

Módulo 2: Análisis colectivo del rival

2.1 Informes grupales y/o de equipo

En esta unidad nos ocuparemos de describir aspectos que cómo analistas tendríamos que tener en cuenta a la hora de elaborar informes grupales y/o de equipo rival.

Estos cuatro aspectos han de ser consensuados y coordinados con el entrenador y/o cuerpo técnico:

- A. Preguntas** que el informe nos ayuda a responder.
- B. Estructura** de los informes (apartados).
- C. Formato** de los informes (videos, fotos, texto, gráficos, etc.).
- D. Plazos** en los que se entregarán los informes.

Debemos tener presente en todo momento que nuestros informes han de estar adaptados a las necesidades y posibilidades de nuestro equipo. En este punto, el conocimiento profundo del equipo en el que trabajamos, nos ayudará a hacer mucho más efectivo nuestro trabajo.

Figura 1: Reunión de analista y entrenador/cuerpo técnico



Fuente: [Imagen sin título sobre reunión de analista y entrenador/cuerpo técnico]. (s.f). Recuperado de https://deportesimagenes.canalrcn.com/ImgDeportesNew/reunion_dts_.jpg

A. Preguntas

Entendemos que nuestra prioridad es ayudar al entrenador y/o cuerpo técnico a resolver todas aquellas incertidumbres que nos puede plantear el rival en cada uno de los partidos.

A continuación, describiremos una guía de cuestionamientos que puede hacer un entrenador o cuerpo técnico a la hora de solicitar información al analista.

A1. Juego de ataque

En el análisis del equipo adversario ponderaremos la importancia de aquellas situaciones susceptibles de ser combatidas para sacar ventajas estratégicas inmediatas. Igualmente valoraremos aquellas situaciones que representen fortalezas (del equipo rival) que deben ser consideradas para evitar sus consecuencias en nuestro modelo de juego. Para ello estudiaremos:

- Tipos de ataque que desarrolla y qué aspectos podemos abordar para sacar ventajas competitivas.
- Evolución del ataque en su primera estación de iniciación.
- Desarrollo del ataque en su proceso creativo.
- Culminación del ataque en su definición final.
- Acciones a balón parado (ABP) si no fuesen delegadas estas consideraciones a terceros.
- Entre otros.

En el estudio del juego colectivo del rival debemos identificar claramente los espacios o zonas débiles del equipo, las recurrencias comportamentales grupales que inciden negativamente en su rendimiento y todos aquellos aspectos puntuales que podrían trasladarse al entrenador para desarrollar tareas de respuesta en el microciclo semanal previo al partido.

A 2 Juego de defensa

Con el mismo afán de identificar situaciones y recurrencias que puedan proporcionarnos situaciones de ventaja competitiva, a la hora de abordar el análisis del equipo rival desde una perspectiva de atacar su defensa, debemos considerar:

- Distribución espacial de los jugadores rivales (formación).
- Tipo de defensa que desarrolla.
- Posicionamiento defensivo que elige.
- Objetivo defensivo prioritario. Robar el balón o ceder terreno e iniciativa al rival.
- Principios tácticos que dan forma al proceso defensivo global.
- Principios tácticos que matizan el proceso defensivo puntual.
- Acciones a balón parado (ABP) en caso de que no fuesen delegadas estas consideraciones a terceros.
- Entre otros.

De la misma forma que trasladamos informes al cuerpo técnico para que den respuestas al proceso ofensivo del adversario, con respecto a la defensa a combatir, se hará necesaria la transmisión de información relevante que permita diseñar respuestas inmediatas a nivel estratégico en el microciclo previo al partido. El analista encargado de desarrollar los contenidos (junto al analista jefe) deberá servir de enlace con el cuadro técnico para consolidar una



respuesta operativa que permita a los jugadores afrontar el partido con el mayor grado de certezas posibles.

En este sentido, vamos a mostrar un ejemplo práctico de las preguntas que se pueden plantear en función de la posesión de balón y la zona del campo en la que se desarrolla el juego.

Ataque

Inicio del juego (1^{er} tercio de campo aproximadamente, campo propio):

- Ante **bloque alto** del rival:
 - Inicio con presión del rival (desde el principio, tras primer pase, a ciertos jugadores o zonas).
 - Espacios libres (a partir de ahora nombrado EELL) a espaldas, intermedios, lados, etc.
 - Salidas de emergencia (arriba, cambio de orientación, portero).
- Ante **bloque medio** del rival:
 - Progresar hasta llegar a esa distancia.
 - Atraer al rival para:
 - Dividir bloque (EELL intermedios por dentro).
 - Atraer bloque (EELL a espaldas/lados del rival).

Progresión del juego (2^{do} tercio de campo aproximadamente):

- Ante **bloque alto** del rival:
 - Estímulos de presión del rival (al balón, a todos/algunos jugadores, zonas, etc.).
 - EELL (a espaldas, intermedios, lados, entre otros).
- Ante **bloque medio** del rival:
 - Circulación de balón y/o cambio de orientación (EELL a los lados).
 - Juego por dentro para “contraer” al rival y generar EELL a los lados.
 - Ambos a la vez (circulación con “amenaza” por dentro) transversal y longitudinal.
- Ante **bloque bajo** del rival:
 - Progresar hasta llegar a esa distancia (rival “aplastado”).
 - Atraer al rival para jugar desde “otra” distancia.

Finalización del juego (3^{er} tercio de campo aproximadamente, campo rival):



- Ante **bloque medio** del rival:
 - EELL en banda (basculación completa de rival, distancia extremo-lateral, etc.).
 - EELL intermedios (costados de pivote, lados de medios centros, intervalo central-lateral, etc.).

- Ante **bloque bajo** del rival:
 - EELL en banda (basculación completa de rival, distancia extremo-lateral, etc.).
 - EELL intermedios (costados de pivote, lados de medios centros, intervalo central-lateral, etc.).
 - EELL en frontal (bloque bajo dividido):
 - Frontal lateral (lado alejado de balón).
 - Frontal centrado.

Defensa

Bloque bajo (1^{er} tercio de campo aproximadamente, campo propio):

- Posicionamiento/s base (estructura).
- Funcionamiento:
 - Disuasiones:
 - Banda (una o ambas), centro, etc.
 - Movilizaciones:
 - Provocadas por el poseedor de balón.
 - Provocadas por posibles receptores (¿cuáles?)
 - 2vs1, cambio de oponente, deslizamiento, coberturas (zonas y/o jugadores prioritarios a proteger).
 - Comunicación (adelantamiento de línea, coberturas, detener juego, etc.).

Bloque medio (2^{do} tercio de campo aproximadamente):

- Posicionamiento/s base (estructura).
 - Referencia de posición del bloque.
- Funcionamiento:
 - Disuasiones:
 - banda (una o ambas), centro, etc.
 - Movilizaciones:
 - Provocadas por el poseedor de balón
 - Provocadas por posibles receptores (¿cuáles?)
 - 2vs1, cambio de oponente, deslizamiento, coberturas (zonas y/o jugadores prioritarios a proteger)
 - Comunicación (adelantamiento/retraso de línea, coberturas, detener juego, etc.).

Bloque alto (3^{er} tercio de campo aproximadamente, campo contrario casi todos):

- Posicionamiento/s base (estructura).



- Referencia de posición del bloque
- Funcionamiento:
 - Presionar balón (estímulos desencadenantes de la presión alta).
 - ¿Nº de jugadores mínimo/máximo?
 - ¿Hasta cuándo/dónde?
 - Presionar **adversarios** receptores.
 - Anticipar / evitar progresión / detener el juego.
 - Vigilancia
 - ¿Quiénes?

Transiciones

Transición ofensiva / Transición defensa-ataque / TDA

- **Transición ofensiva (TDA) tras recuperación en inicio propio:**
 - Conservación hacia continuidad.
 - Contraataque progresando desde:
 - 1º pase a cercanos (no hay presión tras pérdida (PTP) del rival).
 - 1º pase a intermedios (se dividen en PTP).
 - 1º pase a alejado/s (malas vigilancias del rival o superioridad física propia).
 - Adelantamiento del equipo (¿hasta dónde/cuándo?).
- **Transición ofensiva (TDA) tras recuperación desde bloque medio:**
 - Continuidad (conservación de balón).
 - Continuidad y finalización aprovechando EELL momentáneos (central-lateral, espaldas, lado contrario, etc.).
- **Transición ofensiva (TDA) tras recuperación en zona de finalización:**
 - Finalización rápida.
 - Continuidad (conservación de balón).

Transición defensiva / Transición ataque-defensa / TAD

- **Transición defensiva (TAD) tras pérdida en inicio propio:**
 - Proteger portería / evitar gol (agruparse en eje central).
- **Transición defensiva (TAD) tras pérdida durante la progresión:**
 - Presionar balón (poseedor).
 - ¿Nº jugadores mínimo/máximo?
 - ¿Hasta cuándo/dónde?
 - Presionar adversarios (receptores).
 - Anticipar/evitar progresión y/o detener el juego.
- **Transición defensiva (TAD) tras pérdida en finalización:**
 - Presionar balón (poseedor).
 - ¿Nº jugadores mínimo/máximo?
 - ¿Hasta cuándo/dónde?
 - Presionar adversarios (receptores).
 - Anticipar / evitar progresión y/o detener el juego.



- Vigilancia (previas)
- ¿Quiénes?

A 3. Acciones a balón parado (ABP)

Las acciones específicas de balón parado cada vez toman mayor importancia en el estudio del propio equipo y en el estudio del equipo adversario. Es por ello que a veces se ha convertido en un subdepartamento específico dentro del departamento de análisis, en el que uno o varios analistas de rendimiento se ocupan puntualmente de estudiar las particularidades estratégicas de las acciones más relevantes.

La sucesión de acciones a balón parado en un partido de competición son una fuente de información muy rica en contenidos a considerar.

Es cierto que es una forma de poner el balón en juego (reinicio del juego), algunas de ellas, por su relevancia en la acción directa con el gol, requieren de una especial atención (tiros libres directos e indirectos, saques de esquina, saques de banda cercanos a nuestra portería o al del adversario, *penaltis*, etc.).

Por lo tanto, a la hora de evaluar específicamente las ABP debemos diferenciar las referidas a los dos momentos específicos del *continuum* del juego (ataque y defensa) (García Moreno, s.f.):

- **Acciones ofensivas**

- Quiénes la ejecutan habitualmente (lanzador/es).
- Quiénes tienen un papel finalizador relevante (finalizadores).
- Jugadores que se colocan para la captura de rechace.
- Jugadores que ejercen una vigilancia ante la posible pérdida de la posesión de balón.
- Movimientos específicos y distribución en el espacio de los jugadores que participan.
- A dónde va el balón y quiénes son activos de primer orden y activos de segundo orden.
- Movimientos de engaño.
- Acciones directas e indirectas.
- Porcentaje de acierto y porcentaje de error.
- Respuestas extraordinarias.
- Entre otros

- **Acciones defensivas**

- Tipo de defensa elegida para cada acción específica.
- Quiénes van a los adversarios (marcaje al hombre) y quiénes van al espacio (marcaje en zona).
- Jugadores que conforman las barreras (número, orden y comportamientos)
- Distribución espacial de los partícipes (portero, 1º palo, 2º palo, corta, avanzado, etc.).



- Quiénes y cuántos van a las zonas de rechace.
- Vigilancia.
- Respuestas técnicas a cada acción específica.
- Respuestas extraordinarias (valorar ofrecer o no esta información).
- Movimientos específicos de acción o de engaño.

A. Estructura

Mostraremos una estructura teórica de informes que puede servir de base para la construcción de una estructura propia. No olvidemos que esta debe estar contextualizada en nuestro entorno. También expondremos un ejemplo práctico de estructura de informe.

B1. Datos generales del partido:

- Equipos.
- Competición.
- Fecha.
- Localidad.
- Entre otros.

B 2. Entorno de partido:

- Previa del partido: Acontecimientos que se producen dignos de mención, tales como declaraciones, polémicas, enfrentamientos individuales, etc.
- Terreno de juego: dimensiones, superficie, etc.
- Factores climatológicos: Viento, lluvia, orientación del sol respecto del campo, etc.
- Público: Características habituales y/o circunstanciales. Por ejemplo, es posible que el público de un equipo apoye habitualmente mucho a su equipo, pero que se encuentre en una situación (últimos resultados, declaraciones, comportamientos, etc.) en la que esto no se dé o incluso que se genere un ambiente hostil.
- Equipo oponente del rival observado: Una pequeña reseña sobre las características del equipo oponente nos ayuda a contextualizar más correctamente el comportamiento del rival observado.
- Entre otros.

B 3. Alineaciones:

- Alineación inicial.
- Sustituciones. Incluir el minutaje, el marcador en ese momento y los cambios que, en su caso, provoca en el equipo esa sustitución. Es posible que se produzca una modificación en los posicionamientos y/o en el funcionamiento general del equipo. Reflejarlo nos ayudará a prever comportamientos habituales en función de las circunstancias del partido.



- Alineación final.

B 4. Momentos de juego:

Comportamientos generales (plan de partido).

Se trata de detectar cuál es el plan de partido del rival observado. Es difícil detectar todas y cada uno de los componentes de ese plan de partido, pero quizás en los primeros minutos se muestra más claramente cuál es la idea de juego a nivel general.

Es cierto que hay muchos factores, sobre todo el resultado, que hacen que los comportamientos se vayan modificando. Por lo tanto, debemos intentar detectar si estos factores están previamente contemplados en el plan de partido del rival. Esto nos proporcionará una valiosa información.

No nos sirve de mucho una mera descripción de hechos acontecidos durante nuestra observación del rival.

La información que aparezca en estos apartados debe estar:

- **Bien estructurada**, es decir, dentro de un orden lógico que permita obtener una visión clara y holística del mensaje que se quiere transmitir.
- **No** deben existir **contradicciones** conceptuales.

De hecho, estructurar bien la información nos ayudará a evitar contradicciones y construir un informe con coherencia entre sus partes.

Teniendo en cuenta que los momentos del juego se pueden distinguir, pero no separar, ya que forman parte los unos de los otros y se condicionan mutuamente, a continuación, podemos ver una forma de agrupar esta información:

- Ataque.
- Defensa.
- Transiciones (TDA y TAD).
- ABP (acciones a balón parado).

B 5. Jugadores (informe individual/grupal):

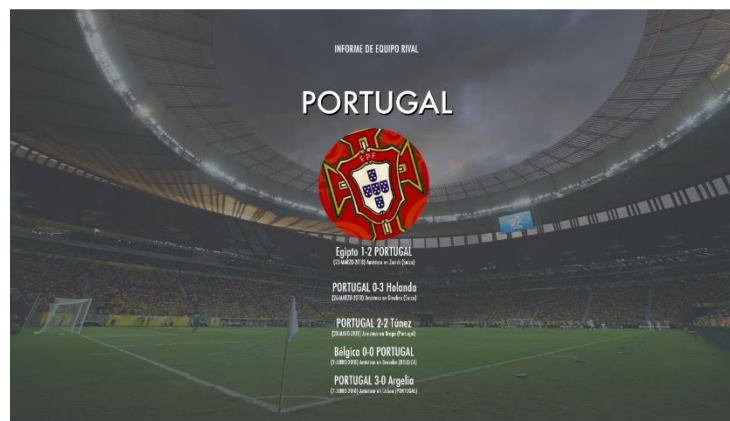
- Lo habitual es que este apartado sea incluido en el informe colectivo, pero también puede hacerse de manera independiente, tal y como describimos en el módulo anterior.
- También se puede incluir información grupal de ese equipo, es decir, hacer referencia a la defensa, centrales, banda derecha, medios centros, delanteros u otros grupos o asociaciones de jugadores que puedan ser significativas para nosotros.



A continuación, veremos un ejemplo de informe sobre equipo rival. Existen algunas consideraciones a tener en cuenta a la hora de observar este informe:

- Se trata de la parte descriptiva del mismo.
- Los vídeos aparecerían a lo largo del mismo con hipervínculos.
- En todo momento se intenta que sea lo más gráfico y visual posible.
- También se intenta agrupar en cada diapositiva la información relacionada para que sea más sencillo de interpretar:
 - Jugadores.
 - Alineación inicial, sustituciones, alineación final.
 - Fase de ataque y transición ataque-defensa (TAD).
 - Fase de defensa y transición defensa-ataque (TDA).
 - Posicionamientos más habituales en los últimos partidos.
 - Posible alineación y sustituciones habituales en función del resultado.

Figura 2: Información de los partidos observados (equipo rival, resultado, fecha, localización y competición) para la elaboración del informe pertinente

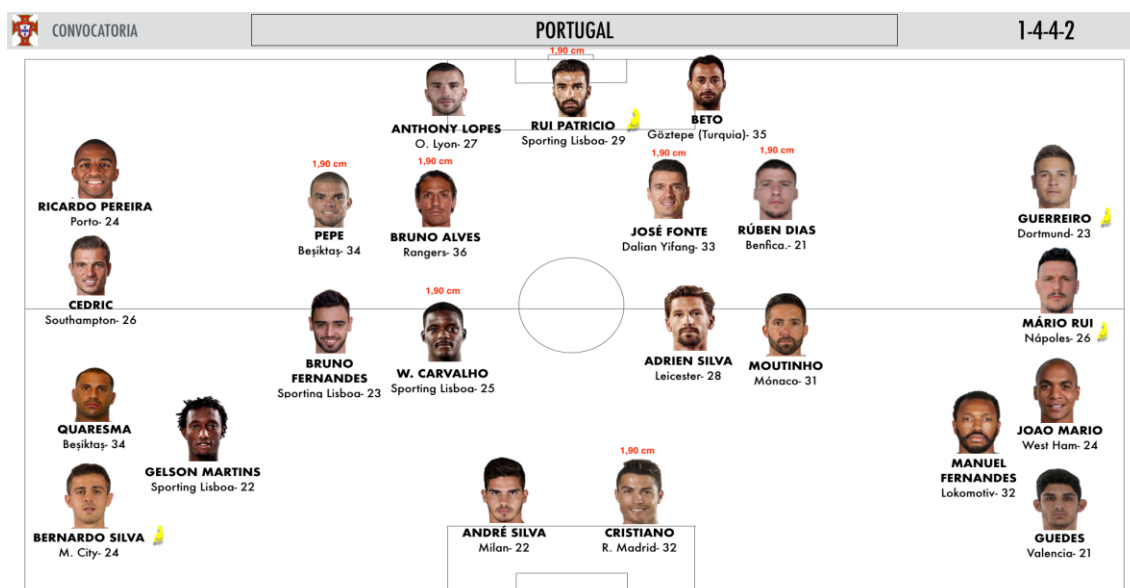


Fuente: elaboración propia.

En la figura 3 podemos observar la convocatoria del equipo rival con fotos de cada uno de los jugadores, situados en la posición del campo más habitual. Además, se indica el equipo actual de cada jugador (si hacemos un informe de un club podemos sustituir el nombre del equipo por la nacionalidad del jugador). También aparece la edad que tienen en ese momento (se podría sustituir por el año de nacimiento), la altura (en este caso, solo se destacan los jugadores por encima de una altura determinada) y los que aparecen con la foto de un pie amarillo a su izquierda, significa que son preferentemente zurdos.



Figura 3: Datos de la plantilla del equipo rival.

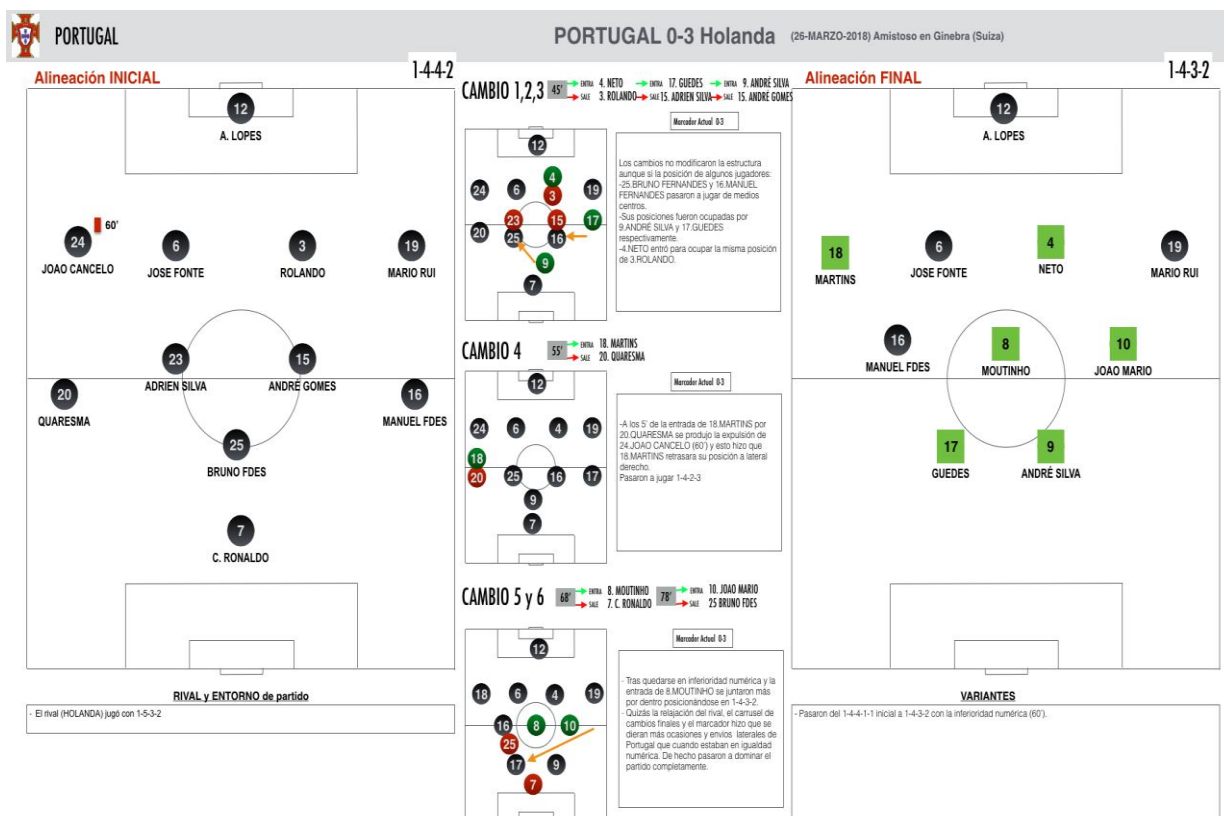


Fuente: elaboración propia.

En la figura 4 vemos:

- Alineación inicial.
- Sustituciones que se han producido a lo largo del partido.
- Modificaciones que han supuesto estas sustituciones de jugadores.
- Un apartado para la información del rival al que se enfrenta y el entorno de partido.
- Variantes que se han podido producir.

Figura 4: Alineación inicial. Sustituciones. Información del rival. Variantes



que se han producido

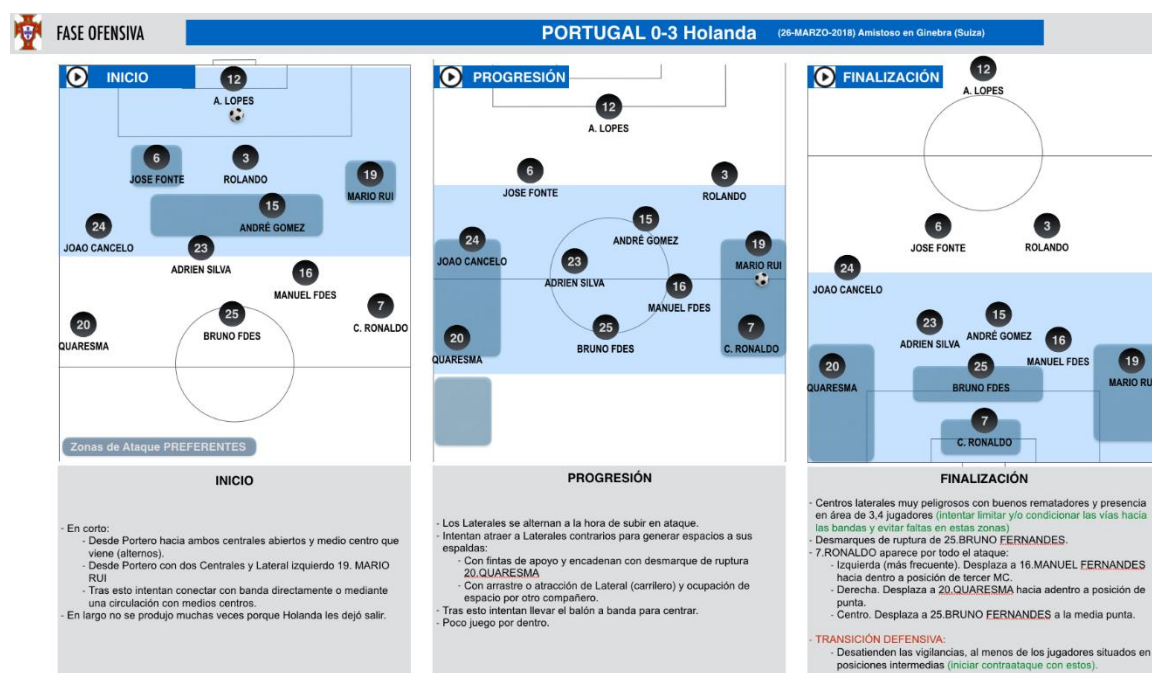
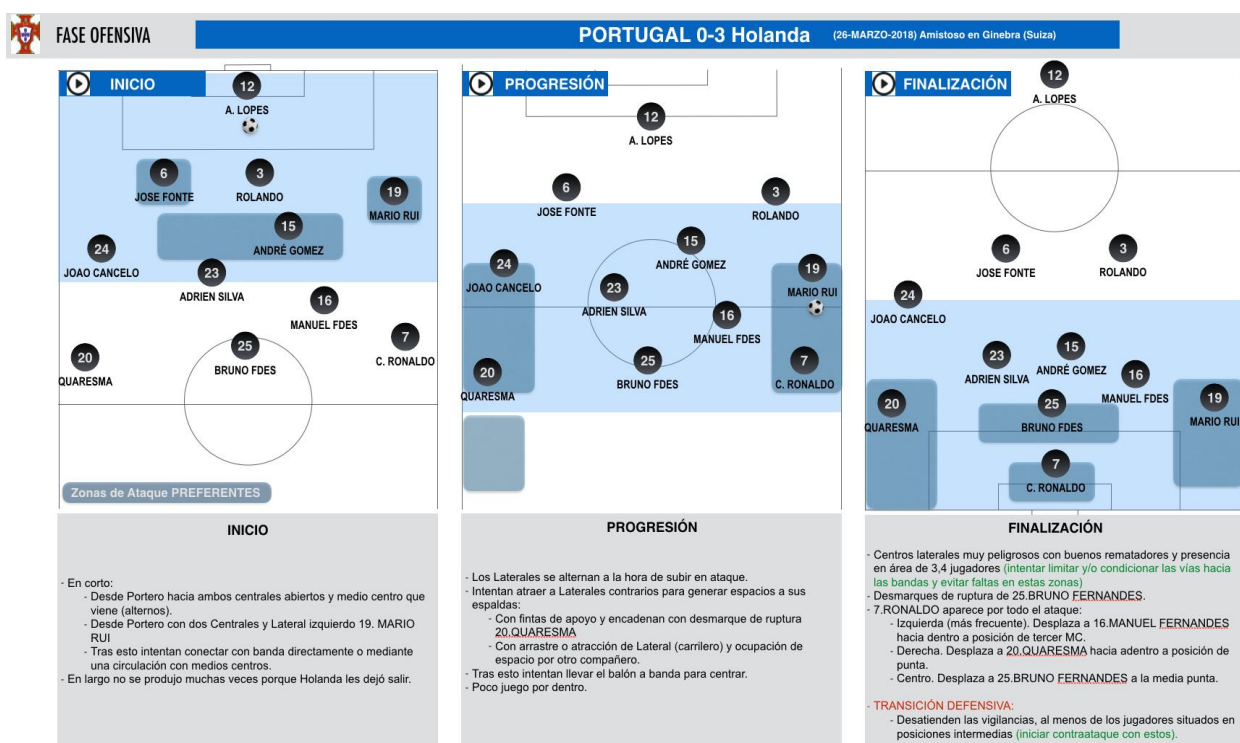
Fuente: elaboración propia.

En la siguiente figura (5) apreciamos las características generales del ataque rival:

- Los posicionamientos de los jugadores en ataque en función del momento y la posición del balón.
- Remarcadas las zonas de ataque preferentes, es decir, por donde suelen iniciar, progresar y finalizar.
- En cada momento (inicio, progresión y finalización) describiremos los comportamientos observados que manifiestan de manera general (cuadro gris de abajo).
- Se incluyen algunas recomendaciones o sugerencias (escritas en color verde).
- También podemos contemplar el comportamiento tras la pérdida de balón.



Figura 5: Características generales del ataque rival (incluye transición defensiva TAD en alguno de esos momentos)



Fuente: elaboración propia.

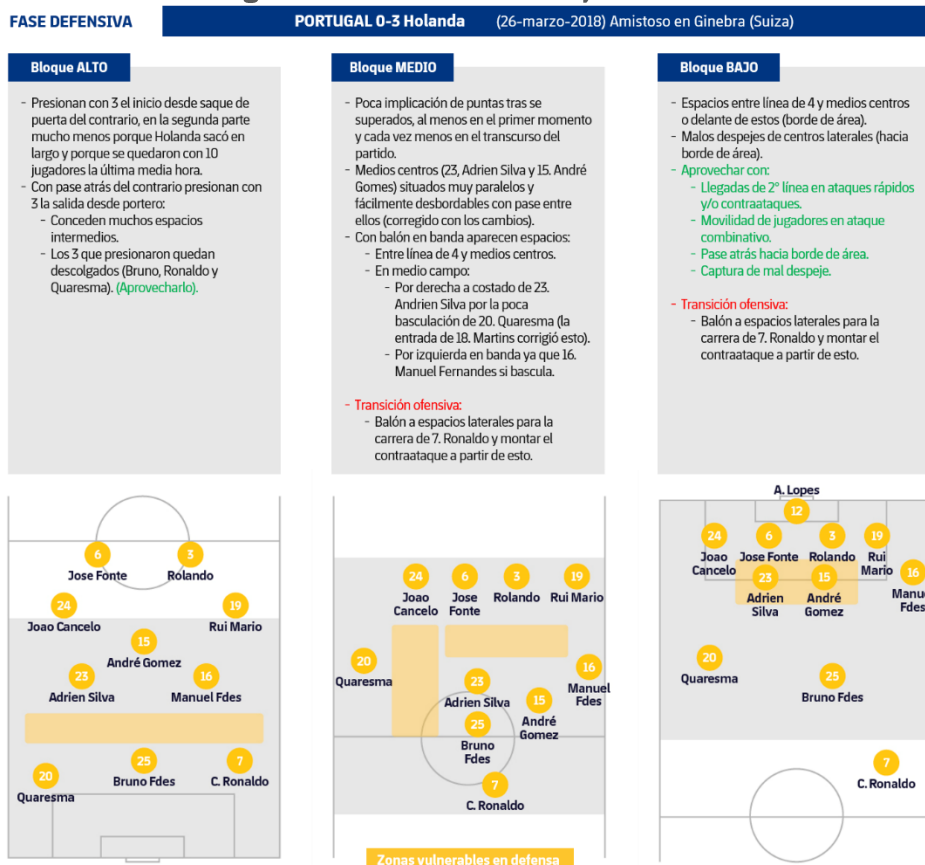
Continuamos con las características generales de la defensa rival (figura 6):

- Los posicionamientos de los jugadores en defensa en función del momento y la posición del balón
- Remarcadas las zonas vulnerables en defensa, es decir, en cada una de las posiciones (bloque alto, medio y bajo) donde suelen aparecer espacios libres o zonas por las que resulta un poco más fácil atacarles.



- En cada momento (bloque alto, medio y bajo) describiremos los comportamientos que manifiestan de manera general.
- Se incluyen algunas recomendaciones o sugerencias (escritas en color verde)
- También podemos contemplar el comportamiento tras la recuperación de balón (transición ofensiva TDA en alguno de esos momentos).

Figura 6: Características generales del defensa rival (incluye transición ofensiva TDA en alguno de esos momentos)



Bloque ALTO

- En SAQUE DE PUERTA dificultando la salida en corto del rival:
 - Los centrales acortando el campo hasta inicio de círculo central (referencia):
 - intentar pase largo para prolongación o directo al espacio (JE GEA ante Argentina).
- PRESIÓN con 3:
 - punta (7 CRISTIANO ó 9 ANDRÉ SILVA en el caso de que juegan)
 - interior (10 JOAO MARIO más probable que 8 JOAO MOUTINHO)
 - exterior de lado de balón (11 BERNARDO SILVA ó 17 GUEDES):
 - si la salida es por lado de 11 BERNARDO SILVA, entonces en banda contraria se genera espacio para 3x2 / 2x1 (con 20 QUARSMMA pasó, pero con 17 GUEDES)
 - con una circulación completa.
 - con lateral adversario situado en amplitud.
 - extremo fijando a 5. R. GUERREIRO (NO llegaba a tiempo de defender).
 - si la salida es por el lado de 17 GUEDES:
 - 11 BERNARDO SILVA intenta realizar zona intermedia.
- Con PASE ATRÁS del adversario hacia portero o a centrales muy retrasados:
 - presionan con 5 jugadores (punta, exteriores e interiores).
 - el equipo se rompe en 5x5 (aprovechar espacios intermedios por delante de la Línea de 4 + Pivote).
 - al menos 3 de los 5 que presionaron quedan descolgados una vez superados (punta, exterior y/o interior) (aprovecharlo para atacar y progresar).

Bloque MEDIO

POSICIONAMIENTO:

- Si el balón está en campo contrario:
 - inicia el bloque de presión a partir de la posición del balón.
 - Si el balón está en campo propio:
 - montan dos líneas de 4, quedando descolgados 7 CRISTIANO y, un poco menos, 17 GUEDES.

FUNCIONAMIENTO:

- Con balón CENTRADO:
 - Espacios a la espalda de los 2 Puntos en caso de que el atacante circula con 3 atrás (5 centrales ó 2 centrales + lateral)
 - Espacios a la espalda de interiores y costados de pivote tras:
 - atracción con el balón
 - modificación de 14 WILLIAN CARVALHO desde derecha hacia izquierda (punta...)
- Con balón en BANDA:
 - Espacios entre la línea de 4 y 14 WILLIAN CARVALHO.
 - Espacio para relación interior:
 - si juega 20 QUARSMMA aprovechar que no haceca con balón en banda contraria.
 - cuando 14 WILLIAN CARVALHO realiza cobertura en banda izquierda (tras desequilibrio de exterior de banda)
 - con el pase de los interiores y tras circular el balón porque a 8 JOAO MOUTINHO y 10 JOAO MARIO les cuesta.
 - Bancada de interiores de laterales, especialmente de 15 RICARDO FERREIRA si juega (aprovechar espaldas)
- LÍNEA de 4:
 - Laterales que saltan si su par viene a pedir (11, delante de centrales, aprovechar con jugador cercano al que realiza el desmarque)
 - Centrales que siguen el desmarque de ruptura del punta (11, delante de centrales, aprovechar con jugador cercano al que realiza el desmarque)

TRANSICIÓN OFENSIVA:

- Balón por el interior con 10 JOAO MARIO siendo muy vertical en su conducción de balón
- Balón a espacios intermedios usualmente a 17 GUEDES para montar el contraataque
- Balón a espacios laterales para la carrera de 7 RONALDO y finalizar o montar el contraataque
- Interior iniciado con:
 - precisión en las relaciones por interior (no perder balones aquí)
 - ser atentos e implicados en la PTP
 - vigilancias rigurosas y continuas

Bloque BAJO

FUNCIONAMIENTO:

- Con balón en 1/2 CAMPO. Espacio entre línea de 4 y Pivote. Dudas y malas distancias entre 14 WILLIAN CARVALHO y 8 MOUTINHO para defender y controlar su espalda. Aprovechar cort:
 - pared o habilitando a Ser hombre.
 - movilidad de jugadores en ataques combinatorio a costados de 14 WILLIAN CARVALHO.
 - llegadas de 2ª línea en ataques rápidos y/o contraataques.
- Con balón PROFUNDO o en línea de fondo:
 - Espacio entre pivote e interiores (BORDE DE ÁREA):
 - Espacios delante de 14 WILLIAN CARVALHO sorprendiendo jugadores de 2ª línea que NO son referenciados en área.
 - Pase atrás hacia borde de área NO llegan los INTERIORES.
 - Malos despejes de centros laterales (hacia borde de área). Aprovechar con:
 - Captura de mal despeje.

TRANSICIÓN OFENSIVA:

- Balón por el interior con 10 JOAO MARIO siendo muy vertical en su conducción de balón.
- Balón a espacios intermedios usualmente a 17 GUEDES para montar el contraataque.
- Balón a espacios laterales para la carrera de 7 RONALDO y finalizar o montar el contraataque.
- Interior evitarlo cort:
 - precisión en las relaciones por interior (no perder balones aquí)
 - ser atentos e implicados en la PTP
 - vigilancias rigurosas y continuas



Fuente: elaboración propia.

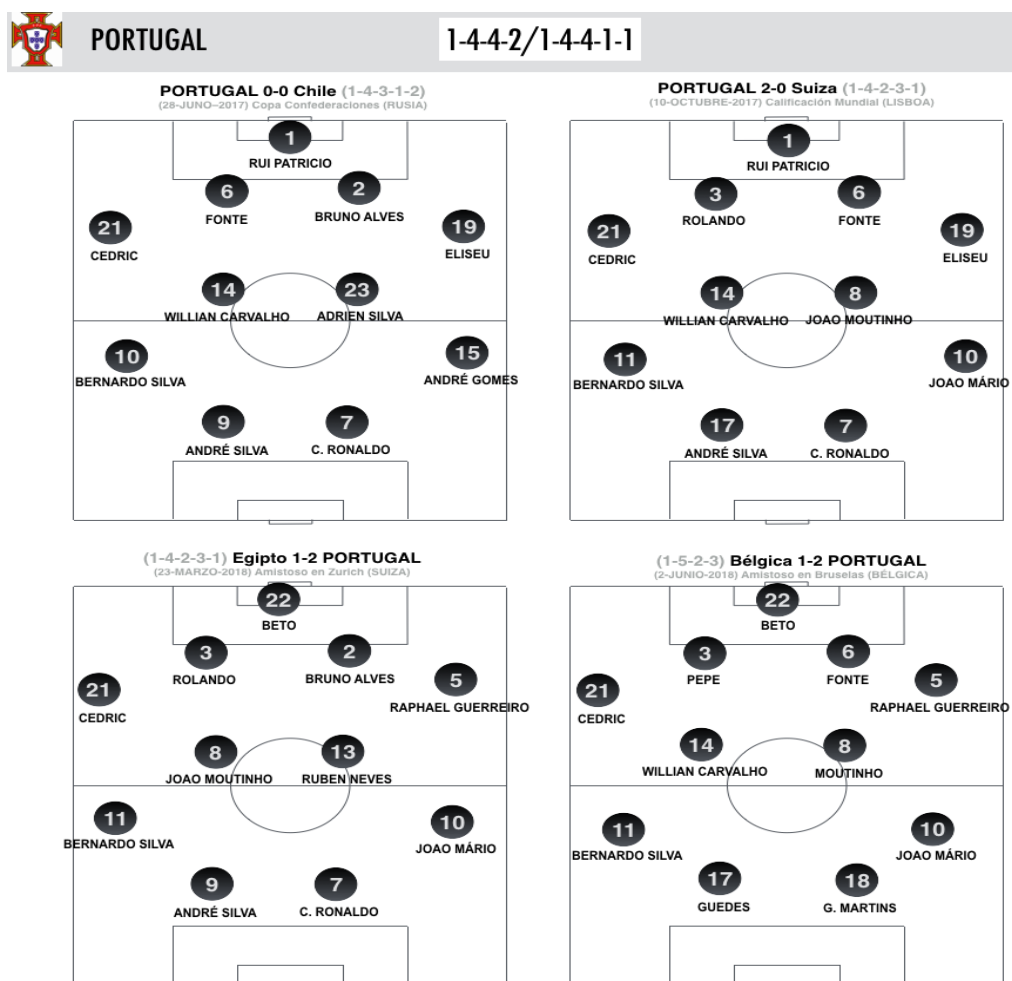
Tal y como hemos visto en las anteriores figuras, se trata del informe de un partido determinado. Lo que nosotros pretendemos elaborar es un informe del equipo rival, por lo tanto, hemos de recoger todas las generalidades observadas en estos informes de partido para plasmarlas en uno que refleje, de manera fiel y resumida, los aspectos que son importantes para nuestro equipo, entrenador y cuerpo técnico.

Uno de los objetivos del informe del rival puede ser “predecir” la posible alineación y posicionamiento de los jugadores. Para ello, es necesario conocer este detalle de los últimos partidos.

En la figura 7 vemos las alineaciones con los posicionamientos 1-4-4-2 (más frecuentes). También podemos apreciar el posicionamiento del rival al que se enfrenta, la fecha, competición y lugar del encuentro.



Figura 7: Alineaciones con los posicionamientos 1-4-4-2 (más frecuentes)

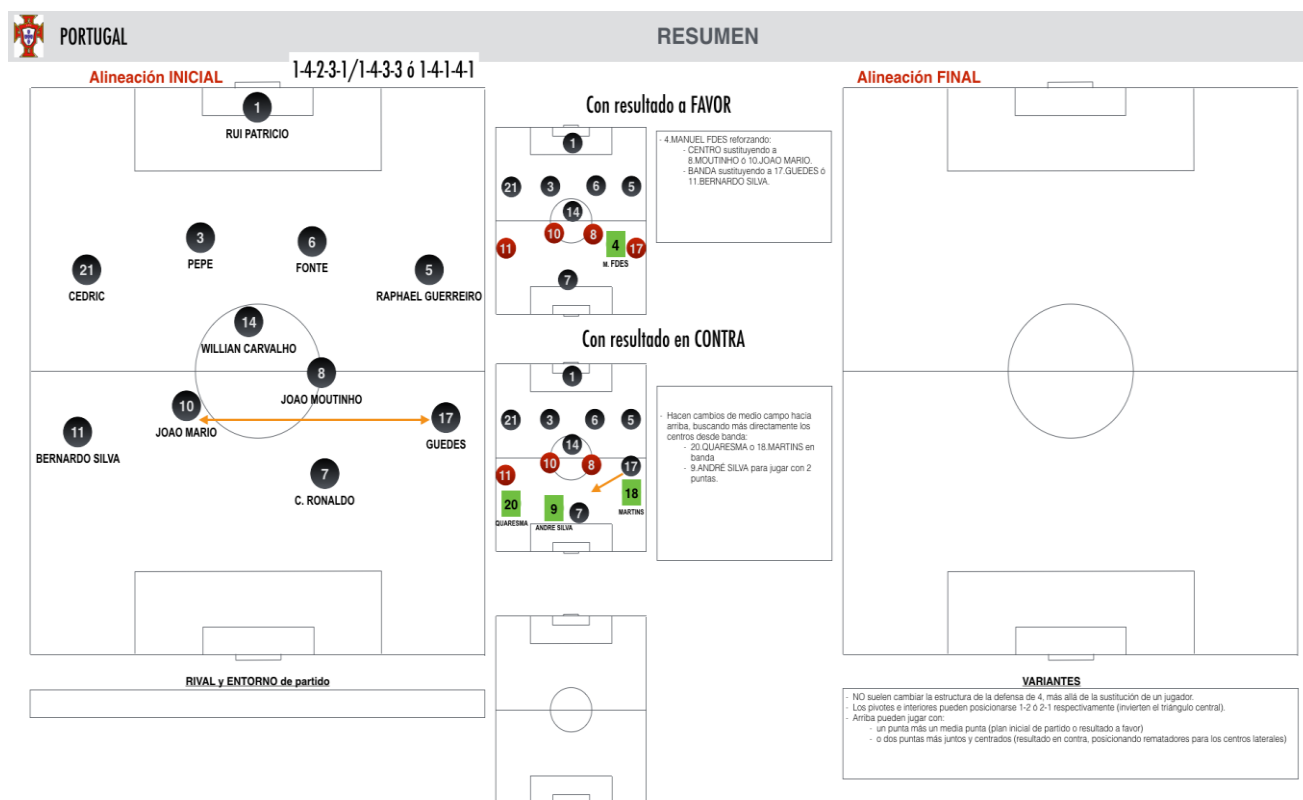


Fuente: elaboración propia.

En esta otra (figura 8) vemos los partidos en los que se adoptan los posicionamientos 1-4-3-3, 1-4-2-3-1 o 1-4-1-4-1.



Figura 8: Alineaciones con los posicionamientos 1-4-3-3, 1-4-2-3-1 o 1-4-1-4-1

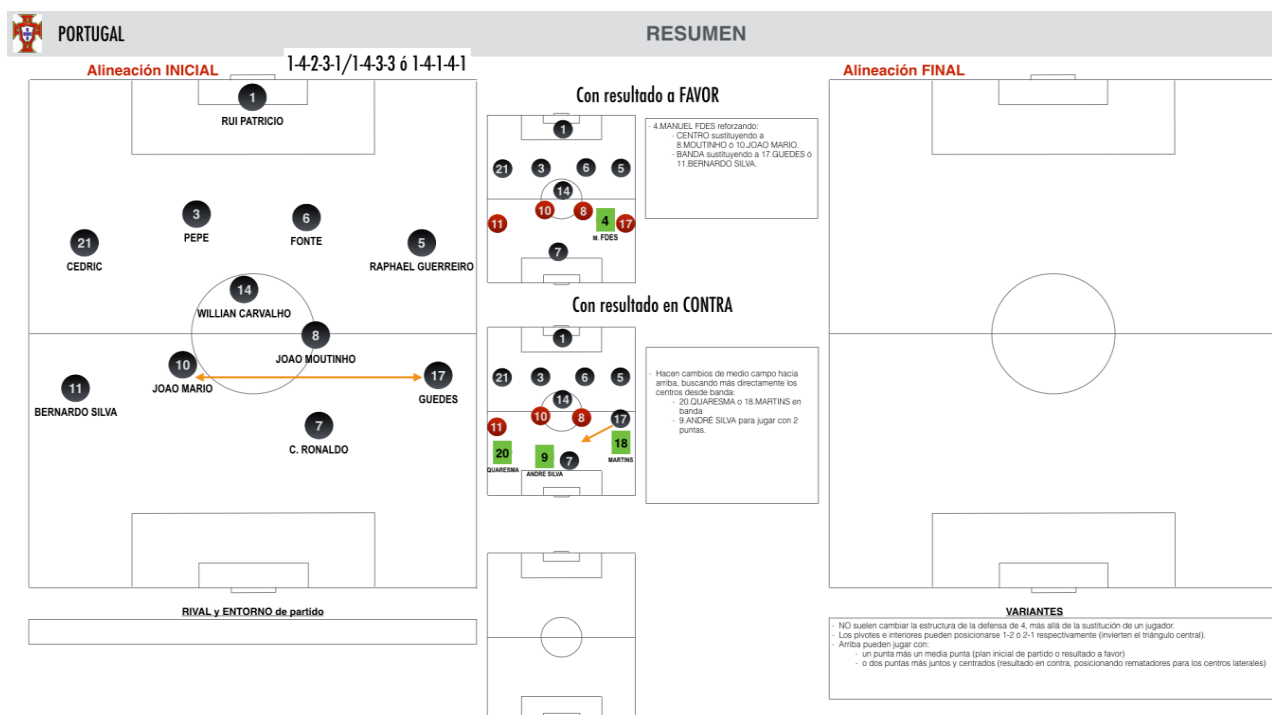


Fuente: elaboración propia.

La distinción o agrupamiento de unos u otros posicionamientos dependerá de cada equipo y de los criterios de observación sobre el rival. Con esta información podemos elaborar la posible alineación inicial, así como el comportamiento habitual con resultado a favor o en contra.



Figura 9: Elaboración de posible alineación inicial, y comportamiento habitual con resultado a favor o en contra del equipo rival



Fuente: elaboración propia.

Por último, consideramos que también sería importante incluir un apartado donde el analista proponga soluciones ante los comportamientos observados en el rival. Incluso podría tener la libertad de sugerir tareas de entrenamiento. Esto implica un conocimiento profundo por parte del analista, tanto del juego como del equipo propio. Entendemos que puede suponer un factor motivador extra en su labor.

B. Formato

Existen muchos formatos en los que realizar informes, usualmente es demandado que sea lo más gráfico posible, es decir, que visualmente sea atractivo y sencillo de interpretar. Esto ayudará mucho al entrenador, cuerpo técnico y jugador a entender rápidamente el mensaje que se quiere transmitir. Normalmente el informe contempla varios formatos a la vez (escrito, vídeo, fotos, gráficos, animaciones, audios, etc.).

En el apartado anterior (B. Estructura) vimos un ejemplo de la parte descriptiva de un informe. Consideramos que el formato que ayuda más al entrenador, cuerpo técnico y jugadores es el videográfico, es decir, vídeos de corta duración donde se incida en los aspectos que queremos resaltar. Podemos encontrar muchos ejemplos interesantes en las redes sociales. A continuación, ofrecemos algunos ejemplos publicados en *websites*, Twitter y Scribd:



- Everton FC (19/1/2019). Corner a favor: <https://twitter.com/Carter/status/1108327842721513472?s=20>
- Momento con Balón (MCB) juego posicional <https://spielverlagerung.com/2020/05/02/sassuolos-positional-play-system/>
- Momento sin balón /defensivo. Defensa del área <https://www.youtube.com/watch?v=P9xttU6NoRw>
- Houston Dynamo (2019). Aquí vemos un ejemplo de informe mucho más denso, donde se incluyen estadísticas, videos, posicionamientos, etc. Quizás este formato se dirija más al entrenador o cuerpo técnico que a los jugadores: <https://es.scribd.com/document/423407056/Houston-Dynamo-Report>

Ya hemos hablado de la importancia de consensuar con el receptor del informe todos sus aspectos, pero a la vez será imprescindible ir actualizando y evolucionando nuestros informes a lo largo de la temporada con los objetivos de:

- Ajustarlo cada vez más a las necesidades reales.
- Hacerlo más atractivo.
- Evitar la monotonía a lo largo de la temporada.

C. Plazos

Los plazos de entrega de los informes dependerán de muchas circunstancias.

- **Competición** o competiciones que disputamos. No es igual una semana en la que tenemos 3 partidos (por ejemplo, domingo, liga; miércoles, *champions*; sábado, liga) a otra donde juguemos dos partidos (por ejemplo, viernes, liga; domingo, liga) o tengamos un descanso por alguna razón.
- **Recursos materiales y/o humanos** de los que disponemos. Coordinar todos ellos para un mayor rendimiento nos evitará saturaciones indeseadas y retrasos innecesarios.
- **Necesidades del entrenador:**
 - hay entrenadores que demandan esa información cuanto antes para diseñar las situaciones de entrenamiento semanales e incluso la necesitan con bastante antelación para decidir la alineación del partido anterior;
 - otros la necesitan a partir de un día determinado de la semana.
- **Dinámica semanal** a la hora de utilizar esta información. En este sentido, existen diferentes formas de funcionamiento:
 - hay entrenadores que muestran a los jugadores aspectos del rival desde el inicio de la semana;
 - otros solo lo hacen el día anterior o incluso en una de las reuniones previas del día de partido;
 - otras veces se entregan varios tipos de informes durante la semana.



A continuación, podemos ver un ejemplo de cómo el tipo de competición condiciona enormemente la elaboración de informes sobre el rival. Nos parece interesante exponer el cronograma para la observación en directo utilizado por el departamento de análisis de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF) durante la fase de grupos, en la pasada copa mundial de fútbol Rusia 2018.

Esta selección dependerá de múltiples factores:

- Equipos rivales (fase de grupos).
- Equipos rivales probables (siguientes rondas).
- Número de veces que se ha observado ese rival.
- Posibilidad de ver dos rivales en un mismo partido.
- Distancias de desplazamiento del analista.
- Número de analistas disponibles.
- Husos horarios del país.

Figura 10: Cronograma del departamento de análisis de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF), Copa mundial de fútbol Rusia 2018 (fase de grupos)

Fase de Grupos													
Fecha	Grupo	Partido	Sede	Distancia	Analista	Fecha	Grupo	Partido	Sede	Distancia	Analista	Equipo	Visto
Jueves 14-jun. 16:00	A	Rusia - A. Saudí	Moscú-L		A. Barea	Viernes 22-jun. 15:00	E	Brasil - Costa Rica	San Petersburgo		A. Barea	Prioridad 1 (grupos)	
						Viernes 22-jun. 17:00	D	Nigeria - Islandia	Volgograd			Portugal	+
Viernes 15-jun. 17:00	A	Egipto - Uruguay	Ekaterimburgo			Viernes 22-jun. 20:00	E	Serbia - Suiza	Kaliningrado			Irán	+
Viernes 15-jun. 18:00	B	Marruecos - Irán	San Petersburgo		A. Barea							Marruecos	++
Viernes 15-jun. 21:00	B	Portugal - España	Sochi			Sábado 23-jun. 15:00	G	Bélgica - Túnez	Moscú-S		A. Barea	Prioridad 2 (octavos)	
Sábado 16-jun. 13:00	C	Francia - Australia	Kazán			Sábado 23-jun. 21:00	F	Alemania - Suecia	Sochi		Antolín	Rusia	+++
Sábado 16-jun. 16:00	D	Argentina - Islandia	Moscú-S		A. Barea	Sábado 23-jun. 18:00	F	Corea Sur - México	Rostov del Don			Egipto	+
Sábado 16-jun. 19:00	C	Perú - Dinamarca	Saransk									Uruguay	+
Sábado 16-jun. 21:00	D	Croacia - Nigeria	Kaliningrado			Domingo 24-jun. 15:00	G	Inglaterra - Panamá	Nizhni Novgorod			A. Saudí	+
Domingo 17-jun. 16:00	E	Costa Rica - Serbia	Samara			Domingo 24-jun. 20:00	H	Japón - Senegal	Ekaterimburgo			Prioridad 3 (cuartos)	
Domingo 17-jun. 18:00	F	Alemania - México	Moscú-L		A. Barea	Domingo 24-jun. 21:00	H	Polonia - Colombia	Kazán			Francia	+
Domingo 17-jun. 21:00	E	Brasil - Suiza	Rostov del Don			Lunes 25-jun. 18:00	A	Uruguay - Rusia	Samara		A. Barea	Dinamarca	No
						Lunes 25-jun. 17:00	A	A. Saudí - Egipto	Volgograd			Croacia	No
						Lunes 25-jun. 21:00	B	Irán - Portugal	Saransk			Argentina	+
Lunes 18-jun. 14:00	F	Suecia - Corea Sur	Nizhni Novgorod			Lunes 25-jun. 20:00	B	España - Marruecos	Kaliningrado			Prioridad 4 (cuartos)	
Lunes 18-jun. 17:00	G	Bélgica - Panamá	Sochi									Perú	+
Lunes 18-jun. 20:00	G	Túnez - Inglaterra	Volgograd			Martes 26-jun. 17:00	C	Dinamarca - Francia	Moscú-L		A. Barea	Islandia	+
						Martes 26-jun. 17:00	C	Australia - Perú	Sochi			Nigeria	No
Martes 19-jun. 18:00	H	Polonia - Senegal	Moscú-S			Martes 26-jun. 21:00	D	Nigeria - Argentina	San Petersburgo		A. Barea	Australia	No
Martes 19-jun. 15:00	H	Colombia - Japón	Saransk			Martes 26-jun. 21:00	D	Islandia - Croacia	Rostov del Don		A. Barea	Otros	
Martes 19-jun. 21:00	A	Rusia - Egipto	San Petersburgo		A. Barea	Miércoles 27-jun. 19:00	F	México - Suecia	Ekaterimburgo			Alemania	++
Miércoles 20-jun. 15:00	B	Portugal - Marruecos	Moscú-L		A. Barea	Miércoles 27-jun. 17:00	F	Corea Sur - Alemania	Kazán			Bélgica	++
Miércoles 20-jun. 18:00	A	Uruguay - A. Saudí	Rostov del Don			Miércoles 27-jun. 21:00	E	Serbia - Brasil	Moscú-S		A. Barea	Brasil	+
Miércoles 20-jun. 21:00	B	Irán - España	Kazán			Miércoles 27-jun. 21:00	E	Suiza - Costa Rica	Nizhni Novgorod		A. Barea	Inglaterra	+
Jueves 21-jun. 20:00	C	Francia - Perú	Ekaterimburgo		A. Barea	Jueves 28-jun. 16:00	H	Senegal - Colombia	Samara			Suecia	+
Jueves 21-jun. 17:00	C	Dinamarca - Australia	Samara			Jueves 28-jun. 16:00	H	Japón - Polonia	Volgograd			México	+
Jueves 21-jun. 21:00	D	Argentina - Croacia	Nizhni Novgorod			Jueves 28-jun. 20:00	G	Inglaterra - Bélgica	Kaliningrado			Costa Rica	+
						Jueves 28-jun. 20:00	G	Panamá - Túnez	Saransk			Túnez	+

Fuente: Departamento de análisis de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF).



2.2 Selección de contenidos e influencia en el plan de partido

En la unidad anterior de este módulo 2 nos ocupábamos de describir básicamente la estructura de los modelos de informes. Una vez que los tenemos vamos a pasar a **seleccionar** esta información, para luego proceder a elaborar el **plan de partido**.

1. Selección de contenidos

Debemos tener en cuenta el factor cualitativo y el cuantitativo.

A. ¿**Qué** tipo de información es la que debemos transmitir? (factor cualitativo)

La información proporcionada a nuestro equipo y/o jugador sobre el rival debería cumplir la condición de ser **útil**, es decir, ha de sentir que puede usarla fácilmente para combatir las fases defensivas del rival y neutralizar las fases ofensivas.

Para ser útil debería de cumplir al menos las siguientes propiedades:

- Ser **veraz**. Es decir, que se ajusta a la realidad. En estos momentos la cantidad de información **no veraz** que circula por diferentes canales es muy abundante. Esto nos puede llevar a conclusiones erróneas durante nuestro proceso de análisis. Es por ello que la comprobación de fiabilidad o veracidad de la información será el primero de los pasos, y quizás el más determinante en el proceso.

Figuras 12: Fiabilidad o veracidad de la información (parte 1)



The image shows a screenshot of the elPeriódico website. At the top, there is a red navigation bar with a menu icon, a search bar labeled 'BUSCAR', the logo 'elPeriódico', and options for 'EDICIÓN CATALUNYA' and 'EDICIÓN GLOBAL'. On the right side of the bar, there is a 'INICIAR SESIÓN' button with a user icon. Below the navigation bar, there is a horizontal menu with categories: 'SOCIEDAD', 'CASTELLERS', 'CIENCIA', 'EDUCACIÓN', 'MEDIO AMBIENTE', 'SANIDAD', 'SORTEOS', 'SUCEOS', 'TIEMPO', and 'TRÁFICO'. To the right of this menu is a 'VER MÁS' button with a downward arrow. Below the menu, there is a blue banner with the text 'TITULARES Las cinco noticias clave para empezar el día informado' and a close button 'X'. The main headline of the article is 'La mitad de noticias que circulan en el 2022 serán falsas'. Below the headline, there are two sub-headlines: 'Expertos advierten del auge de la desinformación y los problemas para rebatirla' and 'Programas de inteligencia artificial compiten en generar bulos y en intentar anularlos'.

Fuente: [Imagen sin título sobre fiabilidad o veracidad de la información]. (2017a). Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20171108/la-mitad-de-noticias-que-circulen-en-el-2022-seran-falsas-6411174>

Figura 13: Fiabilidad o veracidad de la información (parte 2)

El 85% de lo que se difunde en redes sociales o Internet es basura: UP

Alumnas de Comunicación de la Universidad Panamericana indicaron que una noticia falsa invade rápidamente esos sitios; la gente cree menos en los medios tradicionales

30/11/2017 20:17 NOTIMEX

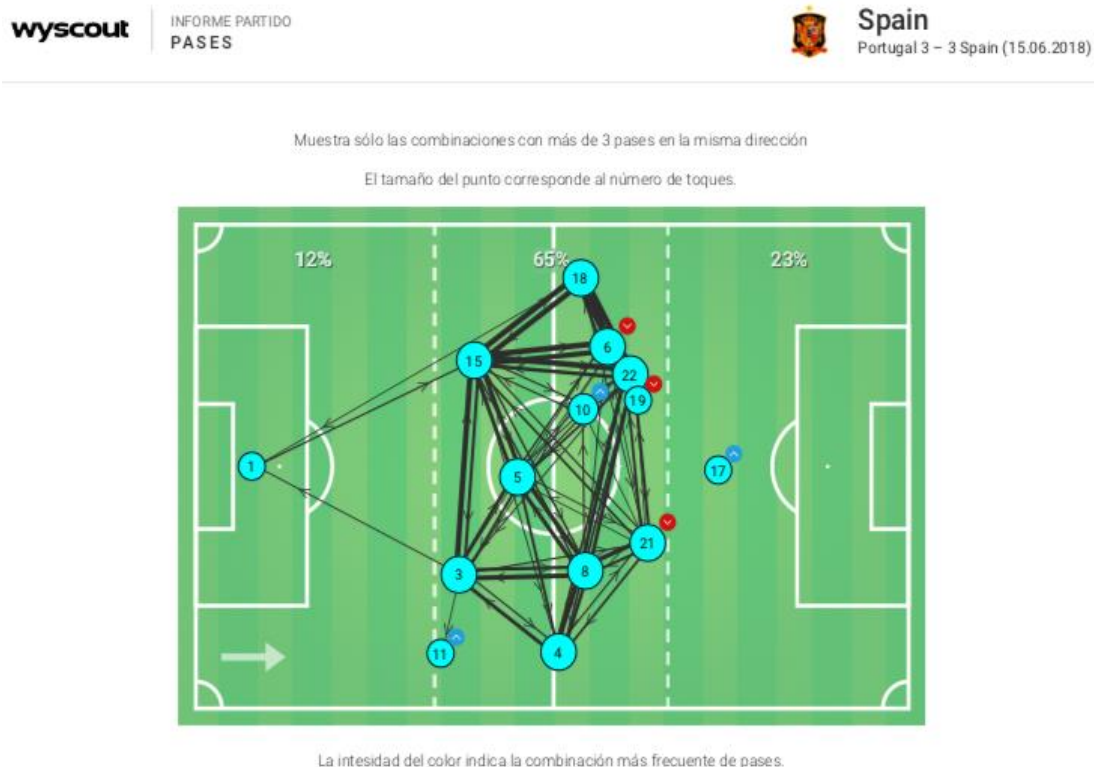
Fuente: [Imagen sin título sobre fiabilidad o veracidad de la información. Parte 2]. (2017b). Recuperado de <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/11/30/1204786>

- Ser **significativa**. Que dé a entender o conocer algo con precisión. Que tiene importancia por representar o significar algo. Esta significatividad se puede ver bajo dos planos:
 - Significatividad cualitativa. Hablaría de lo importante que es un hecho.
 - Significatividad cuantitativa. Hablaría de la frecuencia con la que se produce un hecho. Es decir, ese hecho es ocasional o es habitual.

Deberíamos considerar ambos aspectos para decidir qué información usar y cuál descartar. Presentamos varios ejemplos de esto.

- Significatividad cualitativa: en las situaciones de ABP es muy probable que se repitan situaciones de éxito. Por ejemplo, un córner a favor en el que se ha marcado gol recientemente. Supone una información significativa por la importancia que el equipo rival dará al éxito conseguido en su ejecución (probablemente con algún matiz diferente).
- Significatividad cuantitativa: imaginemos que el rival ha ejecutado regularmente a lo largo de la temporada un tipo de córner a favor frente a otro que lo ha llevado a cabo en solo una ocasión. En este caso, deberíamos priorizar la selección del primero frente al segundo por un factor cuantitativo.
- Significatividad cualitativa y cuantitativa: sería la que se refiere a la secuencia de pases elaborada por distintas plataformas digitales de análisis. Debajo vemos una figura correspondiente a Wyscout.

Figura 14: Secuencia de pases elaborada por plataforma digital de análisis



Fuente: Captura de pantalla de Wyscout (Wyscout Spa, 2018).

- Ser **entrenable**. Que puede ser utilizada en el entrenamiento, en su equipo, en su entorno y con los recursos disponibles. Es cierto que hay información que no se entrena y ayuda al jugador durante el partido, a pesar de que solo ha sido mencionada. En este sentido, hay que tener en cuenta el nivel del jugador y/o el equipo. En equipos de alto nivel es habitual que mucha de esa información no se lleve al entrenamiento y solo se mencione por diferentes canales o en ciertos momentos. Esta circunstancia viene dada por dos razones principales:
 - El altísimo nivel del jugador y/o equipo permiten que no sea imprescindible el entrenamiento de algunos aspectos del rival.
 - La exigencia de las competiciones en las que está inmerso el equipo hace que no haya mucho tiempo para entrenar estos aspectos. Muchas veces se juegan 3 partidos en la semana y esto se puede prolongar durante varias semanas.

Podríamos concluir que a mayor nivel del equipo y/o jugador más nos podemos "permitir" no entrenar ciertos aspectos del rival y simplemente citarlos o explicarlos.

B. ¿Cuánta de esa información debemos transmitir? (factor cuantitativo)

Es claro que el objetivo es conocer al rival lo más profundamente posible, pero hacer llegar gran cantidad de información al cuerpo técnico o a los jugadores puede provocar una “sobredosis” de información con efectos no deseados.

También tendremos en cuenta factores psicológicos a la hora de valorar la cantidad de información que transmitiremos sobre el rival. La percepción del jugador acerca de “cuánto” se está adaptando al rival futuro es un factor a tener en cuenta. Hemos de valorar qué mensaje es el más pertinente en cada momento.

Por ejemplo, si nuestro equipo pasa por una fase de falta de confianza, no será aconsejable que el jugador perciba que el rival nos condiciona en demasía. Esto podría ahondar en esa falta de confianza o autoestima, ya que agrandaríamos la figura del rival a costa de mermar nuestro protagonismo. Existen estrategias para introducir esta información sin que el jugador perciba un exceso de focalización en el rival. Hay equipos que introducen modificaciones en función del rival en sus tareas de entrenamiento, pero no inciden demasiado en la información sobre este. Es decir, lo realizan de una manera implícita, en lugar de explícita.

2. Elaboración del plan de partido

En la elaboración del plan de partido el analista o analistas pueden hacer una labor fundamental previa de selección de información (descrito en el apartado anterior). Sin embargo, esa labor de “filtraje” es diferente en cada contexto de equipo y va a depender en gran medida de las preferencias y hábitos del entrenador y/o cuerpo técnico. Hemos de estar preparados para adaptarnos a esto y ser lo más operativos y útiles posible.

En principio deberemos contemplar cuatro apartados:

A. Puntos fuertes/débiles del rival:

- Ataque.
- Defensa.
- Transiciones (de ataque a defensa TAD y de defensa a ataque TDA).
- Acciones a balón parado (ABP) a favor y en contra.
- Individuales.
- Grupales.

B. Puntos fuertes/débiles propios.

- *Ídem* que el anterior punto. Usualmente no se manifiesta de manera explícita, pero es fundamental que estén presentes a la hora de la elaboración del plan de partido. Tener en cuenta que nuestro equipo evoluciona a lo largo de la temporada, hay momentos donde estamos



mejor o peor y que la alineación de unos u otros jugadores condiciona en gran medida este apartado. Reflexionar sobre:

- Lo que nuestro equipo “puede” hacer y lo que no.
- Lo que nuestro equipo “quiere” o “está dispuesto” a hacer y lo que no. Esto estaría más ligado a aspectos emocionales y volitivos.

C. Relación entre ambos, es decir, fortalezas y debilidades propias y del rival.

Una vez que son conocidas hemos de “conectar” las características de ambos equipos con el fin de poder trabajar en ellas. Si hablamos de las fortalezas del rival y de cómo afrontarlas, podemos establecer varias estrategias:

- Evitarlas y/o minimizarlas.
- Condicionarlas.
- Asumirlas.

Pongamos un ejemplo. Supongamos un rival que tiende a sacar el balón desde su portero jugando con centrales, laterales o medios centros situados a corta o media distancia.

- Evitar y/o minimizar estas situaciones. Intentaríamos realizar una presión alta efectiva con el fin de disuadir esa acción o minimizar las veces que lo haga.
- Condicionarlas. Podemos condicionar que salgan la mayoría de las veces por un sector o que lo hagan de una manera determinada, en la cual se produzca una situación o duelo ventajoso para nuestros intereses. Ofrecer salida con central de menor calidad técnica acompañando de emparejamiento con jugador que acosa muy bien o incluso generar una superioridad numérica.
- Asumirlas. En este caso nos podríamos replegar a un sitio, de una forma prevista, y trabajar un buen ataque tras la recuperación del balón.

En este apartado nos parece pertinente e interesante referirnos a Ángel Vales Vázquez (2012).

Tabla 1: Propuesta de caracterización de los partidos a partir de los estilos de juego asumidos por los equipos contendientes



14:
 caract
 erizaci
 ón de
 los
 partid
 os a
 partir
 de los
 estilos
 de
 juego
 asumi
 dos
 por los
 equip
 os
 conte
 ndient
 es

Equipo "B"

		P.T.G. Ofensivo	P.T.G. Defensivo	P.T.G. Maniobra
Equipo "A"	P.T.G. Ofensivo	Concordancia conceptual y formato abierto: - Ritmo de juego elevado. - Orientación bidireccional del juego. - Alta frecuencia de finalización.	Discordancia conceptual total: - Claro desequilibrio. - Orientación unidireccional del juego. - Elevada frecuencia de finalización.	Discordancia conceptual parcial y formato semiabierto: - Juego predominante en una sola dirección. - Moderada frecuencia de acciones de finalización.
	P.T.G. Defensivo	Discordancia conceptual total: - Claro desequilibrio. - Orientación unidireccional del juego. - Elevada frecuencia de finalización.	Concordancia conceptual y formato cerrado: - Juego bloqueado. - Frecuentes interrupciones. - Baja frecuencia de acciones de finalización.	Discordancia conceptual parcial y formato semicerrado: - Juego bloqueado. - Frecuentes interrupciones. - Moderada frecuencia de acciones de finalización.
	P.T.G. Maniobra	Discordancia conceptual parcial y formato semiabierto: - Juego predominante en una sola dirección. - Moderada frecuencia de acciones de finalización.	Discordancia conceptual parcial y formato semicerrado: - Juego bloqueado. - Frecuentes interrupciones. - Moderada frecuencia de acciones de finalización.	Concordancia conceptual y formato neutro: - Juego bloqueado. - Frecuentes interrupciones. - Moderada frecuencia de acciones de finalización.

Fuente: elaboración propia con base en Vales Vázquez, 2012.

Cuando habla de planteamiento táctico general (P.T.G.) establece tres tipos:



- Planteamiento táctico general ofensivo: concepción ofensiva del juego, en donde se asumen grados de riesgo elevados.
- Planteamiento táctico general de maniobra: concepción equilibrada del juego ofensivo y defensivo, en donde se asumen grados de riesgo moderados.
- Planteamiento táctico general defensivo: concepción defensiva del juego, en el cual se asumen grados de riesgo reducidos.

Además de describirlos, establece una relación entre los dos equipos en función de su planteamiento táctico general (P.T.G.). Como podemos apreciar en la tabla anterior, cada uno de los equipos (A y B) adopta un P.T.G. y en función de esto se derivan situaciones de:

- Concordancia conceptual (ambos equipos manifiestan el mismo P.T.G.).
- Discordancia conceptual (ambos equipos manifiestan diferente P.T.G.) que serán:
 - Total (si uno adopta P.T.G. defensivo y otro ofensivo).
 - Parcial (si uno de ellos manifiesta P.T.G. de maniobra).

Otra denominación que observamos en el cuadro anterior es la de:

- Formato abierto (ambos P.T.G. son ofensivos).
- Formato cerrado (ambos P.T.G. son defensivos).
- Formato neutro (ambos P.T.G. son de maniobra).
- Formato semiabierto (uno de los dos P.T.G. es de maniobra y el otro ofensivo).
- Formato semicerrado (uno de los dos P.T.G. es de maniobra y el otro defensivo).

D. Previsión de situaciones de partido:

- Marcador. A favor o en contra. Necesidad de manejar esta circunstancia a nivel táctico.
- Gol. A favor o en contra. Controlar y aprovecharse del factor psicológico del mismo.
- Minuto o tramo de partido.
- Sustituciones (propias o del rival).
- Posibles modificaciones tácticas, que esas sustituciones pueden provocar.
- Cambios de posicionamiento.
- Cambios de funcionamiento.



- Amonestaciones. A favor o en contra. Factor a tener en cuenta para “orientar” el juego hacia determinado sitio, proteger o provocar a jugadores propios o rivales respectivamente.
- Inferioridad o superioridad numérica. Previsión de comportamientos y entrenamiento de los mismos, ya que cuando se produce suele ser determinante en el resultado final.
- La incidencia del VAR (videoarbitraje o *Video Assistant Referee*). Este nuevo elemento afecta emocionalmente, en mayor o menor medida, al comportamiento de ciertos jugadores y/o equipos. Contemplantarlo, preverlo y trabajarlo nos ayudará a manejar estas situaciones de una manera adecuada en el partido. Imaginemos el nivel de frustración que puede inocular en un equipo un gol a favor que es anulado tras varios minutos por el VAR. En el sentido contrario, parece como que las emociones positivas disminuyen un poco sí, tras conseguir un gol, esta acción ha de ser revisada, aunque luego se dé como gol válido finalmente.

Podemos ver en la siguiente figura un ejemplo de recordatorio rápido y muy claro del plan de partido efectuado justo antes de entrar al encuentro.

Figura 15: Lucas Alcaráz González. Líneas generales del plan de partido Real



Zaragoza-Cádiz (30 11-2018)

Fuente: elaboración propia, archivo inédito.



Referencias

Departamento de análisis de la Real Federación Española de Fútbol. (2018). Archivo propio, inédito.

García Moreno, C. (s.f.). *¿Cómo analizar y sacar rendimiento a las Acciones a Balón Parado (ABP)?* Recuperado de <https://objetivoanalista.com/analizar-abp-futbol/>

[Imagen sin título sobre Reunión analista y entrenador/cuerpo técnico]. (s.f.). Recuperado de

https://deportesimagenes.canalrcn.com/ImgDeportesNew/reunion_dts_.jpg

[Imagen sin título sobre Fiabilidad o veracidad de la información]. (2017a). Recuperado de [https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20171108/la-](https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20171108/la-mitad-de-noticias-que-circulen-en-el-2022-seran-falsas-6411174)

[mitad-de-noticias-que-circulen-en-el-2022-seran-falsas-6411174](https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20171108/la-mitad-de-noticias-que-circulen-en-el-2022-seran-falsas-6411174)

[Imagen sin título sobre Fiabilidad o veracidad de la información. Parte 2]. (2017b). Recuperado de

<https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/11/30/1204786>

Vales Vázquez, A. (2012). *Del análisis del juego a la edición de informes técnicos*. Madrid: MC Sports.

Wyscout Spa. (2018). Captura de pantalla de Wyscout. Chiavari.

