

2. Análisis durante el partido

2.1 Recogida e intercambio de información durante el partido

El analista ha de dominar este proceso de recogida de información durante el partido. Este dominio se refiere tanto al manejo de la tecnología como a la identificación de lo que ha de observar desde su posición privilegiada.

Por ejemplo, programas como (Longomatch, Nacsport, Eric Sport, VideoTag, Sportcode...) y las categorías en las que vamos a dividir los momentos observados.

Debido a la inmediatez que exige esta recogida de información y su análisis, debemos tener la destreza suficiente como para responder a esta exigencia.

Es por ello que en muchas ocasiones tendremos que hacer un trabajo previo de adaptación y entrenamiento de estas habilidades, normalmente la pretemporada es el período indicado para ello, para asegurar que el registro durante el partido sea ágil y rápido.

A continuación vamos a describir algunos ejemplos de botoneras usadas en este proceso. No entraremos muy en profundidad sobre la tecnología usada ya que esta materia corresponde a otro curso.

Sin embargo, sí que nos ocuparemos un poco más de los criterios que, a la vista de dichas botoneras, han inspirado el diseño de las mismas.

En primer lugar, tenemos una botonera de observación de partido y tagueado de este correspondiente a la Federación de Fútbol Australiana.

Esta botonera pertenece a un programa de identificación de nuevos talentos en el fútbol femenino australiano a través del video análisis (de cara al mundial sub17 y sub20 femenino).

Debido a las dimensiones del país y la imposibilidad de llegar a ver en directo a cada jugadora tuvieron que diseñar esta herramienta.

El plan consiste en que la FFA (Football Federation Australia) provee a todos los clubes de la tecnología necesaria para filmar los partidos, subirlos a una plataforma y compartirlos. Las federaciones de cada estado darán a los clubes las herramientas para analizar los partidos según los criterios que veremos en la siguiente botonera.

Figura 1: Federación Australiana de Fútbol



En primer lugar vemos el botón de inicio de partido (KICK OFF).

A continuación vemos una parte de la botonera donde aparecen los códigos de partido (MATCH CODES) para ambos equipos (amarillo y azul).

Debajo de estos podemos ver las etiquetas de partido (MATCH LABELS).

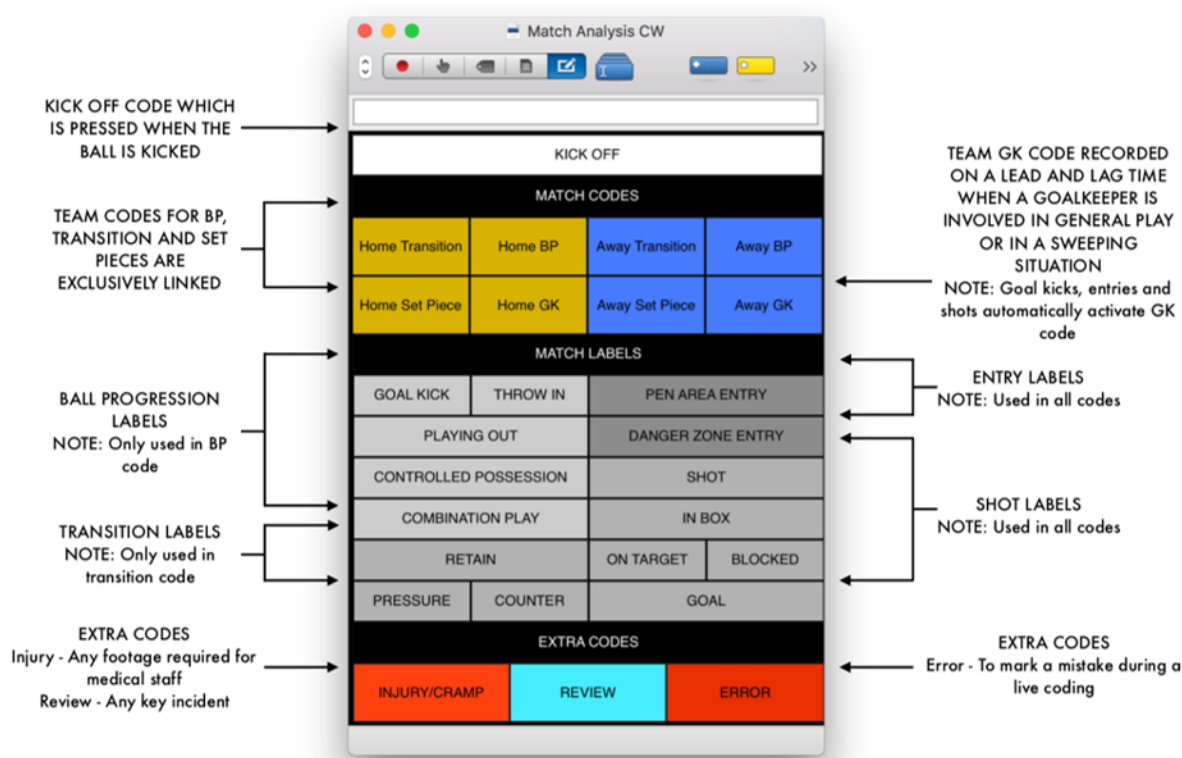
Finalmente apreciamos los códigos extras (EXTRA CODES) etiquetar acciones como:

- Lesiones
- Revisión (se trata de marcar que ese momento ha de ser revisado)
- Error (en el caso de que el etiquetado haya sido incorrecto)

Fuente: Football Federation Australia s.f. p.13.

Figura 2: Botonera utilizada por la Federación Australiana de Fútbol

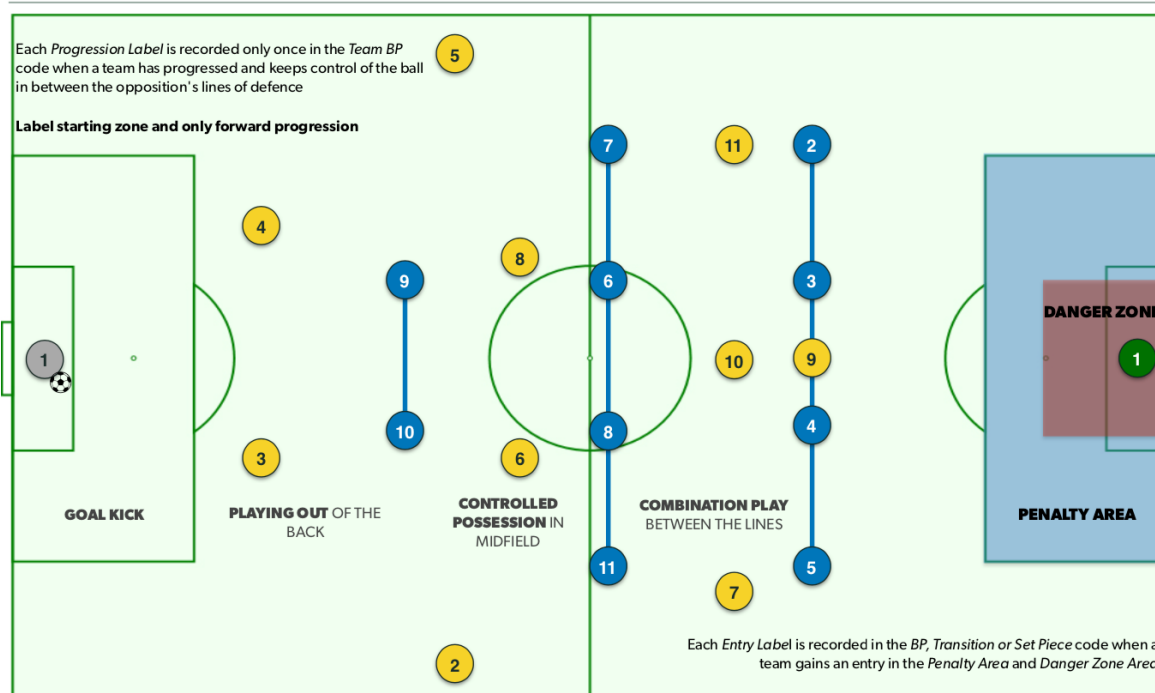
Code window summary



Fuente: Football Federation Australia s.f. p. 14.

Figura 3: Codificación de la progresión del balón

BALL PROGRESSION CODING



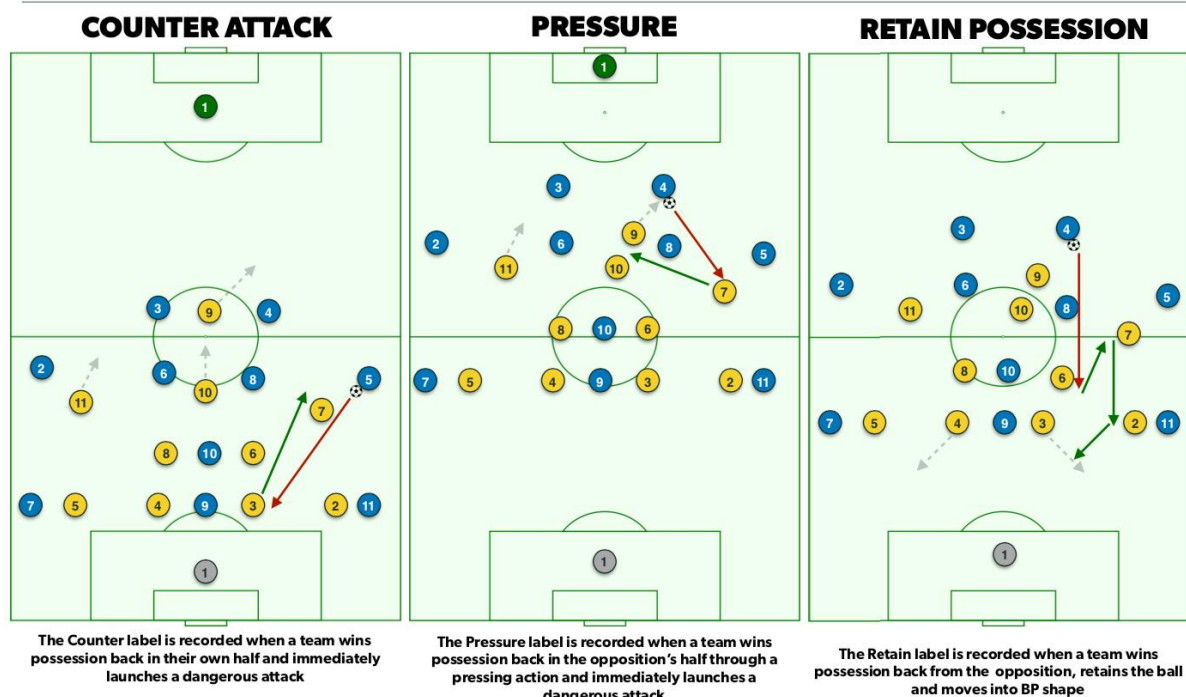
Fuente: Football Federation Australia, s.f., p. 15.

En la figura 3 se detalla lo que significa el saque de puerta (*goal kick*), jugar desde atrás (*playing out of the back*), progresar (*controlled possession in midfield*), jugar en campo contrario entre líneas (*combination play between the lines*), área de *penalti* y zona de peligro.

La figura 4 explica cuándo hemos de identificar y pulsar los botones correspondientes al *counter attack* (recupera el balón en su campo y hace contraataque), *pressure* (recupera el balón en campo contrario y hace contraataque), *retain possession* (recupera el balón y pasa a conservar el balón).

Figura 4: Codificación de transición

TRANSITION CODING



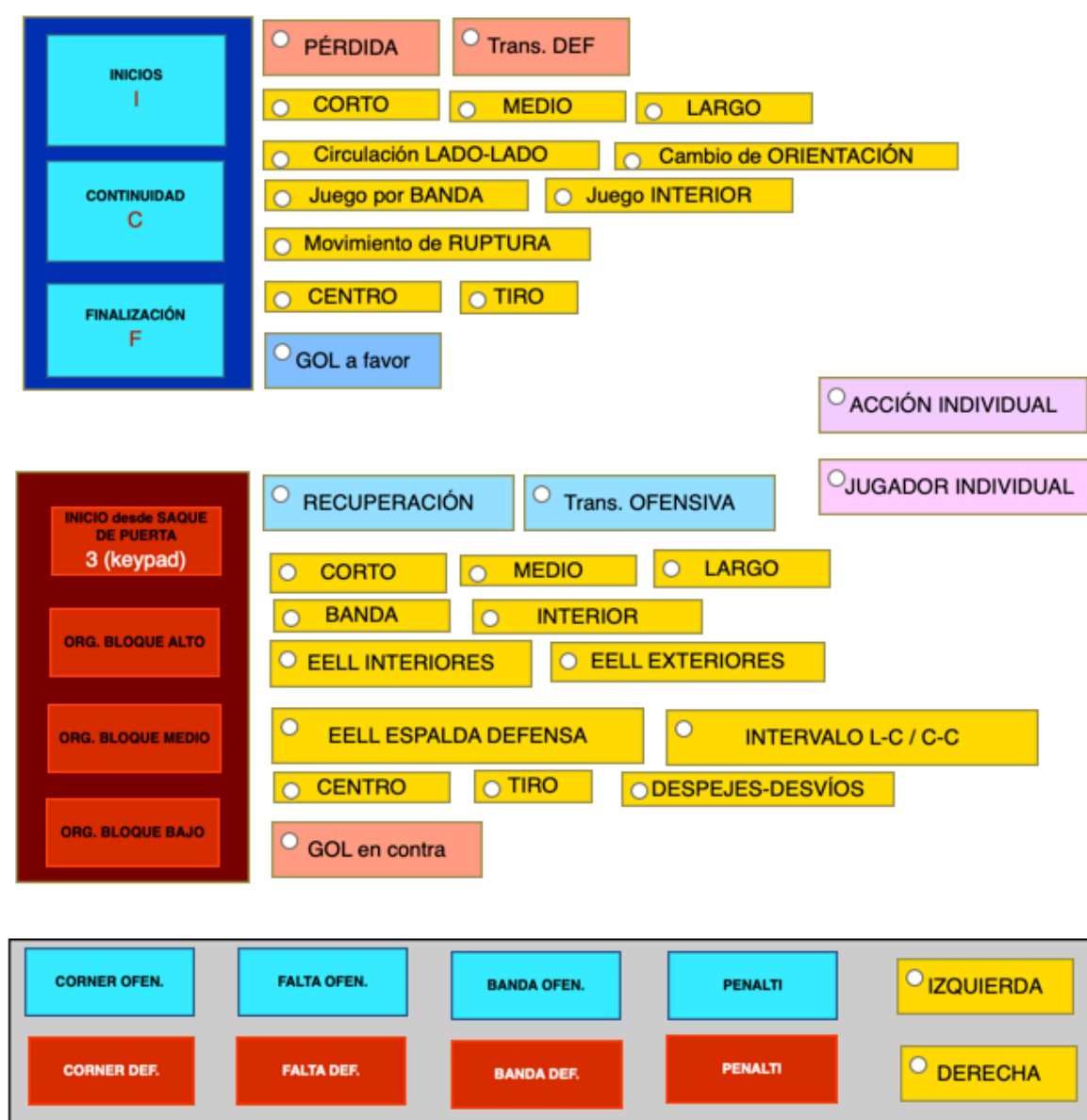
Fuente: Fuente: Football Federation Australia, s.f., p. 16.

En la botonera que podemos apreciar en la figura 5 observamos tres zonas claramente separadas:

- Ataque (inicio, continuidad, finalización) junto a la correspondiente transición tras pérdida de balón. Se incluyen las acciones más significativas y el gol a favor.
- Defensa (Bloque alto, medio, bajo) junto a la correspondiente transición tras recuperación de balón. Se incluyen las acciones más significativas y el gol en contra.
- Acciones a balón parado (ABP) o Reanudaciones tanto a favor (azul) como en contra (rojo) y distinguiendo entre la etiqueta de derecha o izquierda.

Existen también dos etiquetas correspondientes a acciones individuales pertenecientes a un jugador en concreto o no.

Figura 5: Botonera Sportcode utilizada por la Selección Española de Fútbol en la Copa mundial Rusia 2018



Fuente: Captura de pantalla de Hudl Sportscode (Agile Sports Technologies, Inc., 2019).

En este caso (figura 6) vemos una botonera mucho más simple pero inspirada en los mismos criterios. La diferencia la marca el puesto de observación (sin espacio para ordenador) y la inmediatez con la que se ha de preparar los cortes de video.

Figura 6: Botonera Icodea en iPad Mini utilizada en la Selección Española de Fútbol en la Copa mundial Rusia 2018



Fuente: Elaboración propia.

Probablemente piensen que estas herramientas no están al alcance de todos los analistas o entrenadores. Es cierto que en algunos casos puede resultar muy costosas y que no en todos los clubes disponen de estos recursos que facilitan la recogida de datos y el trabajo inmediato del analista durante el partido. De todos modos, hemos de pensar que el vertiginoso progreso de la tecnología hará que cada vez sea más accesible este tipo de herramientas.

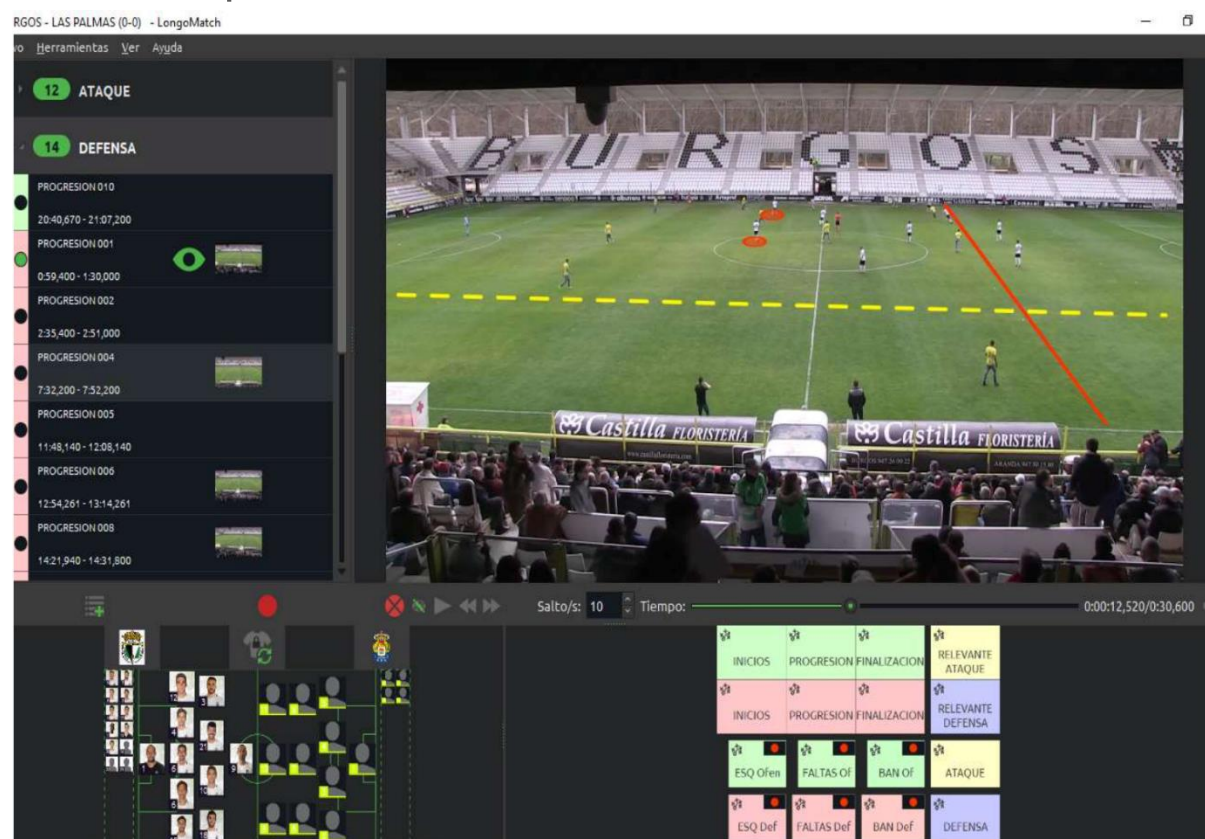
Mientras tanto podemos usar herramientas poco costosas y que están al alcance de prácticamente todos. Nos referimos a programas muy asequibles e incluso gratuitos que nos permiten realizar el análisis en directo.

O incluso la utilización del teléfono móvil. Este junto a ciertas aplicaciones constituye una herramienta potente para poder realizar la toma de datos durante el partido, dándonos incluso la posibilidad de editar imágenes o vídeos de una manera ágil y rápida. El proceso de transmisión, tal y como imaginamos, será también casi instantáneo con lo cual se

convierte en una herramienta muy a tener muy en cuenta en el desarrollo de nuestro trabajo.

A continuación, un par de ejemplos de estas herramientas.

Figura 7: Botonera personalizada y utilizada por el cuerpo técnico del Burgos CF en el inicio de la temporada 2019-20



Fuente: Captura de pantalla de LongoMatch (Fluendo S.A, 2019).

En esta imagen (figura 8) vemos una foto tratada con una app (snapseed) y que puede ser compartida de manera instantánea.

Figura 8: Preparación del Mundial de Rusia 2018, Partido amistoso Inglaterra-Alemania estadio de Wembley (10 de noviembre 2017)



Fuente: Elaboración propia.

Una vez asegurada la aptitud del analista y el proceso, debemos ocuparnos de concretar la información que recojo, es decir **¿Qué observo?**

1. Por un lado, tenemos los comportamientos propios y/o ajenos contemplados previamente en el sistema de juego y previstos en el plan de partido. Es decir, conocidos y estudiados previamente. Probablemente estemos hablando de una observación desde un punto de vista lógico, es decir, "mediante un método o razonamiento en el que las ideas o la sucesión de los hechos se manifiestan o desarrollan de forma coherente y sin que haya contradicciones entre ellas" (Lexico, 2019).
2. Por el otro lado comportamientos imprevistos y poco manejables, fruto del enfrentamiento de dos sistemas complejos. Es decir, estaremos hablando de la generación de un sistema caótico, dinámico no lineal y no determinista. Todo esto nos sugiere asumir la teoría del caos y en consecuencia también el efecto mariposa.

Lo determinante es ¿qué información captamos? y ¿qué información transmitimos?

Evidentemente, los puntos de partida surgen tras un consenso y unas pautas definidas tras las valoraciones entre el staff técnico. Desde ahí se establecerán aquellos criterios

que definan qué información puede resultar útil y cuál es mejor reservarla para momentos más adecuados.

A continuación, les ofrecemos una serie de aspectos sobre los que podemos fijar nuestra atención durante el proceso de observación. Tal y como hemos comentado anteriormente, esto puede servirnos de punto de partida, pero en cada caso tendremos que consensuar estos puntos.

Desde la perspectiva defensiva:

- Desajustes globales entre líneas o entre flancos que puedan facilitar de manera manifiesta un desequilibrio con peligro de gol.
- Desajustes grupales en zonas específicas del terreno de juego. Falta de coordinación en los momentos culminantes de actuación en relación con el balón o con espacios relevantes.
- Desajustes individuales. El error táctico manifiesto que provoca que un jugador ofrezca potencialmente una ventaja aprovechable por el adversario, bien por una mala toma de decisiones o por una activación equivocada en el momento de intervención.
- Duelos específicos que resultan desequilibrados por acción del adversario u omisión de nuestro defensor, mala toma de decisiones y/o falta de coordinación en ayudas puntuales que podrían generar desequilibrios potenciales.
- Identificación de zonas débiles no previstas y sobre las que no se desarrollan vigilancias o intervenciones oportunas.
- Identificación de movimientos que pueden incidir en nuestras acciones a balón parado defensivas.
- Aquellos parámetros estadísticos disponibles cuyos valores se salgan de lo normal o sean de carácter extraordinario. Para detectar estos casos más rápidamente podremos establecer alarmas según estadísticas previamente estudiadas. Por ejemplo, un analista puede establecer unas alarmas (según estadísticas previas) para que salten en función a varios criterios (establece el nivel o número en el que salta):
 - Número de *corners* a favor/contra
 - Número de centros al área favor o en contra

Podemos observar otro ejemplo observando la figura 9, lo que permite actualización al minuto, disponer de cuadro de mando, panel en tiempo real. Se personalizan los paneles (9 datos máximo por panel 2 equipos) 150 estadísticas.

Figura 9: Panel de estadísticas



Fuente: Captura de pantalla de Mediacoach (MEDIAPRODUCCION S.L.U, 2019).

Desde la perspectiva ofensiva:

- Potenciales zonas débiles que pueden ser explotadas para desequilibrar al rival.
- Potenciales futbolistas adversarios que deberían ser forzados de una manera más notoria por parte de nuestros jugadores por no estar los suficientemente arropados defensivamente.
- Desajustes defensivos del rival a nivel espacial, de carácter global o grupal que puedan suponer una ventaja competitiva inmediata.
- Desajustes individuales con respecto a su equipo que pueda suponer para nosotros una potencial ventaja.
- Errores recurrentes del adversario susceptibles de ser explotados.

- Posiciones puntuales del portero al que se le podría sorprender de manera manifiesta en siguientes ocasiones.
- Oportunidades estratégicas surgidas del planteamiento del equipo rival.
- Oportunidades manifiestas en las acciones a balón parado como consecuencia de los movimientos sobre adversarios o espacios por parte del equipo rival.
- Parámetros estadísticos extraordinarios que pudiesen suponer una ventaja para nuestro equipo a la hora de atacar.

Todos estos comportamientos pueden venir determinados por ciertas situaciones de partido tales como:

- Marcador (a favor o en contra)
- Gol (a favor o en contra)
- 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)
- Inferioridad o superioridad numérica.
- La incidencia del VAR (videoarbitraje o *video assistant referee*)
- otras

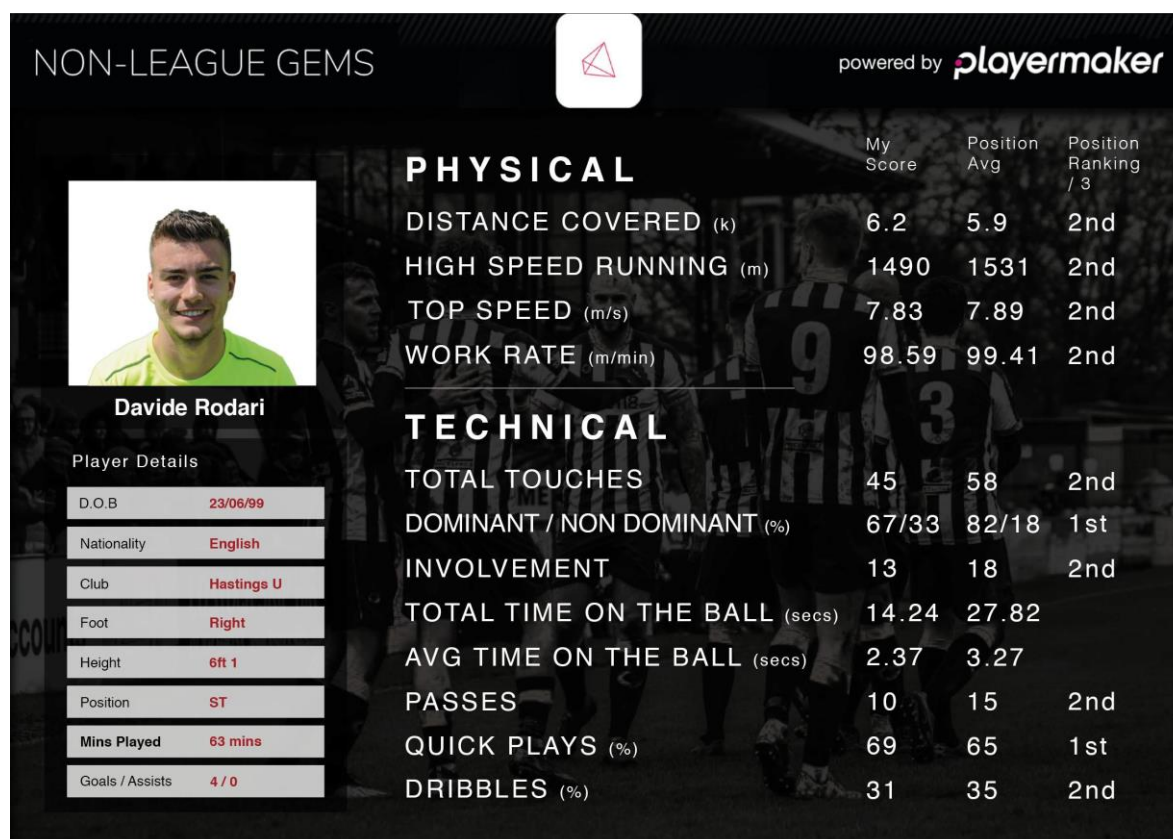
En este curso nos limitamos a nombrarlas, pero serán atendidas de un modo más detallado en otro momento de este certificado.

En este proceso de observación y recogida de datos tan determinante debemos ser conscientes de los condicionantes que están presentes en la misma.

- Hemos de asumir que lo que puedo observar es una parte de lo que sucede. No puedo pretender recoger todo. Normalmente no hay nada que nunca haga un equipo ni tampoco nada que hagan siempre. Esto nos abre un abanico tan amplio que no será operativo contemplarlo. Por tanto, tendremos que centrarnos en actuaciones que se producen de manera habitual, es decir, **regularidades** que nos ayuden a analizar lo que está sucediendo. “El análisis del juego en el fútbol es el proceso consistente en recoger y examinar las conductas colectivas e individuales desarrolladas por equipos y jugadores durante los partidos, tratando de identificar ciertas regularidades en las mismas” (Vales Vázquez, 2012. p.19).
- Hemos de poner el foco en la parte que interesa de lo que sucede.
- Lo que interesa normalmente son las fortalezas o debilidades propias y del rival.
- Estas fortalezas y debilidades han de ser enfrentadas, es decir, ¿cómo encajan mis puntos fuertes y débiles con las del rival? Esto ya forma parte del proceso de búsqueda de soluciones del que el analista creemos ha de ser partícipe, al menos a título informativo.
- Esta información ha de ser más que nunca, fiable, útil, significativa y operativa debido al momento en el que se produce y su posible influencia en la toma de decisiones del cuerpo técnico, el entrenador y/o los jugadores.
- Por último, debemos valorar que en la mayoría de los casos **solo reconozco lo que conozco**, por esto hemos de estar abiertos a poder recibir y recoger información novedosa sobre el juego. Esta actitud nos hará sin duda avanzar en la calidad de nuestra observación.

Una vez recogida la información durante el partido nos ocuparemos de ver las herramientas y los protocolos que podemos establecer para asegurar que estos datos y valoraciones lleguen al cuerpo técnico a pie de campo.

Figura 10: Recepción de datos individuales en tiempo real sobre un jugador durante el partido utilizando Playermaker



Fuente: [Imagen sobre Recepción de datos individuales en tiempo real sobre un jugador durante el partido utilizando Playermaker]. 2019. Recuperado de https://twitter.com/Non_LeagueGems/status/1199634779085459456?s=20

Herramientas

La tecnología actual nos permite remitir desde la grada al banquillo, datos, comentarios, imágenes, cortes de vídeos que informan en tiempo real de lo que es potencialmente corregible en un partido. Es más, estas imágenes y vídeos pueden estar incluso tratados con técnicas de dibujo o *drawing*.

El móvil puede ser más que suficiente para transmitir estos datos rápidamente al banquillo. Una tablet con programas o plataformas que nos conectan al banquillo y que nos permiten compartir imágenes en tiempo real. En el curso "Implantación y procesos tecnológicos de análisis" de este certificado se afronta más profundamente el uso de estas herramientas.

A continuación, veremos un ejemplo de cómo nos pueden llegar datos individuales en tiempo real sobre un jugador durante el partido. Evidentemente la transmisión al banquillo puede ser instantánea, previo filtrado o no de esta información.

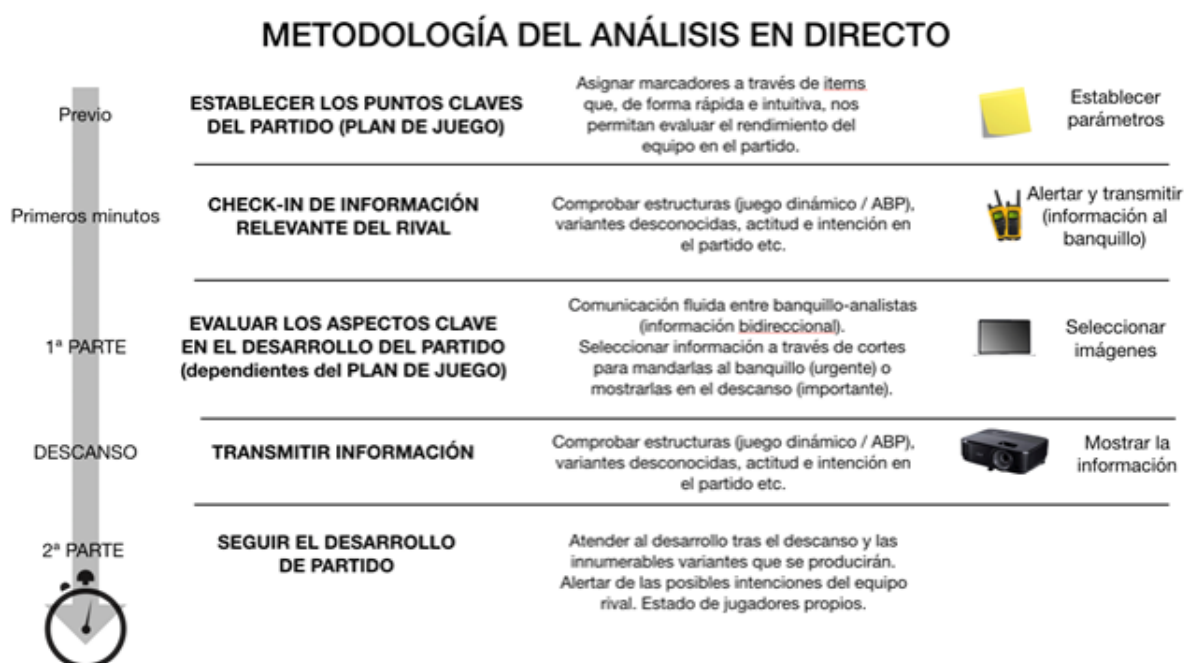
Protocolos

No olvidemos que el objetivo de la inmensa mayoría del análisis durante el partido va destinado a ayudar al entrenador en su proceso de toma de decisiones.

Por eso el protocolo de transmisión de esa información hacia el entrenador ha de ser muy claro y operativo.

La posición privilegiada durante el partido del analista hace que su observación sea muy importante. Normalmente el analista se mantiene conectado con algún otro miembro del cuerpo técnico situado en el banquillo. En general, el segundo entrenador o entrenador asistente. Este realizará un filtrado de la información que le llega desde el analista y, junto a sus propias observaciones, hará llegar al primer entrenador o entrenador principal una valoración muy filtrada de lo que está sucediendo durante el partido.

Figura 11: Metodología del análisis en directo



Fuente: Elaboración propia de Gonzalo Escudero sin publicar

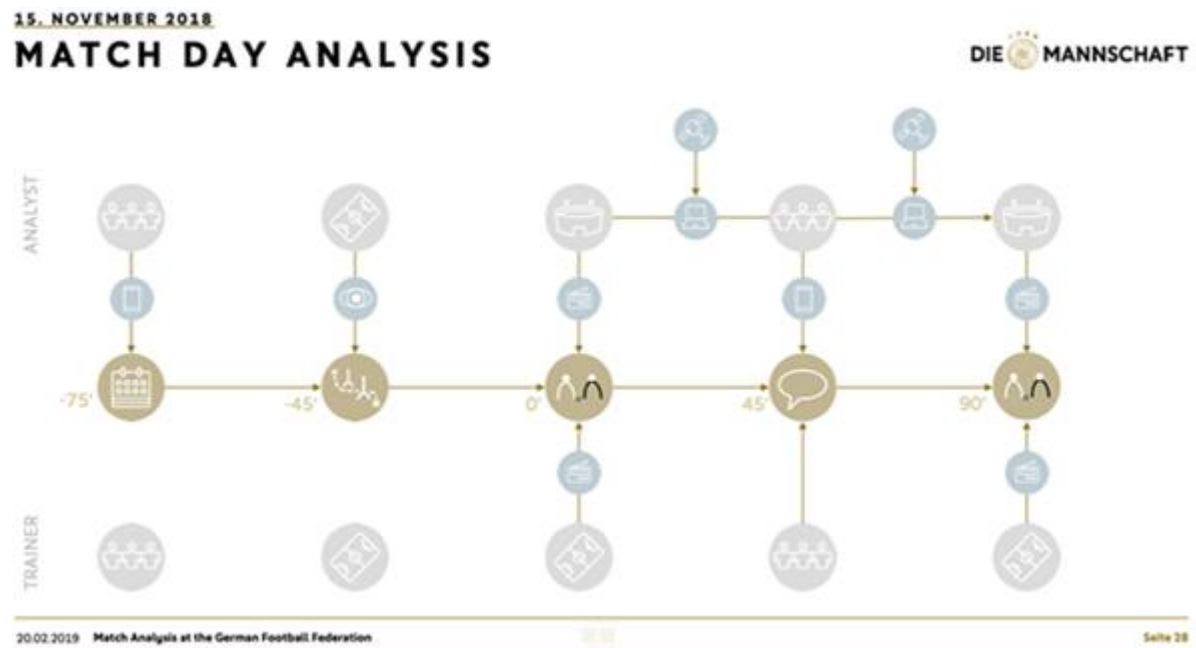
Fuente: elaboración propia.

En el anterior gráfico observamos un ejemplo de la dinámica o protocolo que se puede establecer en cuanto a unas herramientas y entorno muy determinado. Tal como hemos

insistido, tendrán que adaptarlo a sus propias circunstancias y recursos, es por eso que se hace imprescindible valorar en conjunto lo que quiero transmitir y lo que puedo transmitir.

En el gráfico que se encuentra a continuación, se observará una forma muy visual del protocolo de actuación de los analistas y el cuerpo técnico durante el partido.

Figura 12: Protocolo de actuación de analistas y cuerpo técnico durante un partido



Fuente: Clemens, 2019, p.28.

2.2 Análisis y transmisión de información durante el descanso

Partimos de que tenemos un tiempo limitado, con un nivel de activación emocional muy elevado en todos los participantes.

El descanso del partido se convierte en un momento importante para poder corregir aspectos que estén sucediendo o puedan suceder en la segunda parte.

La información a transmitir ha de complementar el discurso del entrenador, así como todas las correcciones anteriormente mencionadas que pretenda hacer, tanto a nivel colectivo como individual.

Para ello, previamente deberemos tener claro cierto protocolo de actuación con el objetivo de que este mensaje llegue de la manera más clara y coordinada al jugador.

- A. En el inicio del descanso normalmente se tiene una puesta en común colectiva entre los miembros del cuerpo técnico donde se exponen los aspectos más relevantes observados. Mientras tanto los jugadores se encuentran recuperando del esfuerzo de la primera parte y bajando pulsaciones, a ser posible acompañados por los miembros del cuerpo médico, fisioterapeutas, recuperadores, preparadores físicos, etc.
- B. Tras esto, el entrenador tiene la responsabilidad de decidir el mensaje a transmitir. El staff estará a la entera disposición del entrenador para trasladar grupal o individualmente esta relevante información.
- C. Este mensaje del entrenador ha de ser complementado y reforzado con la exposición de imágenes o vídeos que pueden ser solicitados al analista. Para ello, a lo largo de la primera parte, al margen de las imágenes enviadas de manera directa al banquillo, iremos compilando imágenes que nos proporcionarán información relevante de cara al descanso del partido. Es decir, cortes que, organizados con inmediatez, servirán al entrenador y staff técnico para abordar temas relevantes desde la estrategia del partido de cara al segundo tiempo. Debemos tener este material disponible para mostrarlo a requerimiento del entrenador.
- D. También hablaremos de la estructura de nuestro mensaje. Deberíamos seguir usualmente una dinámica en cuanto a la valoración de lo sucedido, es decir, dar un orden a esta información. Este orden tendrá que surgir tras la elección de un criterio por el cual se rija ese orden. A continuación, les mostraremos tres ejemplos o criterios.

- Criterio del ciclo de juego: información sobre nuestros comportamientos en
 - defensa
 - transición defensa-ataque
 - ataque
 - transición ataque-defensa
 - ABP a favor
 - ABP en contra.
- Criterio de error/acierto propio:
 - Error propio, tanto individual como colectivo.
 - Imágenes y datos sobre acciones globales que no deberían volver a repetirse bajo ningún concepto en el segundo tiempo y que el entrenador considere valorar.
 - Errores en la gestión de espacios relevantes.
 - Errores ante adversarios en situaciones de máximo riesgo.
 - Errores individuales puntuales que afecten a la estrategia general del equipo. (Será el entrenador quién decida si manifiesta esas imágenes a título individual o grupal, considerando quién es el afectado por el error y su posible reacción ante la exposición grupal).
 - Acierto propio, tanto individual como colectivo.
 - Acciones que refuerzan la estrategia general del equipo y que queremos que se sigan manifestando con el mismo o mayor grado de eficiencia en la segunda parte.
 - Acciones individuales ejemplarizantes para el resto del equipo.
 - Acciones que pueden ser determinantes dado el cariz que ha tomado el partido.
 - Potenciales acciones que pudiesen suponer ventajas sobre el adversario en la continuación del partido.

- Criterio individual o global:

- A nivel individual podrían compartirse datos estadísticos relevantes de jugadores concretos para buscar una reafirmación o una motivación específica o datos del adversario sobre el que debe incidir para mostrar las potenciales posibilidades de ventaja en el segundo tiempo, es aquí donde los restantes miembros del staff colaboran y complementan la labor del entrenador. También podemos valorar qué tipo de esfuerzos necesito y cuántos son capaces de realizar los jugadores en lo que resta de partido. Si tenemos la herramienta para ir monitorizando en tiempo real estos esfuerzos que van realizando los jugadores podremos sopesar este aspecto e incluso disminuir el riesgo de lesiones.
- Desde la perspectiva de la estrategia global:
 - Reafirmar aquello que suponga una propuesta determinante para la victoria.
 - Advertir sobre aquello que pueda suponer una consecuencia determinante para la derrota. Nos referimos a acciones de tal calibre que debe ser compartida como elemento determinante de supervivencia, bien por exceso, para ganar, bien por defecto, para no perder.
 - Otros datos que pueden ayudarnos son aquellos que provienen de métricas analizadas previamente, correspondientes a ciertos contextos de partido y que nos ayudarán en el proceso de toma de decisiones. En concreto hablamos de comportamientos en circunstancias como:
 - Marcador (goles): muy en contra (-2 o más) muy a favor (+2 o más) Equilibrado (empate o +/-1)
 - Titular / suplente: titular (Juega 1ª parte completa o →60') Suplente (Juega solo en 2ª parte o <30'). Incluso, podríamos contemplar la posibilidad de mezclar ambos factores, es decir:
 - Titular y marcador (muy a favor, muy en contra, equilibrado).
 - Suplente y marcador (muy a favor, muy en contra, equilibrado).

El objetivo es sacar algunas conclusiones, tras el estudio de los datos del pasado, que nos ayuden a tomar buenas decisiones previas en alineaciones, convocatorias y sobre todo

durante el partido (sustituciones, cambios de posicionamientos de jugadores, funcionamiento...).

Esta organización de la información en función del criterio o criterios que seleccionemos nos ayudará a todos a conectar unas situaciones con otras, además de ofrecer un mapa muy práctico y concreto de lo que está sucediendo, favoreciendo la toma de decisiones sobre aspectos que pretendemos corregir o modificar.

Aunque estos aspectos corresponden en gran medida al entrenador, nosotros como analistas hemos de estar preparados para ayudar al máximo al cuerpo técnico en este momento tan importante. De hecho, nuestro trabajo suele ser muy valorado en estas ocasiones por parte del cuerpo técnico.

Una vez considerado el trabajo del analista, en este período tan crítico, vamos a ofrecer información desde diversas fuentes sobre cómo se debería afrontar el descanso del partido desde el punto de vista del staff técnico. Entendemos que el analista ha de ser conocedor y observador de este proceso por el enorme impacto que puede tener en el desarrollo del partido. No debemos olvidar que en nuestro proceso de análisis influyen multitud de factores y, por tanto, tenemos que ser conocedores de la interacción que se está llevando a cabo entre unos y otros.

A continuación, veremos una serie de directrices básicas a seguir durante el descanso del partido:

- El entrenador debe evitar siempre, las discusiones entre los miembros de la plantilla.
- El entrenador debe mostrarse confiado en el rendimiento de los jugadores.
- El entrenador debe dirigirse personalmente y de manera privada a aquellos futbolistas que le inspiren menos confianza en ese partido y aprovechando que están siendo tratados por el equipo médico o reponiendo líquidos, acercarse a ellos para mantener una charla más directa, pues el resto de la plantilla no necesita tanta atención.
- El entrenador debe corregir de manera positiva, enfatizando sí fuera el caso la visión positiva sobre la segunda parte.
- El entrenador puede elevar la voz, si ello puede suponer un acicate para algunos jugadores, pero la media general de jugadores no saca partido de broncas desaforadas, gritos excesivos y mucho menos de faltas de respeto, aunque se puede “dar un puñetazo en la mesa” sabiendo de antemano cómo y cuándo hay que darlo, sin dejarse llevar por la tensión del momento.

- El entrenador ha de mantenerse frío, y haber conversado ya con sus ayudantes sobre las modificaciones necesarias para un buen resultado del partido.
- El entrenador debe hacer que sus jugadores tengan claro que el partido tiene dos partes y que la primera ya terminó. Si la primera fue bien, hay que empezar la segunda con la misma intensidad, orden e intensidad. En cambio, si fue mal, es el momento para rehacerse de los errores, y una segunda oportunidad de congraciarse con ellos mismos, sus compañeros y su público.
- El entrenador tiene un tiempo limitado, y ha de decidir, por ejemplo, si el equipo necesita un empujón para salir del letargo, o por el contrario apoyo y nuevos objetivos para seguir en la línea de la primera mitad.
- Es importante no “embarullar” las pizarras o las cabezas de los jugadores con discursos tácticos. Ideas claras y breves. El estado emotivo de los futbolistas no es el más adecuado para prestar atención a una larga charla táctica. Si hay cambios, que sean explicados con sencillez.
- El entrenador, con el fin de cohesionar el equipo, sea cual sea el resultado, debe obligar a todos los integrantes de la plantilla (a excepción de algún suplente que esté calentando para salir) a estar en el vestuario en el descanso para animar al grupo.
- El entrenador también ha de evitar que los jugadores se queden fríos tanto en el período que están en el vestuario como en la vuelta al terreno de juego. (Luque, 2014, <https://bit.ly/39mmrZk>)

En este otro documento podremos apreciar algunos aspectos muy importantes, diría que innovadores y a la vez llenos de sentido común, sobre el desarrollo de la charla del descanso. Se contemplan desde la perspectiva del fútbol formativo, pero son, en la mayoría de los casos, extrapolables al fútbol profesional. De hecho, este artículo cuenta con varios ejemplos de equipos de alto nivel.

Queremos resaltar de este artículo el papel que se otorga al jugador en el proceso de análisis en el descanso de los partidos.

Uno de los principales objetivos del fútbol base debe ser **fomentar el autoconocimiento y la autoreflexión del jugador**, posibilitando de esta manera que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades, con el objetivo de maximizar las primeras y minimizar las segundas. Igualmente, el autoconocimiento y la autoreflexión son la base para la autorregulación emocional y adaptación social, elementos de vital importancia para el desarrollo personal del individuo. Todo esto permite que el jugador sea capaz de abordar las situaciones que se le presentan de una manera más

objetiva y analítica. **Para desarrollar este tipo de habilidades en nuestras charlas**, y siendo conscientes de que el jugador debe seguir siendo el principal protagonista, de que la distribución en círculo sigue siendo facilitadora y el mensaje final debe ser también positivo, **podemos fomentarlo de las siguientes maneras:**

1. **En base a los objetivos individuales planteados al inicio del partido:** preguntarle a cada uno de los niños si los están llevando a cabo, qué dificultades se les están planteando y cómo pueden mejorarlo.
2. **Atendiendo a los objetivos colectivos:** ser capaces de analizar uno por uno si han sido capaces de lograrlos individualmente y de no ser así cómo podrían hacerlo.
3. También cabe la posibilidad de que el partido no se esté produciendo dentro del plano planteado al inicio del mismo, por lo que **las preguntas deberán ir dirigidas hacia un análisis personal de lo que está sucediendo y lo que puedan aportar ellos mismos desde un plano individual a mejorar la situación.**

(Lagar, 2018, <https://bit.ly/2ZvF9Jl>)

En el vídeo de Xesco Espar (2017) titulado *La charla de la media parte*, el entrenador explica el proceso a seguir durante la charla del descanso.

https://www.youtube.com/watch?v=A5GUdn2bC8I&t=70s

Uno de los mensajes que nos parece más importante rescatar es la necesidad de estructurar el procedimiento y crear un protocolo con el objetivo de que no olvidemos transmitir algo. Esto no significa que seamos inflexibles, sino que esta organización nos permitirá decidir lo que digo y lo que no, pero evitaremos en un alto porcentaje olvidar algún contenido importante.

Desde el punto de vista del analista, nos puede servir para conectar las necesidades de información que tiene el entrenador en este momento con las herramientas de las que disponemos para satisfacer esa demanda.

Espar (2017) distingue dos partes y dentro de ellas otros momentos u objetivos:

- **Fuera del vestuario:**

- Valoración de la 1ª parte (defensa, transición defensa-ataque, ataque, transición ataque defensa) elegir un orden o guión. Dentro de esta valoración y orden tendremos que hablar sobre:

- ¿Qué hemos hecho bien?
- ¿Qué hemos hecho mal?
- Decidir sobre las indicaciones para la 2ª parte (concretar en función de la importancia)
- **Dentro del vestuario:**
 - Comunicar en primer lugar las cosas que hemos hecho bien y seguidamente comunicar las cosas que hemos hecho mal.
 - Trasladar las indicaciones para la 2ª parte. Es momento de dar soluciones, por tanto, hemos de evitar en la medida de lo posible buscar culpables, responsables, reproches.
 - Acabar con una frase que genere confianza, motivación y plantear un reto.

En definitiva, se tratará de analizar rápidamente, pero de una manera eficaz, y transmitir correctamente el mensaje dentro de un periodo de tiempo crítico. Para ello consideramos que debemos:

- conocernos a nosotros mismos
- conocer a nuestro equipo y cuerpo técnico
- conocer cómo nos ven los demás (cuerpo técnico, jugadores)
- prever el impacto de nuestro mensaje
- y por último estar conectado al equipo para percibir lo que ellos sienten en ese momento.

Entendemos que estos aspectos nos ayudarán a lograr el objetivo de ser útiles al grupo y al cuerpo técnico.

Referencias

Clemens, C. (2019) Match Analysis at the German Football Federation [apunte de clases]. Experto Universitario en análisis del juego, Real Federación de Fútbol de Madrid.

Xesco Espar [Xesco Espar]. (13 de octubre de 2017). *La charla de la media parte* [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=A5GUdn2bC8I&t=70s>

[Imagen sobre Recepción de datos individuales en tiempo real sobre un jugador durante el partido utilizando Playermaker]. (2019). Recuperado de https://twitter.com/Non_LeagueGems/status/1199634779085459456?s=20

Lagar, D. (2018). *¿Cómo afrontar la charla del descanso?* Recuperado de <https://culturatactica.com/como-afrontar-la-charla-del-descanso/>

Léxico, (2019). Lógica [Definición] Recuperado de <https://www.lexico.com/es/definicion/logica>

Luque, F. (2014). *Charla en el descanso: qué decir y cómo hablar.* Recuperado de <https://futbolenpositivo.com/chala-en-el-descanso-que-decir-y-como-hablar/>

Vales Vázquez, A. (2012). Fútbol. Del análisis del juego a la edición de informes técnicos (3.ra. ed.). España: Mcsports.