

# 1. Pre-partido

## 1.1 Selección y programación de contenidos

Sabemos que el pre-partido, entendido como las horas inmediatamente anteriores al partido, no pertenece estrictamente al análisis del partido tal y como se denomina este curso, pero consideramos que es apropiado incluirlo en esta sección por, al menos, tres motivos:

- Proximidad en el tiempo. Consideramos al pre-partido como el periodo de unas horas o minutos antes de la celebración del encuentro.
- Gestión emocional del grupo-jugador. El posterior manejo emocional del partido depende mucho de la información que transmito en esos momentos previos. En este sentido el pre-partido puede ser usado como herramienta para provocar las emociones que deseamos que aparezcan en el juego y evitar aquellas que no nos ayudan. Ejemplo: si a mí extremo le pido que sea valiente y atrevido a la hora de encarar a su adversario en situaciones apropiadas de 1 contra 1, no debería recriminarle al primer intento que no sea exitoso. Alentarlo para que lo siga intentando, alimentaría su atrevimiento y valentía.
- Coherencia en el conjunto del mensaje. La información que se da en el pre-partido no puede caer en contradicciones con la que se transmitirá durante el desarrollo del juego. Ejemplo: si en mi plan de partido, recordado en el pre-partido, contemplo que al ponernos por delante en el marcador seguiremos con la disposición táctica prevista desde el inicio, no debería mandar un mensaje contradictorio con un cambio de posicionamiento táctico o una sustitución que supusiera una gran modificación táctica.

A continuación, nos plantearemos las preguntas sobre el proceso de selección y distribución de contenidos correspondientes al análisis durante el pre-partido.

Este proceso viene determinado o condicionado en gran medida por:

- la cercanía del partido
- la necesidad de concretar y simplificar el mensaje
- las restricciones de tiempo
- los aspectos psico-sociales que el encuentro genera en los jugadores
- etc.

En esta unidad pretendemos organizar la información que vamos a trasladar en estos momentos a nuestros jugadores.

### **A. ¿Sobre qué tratará esa información?**

- Sobre nuestro equipo (plan de partido):
  - Individual (propia).
  - Colectivo (grupal/equipo).
- Sobre el rival (estrategia operativa):
  - Individual
  - Colectivo (grupal/equipo).
  - Comportamientos usuales ante circunstancias concretas (jugador, equipo, entrenador).
- Sobre las acciones a balón parado ABP.
- Sobre el equipo arbitral.
- Contexto del partido (afición, terreno de juego, etc.).
- Reafirmación de valores.
- Factores emocionales.
- Declaraciones del rival.
- Otras circunstancias.

Este guión tan general nos puede servir para recoger toda la información que ha de estar presente en estos momentos.

Por otro lado, como ya hemos dicho, necesitamos concretar y simplificar el mensaje en la previa del partido. Esto significa que hemos de realizar un filtrado de todo lo que hemos ido trabajando durante la semana y probablemente algunos aspectos que tampoco se han trabajado por falta de tiempo u otros factores.

Realizar este filtrado supone valorar lo que he de transmitir y lo que no.

Requeriremos de un proceso de repaso de toda esa información.

A continuación, vamos a ofrecer un ejemplo de una serie de apartados a repasar a nivel global e individual:

#### A nivel global

El objetivo será puntualizar sobre los aspectos generales más importantes a tener en cuenta, tanto en relación a nuestro juego, como al juego del adversario. Definiremos la alineación definitiva.

Aspectos defensivos propios, definiendo y reforzando:

- Tipo de defensa.

- Formación.
- Posicionamiento defensivo prevalente.
- Principios tácticos de primer orden. Zona activa del juego.
- Principios tácticos de segundo orden. Zona alejada del juego.
- Consideraciones puntuales en función del plan de partido.
- Acciones a balón parado principales.

Aspectos ofensivos propios, reforzando y recordando:

- Distribución espacial.
- Ataque prevalente.
- Principios tácticos de primer orden, referidos a la zona activa del juego.
- Principios tácticos de jugadores que se encuentren por detrás y por delante del poseedor del balón.
- Principios tácticos de aquellos que circunstancialmente se encuentren alejados del balón.
- Acciones técnicas acordes a la dinámica de la jugada. Encadenamientos más relevantes en función del estadio del ataque que corresponda.
- Definición y finalización. Quiénes llegan al gol, quiénes al rechace, quiénes vigilan.
- Contragolpe en función del robo, posición de partida y definición de la llegada.
- Acciones a balón parado ofensivas (ABP en ataque).

Desde la perspectiva del juego del **rival** se puntualizarán aquellos aspectos fundamentales que creamos conveniente revisar.

- Generalidades defensivas que permitan al grupo recordar las fuentes estratégicas básicas sobre las que asienta el juego nuestro adversario.
- Particularidades ofensivas más relevantes que estimemos tener muy en cuenta de cara al inminente partido.

### A nivel INDIVIDUAL

La cantidad de información que ofreceremos dependerá de las necesidades de cada jugador. Por tanto, supone un verdadero proceso de individualización.

Esta información corresponderá desde la perspectiva del análisis del **rival** a:

- Errores habituales y recurrencias que suele cometer el adversario generalmente en los partidos, de los que podría sacarse una ventaja.
- Debilidades concretas de las que pueda sacar ventaja.
- Actitudes en relación a aspectos específicos de la competición que nuestro jugador deba conocer.

- Sensibilidades a aspectos puntuales del juego que puedan suponer una ventaja para nuestro jugador (entradas a destiempo, nerviosismo en el uno para uno, inhibición a los saltos de cabeza, etc.).
- Espacios relevantes en el juego adversario y espacios débiles que podrían ser explotados desde la posición del jugador que recibe el informe.
- Virtudes individuales del par que ocupará posiciones semejantes que deberán tenerse muy en cuenta.
- Carencias individuales del par que ocupará posiciones semejantes que deben explotarse para alcanzar ventajas.
- Si el jugador lo requiere, información específica de las cualidades físicas básicas disponibles, capacidades que permitirían ofrecer respuestas concretas por parte de nuestro jugador.
- Toda aquella información que el jugador crea que pueda mejorar sus posibilidades competitivas de cara al inminente partido.
- Tener lista esta información sobre todos los jugadores rivales para evitar falta de datos en el caso de sorpresas en la alineación.

Desde la perspectiva del juego **propio**:

- Aspectos técnicos específicos que deberá explotar de manera concreta dadas las características del rival.
- Especificidades tácticas que deberá contemplar a la hora de competir de manera directa con el adversario.
- Espacios relevantes a ocupar en situaciones ofensivas/defensivas, según corresponda.
- Errores y recurrencias que consideremos de vital importancia que nuestro jugador deba evitar para no verse expuesto en el partido.

Volvemos a reiterar que lo ofrecido es un ejemplo de una serie de apartados a repasar en función de los criterios mencionados (información global o individual). No olvidemos que estamos en el momento del pre-partido y, por tanto, todos estos cuestionamientos habrán de derivar en un proceso de filtrado previo que nos lleve a un conjunto de informaciones muy concreto y resumido.

Les compartimos a continuación un par de ejemplos de informe sobre el rival que, como podemos comprobar, está diseñado para este momento de su alto nivel de concreción y resumen.

Figura 1: Estrategia operativa (en función del rival) dentro del plan de partido del Analista en Arsenal FC 2019



universidad  
de león



**INFORME PREVIO**  
**DIVISIÓN DE HONOR GRUPO V. TEMPORADA 2014/2015**  
**Domingo 29 de marzo. 12:00 h.**

**ORGANIZACIÓN DEFENSIVA:**

- Los dos delanteros (Jordán y Álvaro) presión sobre centrales para no dejar jugar el balón.
- El trabajo defensivo lo inician en campo rival, con jugador que va al balón rápido para tratar de evitar la salida en combinatibo por parte de rival, y a partir de campo propio es cuando le meten mas intensidad y ayudas constantes por parte de jugador cerca de balón.
- Juegan con defensa de 4 y 4 en centro de campo, donde Abril realiza un gran trabajo por la parte de dentro en la zona del medio.

**TRANSICIÓN DEFENSA – ATAQUE**

- Tratan de hacer llegar el balón rápido a zona de peligro, donde el mas listo suele ser Jordán (juego entre líneas) que además encuentra rápido el lado fácil de la defensa que es lo que siempre buscan para finalizar la acción.
- Juego más directo sobre Alvaro.

**ORGANIZACIÓN OFENSIVA**

Juegan con 2 medios centros de calidad, con buen toque de balón y organizados y a partir de ahí juegan dentro con Jordán que siempre busca recibir detrás de línea de medios centros nuestros y con espacio para jugar antes de línea de defensas o entran por banda, normalmente por la de Diego (banda derecha, si bien alterna las dos bandas).

**TRANSICIÓN ATAQUE – DEFENSA**

Presión fuerte al balón, sobre todo en pérdidas en su campo, donde juegan al límite.




Figura 3. Informe de equipo rival (Unión Adarve). Elaboración: Izquierdo, J.M. y propia

Fuente: Panedas Casado, 2014, p19.

Figura 2: Estrategia operativa en un partido.

**ATAQUE**

- \* ¿Cómo atacar su defensa posicional 1442?
  - Atraer MCs para atacar su espalda.
  - Jugar en amplitud, laterales recibir entre 2a y 3a línea
  - Fijar antes de pasar. Evitar defensa de línea de pase.



- \* ¿Cómo atacar el área?: Def zonal 4-2 protegiendo pasillo central 2-2, laterales no defienden a lateral contrario profundo.
  - Atacar intervalos.
  - Buena OZR.

**DEFENSA**

- \* Atacar intervalo C-C y espaldas tras recuperación o ganar caída en JD, especialmente tras su JD.
- \* Defender contra-ataque:
  - Estructura vigilancias.
  - Control de descolgados (evitar 1a superioridad HBA).
  - Defensa de alejados (finalización).
- \* Ataque posicional:
  - Defender pase y va de laterales.
  - Centros laterales + Control de Atq PP de Alejado
- **Evitar tiros fuera del área.**
- \* ¿Cómo defender su ABP?: Proteger 1er palo (Corner).
  - Evitar faltas.

Fuente: elaboración propia con base en Mañas, 2019, <http://bit.ly/3807WNt>

## B. ¿Cómo será esa información?

- Veráz y significativa, es decir, ha de ser fiable y además nos valdrá para conocer tanto cuantitativa como cualitativamente algún aspecto.
- Operativa.
  - Ya sea de una forma directa, transmitiéndola a los jugadores.
  - O indirecta, influyendo en la elaboración del plan de partido.

- Poderosa, es decir, ha de servirnos para empoderar al entrenador y/o al jugador en la consecución de los objetivos. Debe conducirnos a frases que nos transmitan el mensaje del tipo: ¿cómo vamos a ganar el partido?
- Ilusionante. Esta información transmitida de una manera positiva y optimista tendrá mayor impacto que aquella influenciada por el miedo o el temor a perder.
- Predictiva. Siempre que se nos solicite, hemos de anticipar posibles comportamientos del rival. Esto implica riesgos, pero hemos de asumirlos ya que forma parte de nuestro trabajo y es necesario ser conscientes de esto. En esta parte predictiva debemos evitar las palabras nunca o siempre ya que describen falsamente la realidad.
- Breve, clara y concisa para que pueda asimilarse con facilidad.
- Flexible, es decir, no ha de suponer una carga para el jugador que deba manejarla.
- Individualizada dentro de las posibilidades y realidades de cada equipo. Cada jugador en su especificidad requerirá un tratamiento diferente.
- Por último, queremos también incidir en que el mensaje no ha de ser redundante.

### C. ¿Cómo ha de organizarse esa información?

Con un hilo conductor consecuente y relevante, que ayude a la asimilación de ésta por parte del equipo. En este sentido, será importante seguir un guión preestablecido y esperado por los jugadores que facilite la mencionada asimilación.

Describiremos un ejemplo que nos puede ayudar a esta organización:

- **Generalidades:** toda aquella información referente al estadio, ambiente, árbitro, etc. que no tiene cabida en el resto de partes pero que debe aparecer entre los datos ofrecidos al entrenador o jugador.
- **Información estadística:**
  - Centrada en el rendimiento acumulado hasta el día del partido (situación actual).
  - Transmitir qué dicen los números sobre el equipo rival:
    - momentos de forma
    - situaciones de éxito / fracaso
    - rendimientos en función de local / visitante
    - curva de rendimiento
    - etc.
  - Información estadística centrada en el análisis del gol, tanto a favor como en contra.
- **Análisis individual:** recoge la información de la plantilla a través de un análisis exhaustivo de cada jugador.
  - Podría incluirse una parte estadística
  - Características principales

- Comportamientos durante el juego (ataque, defensa, transiciones, ABP).
- Parte predictiva de probabilidades de éxito/fracaso en las hipotéticas confrontaciones ante sus posibles pares (de nuestro equipo propio).
- **Análisis colectivo:** información que generalmente alterna parte objetiva y subjetiva.
  - Descripción y prescripción evaluando los puntos fuertes y débiles de las regularidades del rival.
  - Qué hacen y cómo podemos contrarrestarlo. Es decir, asociar un problema con su solución (puede servir como guía durante esta parte).
  - Análisis grupal, sectorial e intersectorial pertinente, con el objetivo de simplificar las ideas sin empobrecer la información.

#### **D. ¿Cuánta información doy al jugador?**

Será muy poca, muy concreta y concisa. No podemos olvidar que esta información ya ha sido expuesta y trabajada probablemente durante la semana y que en este momento solo se trata de recordar los puntos más significativos de la misma.

Se reforzarán específicamente aquellos aspectos puntuales y concretos que estimemos oportunos, sin transmitir al futbolista más que lo estrictamente necesario, básico para su cometido inmediato.

Saturar de información en estos momentos podría ser perjudicial, tanto a nivel psicológico (transmitir una aparente falta de confianza), como a nivel competitivo (datos que servirían más al entrenador para sacarse la angustia que para el propio jugador).

Esto nos conduce hacia la pregunta: ¿Cuál es el tiempo máximo o recomendado?

Pese a que hay teorías que dicen que los niveles de atención sólo pueden ser mantenidos durante 10-15 minutos, el contenido de la charla, el método y el estilo de comunicación podrían tener mucha más relevancia que el tiempo que utilicemos. Esto explica el por qué podemos mantener la atención durante horas cuando vamos al cine o asistimos a un concierto.

Podíamos concluir que el cómo influye de una manera determinante en el cuánto.

#### **E. ¿A qué jugadores le doy información?**

Normalmente en estos momentos la información va destinada al equipo en general, pero es cierto que, dependiendo de los momentos, estará más indicada una transmisión individual o grupal.

La información a nivel individual va a ir definida en función de las particularidades psicológicas del jugador que las recibe:

- Hay jugadores que necesitan informes específicos para mejorar su plan de juego en contraste con las condiciones habituales que suele mostrar su oponente. Necesitan conocer todo lo posible sobre su adversario para afrontar la competición con confianza.

- Otros, sin embargo, solo necesitan conocer información muy puntual para poder asumir el hecho competitivo sin verse abrumados por las condiciones del rival.

Cada jugador es único y afrontará la competición de manera concreta y particular, esto es transferible a la información recibida previa al partido. Cada jugador recibirá la información de diferente forma, por lo que se hace necesario conocer las particularidades de nuestro equipo a nivel individual.

Queremos hacer una mención especial al puesto específico del portero. Hemos de considerar si tiene un entrenador específico o no. El tratamiento de su información se verá muy condicionada en función de esto, por tanto, tendremos que valorarlo para incluirlo en todo el proceso de una manera u otra.

## **F. ¿Cuándo transmito la información?**

Nos centraremos en distinguir los momentos previos al partido, es decir:

- Durante la concentración.
- En el vestuario, antes del calentamiento en campo.
- En el calentamiento en campo.
- En el vestuario, después del calentamiento e inmediatamente antes del partido.

Vamos a detallar estos momentos.

- Durante la concentración (hotel, viaje, etc.)

En estos momentos disponemos de un poco más de tiempo para poder manejar la información en diferentes formatos.

En función de cuán extenso sea este período podremos organizarnos de una manera u otra. Habrá grandes diferencias entre una concentración donde podamos reunirnos con un día de antelación a que sea solamente unas horas antes de la disputa del partido.

Por ejemplo, si es el primer caso podremos tener incluso reuniones individuales o grupales organizadas por todo el cuerpo técnico donde se ofrezcan cortes de vídeo muy concretos (en el hotel, día anterior, día de partido por la mañana, durante el desplazamiento previo, etc.) Sin embargo, si solo contamos con el desplazamiento al partido o incluso ni eso, esto ha de ser tenido en cuenta para adelantar la información con el objetivo de no saturar, como hemos puesto de manifiesto anteriormente, en los momentos previos a los jugadores.

- En el vestuario, antes del calentamiento.

Todo lo que se transmita en este período de tiempo tiene que ir encaminado a la motivación general e individual de cada componente del equipo más que a la satisfacción informativa de carácter estratégico.

Se conocerá la alineación del adversario lo que podrá servir de información básica que corrobore la disponible hasta ese momento. En esta instancia, nuestro trabajo puede ser

muy importante ya que esta alineación del rival puede no ser una de las previstas y aunque así fuera, ha de ser el momento donde remarcar las líneas generales, matices y detalles.

Habrá que valorar, en función de esta alineación del rival, si nuestro plan de partido sigue siendo el adecuado o si podemos incluir algún detalle conveniente. Siempre teniendo en cuenta que no debemos desviarnos demasiado del plan de partido. Hacerlo puede transmitir cierto desconcierto y, en consecuencia, generar dudas que pueden ser muy perjudiciales en estos momentos previos tan determinantes.

### Figura 3: Transmisión de información antes del calentamiento



Fuente: Martin Saez, 2015, <http://bit.ly/35yseIO>

- En el calentamiento. Este momento no solo nos ha de servir para acondicionar físicamente al jugador para el partido, sino que lo hemos de usar para lograr ese acondicionamiento en otros planos (sociológico, técnico, táctico, psicológico, ambiental, etc.) En cuanto a la intervención del analista en este momento, en función del grado de protagonismo y la dinámica establecida por el entrenador, podemos ayudar a trasladar información. Por ejemplo, puedo ayudar a diseñar y reproducir evoluciones o movimientos que simulan el plan de partido (incluidos aspectos del rival), usando a miembros del cuerpo técnico como adversarios (entre los cuales puede incluirse al analista) o incluyendo reglas de provocación.

**Figura 4: Transmisión de información en el calentamiento**



Fuente: Foto: Germán Parga - FC Barcelona, 2019-2020 Archivo propio, inédito.

- En el vestuario, después del calentamiento e inmediatamente antes del partido.

A nivel grupal podremos emitir mensajes destinados a:

- aumentar el nivel de cohesión del grupo
- aumentar el grado de confianza
- detallar especificidades puntuales que sirvan de mantra a nivel colectivo para reforzar el recuerdo de lo que es una referencia obligada a la hora de competir.

A nivel individual:

- concreciones muy básicas de los cometidos del jugador
- generar confianza y credibilidad en su funcionalidad
- referencias muy específicas que le ayuden a salir con el grado de activación adecuado.

En estos momentos el jugador necesita su espacio para equilibrar cuerpo y mente, por lo tanto, no debe ser inquietado con información innecesaria.

Son momentos de introspección que cada jugador vive a su manera.

Lo que no fue dicho hasta ese momento, no debe decirse porque no enraizaría debidamente.

## 1.2 Herramientas de transmisión

La comunicación futbolística nace desde el origen a través de la comunicación y transmisión oral. La palabra, la explicación y la transferencia a través de la convicción debe ser la fuente básica sobre la que se asiente el proceso de comunicación.

El mensaje ha de verse libre de toda interferencia o toxicidad externa, tanto en el momento de la emisión, aspecto que depende de los entrenadores y/o analistas, como en el momento de la recepción, foro exclusivo del jugador.

El canal elegido deber ser el adecuado para cada momento siendo la palabra, la imagen y la escritura los elementos principales a través de los cuales el jugador recibirá lo que su entrenador desea transmitir. Para consolidar el proceso de comunicación se hará uso de la imagen en todas sus posibilidades dotando de solidez al mensaje.

La transmisión ha de ser acorde a la capacidad receptiva de nuestros jugadores, en este sentido transmitir en una "frecuencia" equivocada en términos de léxico, conceptuales o coyunturales solo servirá para generar interferencias y toxicidades innecesarias.

Hemos de prestar también una atención máxima a nuestro lenguaje corporal.

Somos lo que transmitimos, por lo que debe haber una coincidencia entre lo que se dice y cómo se expresa si queremos que la credibilidad de lo dicho no se vea mermada.

La técnica y la tecnología están al servicio del mensaje, ni por encima ni por debajo.

No debemos olvidar que el objetivo es la pronta asimilación por parte de los jugadores de esta información.

Por ello debemos valorar con mucho detenimiento las herramientas más adecuadas en estos momentos:

- Presentaciones: quizás es la más extendida ya que nos permite prepararla previamente. La figura del analista es de suma importancia en la elaboración de estas presentaciones, de hecho, suele ser el encargado de realizarla e incluso a veces de exponerla bajo la supervisión del entrenador.
- Videos. Al igual que las presentaciones, normalmente el analista es el encargado de proporcionar los cortes que se quieren mostrar durante el pre-partido. A continuación, compartimos algunas reflexiones extraídas del libro de Cervera Villena, F. y Coba Sánchez R. (2012): *Fútbol: el jugador es lo importante. La Complejidad del ser humano como verdadera base del juego* y que consideramos importantes a la hora de plantear este tipo de proyecciones.
  - Como propuesta de visionado desde una perspectiva neurocientífica, sin pretender dar recetas neuronales, consideremos unas pautas a tener en cuenta para ordenar el visionado más allá de rutinas escogidas al azar y de los tiempos estandarizados de proyección de imágenes. Se trataría de buscar la Interpretación Correlacional del Modelo de juego. Para ello queremos partir de varias premisas básicas:

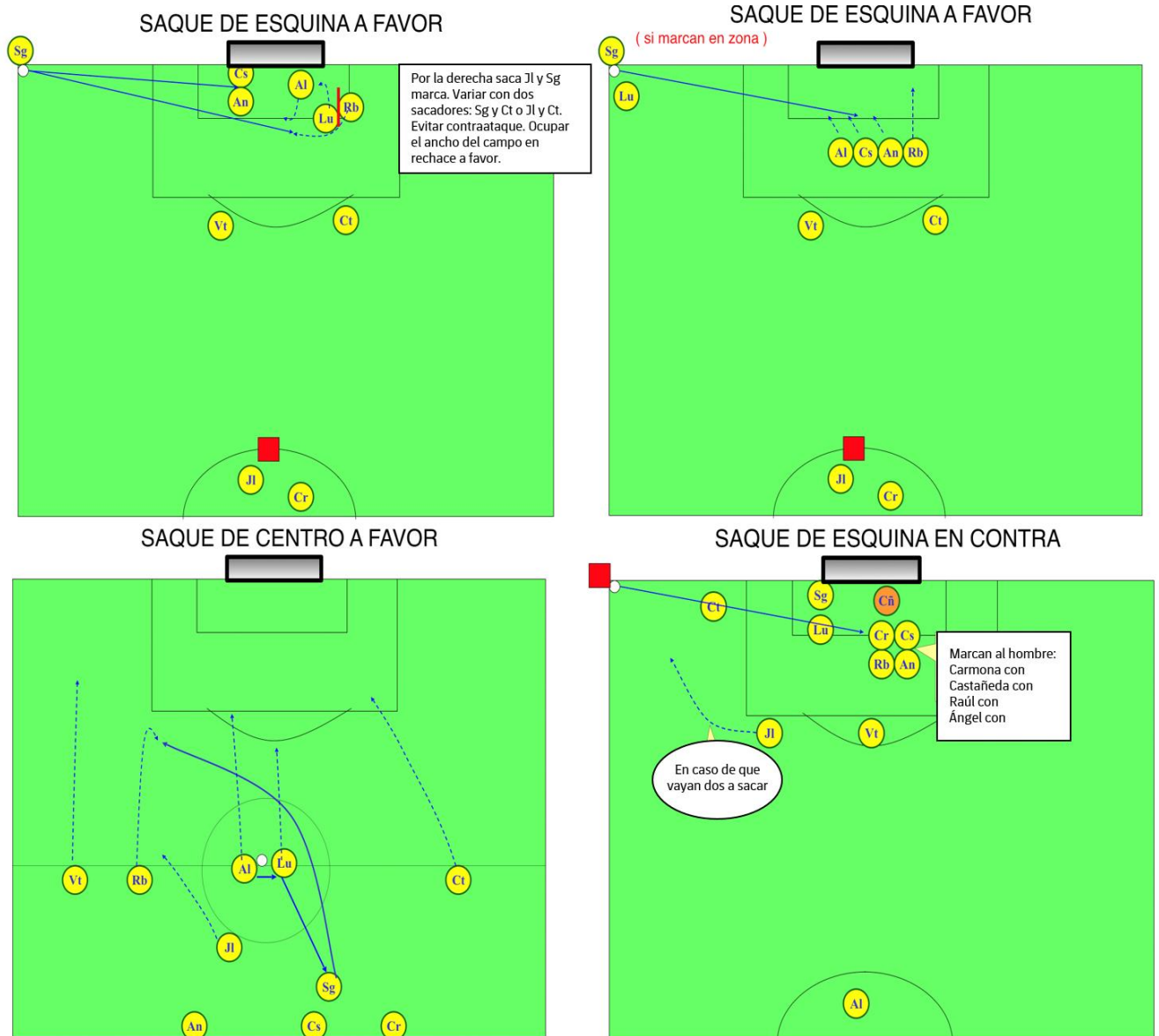
- Hay una “pretemporada del vídeo” en la que el jugador debe entender, aclimatarse a lo que ha de hacer. Consideremos que la positividad en aquellas imágenes no implica la ausencia de error en las mismas y no debemos asociar fotografías a conceptos hasta que no se hayan integrado e interiorizado unas pautas de visionado, es decir, no interpretar pases sin saber hacia dónde hay que dirigir la atención puesto que para poder percibir una situación hay que captar primero los momentos y éstos son más genéricos que los conceptos. Saberse conocedor de esos momentos es saber cuándo se ha hecho un “esfuerzo útil, si no ha habido una actitud medrosa, si se sabe ganar ventajas en la posición o no. Estos momentos son de carácter socio-afectivo y se pueden palpar en cada visionado. De este modo, se prepara la percepción antes del visionado teniendo muy en cuenta no caer en lo que Morín definiría como “inteligencia ciega”.
- Es importante cómo enfocar la explicación en función de las características de cada jugador. Proponemos el vídeo sea una herramienta para fomentar la autonomía. Lo ideal sería que del visionado salieran propuestas de tareas desde los propios jugadores al tiempo que resuelvan problemas desde la comunicación dentro de la sesión de vídeo. Nos consta que el desarrollo de situaciones de entrenamiento se ha llevado a cabo con excelentes resultados en equipos senior de categoría nacional.
- Guiar la jugada hacia la empatía que el jugador sienta por la misma en sí; al tiempo que organizar secuencias que muestren resiliencia (capacidad de luchar contra la adversidad).
- Tanto a nivel individual como grupal es importante pensar que se pueden organizar las imágenes siguiendo las pautas explicadas en la realización de un mapa mental para solucionar problemas (Cervera Villana y Coba Sanchez, 2012, p. 250-251).

#### - Información estática en vestuario

- Fotos y gráficos. La fotografía como elemento complementario a la imagen servirá para corroborar y consolidar aspectos muy puntuales del juego que deban ser tratados en situaciones concretas. Una imagen vale más que mil palabras, pero la palabra lleva implícita aspectos psicológicos que, apoyada por la imagen, hace que su huella se complete y multiplique. Este tipo de herramienta suele ser muy utilizado para mostrar de una manera rápida los comportamientos en las diferentes acciones a balón parado (ABP). Como analistas, podemos ser solicitados para elaborar estas herramientas y proporcionarlas en estos momentos, con lo cual debemos estar listos

para ofrecer soluciones ante este tipo de requerimientos. Estas fotos y gráficos también pueden ser utilizadas durante el partido para recordar estos comportamientos a los jugadores que entren al campo, usualmente el segundo entrenador repasa las acciones con el jugador sustituto justo antes de entrar. Los gráficos pueden ser elaborados con herramientas que están al alcance de todos (**PowerPoint, Keynote**, etc.) hasta otras de mayor coste y complejidad. También podemos utilizar fotos para enfatizar o motivar al equipo o algún jugador. En este sentido suele ser habitual aprovechar declaraciones en prensa, redes sociales, etc. del rival que consideremos pueden ayudarnos a incrementar la motivación del jugador. Tendremos que ser muy cuidadosos y respetuosos con este tipo de herramientas para no sobrepasar los límites éticos y tampoco motivar en exceso ya que esto podría tener consecuencias negativas en el desarrollo del juego. A continuación, ponemos un ejemplo de gráficos sobre acciones a balón parado que pueden ser expuestas en el pre-partido y también durante el mismo.

**Figura 5: Acciones a balón parado que pueden ser expuestas en el pre-partido y también durante el mismo**



Fuente: Elaboración propia.

- Planillas. Puede contener desde el resumen del plan de partido hasta datos que nos parezcan interesantes resaltar sobre la estrategia operativa en función del rival.
- Tablas estadísticas. Si son pertinentes, facilitarán la comprensión de parte de la información que pudiera ser más dificultoso de otra manera.
- etc.
- Información semi-estática en vestuario (secuencias de imágenes en monitor o proyector).
- Es otro modo de ofrecer la información. Puede ser muy útil ya que nos ofrece la posibilidad de realizar previamente una presentación o secuencias de imágenes y

proyectarlas como un bucle. El jugador podrá consultar estos datos mientras se prepara para el partido y lo hará a su ritmo y necesidades, otorgando más versatilidad y personalización al proceso. Como ejemplo imaginemos una presentación **PowerPoint** parecida al gráfico anterior (figura 5) pero proyectada en bucle donde se muestran las acciones a balón parado, tanto a favor como en contra, el plan de partido u otros contenidos.

- Tablets u otros dispositivos electrónicos con información individual o colectiva. Resulta muy operativo y cómodo ya que el jugador puede consultar en cualquier momento información relativa a su oponente habitual en este partido u otras informaciones. Además, es un formato al que están muy acostumbrados y esto facilita la aceptación y manejo por parte del jugador.
- Dossier escrito. Los informes escritos serán muy concretos y específicos destinados a una explicación formal de carácter individual o grupal que irá destinado a un objetivo muy determinado. No es momento para introducir mensajes complejos sino para recordar contenidos ya trabajados de un modo conciso y quizás algunos detalles de última hora que puedan surgir. Esta herramienta nos puede servir para recoger la información de todos los jugadores rivales, evitando la desinformación en el caso de un cambio no previsto en la alineación del equipo rival.
- Otros.

En la elaboración y posterior uso de todas estas herramientas, tal y como hemos señalado antes, el analista tiene un papel fundamental y podemos decir que forma parte de sus principales funciones.

No podemos olvidar las charlas pre-partido y las conversaciones más o menos individuales o personales. Estas suelen ser, además de habituales, muy importantes a la hora de transmitir nuestro mensaje, sobre todo por el número de partidos y la dificultad para trabajar los contenidos en el entrenamiento.

Es cierto que el papel del analista en este tipo de herramientas suele ser mucho más escaso, pero, sin duda, dependerá de cada grupo de trabajo. Además del grado de protagonismo que nos otorguen, también podemos analizar el impacto que esta charla tiene en los jugadores, dando un *feedback* honesto y constructivo con el fin de mejorar el impacto y huella que produce.

# Referencias

**Cervera Villena, F. y Coba Sánchez R.,** (2012). *Fútbol: el jugador es lo importante. La Complejidad del ser humano como verdadera base del juego.* Sevilla, España: Wanceleulen Editorial Deportiva.

**Imagen:** Transmisión de información en el calentamiento. Foto: Germán Parga - FC Barcelona, 2019-2020 Archivo propio, inédito.

**Martin Saez, J.** (2015). *Rutinas pre partido.* [entrada de blog]. Recuperado de <http://www.jlmartinsaez.com/blog/rutinas-pre-partido>

**Mañas, V.** (2019) <https://es.linkedin.com/in/victor-ma%C3%B1as-268a6b59>

**Panedas Casado, A.** (2014). *Análisis táctico del rendimiento deportivo en futbolistas de categoría juvenil de élite* (Trabajo final de Grado). Universidad de León, España.