

¿Se puede mejorar el fútbol profesional?

Fútbol Profesional: Sin Igualdad Hasta que se Instaure el Tiempo Efectivo de Juego (EPT) y se Homogenicen las Dimensiones del Campo

Professional Football: There is No Equality Without Effective Game Time (Ept) and the Same Dimensions of the Field

Augusto César Lendoiro¹ y Rafael Martín Acero²

¹Presidente del Real Club Deportivo La Coruña (1988-2013). Fundador y presidente del Liceo Hockey Club. Fundador y presidente del Ural C.F.

²Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física (UDC). Coordinador de los Servicios de Apoyo al Rendimiento del Futbolista (SARF) del R.C. Deportivo La Coruña (1999-2019)

RESUMEN

El fútbol profesional tiene pendiente resolver la unificación del tiempo efectivo de juego (EPT) así como de las medidas de las dimensiones de los terrenos de juego y su relación con las métricas que afectan a la seguridad de futbolistas y espectadores. En tanto no se resuelvan estas cuestiones estructurales no se estará garantizando la igualdad de las competiciones ya que la diferencia del (EPT) entre partidos puede llegar a ser de 9 y más minutos, y la diferencia de superficie del terreno de juego puede llevar a tener que cada jugador de un equipo tenga que “atender” en algún campo más del 8% de superficie que en otro. Que se estandaricen estas dos cuestiones contribuiría a la mejora de los procesos en los que son responsables los entrenadores y técnicos; disminuiría el estrés en los árbitros, técnicos, futbolistas y espectadores. La aplicación actual de la restitución de tiempo no jugado lleva a inducir conductas antideportivas de futbolistas, técnicos y públicos.

Palabras Clave: fútbol, tiempo efectivo de juego (EPT), dimensiones, igualdad, antiviolencia

ABSTRACT

Professional football has yet to resolve the unification of the effective playing time (EPT) as well as the measurements of the dimensions of the playing fields and their relationship with the metrics that affect the safety of footballers and spectators. As long as these structural issues are not resolved, the equality of the competitions will not be guaranteed, since the difference in the (EPT) between matches can reach 9 or more minutes, and the difference in the surface of the playing field can lead to having that each player of a team has to “attend” in some field more than 8% of the surface than

in another. The standardization of these two issues would contribute to the improvement of the processes in which the coaches and technicians are responsible; it would reduce stress on referees, coaches, footballers and spectators. The current application of the restitution of time not played leads to inducing unsportsmanlike behavior of soccer players, technicians and public.

Keywords: football, effective playing time (EPT), dimensions, equality, antiviolen

INTRODUCCIÓN

El fútbol es uno de los deportes más complejos para su estudio entre otras causas se encuentra un reglamento de muy pocas reglas que condicionen las conductas de los deportistas. También la aplicación reglamentaria tiene un alto componente interpretativo, sea por las federaciones y comités responsables o sea por los propios árbitros ya en situaciones reales de juego en jugadas concretas muy decisivas como son las que culminan en gol, por ello, a pesar del retraso, uno de los últimos cambios, contra el que se manifestaron muchas resistencias durante años, ha sido la incorporación del *Video Assistance Referee* (VAR) que se utilizó por primera vez en un partido organizado por la CONMEBOL en 2017, ya en 2018 se utilizó en la Champions y en el Mundial FIFA.

En fútbol, la interpretación arbitral también tiene mucha importancia en otros contextos del juego, por ejemplo, al aplicarla Regla número 7 de la *International Football Association Board* (IFAB), que es la regla que especifica que cada parte o periodo de un partido deberá de prolongarse para recuperar todo el tiempo no jugado por causa de sustituciones, atención, evaluación y, en su caso evacuación, de lesionados, pérdidas de tiempo, o por cualquier otro motivo. La regla ni indica ni sugiere sistemas de cronometraje de esas pérdidas de tiempo efectivo de juego (EPT), pero es tajante cuando dice “la recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro”, esta cuestión del criterio arbitral de recuperación de tiempo no tasado se convierte demasiadas veces en un problema de diversas características, afectando a la igualdad en la competición, tanto real como percibida, se ha determinado que entre algunos partidos hay diferencias de tiempo de juego efectivo (EPT) de 6 a 15 minutos, lo cual supone de facto estar “jugando” con reglas reales diferentes. De los deportes que limitan reglamentariamente el juego por reglamento muy pocos, como el fútbol no garantizan el tiempo de juego efectivo parando el reloj, lo para en Baloncesto, Balonmano, Hockey, Waterpolo, Rugby, etc.

Es conocida la resistencia al cambio en muchas organizaciones deportivas que, en el caso del fútbol, viene siendo una característica histórica de la FIFA y de las organizaciones tanto continentales como nacionales. A pesar de estas resistencias orgánicas se viene produciendo algunas mejoras, aunque con excesivo retraso, muchas de ellas en los últimos años. Por ejemplo, en 2002 la UEFA llamo a consulta a técnicos de los equipos participantes en Champions, asistieron por España Del Bosque (R. Madrid), Rexach (F.C. Barcelona) e Irureta (R.C. Deportivo La Coruña), proponiendo 5 cambios en cada partido, una propuesta que en 2020 retomó el grupo de expertos en Medicina y Ciencias del Deporte que reunió la Federación Española (RFEF) para preparar la vuelta del confinamiento por COVID-19 a los entrenamientos y partidos, la RFEF lidero ante FIFA y UEFA esta petición de 5 cambios por partido, aspecto hoy ya consolidado. En este grupo de trabajo sobre fútbol y COVID-19 participaron tres especialistas que pertenecieron a los Servicios de Apoyo al Rendimiento del Futbolista del R.C. Deportivo de La Coruña, club que siempre participó en propuestas de mejoras del fútbol, a partir del conocimiento experto de su presidente, Augusto C. Lendoiro, que lleva algunas décadas promoviendo reformas como, por ejemplo, cuando solicitó formalmente a mediados de los años 90 del S.XX que a los clubes que prestasen jugadores a las competiciones internacionales de selecciones se les garantizase un seguro ante lesiones y eventos y se les compensase económicamente por su préstamos y, en caso de lesiones, se compensasen daños y perjuicios, la FIFA tardó más de una década en atender esta petición, ahora ya consolidada; también viene proponiendo desde hace décadas la incorporación del sistema de tiempo de juego efectivo (EPT), que para algunos sigue siendo una idea o demasiado original o innecesaria. Pero la realidad es que ahora ya no es una idea de unos pocos, la propia IFAB propuso, por fin, en 2017 jugar partidos a tiempo real de juego, en dos partes de treinta minutos, la IFAB incluyó esa propuesta en el documento remitido a FIFA con el título de “Juego Limpio” que incluía también la propuesta del VAR, y que respondía a tres objetivos, primero mejorar el comportamiento de los jugadores y aumentar el respeto, aumentar el tiempo de juego y, por último y muy importante, aumentar la equidad y el atractivo, reconoce la IFAB que “muchas personas están muy frustradas porque un partido típico de 90 minutos tiene menos de 60 minutos de tiempo de juego efectivo (EPT), es decir, cuando la pelota está en juego”, a lo cual añadiría Lendoiro (2021) en el *Elite Soccer Congress* que “detener el reloj cada vez que se para el juego, le permitiría al fútbol ser más justo y eliminar actitudes antideportivas que generan violencia en el campo y en la grada por la pérdida deliberada de tiempo... los espectadores pagarían, no como ahora, por un tiempo real de espectáculo”; en el mismo *Elite Soccer Congress* defendió la necesidad de estandarizar las dimensiones del terreno de juego para las competiciones de máximo nivel nacional e internacional (Lendoiro, 2021).

Los objetivos principales de las reformas aún pendientes, fundadas en estudios muy concretos, son para garantizar:

- La mayor igualdad posible a deportistas y equipos en:
 - El tiempo de juego efectivo (EPT) entre competiciones del mismo nivel en países diferentes y entre partidos de la misma competición.
 - Las mismas dimensiones en longitud y anchura en los terrenos de juego
- La mayor ayuda posible a los árbitros:
 - Con un tiempo de juego efectivo (EPT) cronometrado con recursos humanos y tecnológicos de máxima fiabilidad, disminuyendo su multitarea en los momentos finales de mayor tensión, con mucha menos presión del ambiente, técnicos y deportistas
- La mayor estabilidad en los procedimientos estratégicos de los técnicos:
 - Conocidos tanto el tiempo de juego efectivo (EPT) como las dimensiones del terreno de juego, los procesos de entrenamiento físico, técnico y tácticos progresarán positivamente
 - Con un tiempo de juego efectivo (EPT) conocido y fiable habrá menor riesgo de conductas antideportivas
- El mayor respeto posible a los espectadores:
 - Al conocer el tiempo de juego efectivo (EPT) se comprenderán y aceptarán mejor las decisiones arbitrales de los últimos y muchas veces decisivos minutos de juego.
 - Al disminuir la frustración y percepción de injusticia, disminuirá el riesgo de provocar conductas antideportivas y violentas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tiempo de Juego Efectivo (EPT)

Se altera la igualdad de condiciones de competición entre partidos por la diferente duración de tiempo efectivo de juego (EPT)

Del análisis de 37 campeonatos europeos (Poli et al., 2021) de los países con las 5 más importantes competiciones se incluyeron tanto la primera como la segunda categoría (Figura 1), se desprender que:

- El tiempo promedio de tiempo de juego real efectivo por partido es de unos 55 minutos, a la vez que el promedio de duración total (no de juego efectivo) fue de 96 m y 14 segundos.
- La diferencia promedio entre la duración efectiva de los partidos entre varias ligas europeas puede llegar hasta los 10 minutos por partido.

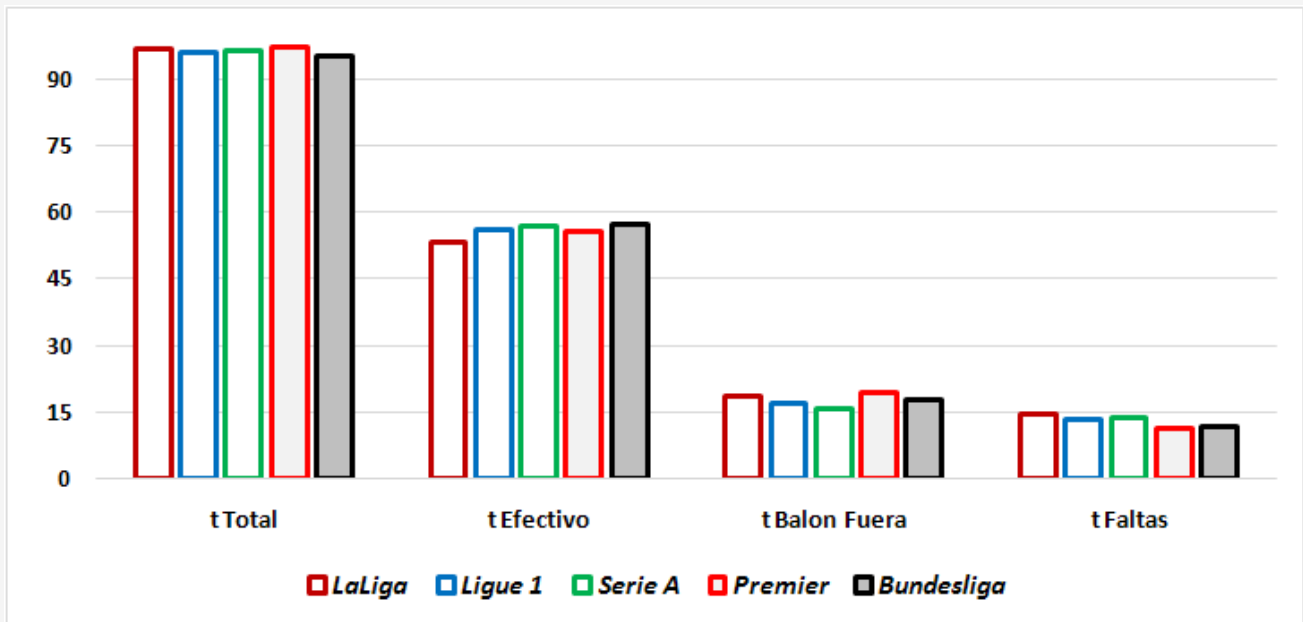


Figura 1. Tiempo en minutos promedio en los partidos de un campeonato completo: Total, de juego efectivo (EPT), con el balón fuera del terreno de juego y para sacar infracciones reglamentarias, en las cinco competiciones principales de Europa.

- El tiempo real acumulado (minutos) por el número de veces que el balón está fuera del campo y por faltas (Figura 2), no se corresponde con el tiempo que los árbitros agregan en la prolongación de los 90 minutos reglamentarios.
- De las 5 competiciones europeas más importantes (Alemania, España, Francia, Italia, Gran Bretaña) es en la primera división de *LaLiga* (España) donde se acumula más tiempo con el balón fuera del campo, y también por la ejecución de las faltas. El promedio de tiempo no efectivo de juego, estando el balón dentro del terreno es de 8,5 minutos por partido.

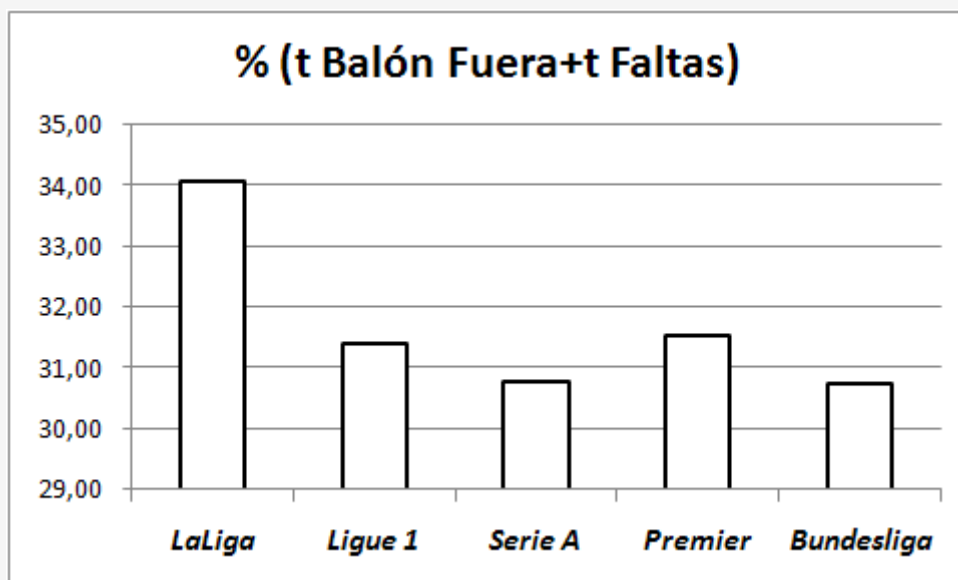


Figura 2. Porcentaje (%) del tiempo no efectivo por estar el balón fuera del terreno más por la preparación de saque de faltas, respecto al tiempo total promedio de partido, de los cinco torneos principales en Europa.

Hay intención estratégica en las interrupciones en los partidos de fútbol profesional

Investigado si en las 5 ligas más importantes de Europa, las interrupciones del juego tenían un patrón de intencionalidad estratégica y táctica (Zhao y Zhang, 2021) se encontró que:

- Los equipos visitantes y los equipos que se enfrentaban a oponentes mejor clasificados tendían a provocar interrupciones de juego con una duración más prolongada.
- La duración para ejecutar los tiros libres, los saques de banda y los saques de meta aumentaron hacia el final de los partidos.
- Al transcurrir mayor tiempo de juego reglamentario, también aumentaban las duraciones de muchas interrupciones, sirviendo a intereses tácticos, por ejemplo:
 - Los equipos que ganaba por un gol aumentaban el tiempo dedicado a los saques de banda, saques de meta, saques de esquina y los tiros libres con el tiempo de juego.
 - Los equipos que perdían por un gol disminuían muy significativamente el tiempo dedicado a estas interrupciones reglamentarias.
- Parece claro que las interrupciones del juego están influenciadas significativamente por las tácticas y estrategias de cada equipo, siendo aún mayores al final de los partidos.

En otra investigación Greve et al (2019) determinaron que la pérdida de tiempo estratégica está muy extendida, lo cual aumenta la presión sobre los futbolistas por el refuerzo (verbal, gestual o simbólico) de compañeros y seguidores, lo que promueve en el deportista la infracción “casi obligada” de las reglas, dificultando el final del partido y el arbitraje.

El tiempo de juego efectivo (EPT) a medida que avanza el partido, afecta más al rendimiento físico de los jugadores

Se investigaron la influencia de las interrupciones del juego en la Bundesliga alemana (Linke et al., 2018) cada 15 minutos en relación con el tiempo de juego efectivo y con el tiempo de juego total sobre el rendimiento de la carrera de los jugadores durante los partidos:

- El tiempo efectivo real de balón en juego en los primeros 15 minutos disminuyó hasta el 66,3% del tiempo total de juego reglamentario, y disminuyó aún más (55,9%) en los últimos 15 minutos de un partido.
- Parece que la disminución en el rendimiento de los jugadores en los desplazamientos en carrera durante los partidos de fútbol se amplifica sustancialmente por un aumento comprobado en las interrupciones del juego, a medida que avanza el partido, y no solo por la fatiga física.

El sistema Video Assistence Referee (VAR) no parece afectar al tiempo de juego efectivo (EPT)

Se investigó si la intervención del Árbitro Asistente de Vídeo (VAR) tuvo efectos en el tiempo de juego y en el rendimiento técnico-táctico y físico de los equipos de *LaLiga* española durante la temporada 2018-19, 375 partidos (Errekagorri et al., 2020), según el número de intervenciones del VAR: ninguna (VAR0), una interrupción (VAR1) y dos o tres interrupciones (VAR2):

- Cuando hubo una sola intervención del VAR, afectó en poco tiempo de aumento total del tiempo de partido y en la disminución del tiempo efectivo de juego.
- Se indica que el uso del VAR apenas afectó al desarrollo del juego (aunque sí hubo un aumento en el número de goles concedidos)

Comportamiento de los seguidores y resultados ajustados en minutos finales

Investigado el comportamiento de los seguidores y fans, se ha identificado claramente que la agresividad fue mayor (Van der Meij et al, 2015) cuando:

- Se culpaba al árbitro
- El resultado del partido se percibía como injusto
- Eran los minutos finales con resultados ajustados, es decir, cuando un equipo le conviene estratégicamente perdía tiempo y el árbitro no restituyó como tiempo de juego efectivo (EPT) el tiempo real perdido.

LOS TERRENOS DE JUEGO NO MIDEN TODOS IGUAL

Respecto a las dimensiones de los terrenos de juego es la Regla número 1 la que determina los límites de sus medidas de largo y ancho, dice que la longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta. Longitud (línea de banda): mínimo 90 m máximo 120 m, la anchura (línea de meta): mínimo 45 m máximo 90 m. Para los partidos internacionales Longitud (línea de banda): mínimo 100 m máximo 110 m Anchura (línea de meta): mínimo 64 m máximo 75 m. Estas diferencias son comprensibles para no generar dificultades de desarrollo de la práctica del fútbol y para las competiciones de ciertos niveles de fútbol. No es comprensible sin embargo que en fútbol de máxima categoría no se aborde la reforma de las dimensiones de los campos de juego (Figura 3), ya que son un factor no menor de desigualdad.

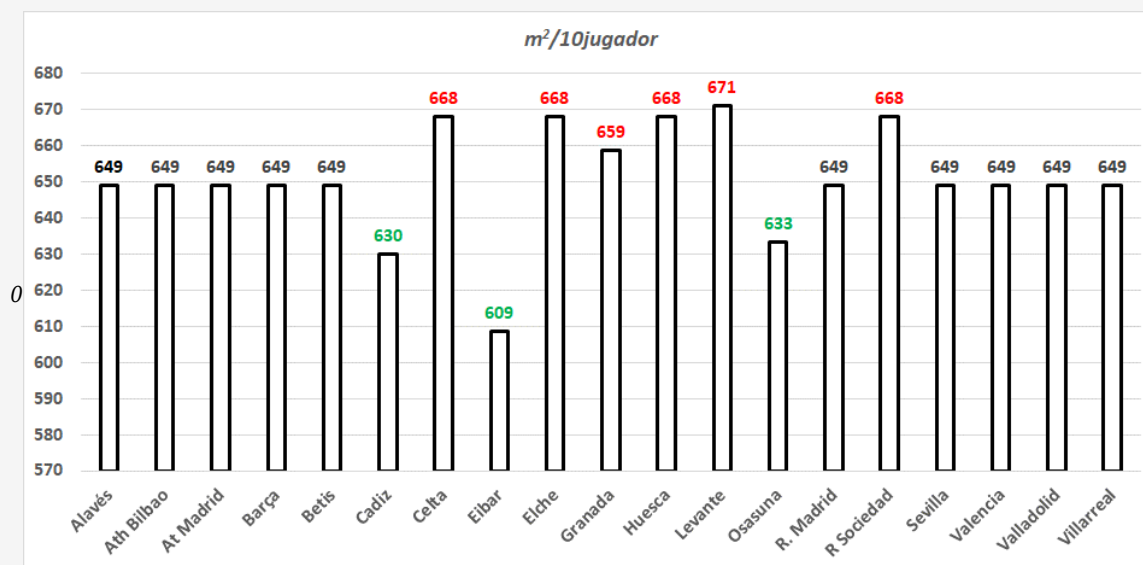


Figura 3. LaLiga (España), dimensiones de los terrenos de juego de los equipos de Primera División 2020-2021: m² por cada jugador de campo de un solo equipo.

En España la diferencia entre algunos campos es de al menos 650m², lo que supone unos 60m² más de esfuerzo para cada uno de los jugadores de un equipo (Figura 4).

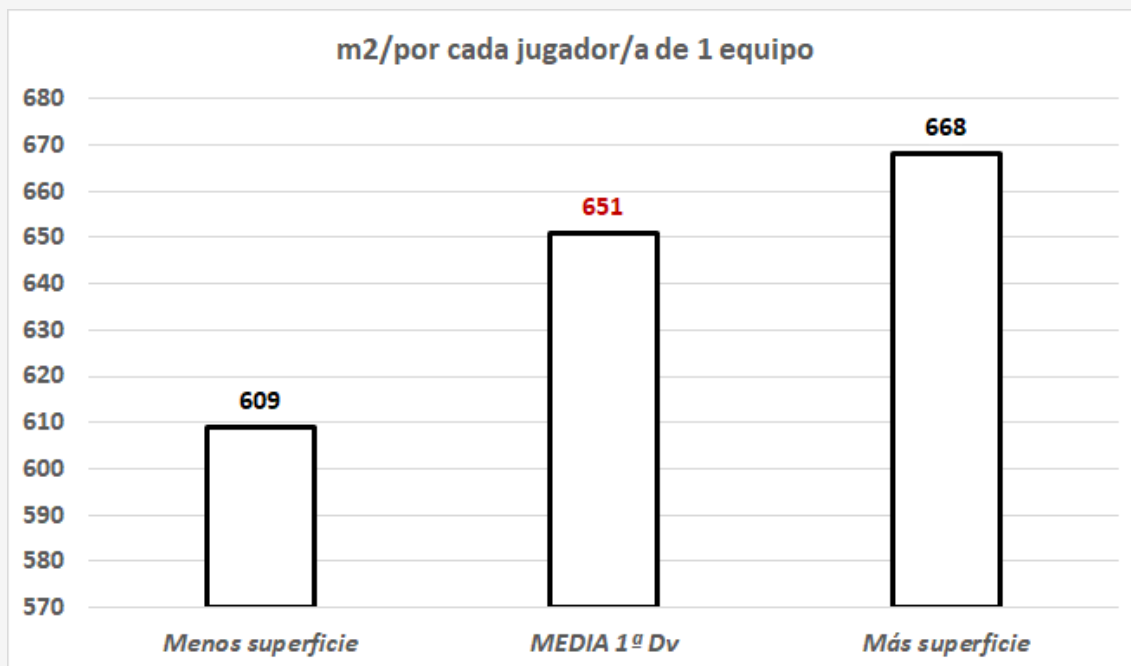


Figura 4. LaLiga (España, 2020-2021): Diferencia de m2 por cada jugador de campo de un solo equipo en terrenos de juego con menos superficie (609m2), con superficie entorno a la media (651m2) y con mayor superficie (668m2).

La propuesta más lógica que los terrenos de juego en fútbol profesional tengan las mismas medidas, por ejemplo, 105m de largo por 68 de ancho y que se exijan unas medidas mínimas iguales de seguridad para espectadores y deportistas (Lendoiro, 2021).

CONCLUSIONES Y APLICACIONES

No se debería aumentar la demora de estas reformas en el fútbol profesional, se debería de establecer lo antes posible el sistema de tiempo de juego efectivo (EPT) y la estandarización de las dimensiones únicas de todos los terrenos de juego y su relación con las métricas que afectan a la seguridad de futbolistas y espectadores.

Estas medidas afectarán muy positivamente a la igualdad de las competiciones, en un mismo partido para los dos equipos y para todos los equipos de una misma competición. Estas sencillas reformas tendrán una gran influencia para la mejora de los procesos de entrenamiento y del plan y dirección de partido de los técnicos, aportarán una disminución de la presión y estrés en los árbitros, técnicos y jugadores, transmitiendo a los espectadores y seguidores menos estímulos para producir conductas antideportivas.

FIFA (Fédération International de Football Association). Disponible en: <https://img.fifa.com/image/upload/fzqgbeaxkffqgfo83k3.pdf>

ELPAIS.COM (2002) Los técnicos piden a la UEFA aumentar a cinco los cambios de jugadores y quitar el 'gol de oro'. Disponible en: https://elpais.com/diario/2001/08/31/deportes/999208827_850215.html

Pertenecieron a los Servicios de Apoyo al Rendimiento del Futbolista (sarf) del R.C. Deportivo de la Coruña: Rafael Martín Acero (coordinador), Carlos Lalín Novoa (Preparador Readaptador) y como Médico del Equipo Cesar Cobián Fernández de la Puente (DEP)

THE GUARDIAN (2017) Football rule-makers to consider reducing games to 60 minutes. Disponible en: <https://www.theguardian.com/football/2017/jun/17/football-rule-makers-reducing-games-60-minutes>

REFERENCIAS

1. Errekagorri, I., Castellano, J., Echeazarra, I. Lago-Peñas, C. (2020). The effects of the Video Assistant Arbitraje (VAR). *on thr playing time, technical-tactical and physical performance in elite soccer. Intern J Perf Anal Sport* 20(5). Publicado en línea: 02 de julio de 2020. [https:// doi.org/10.1080/24748668.2020.1788350](https://doi.org/10.1080/24748668.2020.1788350)
2. Greve, H.R., Rudi, N., Walvekar, A. (2019). Strategic rule breaking: Time wasting to win soccer games. *PLoS ONE* 14(12). Doi: 101371/journal.pone.0224150
3. Lendoiro, A.C. (2021). A FIFA solo le pido un reloj, un metro. . Y “SENTIDIÑO”. Disponible en: https://www.ondacero.es/emisoras/galicia/coruna/onda-deportiva/fifa-solo-pido-reloj-metro-sentidino_2021061760cb8230187dac0001ee0d7c.html
4. Linke, D., Link, D., Weber, H. , Lames, M. (2018). La disminución del rendimiento de la carrera de partidos en el fútbol se ve afectada por un aumento en las interrupciones del juego. *J Sports Sci Med.* 2018 dic; 17 (4):. 662-667. Publicado en línea el 20 de noviembre de 2018.
5. Poli, R., Ravenel, L., Besson, R. (2021). Análisis paneuropeo sobre la fluidez de los partidos de fútbol (Informe mensual del Observatorio de Fútbol “CIES” n ° 64 - Abril, 2021. Disponible en: <https://football-observatory.com/IMG/sites/mr/mr64/en/>
6. RFEF, Grupo de trabajo sobre COVID-19 (2020). Recomendaciones para evitar los riesgos sobre la sa lud en la vuelta a la competición en el fútbol (28, marzo, 2020). Disponible en: https://cdn1.sefutbol.com/sites/default/files/pdf/recomendaciones_para_evitar_los_riegos_sobra_la_salud_en_la_vuelta_a_la_competicion_en_el_futbol.pdf
7. Van der Meij, L, Klauke, F, Moore, H.L., Ludwing, Y.S., Almela, M., Van Lange, P.A.M. (2015). Football fan aggression: The importance of low basal cortisol and fair referee. *PLoS ONE* 10(4). Doi: 101371/journal.pone.0120103
8. Zhao,Y., Zhang, H. (2021). Investigating the inter-country variations in game interruptions across the Big-5 European football leagues. *Published online: 07 Jan 2021.* [https:// doi.org/10.1080/24748668.2020.1865688](https://doi.org/10.1080/24748668.2020.1865688)