

3. Análisis post-partido

3.1 Análisis de comportamientos propios (autoanálisis) y del rival

Contexto

Un equipo de fútbol es un sistema abierto y dinámico, es decir, afecta y se ve afectado por su entorno y además evoluciona en el tiempo.

Es por ello que la valoración del rendimiento propio, en términos de aciertos o errores, no deja de ser una cualificación de datos cuantitativos y circunstancias de carácter estratégico, las cuales han surgido en el partido disputado, y que dejarán su poso en el sentir global del equipo y en cada uno de los partícipes que lo componen (un equipo es un sistema no lineal).

Este tipo de análisis post partido certifica la incidencia del entorno en nuestro juego, en el rival, en las condicionantes competitivas puntuales del momento, en las circunstancias sobre las que se ha competido contra el adversario, y la consecuencia de la victoria y la derrota.

La valoración específica del juego propio, y el impacto recibido en nuestro juego por la incidencia del adversario, nos proporcionan una manera de ver el proceso evolutivo inmediato de nuestro equipo, partiendo de la expectativa que teníamos en el partido y del logro adquirido en el mismo, estableciendo de este modo la distancia entre lo esperado y lo conseguido.

Todo ello contextualizado al momento y en relación a las características del rival contra el cual nos hemos enfrentado.

Por último, reflexionaremos sobre ciertas cuestiones de nuestro proceso de análisis, intentando que se acerque lo más posible a una herramienta útil en la mejora del equipo. Por ejemplo:

- En el caso de que estemos de acuerdo en que no hay dos situaciones iguales en un partido, nuestro análisis ¿se realiza bajo esa perspectiva?
- Si pretendemos que el entrenamiento nos prepare para un entorno inestable (el partido), ¿por qué propiciamos regularidades en los entrenamientos, diseñando situaciones estables?

- ¿Se tiene en cuenta el factor emocional, tanto individual como grupal, a la hora de analizar el juego? Es algo que está presente constantemente y que condiciona todo (modificando, evitando y/o fomentando que ocurran ciertos comportamientos).
- ¿Tenemos las herramientas adecuadas para afrontar emocionalmente ciertas situaciones? Por ejemplo:
 - Cuando hay gol a favor en los primeros minutos (nos dio confianza),
 - cuando hay gol en contra en los primeros minutos (supuso remar contracorriente),
 - cuando hay remontar resultado en contra / nos remontan resultado a favor,
 - cuando existen factores ambientales que alteran nuestro juego,
 - entre otros.
- ¿Cómo se reflejan estas herramientas en nuestro sistema de juego?
 - Cuando priorizamos el sistema de juego / plan de partido frente a la emoción,
 - cuando priorizamos la emoción frente a sistema de juego / plan de partido,
 - cuando contemplamos situaciones emocionales en el sistema de juego / plan de partido.
- ¿Somos conscientes de que lo observado se hace desde mi foco, mis conocimientos, mi mirada, mi emoción, etc.?
- ¿Hacemos a los jugadores partícipes del proceso de análisis?

Figura 1: Informe de partido Portugal-España World Cup



Fuente: Wyscout (Agile Sports Technologies, Inc. 2018).

Justificación

El análisis post-partido del equipo propio suele ser el punto de partida de los contenidos a desarrollar en el siguiente micro-ciclo, por lo tanto, hemos de tener en cuenta cómo conectar ambos momentos.

Pensamos que, en muchas ocasiones, no se le da la importancia debida a este análisis, adelantándose, casi directamente, al análisis del próximo rival.

Analizar y trabajar aspectos que sucedieron en nuestro partido anterior suele permitirnos estar conectados con el estado que el equipo tiene en ese momento.

Obviar lo inmediatamente sucedido puede suponer que no tengamos el control de esos comportamientos, tanto positivos como negativos, ya que no les hemos prestado la debida atención. Eso supondrá que no conoceremos las razones por las cuales ocurrieron tanto las conductas positivas como las negativas.

Saber por qué perdimos el partido es el primer paso para ganar el siguiente, y saber por qué lo ganamos será el primer paso para repetir esa victoria.

Por lo tanto, el análisis post-partido ha de ser un proceso de “recogida” de todo lo que sucedió en el partido.

Análisis del partido

- Desde la perspectiva de la acción: se observan los errores y aciertos técnicos que han tenido incidencia de alguna manera en el rendimiento del equipo (pérdidas de balón, malos porcentajes de pase, errores en el tiro, dificultades en los regates...).
- Desde la perspectiva de la decisión: se analiza todo lo relacionado con el ámbito táctico específico, defensivo u ofensivo que marque las claves a través de las cuales se definió el partido. La percepción de la globalidad del juego es parte del trabajo del entrenador, quien ha de compartir esto con sus jugadores, de modo que éstos logren entender el fútbol como un todo holístico. Desde este punto de vista se proporcionarán todos los datos, informes e imágenes necesarias para que el equipo entienda que las consecuencias de sus decisiones derivan en la calidad o circunstancias en las que desarrollan sus acciones.
- Desde la perspectiva del plan de partido, diseñado y entrenado para afrontar este partido. En este análisis nos plantearemos preguntas como las siguientes:

- ¿Qué cosas hicimos bien?

Más adelante nos ocuparemos de entrar en el detalle, pero de momento hemos de tener en cuenta que saber lo que hicimos bien es muy importante para reforzar estos comportamientos y que los jugadores sean conscientes de ello. Construir, evolucionar y corregir desde hechos bien realizados supondrá un extra de confianza y autoestima.

Por eso, en el proceso de análisis y transmisión del post-partido será tan importante destacar los aspectos positivos que se vieron, especialmente si el resultado es adverso y el grupo está decaído emocionalmente.

Figura 2: Continuación de informe de partido Portugal-España World Cup

wyscout

INFORME PARTIDO
DINÁMICAS DEL PARTIDO

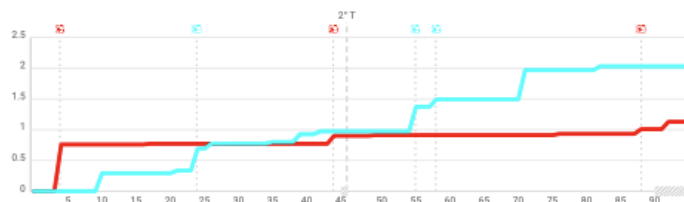


MUNDO. WORLD CUP (15.06.2018)
Portugal 3 - 3 Spain

Oportunidades de gol (xG)

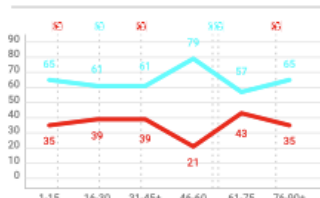
	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	1.13	0.90	0.23
Cristiano Ronaldo	0.97	0.89	0.08
Ricardo Quaresma	0.14	-	0.14
Gonçalo Guedes	0.01	0.01	-
● Spain	2.03	0.97	1.06
Diego Costa	1.23	0.36	0.87
David Silva	0.33	0.33	-
Isco	0.13	0.13	-

Dinámicas xG



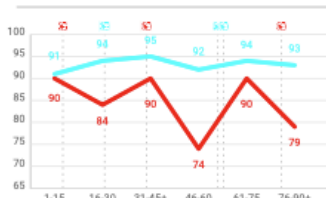
Posesión del balón, %

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	36%	37%	34%
● Spain	64%	63%	66%



Precisión pases, &

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	85%	88%	83%
● Spain	93%	93%	93%



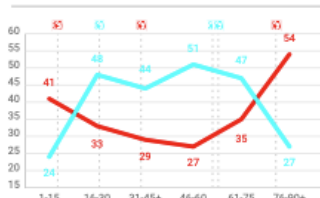
Distribución lanzamientos, %

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	15%	15%	15%
● Spain	4%	4%	4%



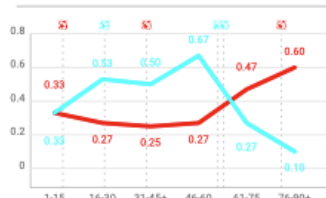
Porcentaje duelos ganados

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	37%	34%	38%
● Spain	40%	38%	42%



Acciones ofensivas por minuto

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	0.38	0.28	0.46
● Spain	0.39	0.46	0.32



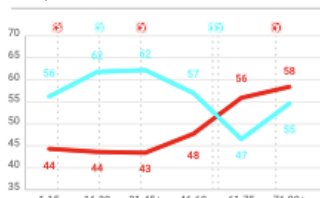
Recuperaciones por minuto

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	0.2	0.24	0.16
● Spain	0.17	0.22	0.12



Longitud media entre las líneas, m

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	49.4	43.8	54.4
● Spain	56.4	60.0	52.8



Intensidad pressing (PPDA)

	Total	1º tiempo	2º tiempo
● Portugal	25.9	84.3	14.9
● Spain	9.5	11.0	8.4



- ¿Qué hicimos mal?

Obviamente, contemplar los aspectos a corregir son también una parte esencial de este proceso, pero tendremos que manejar con mucho cuidado la información y el modo en que ésta será transmitida.

- ¿Qué no hicimos y estaba contemplado en el plan de partido?

Esta pregunta requiere de un análisis diferente ya que, en principio, podemos suponer varias razones por las que no se manifestaron los comportamientos previstos:

- No supimos transmitir estos conceptos. Bien sea por lo complejo del mensaje, la herramienta utilizada, etc. Esto nos obliga a revisar el proceso.
 - No se dieron las circunstancias para que se dieran. Por ejemplo, en nuestro plan de partido aparecía presionar al adversario en el saque de puerta del portero porque suponíamos que iban a sacar en corto en la mayoría de las ocasiones. En el transcurso del partido, esto no ocurrió y nos descolocó un poco. Debemos tener previstas estas opciones.
 - Faltó valentía, voluntad o compromiso suficiente para llevarla a cabo. Por ejemplo, si hemos insistido y trabajado durante la semana sobre la presión tras una pérdida y las vigilancias consecuentes de nuestros centrales en estos momentos, y luego en el partido no pudimos cumplir con esto.
 - Entre otros.
-
- ¿Cuánto se ha logrado en relación a lo esperado?

Además de analizar cuantitativamente lo logrado en relación a lo esperado, tenemos que ver las causas que llevaron a estos resultados. En este sentido deberemos analizar:

- ¿Cuánto de lo logrado ha sido por mérito propio?
- ¿Cuánto de lo logrado se debe a demérito ajeno?
- ¿Cuánto de lo alcanzado por el rival ha sido provocado por nosotros?
- ¿Cuánto de lo alcanzado por el rival ha sido mérito del trabajo de nuestro rival?

- ¿Qué comportamientos del rival pudimos contrarrestar y cuáles no?

Es posible que, aun realizando nuestro plan de partido previsto, el mismo no tenga éxito en algunas de las actuaciones. El análisis desde esta perspectiva nos dará una información muy valiosa para el futuro, consolidando comportamientos o buscando alternativas a estos. Por ejemplo, imaginemos que, en la fase de defensa, en situaciones de 2vs2 en banda, teníamos previsto afrontarlas con un cambio de oponente en caso de desdoblamiento del rival. Tras el análisis del post-partido, observamos que, aun haciéndolo de este modo, concedimos muchos centros laterales en este tipo de situaciones. Esto nos debería llevar a considerar el modificar nuestra forma de defenderlas, bien sea modificando algún aspecto del cambio de oponente, o directamente realizando cada jugador el marcaje y acoso de su oponente hasta el final de la jugada (deslizamiento).

- Desde la perspectiva de la eficacia:

- ¿Hemos conseguido lo que buscábamos? (si/no, y ¿por qué?)
- ¿Hemos ganado porque hemos sido eficientes?
- ¿Hemos ganado porque el rival ha sido menos eficiente?
- ¿Hemos ganado por una acción puntual?

Análisis de datos estadísticos

Hoy en día disponemos de una gran cantidad de datos estadísticos que podemos consultar y que, sin duda, nos ayudarán a analizar lo que realmente pasó en el partido.

En este sentido creemos importante, en el análisis post-partido, contrastar percepciones, valoraciones o sensaciones con datos estadísticos. A veces podemos llegar a conclusiones erróneas tras la observación del partido. Contrastar estas percepciones con ciertos datos útiles, puede acercarnos a una valoración más real y precisa de la situación.

También podemos realizar este proceso en el orden inverso, es decir, partir de datos estadísticos y compararlos con el resultado final o la conclusión a las valoraciones a las que hemos llegado. Esto nos puede ayudar a poner el foco en algo que había pasado desapercibido en un primer momento.

La forma y la modalidad en que se sirven estos datos ha evolucionado enormemente en los últimos años:

- Contabilidad de los eventos: número de córners a favor/contra, tiros a puerta, faltas a favor/contra, paradas del portero, etc.
- Porcentajes de posesión de balón, pases precisos, pases completados, etc.
- Métricas avanzadas (análisis multivariable).

A continuación, veremos algunos ejemplos de ello.

Figura 3: Informe de partido Chelsea-Arsenal final Europa League

wyscout

INFORME PARTIDO
ESTADÍSTICAS EQUIPO



EUROPA. UEFA EUROPA LEAGUE (29.05.2019)
Chelsea 4 – 1 Arsenal

General

Goles	4	1
xG	1.89	1.45
Tiros / logrados	15/8	15/2
Palo / interceptados / fuera	0/5/2	1/4/8
Del área de penalti / a la portería	12/6 50%	10/1 10%
Fuera del área / a la portería	3/2 67%	5/1 20%
Distancia media tiro (m)	16.4	17.3
Saques de esquina	7	5
Tiros libres	1	5
Fuera de juego	1	3
Faltas / recibidas	13/10	11/12
Tarjetas amarillas / rojas	2/0	0/0

Acciones ofensivas

Total / con remate	40/13 33%	52/11 21%
Posicionamiento ofensivo / con remate	20/4 20%	30/7 23%
Contrataques	3	3
Tiros libres / con remate	1/0 0%	5/3 60%
Corners / con remate	7/3 43%	5/2 40%

Fase defensiva

Entradas a ras de suelo	3	2
Interceptaciones	36	22
Salidas del arquero	18	14
Pases concedidos por acción defensiva (PPDA)	13.9	9.6

Transiciones

Balones recuperados /bajos / medios / altos	56/29/22/5	65/19/34/12
Recuperación balón en la mitad adversaria	14	28
Balones perdidos / bajos / medios / altos	78/21/29/28	85/15/24/46

Duelos

Duelos totales / ganados	218/76 35%	218/78 36%
Duelos defensivos / ganados	76/13 17%	74/15 20%
Duelos ofensivos / ganados	74/31 42%	76/34 45%
Duelos aéreos / ganados	35/15 43%	35/17 49%
Duelos al suelo / ganados	150/44 29%	150/49 33%
Dribles / logrados	24/15 63%	29/18 62%

Posesión de balón

Posesión del balón %	51	49
Tiempo efectivo de posesión del balón	23:19	22:45
Número de posesión del balón	90	93
Posesión de balón que alcanza la mitad de campo adversaria	46 51%	58 62%
Posesión de balón que alcanza el área pequeña	16 18%	18 19%
Duración media de posesión	00:15	00:14
Tiempo muerto	46:56	

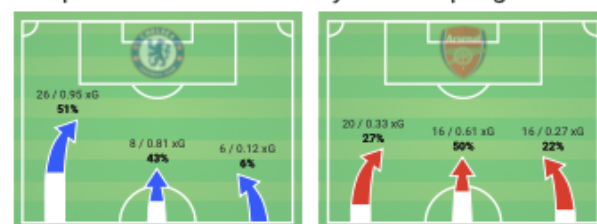
Balón en movimiento

Total	62	66
Breve (0-10 seg)	31	27
Media (10-20 seg)	10	25
Larga (20-45 seg)	16	10
Muy larga (45+ seg)	5	4

Pases

Pases totales / precisos	407/357 88%	406/353 87%
Pases hacia adelante / logrados	119/97 82%	135/114 84%
Pases hacia atrás / logrados	65/59 91%	61/54 89%
Pases laterales / logrados	170/155 91%	141/128 91%
Pases progresivos / precisos	72/53 74%	80/67 84%
Pases largos / logrados	30/18 60%	36/23 64%
Pases en los tres cuartos / logrados	49/41 84%	62/47 76%
Longitud media pases hacia los tres cuartos (m)	25.0	26.8
Centros al área / logrados	17/15 88%	21/15 71%
Desmaques / logrados	5/3 60%	4/2 50%
Jugadas clave / logradas	1/1 100%	3/3 100%
Pases en profundidad / logrados	4/2 50%	6/4 67%
Centros / precisos	6/5 83%	17/4 24%
Centros: bajos/ medios / altos	2/4/0	5/6/6
Ataque en profundidad / preciso	15/13 87%	14/14 100%
Longitud media pases (m)	19.5	19.7

Ataques desde las bandas y nivel de peligrosidad



Fuente: Wyscout (Agile Sports Technologies, Inc. 2019).



En la figura 3 podemos ver datos numéricos de eventos y porcentajes. Y en la figura 4 apreciamos datos muy básicos junto a un mapa de calor.

Figura 4: Datos de partido junto a mapa de calor que representa los espacios por los que ha transitado durante el partido L. Messi



Fuente: Mundo Deportivo, 2019, <https://bit.ly/37kjc2u>

Otro tipo de datos son los que ofrecen las métricas avanzadas, que podríamos definir cómo datos que surgen de un análisis multivariable, es decir, provenientes de la interacción de varios criterios.

La expectativa de gol (xG) o (EXG) en inglés *expected goals* es uno de los conceptos más usados en la actualidad.

La expectativa de gol (xG) se define como el producto entre la suma total de tiros y la calidad media de las ocasiones: $xG = n^{\circ} \text{ de tiros} \times (\text{CMO})$

Esta calidad media de las ocasiones (CMO) ó (ACQ) Average Chance Quality, se calcula en función de varios factores:

- Distancia a portería,
- ángulo de tiro,
- presión sobre el tirador,
- número de defensores entre el balón y la portería, y
- posición del portero.

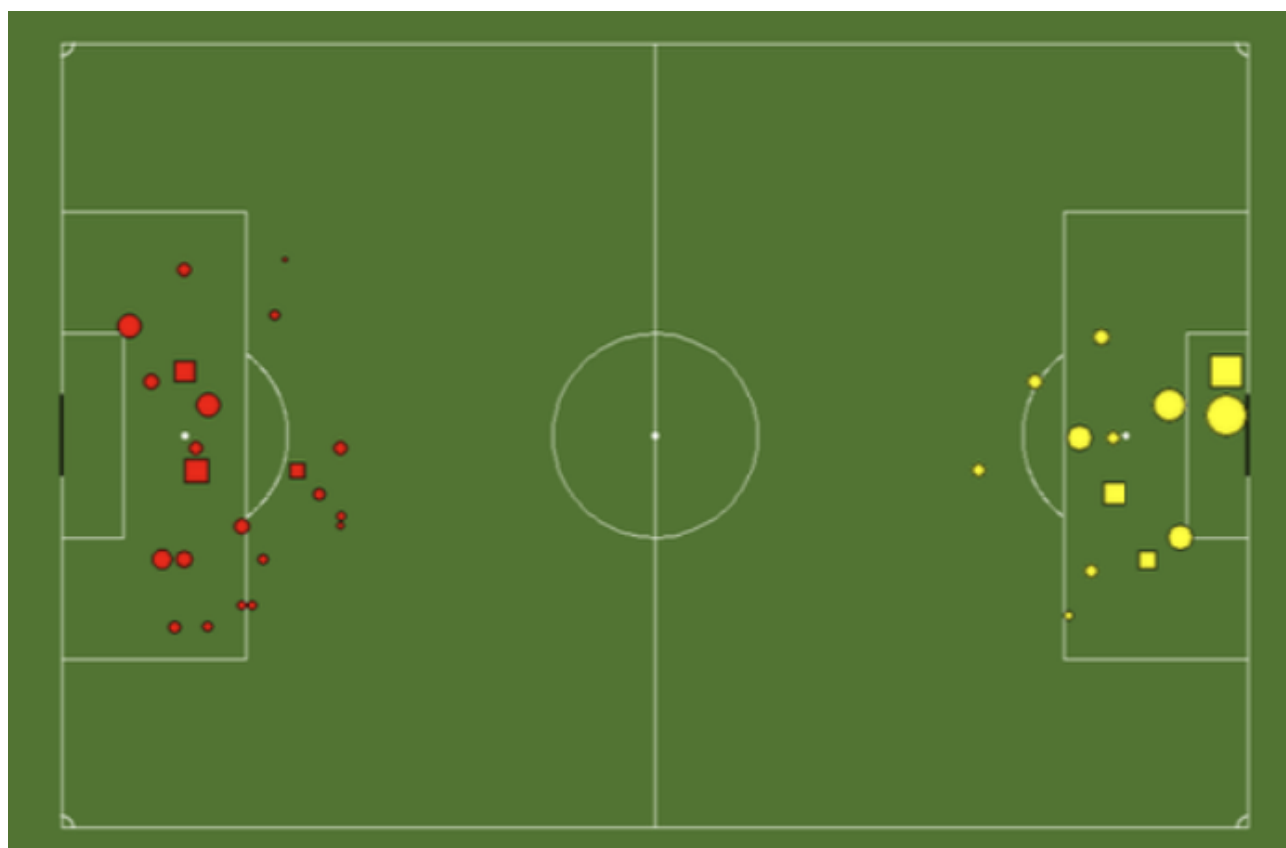
La expectativa de gol (xG) y las métricas de puntos de movimiento de la pelota (BMP) (desarrollados por STATS LLC) se utilizaron para evaluar la efectividad de cada estilo de juego.

El xG mide la probabilidad de conversión de un disparo en función de la ubicación del lanzamiento y el tipo de finalización.

El xG asigna un valor de calidad que varía de 0 a 1 para cada tiro a puerta, con un valor más alto cuanto mayor sea la probabilidad de conseguir gol. Por ejemplo, un disparo de cabeza desde la posición central en el borde del área de portero tiene un valor xG de 0.3185. En otras palabras, el 31.85% de los disparos realizados desde esta posición terminarían en un gol.

En la figura 5 se muestra un ejemplo de los valores de xG para todos los tiros de ambos equipos en un partido completo. Este modelo xG se calcula utilizando 31.384 disparos de tres temporadas (2011-2012, 2012-2013, 2013-2014) de datos English Premier League (EPL). Por lo tanto, esto proporcionó la base para que el modelo de Objetivos Esperados calcule la probabilidad de que un disparo resulte en un gol. Puede encontrar una explicación detallada del modelo xG y múltiples fuentes que cubren esta métrica en Rathke (2017). (Fernández Navarro, 2018. p. 92).

Figura 5: Valores de xG para todos los tiros de ambos equipos en un partido completo



Fuente: Fernández Navarro, 2018. p. 93.

Tal y como adelantamos antes, no siempre los datos corresponden con la realidad al nivel del resultado final. Veremos a continuación dos ejemplos de partidos, en los que la expectativa de gol está claramente a favor de uno de los equipos. De hecho, el valor numérico que nos da es del doble.

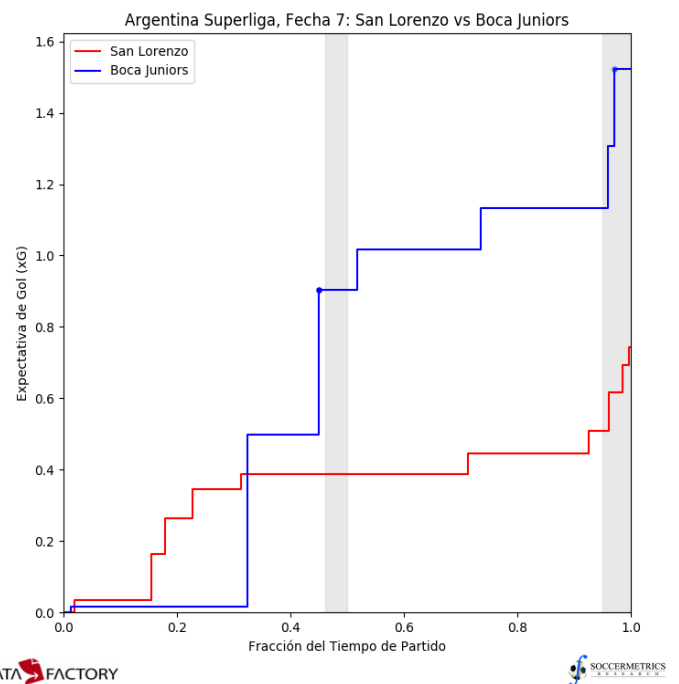
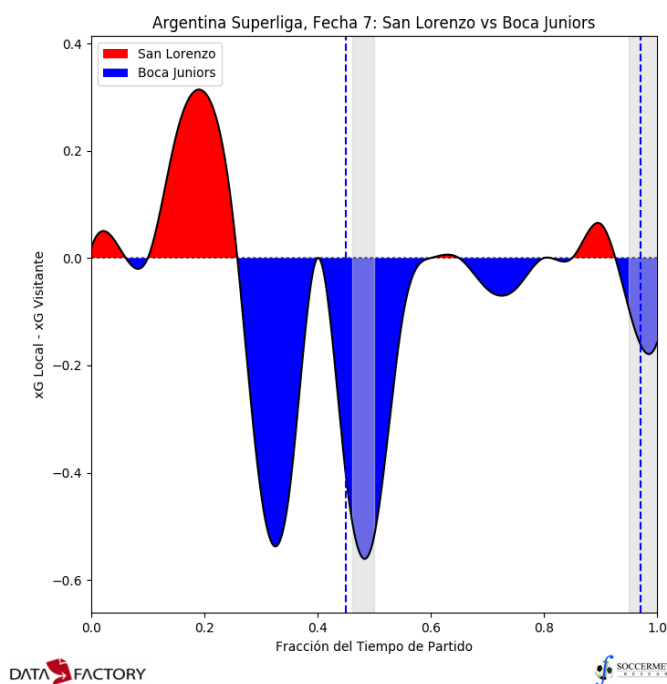
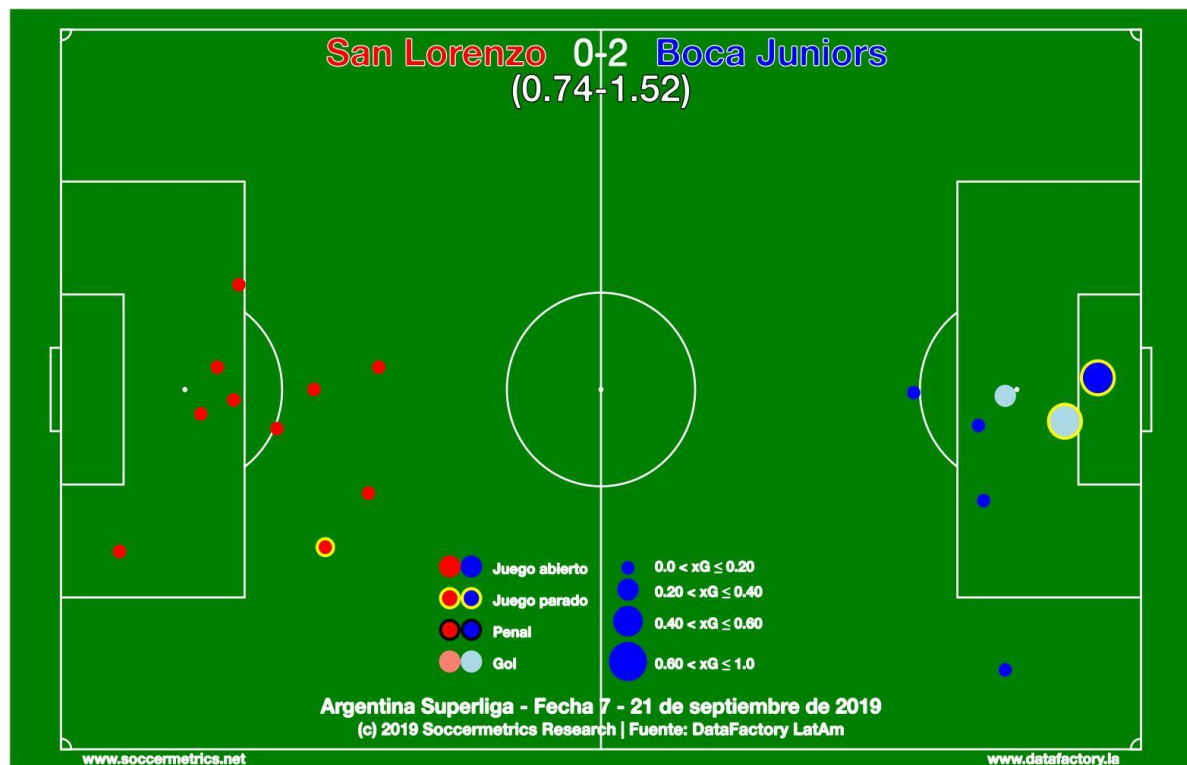
En el primer gráfico (figura 6), correspondiente al partido San Lorenzo 0-2 Boca Juniors, vemos que la expectativa de gol puede corresponder con el marcador final, ya que San Lorenzo obtiene una xG de 0.74 y Boca Juniors de 1.52.

Sin embargo, en el siguiente gráfico (figura 7), la xG del equipo perdedor (0.98) es el doble que la de su rival (0.48), por lo cual podemos decir que el dato nos puede inducir a error.

También podemos apreciar otros gráficos donde se reflejan:

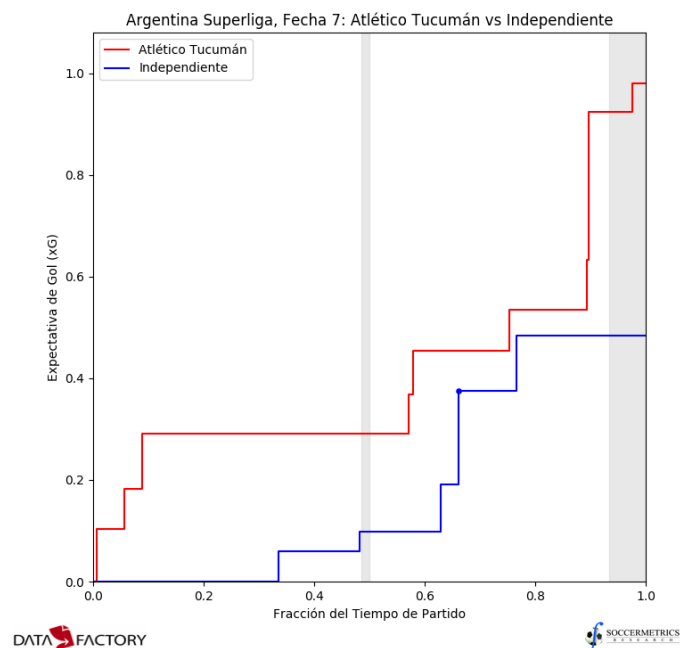
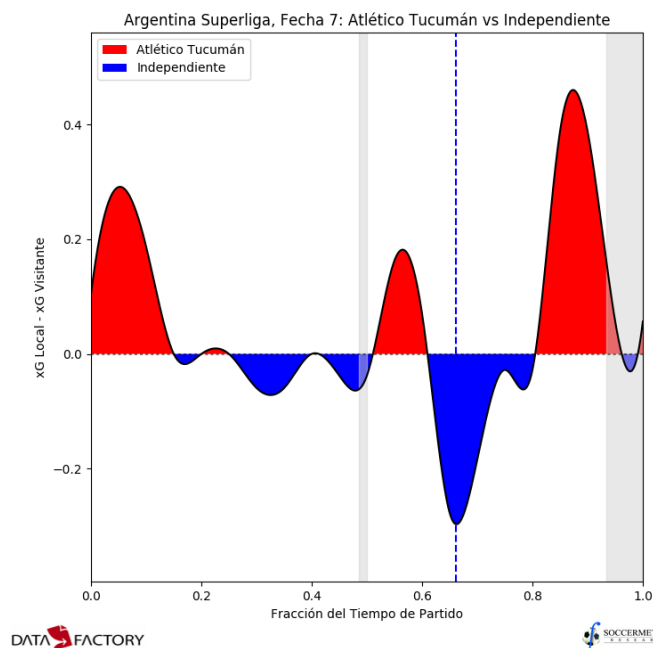
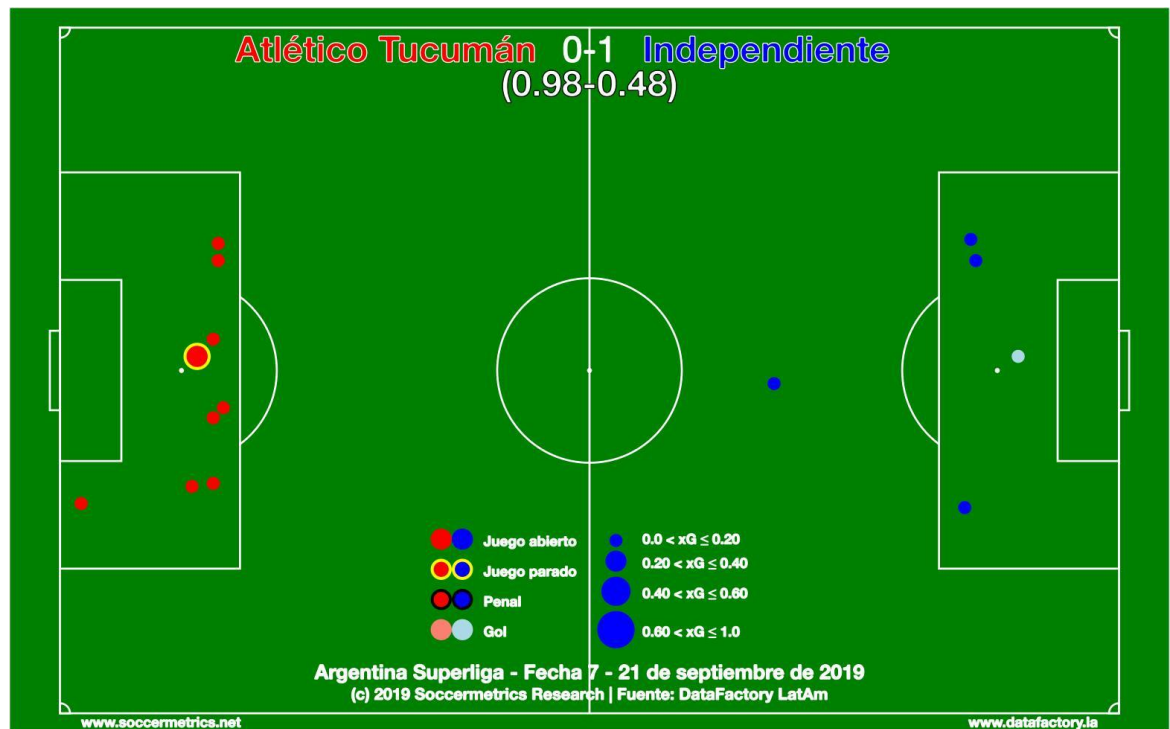
- la xG de ambos equipos (en rojo y azul), en función del momento del partido.
- la xG acumulada de ambos equipos (en rojo y azul), en función del momento del partido.

Figura 6: Expectativa de gol correspondiente al partido San Lorenzo 0-2 Boca Juniors



Fuente: Soccermetrics Pictures, 2019, <https://bit.ly/35eWpnt>

Figura 7: Expectativa de gol correspondiente al partido Atlético Tucumán 0-1 Independiente



Fuente: Soccermetrics Pictures, 2019, <https://bit.ly/35eWpnt>

3.2 ¿Qué contenidos transmito?

¿Cuándo y cómo los transmito?

Errores, aciertos, alternativas

El análisis post partido es una fuente de información cualitativa, que el jugador recibe para que pueda ampliar sus miras en relación a todo el entramado complejo y diverso en el que se mueve dentro del equipo.

El objetivo principal de esta unidad será describir el proceso de transmisión de este análisis post-partido a los jugadores. Si queremos asegurarnos que la transmisión del mensaje tenga el impacto deseado será conveniente diseñar una estrategia para ello.

Para construirla tendremos que definir diferentes aspectos.

A. La naturaleza de lo que quiero transmitir (errores, aciertos, alternativas, etc).

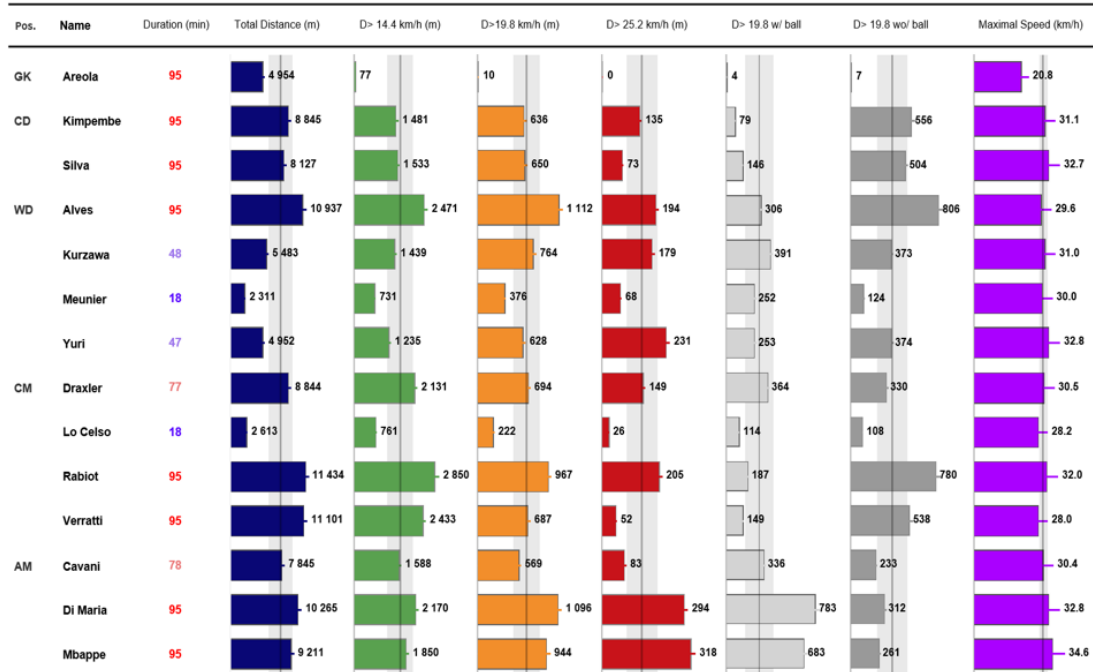
Toda valoración técnica (la acción), táctica (la decisión), estratégica (el plan de acción), y/o de rendimiento (eficacia y eficiencia), desarrollada en la unidad anterior, debe ir acompañada de soluciones al respecto, de modo que se le permita al jugador y al equipo entender, de manera general, el entorno complejo en el que se ha movido. Ahora que ya sabemos lo que ha pasado, deberemos de organizar estos contenidos para trasladarlos al jugador. Una forma de hacerlo puede ser dividirlos entre grupales e individuales.

Figura 8: Datos físicos individuales



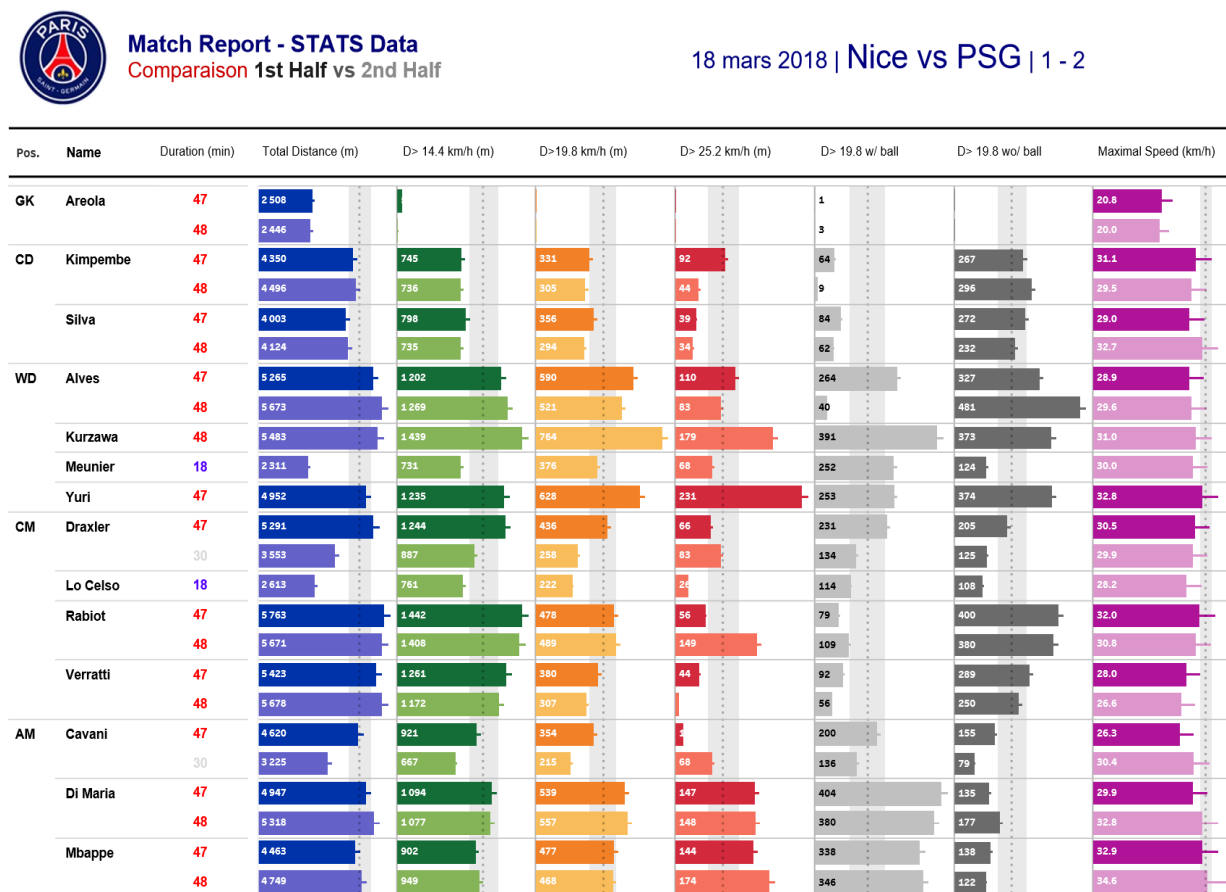
Match Report - STATS Data
Individual physical performance

18 mars 2018 | Nice vs PSG | 1 - 2



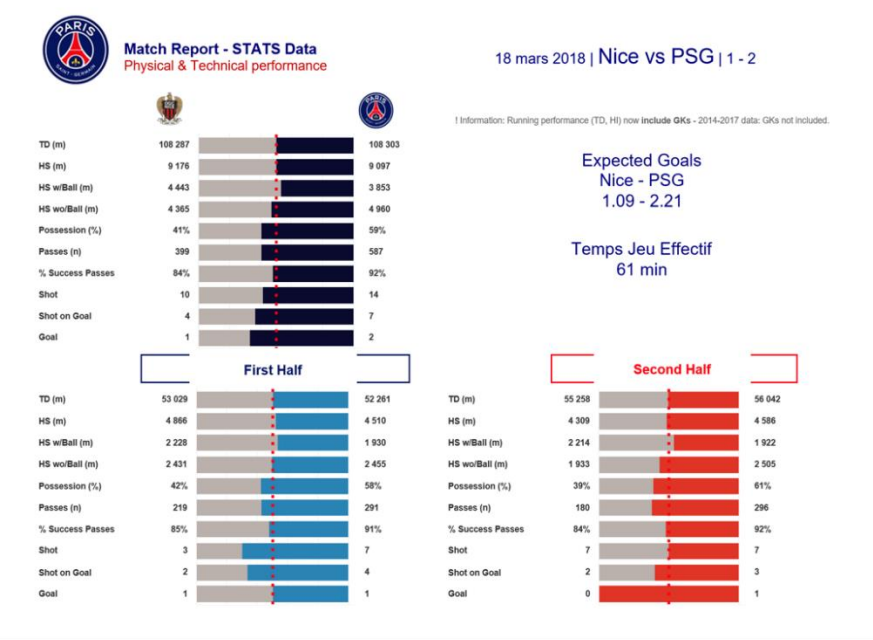
Fuente: Stats Data, 2018 (Stats LLC).

Figura 9: Datos físicos individuales, comparando la primera y la segunda parte



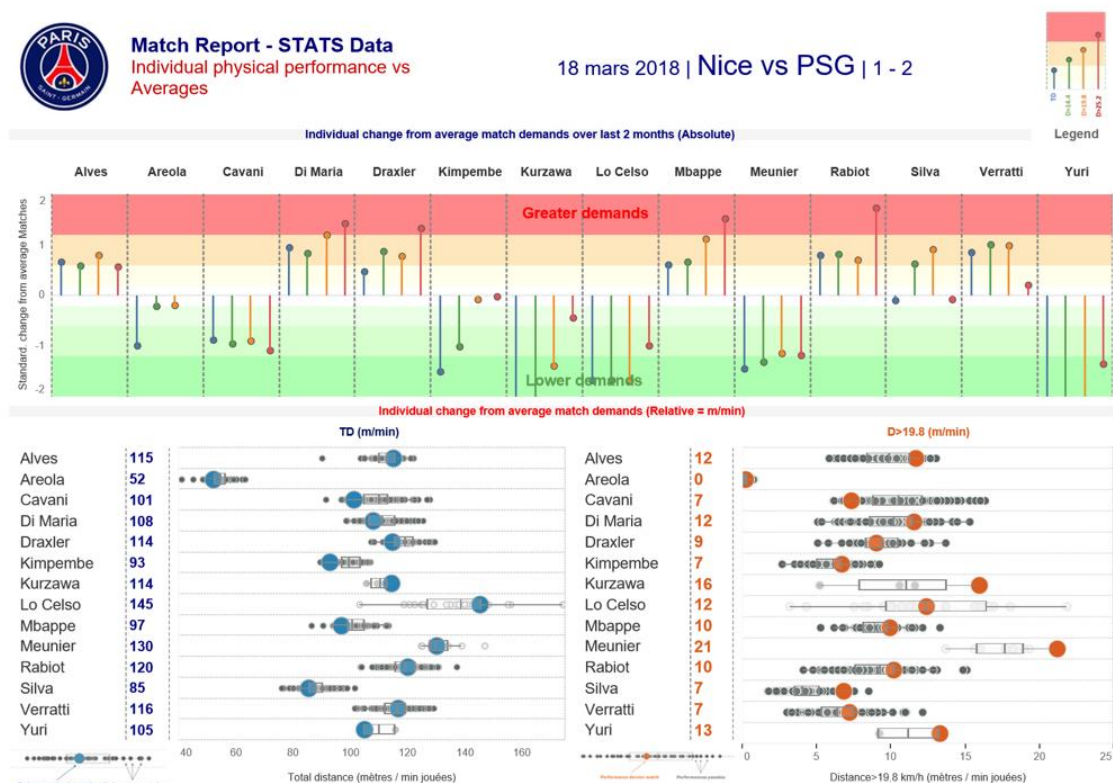
Fuente: Stats Data, 2018 (Stats LLC).

Figura 10: Comparativas de valores físicos, técnicos y de expectativa de gol (xG) entre dos equipos



Fuente: Stats Data, 2018 (Stats LLC).

Figura 11: Datos físicos individuales, valorando los esfuerzos realizados en los dos últimos meses



Fuente: Stats Data, 2018 (Stats LLC).

- Contenidos Grupales:

- Aspectos defensivos de carácter global, que afecten a la estrategia operativa habitual de todo o parte del equipo. En el proceso de transmisión aportamos soluciones a los problemas detectados, que podrán formar parte de los contenidos a trabajar en las sesiones de entrenamiento subsiguientes.
- Aspectos ofensivos de carácter global que afecten al rango de probabilidades de victoria del equipo en un futuro, definiendo y exponiendo aquellas situaciones generales o grupales que necesiten ser corregidas en el futuro, aportando, de este modo, soluciones al respecto.
- Circunstancias relacionadas con las acciones de balón parado (ABP) ofensivas y defensivas que deban ser valoradas frente al conjunto del equipo.

- Generalidades puntuales que surgieran de ese partido y que pudieran suponer situaciones que provoquen estancamiento o retardo en la evolución estratégica del equipo en el futuro.
 - Aspectos provocados por el rival que hayan dejado expuestas algunas debilidades que debamos corregir, ocultar o minimizar en el futuro.
 - Refuerzos positivos en relación a nuestra propuesta defensiva, que necesitemos consolidar para que nuestro juego evolucione en la dirección deseada.
 - Refuerzos y hechos destacables en nuestra propuesta ofensiva, que se hagan necesario incorporar en parte de nuestra operatividad cotidiana. Crecer en nuestras fortalezas para incrementar nuestras probabilidades de victoria.
 - Destacar aquellos elementos y aspectos del juego que nos ayudaron a conseguir la victoria.
 - Consolidar los conceptos de equipo y cohesión de grupo, a través del logro y del acierto en la tarea.
 - Resaltar las facetas de nuestro juego ofensivo, que hayan provocado desequilibrios en el adversario.
 - Refrendar las facetas de nuestro juego defensivo, que hayan bloqueado fortalezas del adversario
- Contenidos Individuales:
- Errores personales que afecten al área/espacio de trabajo en el que desempeña el jugador sus misiones tácticas.
 - Errores inducidos por el rival que hayan derivado en un desequilibrio propio, provocando quebrantos en la dinámica competitiva puntual del equipo.
 - Errores provocados directamente por el rival al superar de manera manifiesta a nuestro jugador.
 - Situaciones específicas de juego, en el cual pretendemos que el jugador mejore.
 - Duelos individuales en los que el jugador:

- se impuso al rival (remarcando las soluciones adoptadas),
- se vio superado por este (aportando las soluciones pertinentes).
- Análisis de su actitud competitiva, si correspondiera, y aportes del entrenador o miembro del staff al respecto.
- Expectativas de mejora inmediata para el futuro. Debemos marcar objetivos concretos a corto plazo, es decir, ¿qué queremos que se establezca como prioridad para el corto plazo, en relación al partido jugado, y en contraste con su trayectoria particular hasta ese momento? En este apartado podemos utilizar rúbricas que nos serán de gran ayuda para valorar de una manera más objetiva esta mejora o progresión.
- Análisis y valoración de los tracking identificados en los dispositivos GPS y su contextualización con respecto a su rendimiento específico en el partido.

B. Herramientas de las que disponemos para hacerlo.

El objetivo será determinar qué herramientas nos ayudarán en este proceso.

- Charla de equipo,
- Charla grupal (titulares, defensas, carril, delanteros ...).
- Conversación individual.
- Vídeos. Podemos compartir cortes o partido completo con jugadores (equipo, grupo o individualmente) mediante plataformas (Replayanalysis, Ilg, Hudl), sin necesidad de que sea descargado. Siempre tendremos la opción de pasarlo a través de otra plataforma de transmisión de datos (Wetransfer, MyAirBridge).
- Presentaciones.

C. Uso de las herramientas de transmisión.

Existen, en este sentido, varios aspectos sobre los que reflexionar:

- ¿Informamos sobre aciertos o sobre errores?

Los entrenadores de las selecciones inferiores inglesas indicaron su preferencia por un equilibrio entre cortes positivos y negativos para así evitar las posibles desventajas de mostrar muchas secuencias de vídeo negativas (Groom, Cushion y Nelson, 2011).

En este sentido, Groom y Cushion (2005) proponen un ratio de *feedback* positivo: negativo 1:1, a no ser que el equipo o individuo estén faltos de confianza, lo cual nos conduciría a tratar de aumentar el *feedback* positivo.

- ¿Transmitimos esa información en grupo o individualmente?

Hay momentos que quizás requieran la intervención de todo el equipo.

No obstante, ante situaciones en las que se pretenda reforzar o corregir aspectos grupales, reunirse únicamente con los jugadores implicados puede hacer que la sesión sea más valiosa para estos y conseguir mayor nivel de implicación.

De hecho, si el *feedback* va a ser dirigido a un solo jugador, existen evidencias sobre el rechazo de algunos a ser analizados por el entrenador delante del grupo, especialmente si su rendimiento no ha sido el esperado (Nelson, Potrac, Groom, 2014).

En algunas ocasiones, las reuniones de vídeo individuales pueden ser suficientes para iniciar el proceso de rectificación del aspecto tratado.

Por ejemplo, imaginemos que en el partido anterior el adversario aprovechó muy bien sus transiciones ofensivas y generó contraataques mediante desplazamientos directos con el delantero. En los cortes de vídeo seleccionados identificamos que nuestros centrales no estaban realizando vigilancias defensivas en fase ofensiva, llegaban tarde y permitían girarse a los delanteros, y que nuestros delanteros cercanos a la pérdida no realizaban los acosos correspondientes. En este contexto, realizar dos sesiones de corta duración, una con centrales y otra con delanteros, puede ser suficiente para solucionar este problema del partido anterior sin tener la necesidad de convocar a otros jugadores a una reunión que no va a tratar aspectos sobre sus acciones.

- ¿Cómo debemos plantear nuestras preguntas?

Según Cushion, Harvey, Muir y Nelson (2012), las preguntas del entrenador se pueden clasificar en:

- Convergentes con respuestas u opciones limitadas, o
- divergentes con respuestas u opciones ilimitadas.

Figura 12: Clasificación de las preguntas que puede utilizar el entrenador



Fuente: [Imagen sin título sobre clasificación de las preguntas que puede utilizar el entrenador]. 2013. Recuperado de <https://bit.ly/2QAUJ79>

- ¿Cómo debe ser el *feedback*?

También, según Cushion, Harvey, Muir y Nelson (2012), el *feedback* se puede clasificar en:

- Positivo. Afirmaciones que pretenden reforzar o dar información sobre una conducta correcta.
- Negativo. Afirmaciones que pretenden desaprobar o dar información sobre el error de una conducta.
- Correctivo. Afirmaciones que explican la solución en una situación similar futura.

Figura 13: Tipos de *feedback*



Fuente: [Imagen sin título sobre tipos de *feedback*], 2018, <https://bit.ly/2SDS7Dv>

Igualmente, los *feedbacks* se pueden hacer más generales o específicos dependiendo del conocimiento previo del jugador. Por ejemplo:

- Puede ser más general en el caso de mostrar un corte de vídeo en el que sabemos que el jugador conoce por qué ha tomado una determinada decisión.
- Tendrá que ser muy específico si el jugador no parece estar seguro acerca de la idoneidad de una acción, ya que deberemos acompañarle en el proceso de refuerzo o corrección de la misma.

No pretendemos decantarnos sobre el uso de unos tipos u otros de preguntas o *feedback*. Queremos subrayar la idea de que todos ellos son válidos en determinadas situaciones, y seguramente existan múltiples formas de organizarlos. Todo dependerá de la situación o el contexto en el que nos encontremos.

D. ¿En qué momento transmitimos el análisis post-partido?

Podemos considerar varias opciones (justo tras el partido, el día después, pasados varios días, a lo largo de la semana...) y probablemente todas sean válidas, siempre y cuando sean analizadas y justificadas.

Como norma general podemos pensar que el análisis post-partido se transmitirá en la siguiente sesión de trabajo tras la recuperación del partido, es decir, cuanto antes, procurando que el jugador tenga fresco en la memoria su realidad del partido y pueda hacer un contraste con la realidad ofrecida por su entrenador y el resto de los miembros del staff técnico.

En este sentido, encontramos una encuesta realizada por Wright, Carling, Lawlor y Collins (2016) en el que el 35 % y el 58 % de los jugadores preferían hacer la sesión post-partido un día o dos después, respectivamente. Sin embargo, la experiencia nos dice que hay otras alternativas igualmente válidas.

Debemos asegurarnos de que el estado emocional sea lo suficientemente frío para que se puedan abordar los procesos propios de razonamiento sin sesgos ni toxicidades derivadas de la propia competición y sus consecuencias.

Imaginemos una semana en la que, por determinados motivos (usualmente emocionales), no nos interesa que los jugadores reciban información sobre el post-partido al principio de la semana.

La alternativa puede ser empezar la semana con la sesión pre-partido o estrategia para afrontar el próximo encuentro. De esta manera, podemos evitar, en cierta medida, que les afecten algunos aspectos negativos del partido pasado, y así puedan concentrarse en mejorar aspectos que puedan ser importantes en el próximo partido. Una vez que el jugador haya estado concentrado en el próximo partido, al terminar la semana se puede llevar a cabo el informe post-partido.

En este caso, esta sesión, relacionada con el partido anterior, permite reducir el efecto de las emociones sobre la percepción subjetiva que el jugador tiene sobre él mismo y ser más relevante al tratar también aspectos relacionados con el próximo partido.

En todo caso se podrán convocar en horarios pertinentes a todos aquellos jugadores sobre los que se pretenda hacer una valoración más personalizada de su trabajo, tanto desde la perspectiva táctica y estratégica como desde la estructura psicológica, emotiva, condicional, etc.

En la figura 14 compartimos algunos contenidos pertenecientes a Pablo Raya (2019) publicados vía Twitter

Figura 14: Consideraciones sobre la entrega del análisis de video post partido

 **Pablo Raya**
@PabloRayaC

Considerations from experience and research on how delivering #video-#feedback sessions at #postmatch. 'Nothing you can do about past - Focus on future!'

Traducir Tweet

The delivery of video-based analysis sessions at post-match

1. General considerations

- Focus on future. Past cannot be rectified.
- Highlight the positives and correct 'key' negatives.
- Propose further possible alternatives!

2. Timing

- Give players the option to self-analyse in their own time (Replayanalysis, ILG, etc.). Some might want to watch it!

Identify Emotional Climate

IMMEDIATE VS DELAYED FEEDBACK

Not too delayed so it's fresh

↓

1/2 days later

POST-MATCH RELEVANT TO PRE-MATCH!

Delayed so it's not too fresh

↓

Start week with pre-match to forget post-match

Delayed post-match 1/2 days prior coming game

P.Raya (2019)

3. Clips Content

- ✓ Balance among positive vs negative clips
- ✓ Ratio positive:negative 1:1
- ✓ Ratio 2:1, when lacking confidence

(Groom et al., 2011; Groom et al., 2005)

4. Information delivery

4.1 TEAM, UNIT OR INDIVIDUAL SESSIONS

- ✓ Full-squad video-based sessions to assist team preparation.
- ✓ Some individuals less receptive to individual feedback within team sessions.
- ✓ In particular, if feedback is negative.

(Nelson et al., 2014)

4. Information delivery

4.2 VERBAL COACHING STRATEGIES

Verbal strategy	Definition
Convergent question	With unlimited answers/options
Divergent question	With limited answers/options
Positive feedback	Statements to reinforce or provide information about a players' correct behaviour
Negative feedback	Statements that disagree or give information about the mistake of a players' given behaviour
Corrective feedback	Statements explaining the right solution within a given situation

(Cushion et al., 2012)

Fuente: Raya, 2019, <https://bit.ly/2QFiBSe>

E. ¿Quién será la persona encargada de transmitir este análisis?

Considerar esta cuestión también tiene una importancia destacada. Sabemos que cada jugador recibe la información de una manera u otra en función del emisor. No es igual que la corrección o el refuerzo venga de parte del primer entrenador a que se la haga llegar otro miembro del staff (entrenador asistente, preparador físico, analista, entrenador de porteros, etc.). Cada uno de ellos tienen diferentes formas de transmitir, y también significan diferentes roles para cada jugador.

Como analistas podemos aportar información al respecto ya que los aspectos psicosociales han de estar presentes en nuestro trabajo. No debemos olvidar que uno de nuestros objetivos es ayudar al autoconocimiento profundo del grupo.

Ocuparnos de este detalle puede significar la diferencia entre que el mensaje sea entendido tal y como pretendemos, o no.

Resumiendo, este proceso descrito en estos 3 primeros módulos del curso, podríamos decir que:

- En el pre-partido buscamos indicios y recurrencias en el comportamiento del adversario.
- Durante el partido confirmamos realidades.
- En el post-partido valoramos los impactos y validamos nuestras respuestas.

La incertidumbre marca la realidad del juego (Couto Lago, 2019)

Referencias

Agile Sports Technologies, Inc. (2018). Wyscout. Lincoln.

Fernández Navarro, J. (2018). Analysis of styles of play in soccer and their effectiveness (tesis de grado). España: Universidad de Granada.

[Imagen sin título sobre clasificación de las preguntas que puede utilizar el entrenador]. (2013). Recuperado de <http://dianita-comunicacion-cientifica.blogspot.com/2013/06/leccion-8-uso-de-las-preguntas.html>

[Imagen sin título sobre tipos de feedback], (2018). Recuperado de <https://www.slideshare.net/LunaLU/feedback-en-danza>

Groom, R., C. Cushion, and L. Nelson. (2011). The delivery of video-based performance analysis by England youth soccer coaches: Towards a grounded theory. *Journal of Applied Sport Psychology* 23(1): 16-32. doi: 10.1080/10413200.2010.511422

Groom, R., and Cushion, C. (2005). Using video based coaching with players: A case study (traducción propia). En *International Journal of Performance Analysis in Sport*, (3)5 pp. 40- 46

Groom, R., Lee, J.N., Poptrac, P., (2011). Receiving videobased feedback in elite ice-hockey: a player's perspective (traducción propia). En *Sport, Education and Society*. (3)9 pp.1-22

Nelson, L., P. Potrac, and R. Groom. (2014). Receiving video-based feedback in elite ice-hockey: A player's perspective. *Sport, Education and Society* 19(1): 19-40. doi: 10.1080/13573322.2011.613925.

Cushion, C., Harvey, S., Muir, B. y Nelson, L. (2012). Developing the Coach Analysis and Intervention System (CAIS): Establishing validity and reliability of a computerised systematic observation instrument (traducción propia). En *Journal of Sports Sciences* 30(2), 201-216.

Raya, P [Pablo RayaC]. (26 de noviembre de 2019). *Consideration from experience...* [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/PabloRayaC/status/1200355334914789376?s=19>

Mundo Deportivo, (2019). *Messi, favorito para ganar el Balón de Oro.* Recuperado de <https://www.mundodeportivo.com/futbol/fc-barcelona/20191031/471296072661/barca-messi-balon-de-oro.html>

Cuoto Lago, A. [AlexCuotoLago]. (28 de noviembre de 2019). *En un análisis pre partido...* [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/AlexCoutoLago/status/1200167852797501441?s=08>

Soccermetrics Pictures [Soccermetricspics], (22 de septiembre de 2019). *@ATOficial 0-1 @Independiente.* [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/sccrmetricspics/status/1175886398949330945?s=20>

Soccermetrics Pictures [Soccermetricspics], (22 de septiembre de 2019). *@SanLorenzo 0-2 @BocaJrsOficial.* [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/sccrmetricspics/status/1175886408596242432>

Stats LLC. (2018). Stats Data.

Wright, C., Carling, C., Lawlor, C., & Collins, D. (2016). Elite football player engagement with performance analysis. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 16, 1007-1032.