

Juego pasivo (7:11-12)

A. Directrices generales

La aplicación de las reglas en relación con el juego pasivo tiene el objetivo de impedir formas de juego poco atractivas y retrasos intencionados en el partido. Esto requiere que durante todo el partido los árbitros reconozcan y juzguen estas estrategias de pasividad de una manera eficaz.

Las estrategias de juego pasivo pueden ocurrir en todas las fases de ataque de un equipo, por ejemplo mientras se lleva el balón de una parte a otra del campo, durante la fase de construcción, o durante la fase de finalización.

Estas estrategias de juego se usan más frecuentemente en las siguientes situaciones:

- un equipo tiene una pequeña ventaja en el marcador en los momentos finales del partido;
- un equipo tiene un jugador excluido;
- cuando el equipo contrario es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las especificaciones siguientes raramente ocurren solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por los árbitros. En particular se debe tener en cuenta el trabajo defensivo sin acciones antirreglamentarias

B. La Utilización de la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo

La gestoforma de advertencia de Juego Pasivo debe hacerse especialmente en las situaciones siguientes:

B1. Gestoforma de advertencia de juego pasivo cuando los cambios de jugadores se hacen lentamente o cuando el balón se mueve con lentitud de una parte a otra del campo.

Indicaciones típicas son:

- jugadores que se quedan parados en el centro del campo esperando a que se completen los cambios.
- un jugador que retrasa la ejecución de un golpe franco (pretendiendo desconocer el punto exacto de ejecución), un saque de centro (porque el

portero tarda en recuperar el balón, por un mal pase intencionado hacia el centro del terreno de juego, o por caminar lentamente con el balón hacia el centro del terreno de juego), un saque de portería, o un saque de banda, después de que el equipo haya sido previamente advertido de que se abstenga de emplear tales tácticas de dilación.

- un jugador se encuentra parado botando el balón.
- el balón se juega hacia atrás, hacia el propio campo del equipo en posesión del mismo, sin que los contrarios ejerzan ninguna presión.

B2. Gestoforma de advertencia de juego pasivo en conexión con un cambio tardío durante la fase de construcción.

Indicaciones típicas son:

- todos los jugadores ya están situados en sus posiciones atacantes;
- un equipo comienza la fase de construcción con un juego de pases preparatorios;
- un equipo no realiza una sustitución hasta llegar a esta fase del juego.

Comentario:

Un equipo que ha intentado un rápido contraataque desde su propia mitad del terreno de juego, pero que no ha conseguido una ocasión inmediata de marcar gol después de llegar a la otra mitad del terreno del equipo contrario, debe ser autorizado a realizar un rápido cambio de jugadores en esta fase.

B3. Durante una fase de construcción de ataque excesivamente larga

En principio, siempre se debe permitir a un equipo una fase de construcción con un juego de pases preparatorios antes de exigirles que empiecen una acción directa de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente largas son:

- el ataque del equipo no conduce a ninguna acción directa de ataque.

Comentario:

Una acción directa de ataque existe particularmente cuando el equipo en posesión del balón utiliza métodos tácticos de movimientos de manera que ganan ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción;

- los jugadores reciben el balón en repetidas ocasiones mientras se encuentran parados o cuando se mueven lejos de la portería;
- botar repetidamente el balón en situación estática;
- cuando al enfrentarse a un contrario, el atacante se da la vuelta prematuramente, espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no gana ventaja espacial sobre el defensa;
- acciones de defensa activa: métodos defensivos que impiden que los atacantes incrementen el ritmo porque los defensores bloquean los intentos de mover el balón y los recorridos;
- un criterio especial para fases de construcción excesivamente largas es aquel en que el equipo atacante no consigue un claro incremento del ritmo de juego desde la fase de construcción hasta la fase de finalización.

C. Como usar la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo

Si un árbitro (bien sea el árbitro de portería o el árbitro central) interpreta que está próximo a producirse juego pasivo, levanta el brazo (gestoforma nº 17), para indicar su opinión de que el equipo no está intentando conseguir una posición de lanzamiento a portería. El otro árbitro debería también efectuar la misma gestoforma.

La gestoforma de advertencia de juego pasivo indica que el equipo en posesión del balón no está haciendo ningún intento de crear una oportunidad de marcar gol, o que está retrasando repetidamente la reanudación del juego.

El brazo se mantiene levantado hasta que:

- el ataque finaliza, o
- la gestoforma ya no tiene validez (leer a continuación)

Un ataque comienza cuando un equipo consigue la posesión del balón, y se considera finalizado cuando el equipo marca un gol o pierde la posesión.

La gestoforma de advertencia de juego pasivo normalmente tiene validez durante todo el resto del ataque. Sin embargo, durante el curso de un ataque, existen dos situaciones en las que el juicio de juego pasivo deja de existir y la gestoforma deja de realizarse:

- a) el equipo en posesión del balón lanza a portería y el balón vuelve al equipo lanzador tras rebotar en la portería o el portero (directamente o en forma de un saque de banda).
- b) un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una sanción disciplinaria según la Regla 16 debido a una falta o a una conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, al equipo en posesión del balón se le debe permitir una nueva fase de construcción.

D. Después de haber realizado la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo.

Después de realizar la gestoforma de advertencia de Juego Pasivo los árbitros deberían permitir al equipo en posesión del balón algo de tiempo para modificar su sistema de juego. En este sentido, deben tenerse en cuenta los diferentes niveles de destreza según las edades y las distintas categorías.

Al equipo advertido se le debería permitir por lo tanto la posibilidad de preparar una acción directa de ataque hacia la portería.

Si el equipo en posesión no realiza ningún intento claro de conseguir una posición para lanzar a portería, (ver los criterios para toma de decisión D1 y D2), entonces uno de los árbitros decide que se trata de juego pasivo a más tardar cuando no se ejecuta un lanzamiento a portería tras 6 pases (Reglas 7:11-12). ~~(Ver también más adelante los “Criterios de toma de decisión después de realizar la gestoforma de advertencia de Juego Pasivo”).~~

Las siguientes acciones no se consideran pases:

- Si un intento de pase no puede ser controlado por una falta sancionada a un jugador defensor.
- Si un intento de pase es interceptado por un jugador defensor y se marcha fuera de la línea lateral del terreno de juego o tras la línea de fondo de portería.
- Un intento de lanzamiento que es bloqueado por parte del oponente.

Nota Importante:

~~El juego pasivo no debería señalarse durante un movimiento hacia delante con una oportunidad de lanzar a gol, o cuando se observa que el jugador con el balón está a punto de intentar un lanzamiento a portería.~~

Criterios de toma de decisión después de efectuar la gestoforma de advertencia de juego pasivo

D1. El equipo atacante

- ningún incremento claro del ritmo de juego
- ninguna acción directa hacia la portería
- acciones uno contra uno en las que no se consigue ninguna ventaja espacial
- retrasos al jugar el balón (por ejemplo, porque el equipo defensor bloquea las trayectorias de pase)

D2. El equipo defensor

- el equipo defensor intenta impedir un incremento del ritmo de juego o una acción directa de ataque, mediante métodos defensivos reglamentarios.
- ~~no se debe ordenar juego pasivo si una defensa agresiva interfiere en el juego de ataque con constantes faltas.~~
- Si el equipo defensor trata de interrumpir una secuencia de pases del equipo atacante mediante infracciones de acuerdo con la Regla 8:3, este comportamiento deberá ser consistentemente sancionado de manera progresiva.

D3. Notas respecto al número máximo de pases

D3a. Antes de la ejecución del 6º pase:

- Si los árbitros señalan un golpe franco o saque de banda a favor del equipo atacante cuando se ha mostrado la señal de advertencia, no se interrumpe la cuenta de los pases.
- De manera similar, si un pase o lanzamiento a portería es bloqueado por un jugador de campo del equipo defensor y el balón vuelve al equipo atacante (incluso si es un saque de portería), no interrumpe la cuenta de los pases.

D3b. Tras la ejecución del 6º pase:

- Si los árbitros señalan un golpe franco, un saque de banda (o saque de portería) en favor del equipo atacante tras el 6º pase, el equipo tiene la posibilidad de combinar un lanzamiento con un pase adicional para finalizar el ataque.
- Lo mismo resulta aplicable si el lanzamiento ejecutado tras el 6º pase es bloqueado por el equipo defensor y el balón se dirige a un jugador atacante o pasa la línea lateral del terreno de juego o la línea del fondo de portería. En este caso, el equipo atacante tiene la posibilidad de finalizar el ataque realizando un pase adicional.

E. Apéndice

Indicaciones de una reducción del ritmo de juego

- Acciones laterales y no en profundidad hacia la portería.
- Repetidas carreras diagonales por delante de los defensores sin efectuar ninguna presión sobre ellos.
- Ninguna acción en profundidad, como por ejemplo acciones uno contra uno o pasar el balón a jugadores entre la línea de golpe franco y la línea de área de portería.
- Repetidos pases entre dos jugadores sin incremento del ritmo de juego ni acciones dirigidas hacia la portería.
- Pases del balón entre todas las posiciones de ataque (extremos, pivot y jugadores de 1ª línea) sin incremento claro del ritmo de juego ni acciones claras contra la portería.

Indicaciones de acciones uno contra uno en las que no se gana ninguna ventaja espacial

- Acciones uno contra uno en una situación en la que está claro que no hay sitio para pasar (varios jugadores defensores bloquean el paso).
- Acciones uno contra uno sin ninguna intención de profundizar hacia la portería.
- Acciones uno contra uno con el único objetivo de conseguir un golpe franco (por ejemplo, dejarse atrapar/inmovilizar o finalizar la acción uno contra uno aunque habría sido posible profundizar).

Indicaciones de métodos defensivos reglamentarios

- Intentar no cometer falta, para así evitar una interrupción del juego.
- Obstruir la trayectoria del atacante, quizás utilizando dos defensores.
- Avanzar hacia delante para bloquear las trayectorias de pase.
- Hacer avanzar a los defensores para forzar a los atacantes hacia posiciones más retrasadas en el terreno de juego.
- Provocar que los atacantes pasen el balón hacia muy atrás a posiciones inofensivas.

