Gol Marcado: que las apariencias no nos engañen

No será fácil que los aficionados olviden el gol mal anulado a Frank Lampard en los octavos de final de la copa del mundo 2010 de Sudáfrica (Inglaterra v/s Alemania), ya que además de ser un golazo, la televisión se encargó de ratificarlo con las imágenes, las que se reiteraron tantas veces como fue necesario. Pero ya sabemos que la FIFA ha tomado cartas en el asunto y últimamente se han instaurado medidas efectivas para optimizar la correcta aplicación del reglamento en lo que se refiere a la verificación de la anotación de goles en los partidos de fútbol.

En la copa del mundo de Brasil 2014 se implementó con éxito el sistema de detección automática de goles que utiliza la tecnología de línea de gol (TLG), la que consiste en la instalación de varias cámaras ubicadas alrededor del campo de juego, 7 de ellas enfocadas hacia cada portería, lo que permite determinar si un balón franquea o no la portería. Su resolución es instantánea, ya que al segundo indica si se ha marcado o no un gol, haciendo que vibre el reloj de cada árbitro del partido y simultáneamente les emite una señal luminosa. Se pretende acabar con las polémicas que históricamente se han producido en el fútbol y que ocurrieron en partidos tan emblemáticos como sucedió en la recordada final del mundial de Inglaterra disputada en Wembley el año 1966, entre los anfitriones y los alemanes, con aquel remate del inglés Geoff Hurst. Curiosamente los ejemplos citados corresponden a encuentros disputados entre ingleses y alemanes, ambos casos se produjeron en remates al arco realizados por futbolistas ingleses, en disparos que primero golpearon el travesaño para luego dar un pique a tierra y posteriormente volver a entrar al campo de juego. A pesar de las similitudes hay una gran diferencia entre ambos casos, ya

que en el disparo de Lampard la pelota claramente traspasa la línea de gol, mientras que el tiro de Hurst fue apegado a la línea de meta y por lo mismo, mucho más difícil de establecer.

Por el momento, en virtud de lo sofisticado que resulta la aplicación de la tecnología TLG, sólo será posible implementarla en las copas del mundo. Mientras tanto en muchos torneos locales e internacionales de fútbol se seguirán cometiendo errores por parte de los incomprendidos árbitros y los aficionados tendremos que seguir lamentando la injusticia implícita en cobros mal realizados, ya sea porque se sancionarán goles que no se han concretado o porque no se sancionarán anotaciones que efectivamente se producirán. Porque en ocasiones ni siquiera es suficiente con el apoyo dado por las transmisiones televisivas para la tranquilidad de los aficionados, aunque cuenten con una importante cantidad de cámaras para captar las imágenes desde distintos ángulos, con la posibilidad de repetir las jugadas cuantas veces sea necesario, a velocidad normal e inclusive en cámara lenta.

A pesar de los importantes avances logrados por los organismos que rigen este deporte, en el reglamento del fútbol aún existe un grado de ambigüedad en esta materia. Lo que se traduce en que tanto protagonistas (jugadores y árbitros) como periodistas deportivos e incluso los apasionados hinchas en muchas ocasiones no logren ponerse de acuerdo, al momento de revisar este tipo de acciones.

No se incluyen en esta revisión los denominados goles fantasma en el fútbol, ya que corresponden a otra categoría; son goles que fueron erróneamente validados, cuando en realidad no se produjeron. En muchos casos se trata de anotaciones en que por una situación fortuita se produce un engaño a la visión, lo que puede ocurrir por alguna falla en las redes de los arcos, como resultado de la equivocación involuntaria de parte de los árbitros, quienes por alguna razón creyeron haber visto entrar al arco el balón, cuando en realidad la anotación no se había concretado, etc.

Para escribir este artículo debo confesar que por primera vez en todos mis años de futbolista aficionado me he visto en la necesidad de leer las Reglas del Juego (1), situación que tengo la seguridad es compartida por la mayor parte de los amantes del fútbol.

Por cierto que, al revisar el reglamento del fútbol uno se encuentra con algunas curiosidades que llaman la atención; una de ellas fue descubrir que si nos ceñimos al texto, en cuanto a las dimensiones del terreno de juego (Regla 1), sería posible encontrarnos con una cancha de fútbol de 90 m de ancho y 91 m de largo…es decir, la FIFA considera reglamentaria una cancha de futbol prácticamente cuadrada (?).

A modo de introducción, comenzaremos revisando el artículo 10 de las Reglas del Juego oficiales, en donde se indica lo siguiente: ”Se habrá marcado un gol cuando **el balón haya atravesado completamente la línea de meta** entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las reglas del juego”. Así como por una parte el reglamento del fútbol es muy claro, por la otra se realiza una generalización ya que no se precisa que debemos entender por “atravesar la línea de meta”. Como suele ocurrir con muchos reglamentos o normativas, el texto de esta disposición no basta para aclarar completamente el alcance de lo que se está señalando.

Aunque el texto es acompañado por algunas imágenes, la gráfica utilizada no es suficiente para que el lector pueda apreciar cabalmente la diferencia entre las distintas posiciones del balón que se incluyen (ver página 36 “Gol marcado”). No sorprende entonces que en muchas ocasiones, la discusión futbolística acabe precisamente haciendo referencia al reglamento y ya nos resulta familiar escuchar afirmaciones al estilo de: “recuerden que el balón tiene que traspasar completamente la línea de gol”. Con este argumento muchas veces se pone fin a la discusión y se cierra toda posibilidad de réplica o de discrepancia.

Me parece necesario comenzar haciendo una distinción que en esta materia me parece fundamental: una cosa es que el balón traspase o no totalmente la línea de demarcación, pero otra cosa distinta es que el balón esté o no en contacto con la línea de gol.

Para aclarar lo señalado haremos una breve revisión a las características de los elementos que forman parte del juego y son los que protagonizan esta regla:

El balón

Convengamos en que el balón de fútbol es una esfera de poco más de 22 cm de diámetro, “inscrita en una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm de perímetro”, según el reglamento. Se trata de un volumen sobre cuya superficie se combinan armónicamente 12 pentágonos y 20 hexágonos, para dar forma a los mundialmente conocidos 32 cascos.

Sabemos de antemano que al poner un balón de fútbol contra el piso éste siempre hará contacto directo contra la superficie y lo hará indistintamente con alguna de sus partes. Y como consecuencia de ello también sabemos que el resto del balón no tendrá apoyo directo contra el piso (ver imagen balón).

(1) FIFA Reglas del Juego 2015/2016

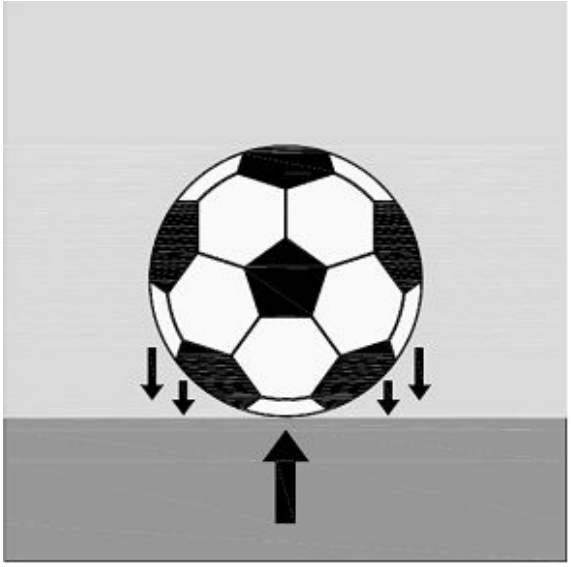


IMAGEN BALON

Con esto queremos ilustrar que, para establecer el contacto del balón con una línea

de demarcación, dadas las características de la esfera no es fácil establecerlo y para realizarlo correctamente será necesario recurrir a algunos elementos de referencia.

Es debido a esta condición propia de las esferas que, con los balones utilizados para en la práctica de algunos deportes como el fútbol, basquetbol, volleybol, hándbol, tenis, etc., se dificulta bastante la tarea al momento de determinar la posición del implemento con respecto a las líneas de demarcación del campo de juego, en cada caso.

La línea de meta

Todas las líneas (de demarcación) deberán tener el mismo ancho, como máximo 12 cm. (Regla 1).

El ancho máximo permitido según las reglas corresponde más bien al de una franja que a una línea, pero se entiende que así sea ya que está pensado para una demarcación con tiza sobre césped, con las dificultades que ello conlleva. En definitiva el ancho de una línea de demarcación llega a ser prácticamente la mitad de un balón de fútbol (de su diámetro). Adicionalmente en el reglamento se indica que la línea de meta deberá tener el mismo ancho que los postes y que el travesaño.

La línea de meta en conjunto con los verticales y el horizontal constituyen un marco de 2,44 x 7,32 m, con los cuales se logra definir un plano de referencia virtual que permite establecer la obtención de cada tanto (gol marcado) por parte de los protagonistas del juego.

En este caso se debe precisar que para todos los efectos, este “plano de referencia” se ubica en el borde exterior de la línea de meta (ver imagen línea de meta). Aunque esta

indicación no se señala expresamente en las reglas del juego, estimo que se trata de una deducción necesaria, ya que muy distinto sería si dicho plano referencial se ubicara en el borde interior de la línea.

Se debe tener presente que en la Regla 1 se indica que las líneas de demarcación “pertenecerán a las zonas que demarcan”. Dicho de otro modo, esto significa que las líneas son parte del campo de juego, con lo que en definitiva podemos afirmar que “línea es cancha”.

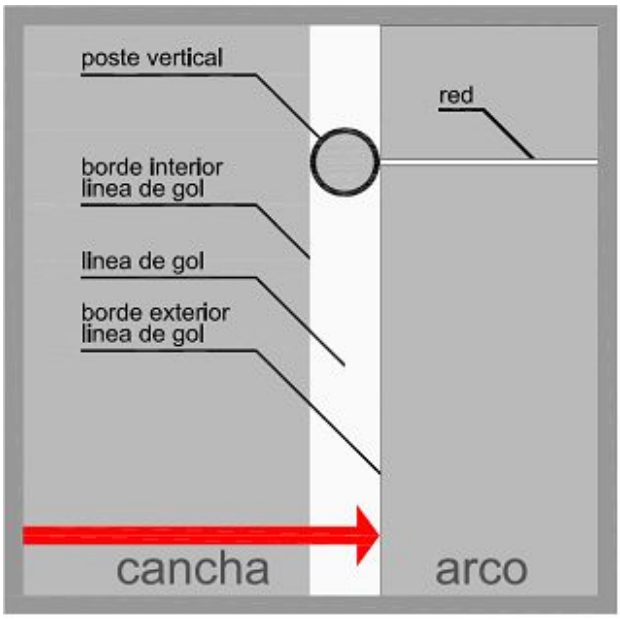
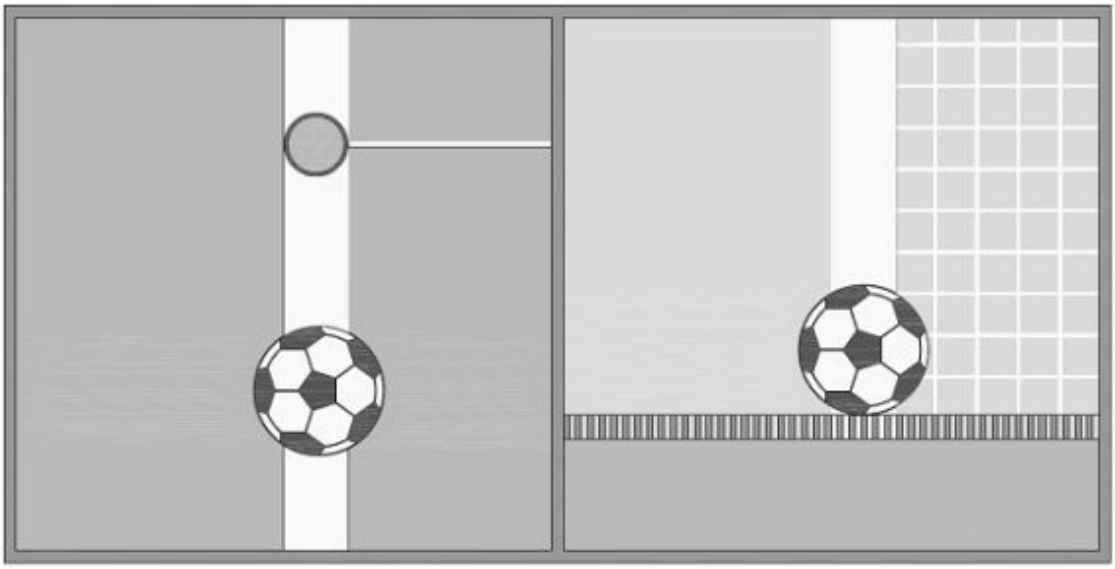


IMAGEN LINEA DE META

Para todos los efectos se debe considerar que el borde exterior de la línea de meta es la línea de gol.

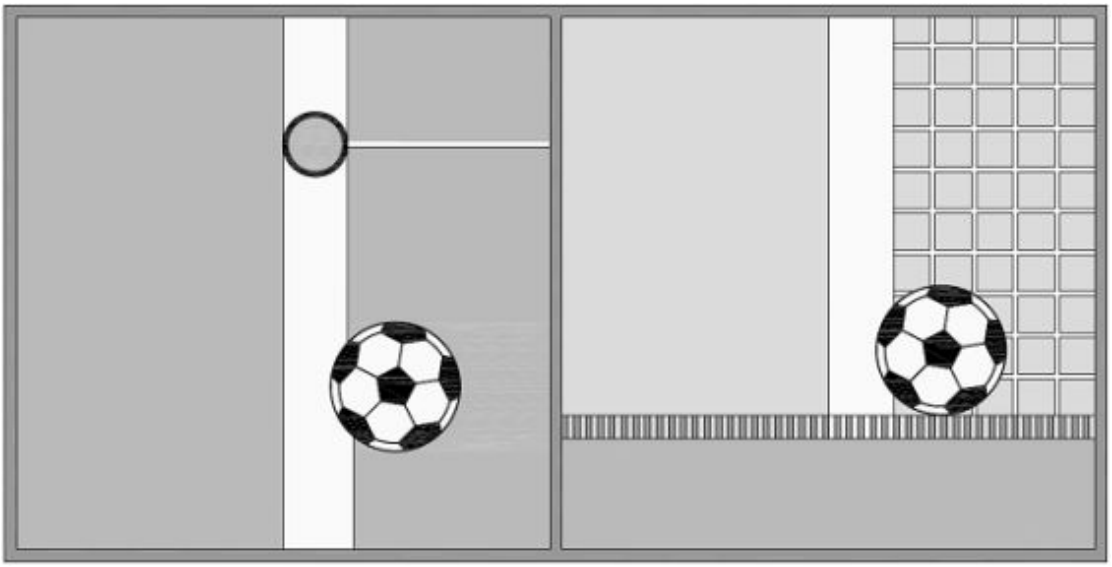
Como el abordar estos temas resulta muy complejo sin apoyo gráfico, se ha optado por incorporar imágenes equivalentes a las que se utilizan en las reglas del fútbol. Por lo tanto procederemos a revisar la trayectoria de un balón entrando al arco, para lo cual se ha graficado una secuencia de 3 instantes, en la que cada uno se representa en duplicado, es decir, con dos vistas distintas para un mismo instante:



vista superior / vista lateral

1° INSTANTE

El balón se ubica sobre el centro de la línea de meta (vista superior) y además se aprecia que se apoya directamente sobre ella (vista lateral). Sólo una parte del balón comienza a asomarse al interior del arco. Pero como “línea es cancha”, en este caso la mayor parte del balón todavía está dentro del campo de juego.



vista superior / vista lateral

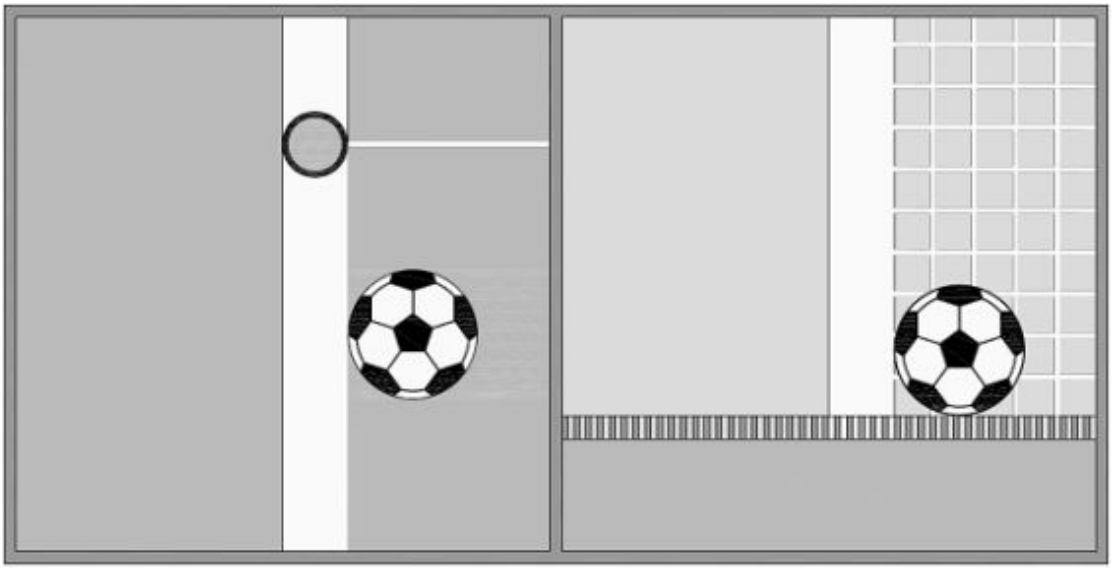
2° INSTANTE

La mayor parte del balón ya está dentro del arco y es sólo una porción la que se ubica sobre la línea de meta (vista superior).

Incluso se puede apreciar que el balón ya no está en contacto con la línea, sino que se apoya dentro del arco (vista lateral).

Pero aun así, el balón no ha atravesado completamente la línea, por lo tanto técnicamente el implemento todavía está dentro del campo de juego.

Aún no se ha concretado la anotación.



vista superior / vista lateral

3° INSTANTE

Se aprecia claramente que el balón ya no se ubica sobre la línea de meta y que ahora está dentro del arco en su totalidad (ambas vistas).

En este caso el balón acaba de atravesar completamente la línea de meta.

En consecuencia ya se ha conseguido una anotación: GOL MARCADO

Es natural que por la posición del balón en el 2° Instante nos

da la impresión de que ya ha traspasado completamente la línea de meta (vista lateral), pero sólo se trata de una ilusión óptica, lo que se debe a que existe un pequeño lapso en que, si bien ya no hace contacto directo con la línea, el balón todavía se ubica sobre ella o dicho burdamente, el balón aún está “encima” de la línea, lo que en definitiva significa que aún no la ha traspasado totalmente. Este resulta ser un caso ejemplar para aplicar el conocido refrán de que “las apariencias engañan”, ya que al no estar el balón en contacto con la línea, a simple vista nos da la impresión de haberla traspasado. Por cierto que para observar bien se requiere estar muy bien ubicado, porque de otra forma es muy fácil que la vista nos engañe. La mejor posición para un observador es conservar una distancia razonable del balón (desde 1 a 10 m), pero ubicado sobre la misma línea, ya que, en la medida en que nos alejamos de la línea, gradualmente se comienza a perder la referencia visual.

En consecuencia, si ahora volvemos a revisar las imágenes, es posible confirmar que el lanzamiento de Hurst en Wembley el año 1966 no entró al arco. Para ello se debe tener presente que el lanzamiento fue registrado por una cámara que se ubica a una distancia bastante considerable de la línea de meta, es decir, claramente la cámara no está sobre la línea de fondo, si no que más bien se ubica a la altura de la línea del área grande, pero aun así se logra apreciar que una parte del balón está sobre la línea de meta. Lo mencionado se puede corroborar si consideramos que, por un efecto visual, esta percepción de que el balón está sobre la línea, tenderá a aumentar en la medida en que el observador se acerca hacia la línea de meta.

Al asumir estrictamente lo señalado en las reglas del juego y al hacer una revisión al criterio que habitualmente se aplica en la práctica del fútbol, podremos apreciar que no son pocas las ocasiones en que, a pesar que el balón no ha entrado completamente al arco, se ha optado por validarlo como una anotación (2).

La presente revisión pretende ser un aporte en la lectura e interpretación de las reglas del fútbol, en lo que al gol marcado se refiere. Sin duda que se trata de asuntos ya conocidos por los especialistas, pero de seguro que tanto a los entendidos como a los aficionados al fútbol les permitirá complementar e incluso mejorar su percepción sobre la materia.

(2) Lo descrito para el gol marcado también se puede aplicar a los saques de banda y a los saques de meta o saques de esquina.