del entrenamiento con la pelota para dominarla a la perfección, ya sea al patearla, pararla o cabecearla.

ORGANIZACION DEL FUTBOL

Lo dicho, que tiende a unir los esfuerzos del deporte en una acción vigorosa y decidida, tan necesaria en un juego como éste, se facilita agrupándose en Clubs, los cuales, cuando su número en la localidad ha alcanzado por lo menos a tres, deben constituir una ASOCIACION DE FUTBOL, la que, a su vez, debe afiliarse a la FEDERACION DE FUTBOL DE CHILE, dirigente máxima de éste deporte, que tiene su sede en Santiago (Casilla 3733).

Al mismo tiempo, hemos de hacer presente que los árbitros, con el objeto de mantener la más completa independencia en el desempeño de su delicada e ingrata función, se agrupan en cada localidad independientemente de la Asociación de Fútbol, en ASOCIACION DE ARBITROS LOCAL, las cuales, a su vez, deben afiliarse a la FEDERACION DE ARBITROS DE CHILE, que tiene su sede en Santiago (Casilla 3780), y que es en el país la autoridad técnica encargada de interpretar y divulgar las Reglas del Juego.

Lo expuesto es solamente un resumen del juego de fútbol.

Si usted tiene alguna duda, o en la práctica del juego encuentra alguna dificultad cuya solución no aparezca en estas páginas, escriba una carta al Instituto de Información Campesina, Palacio de La Moneda, Santiago, donde será atendido gratuitamente.

BIblioteca NACIONAL
SECCION CHILENA

Este trabajo ha sido preparado por el Presidente de la Federación de Arbitros de Chile, Dr Carlos D. Aguirre A.

La reglamentación del deporte encauza sus fuerzas en principios de unión, armonía y disciplina.

El respeto al árbitro y al adversario ocasional, el acatamiento de las leyes que rigen el deporte, aceptando sin discusión y con buen espíritu las decisiones del árbitro, teniendo siempre presente la solidaridad del caballero, son las fuerzas morales que distinguen al verdadero deportista, y las que hacen que el deporte sea la expresión real de la fuerza física y moral de un pueblo.

Junte a sus vecinos y amigos, y forme con ellos un Club de Fútbol. Así habrá una diversión sana para los días domingos y festivos, y una entretenimiento para esposas e hijos.

NOTA.—Otra falta por lo que se cobra un puntapié libre indirecto:

Por «carga leal» efectuada cuando la pelota está lejos del jugador y este no intenta jugarla.



VISITACION
de IMPRENTAS y BIBLIOTECAS

SET 15 1941

DEPÓSITO. LEGAL

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

LIBRO N.º 1000
DEPOSITADO EN
AÑO 1941

LAS PERSONAS QUE HACEN
DEPORTE TIENEN SIEMPRE
BUENA SALUD.

La más sólida base en que descansa la grandeza y el prestigio de las instituciones deportivas, es la opinión que tengan sus componentes de la disciplina y del principio de autoridad.

La cantina es la perdición de los hombres sanos. El deporte es su salvación.

La Patria desea que los campesinos aprendan deportes.

El Instituto de Información Campesina, que ha sido creado para ayudar y aconsejar a todos los trabajadores del campo, ha publicado este librito sobre el juego del fútbol, que se envía gratuitamente a todo campesino que lo solicite. Cualquier hombre de campo podrá aprender a jugar fútbol, y así tendrá un medio para criarse sano y robusto, sin vicios, para su beneficio propio, de su familia y de la Patria.

(ESTA PROHIBIDA LA VENTA DE
ESTE LIBRO)