

Módulo 4. Selección de la información de la fase de inicio y análisis estadístico

“Lo que vemos no corresponde necesariamente a todo lo que existe”. (Taleb, 2007, p. 70).

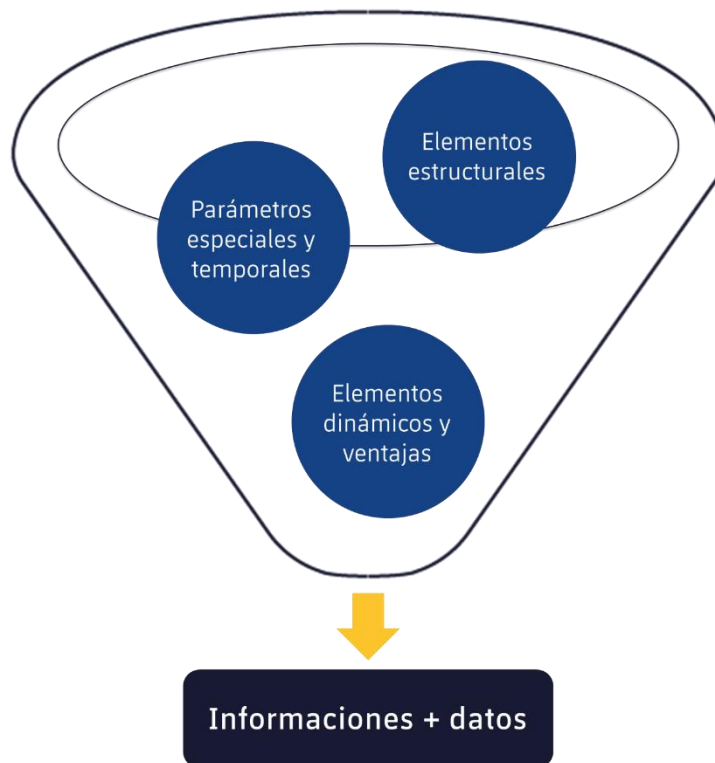
“El pensamiento complejo es aquel que, presuponiendo la incerteza, es capaz de concebir la organización. Su papel consiste en reunir, contextualizar, globalizar, pero al mismo tiempo ser capaz de reconocer lo singular, lo individual lo concreto”. (Gaitero, 2006, p. 155).

En los módulos anteriores hemos estudiado los diferentes parámetros y elementos del juego que nos ayudan a sacar informaciones para el análisis específico de la “fase de inicio”.

En este módulo el primer objetivo será conocer las herramientas de análisis a disposición que nos permiten recoger informaciones y datos para luego entender cómo poder filtrarlos y elaborarlos al fin de transmitirlos de la manera más eficaz a *staff* y jugadores. Obviamente tendremos que buscar aquellas herramientas que nos permiten sacar más informaciones sobre la fase de inicio del juego.



Figura 1: Filtro



Fuente: Elaboración propia.

Un posible filtro será dividir las informaciones en **colectivas** e **individuales** (en disposición y no disposición del balón) aunque, como sabemos, están interrelacionadas entre ellas; y luego plantearse las **preguntas correctas**, es decir *lo que más nos interesa observar* en esta situación de juego, para que nos puedan guiar en el proceso de selección de las informaciones.

"Somos lo que hacemos repetidamente" (Aristóteles).

Herramientas tecnológicas a disposición

Las tecnologías a disposición del fútbol han evolucionado mucho durante los últimos años, ofreciendo herramientas para el análisis de los partidos y entrenamientos que nos permiten evaluar elementos del juego que anteriormente eran muy difíciles de observar y cuantificar.

El aspecto más importante, para mí, será poder conocer el tipo de informaciones y datos que recibimos y poder hacer el filtro que más nos interese. Muchas veces un gran número de datos puede ser irrelevante, y otras veces una sola información puede ser muy importante (Taleb; 2007, p. 76). Siempre será la *interpretación* que aplicamos a estos datos la que nos dará el factor cualitativo que buscamos.

Podemos dividir los datos en dos tipologías principales, que analizaremos a continuación.

Datos de eventos (ball event)

Se trata de un análisis más cuantitativo que nos otorga números y porcentajes sobre unos determinados aspectos del juego (individual o colectivo) principalmente en disposición del balón (pases, regates, tiros...), sin explicar por qué ha ocurrido algo (falta del contexto). Nos explican de forma muy general los eventos que han ocurrido.

Podemos encontrar estas informaciones en diferentes plataformas como Opta, Instat, WyScout o MediaCoach; o por instrumentos tecnológicos como los GPS. Estos nos permiten, por ejemplo, conocer parámetros más físicos (como distancias totales recorridas o aceleraciones) o sacar datos sobre eventos en concreto de uno o más partidos.

Figura 2: Ejemplo de datos de eventos: porcentajes de pases/efectividad

PASES / EFECTIVOS	61 / 55 90%	36 / 34 94%	25 / 21 84%
de conservación / efectivo	20 / 20 100%	12 / 12 100%	8 / 8 100%
de construcción / efectivo	41 / 35 85%	24 / 22 92%	17 / 13 76%
de finalización/ efectivos	-	-	-
adelante / efectivo	27 / 23 85%	-	-
volver / efectivo	1 / 1 100%	-	-
a la derecha / efectivo	25 / 23 92%	-	-
a la izquierda / efectivo	8 / 8 100%	-	-
al área / precisos	3 / 1 33%	2 / 1 50%	1 / 0 0%
centros / efectivo	-	-	-
largos / efectivos	6 / 4 67%	-	-

Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Hoy en día el abanico de informaciones específicas sobre la fase de inicio es muy reducido, ya que la mayoría de los datos se centra más en eventos generales del juego (como porcentaje de posesión o de pérdidas, número de finalizaciones, remates, ocasiones creadas, etcétera) y por lo tanto hay que extrapolar de todas estas informaciones datos que nos permitan evaluar aspectos en concreto de la fase de inicio.

Cruzando los datos a disposición podemos encontrar la manera para investigar y generar *informes personales específicos* de lo que queremos analizar, introduciendo nosotros mismos los parámetros de referencia que nos interesa averiguar.

Por ejemplo, podemos sacar datos y estadísticas sobre:

- porcentaje de los tipos de salidas más utilizadas por parte de algunos equipos;
- porcentaje de efectividad de una modalidad de salida u otra;
- porcentaje de las zonas preferenciales de llegada en campo rival;
- porcentaje de los jugadores que más participan en un determinado tipo de salida;
- porcentaje de la ubicación en bloque de los equipos que defienden la salida;
- espacios donde más se suele jugar el balón en la fase de inicio;
- espacios donde más se suele perder el balón en la fase de inicio;

- eventuales cambios en la fase de inicio de un equipo en casa o fuera;
- tiempo en el cual jugamos en nuestra ZA o ZB durante la salida
- etcétera.

Datos posicionales (tracking data)

Es un análisis más cualitativo que nos permite conocer y entender la dinámica del juego (la exacta ubicación espacial de los 22 jugadores y del balón en cada segundo).

Podemos visualizar no solo el “qué” sino el “por qué” se produce o no se produce algo.

Averiguaremos aspectos más relevantes de la fase de inicio, muchos de los cuales hemos estudiado en los módulos anteriores, como los siguientes.

- Dónde saca preferencialmente el portero.
- Hacia quién suele jugar el portero (en corto o en largo).
- Cuáles son los movimientos preferenciales de los jugadores lejanos para generar espacios a sus compañeros cercanos (trayectorias).
- Si un equipo suele mover al rival o seguir intentando progresar en el mismo carril.
- La distribución del equipo que permite aumentar o no las probabilidades de recuperar en caso de pérdidas.
- La ocupación general del terreno de juego.
- Las zonas de circulación preferencial del equipo durante la fase de inicio (red de campo).
- Las modificaciones de la altura del bloque del equipo propio o rival (centroide)
- etcétera

En esta perspectiva los datos de *tracking* están ayudando mucho a los analistas y los entrenadores en descubrir y prever eventos; y ofrecen indiscutiblemente más informaciones cualitativas sobre lo que ocurre en el terreno de juego. El futuro del análisis pasa sobre todo por estas informaciones.

Creo que es muy importante entender que cualquier dato e información nos puede decir algo, y que no hay que descartar nada *a priori* ya que cada aspecto tiene un valor interpretativo que, según como se lo interprete, permitirá sacar ciertas conclusiones en lugar de otras. Además, cruzar e interconectar datos siempre será la mejor manera para llegar a conclusiones lo más objetivas posibles de la realidad de lo que está pasando.



La pregunta más importante que tenemos que hacer para tener un primer filtro es: ¿qué queremos observar?

Informaciones colectivas

Informaciones colectivas - equipo en disposición

Ante todo, tenemos que entender que los jugadores están inmersos en **redes de relaciones**, las cuales, a su vez, se relacionan con otras redes con intenciones contrarias para conseguir los mismos objetivos.

De estas multitudes de intercambios saldrá un número casi infinito de posibilidades de interacciones (comportamientos) de los cuales unos serán aleatorios y otros frecuentes.

Teniendo en cuenta que cada situación es *única e irrepetible*, hay comportamientos colectivos que se asemejan, formando situaciones parecidas y similares ya que las intenciones previas pueden ser las mismas y todas dependerán de la utilización e interpretación de los parámetros y elementos que hemos estudiado anteriormente.

Nosotros observamos siempre los eventos, nunca las reglas (Taleb, 2007, p. 78).

Identificar estas intenciones y las modalidades que cada equipo utiliza para conseguirlas será nuestro trabajo como analistas: no todo podemos analizar o evaluar y no todo nos sirve, porque hay que saber filtrar y llegar a las informaciones verdaderamente importantes.

Analizaremos algunas de las preguntas que podemos hacer.

¿Cuál es la estructura de inicio preferencial?

Identificar las diferentes estructuras asumidas durante la fase de inicio (ver módulo 2) nos permitirá entender parte de las intenciones generales del equipo e identificar eventuales ventajas en contraposición a la estructura del equipo rival.

¿Cuáles son las relaciones socio afectivas determinantes?

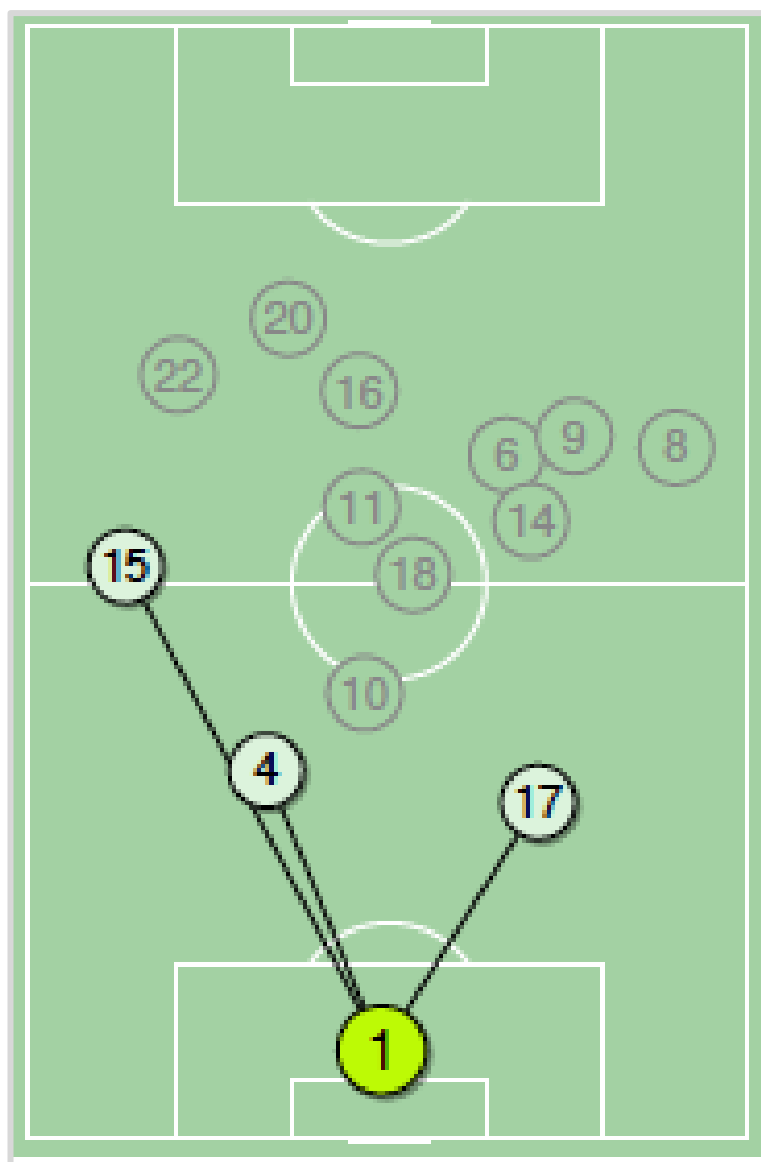
Nos ayuda el concepto de GAREs (Grupos de Alta Resonancia Empática) que nos permite individuar las relaciones más repetidas y eficaces entre determinados jugadores en situaciones de juego específicas.

Es un parámetro de observación muy importante ya que permite entender qué redes de conexión son más frecuentes o no en los jugadores y, obviamente, podemos enfocar este parámetro hacia la situación de juego que nos interesa, en nuestro caso, durante la fase de inicio.

Observando no solo conoceremos cuáles conexiones se dan más sino cómo surgen y cuándo, añadiendo el factor cualitativo a esta información.

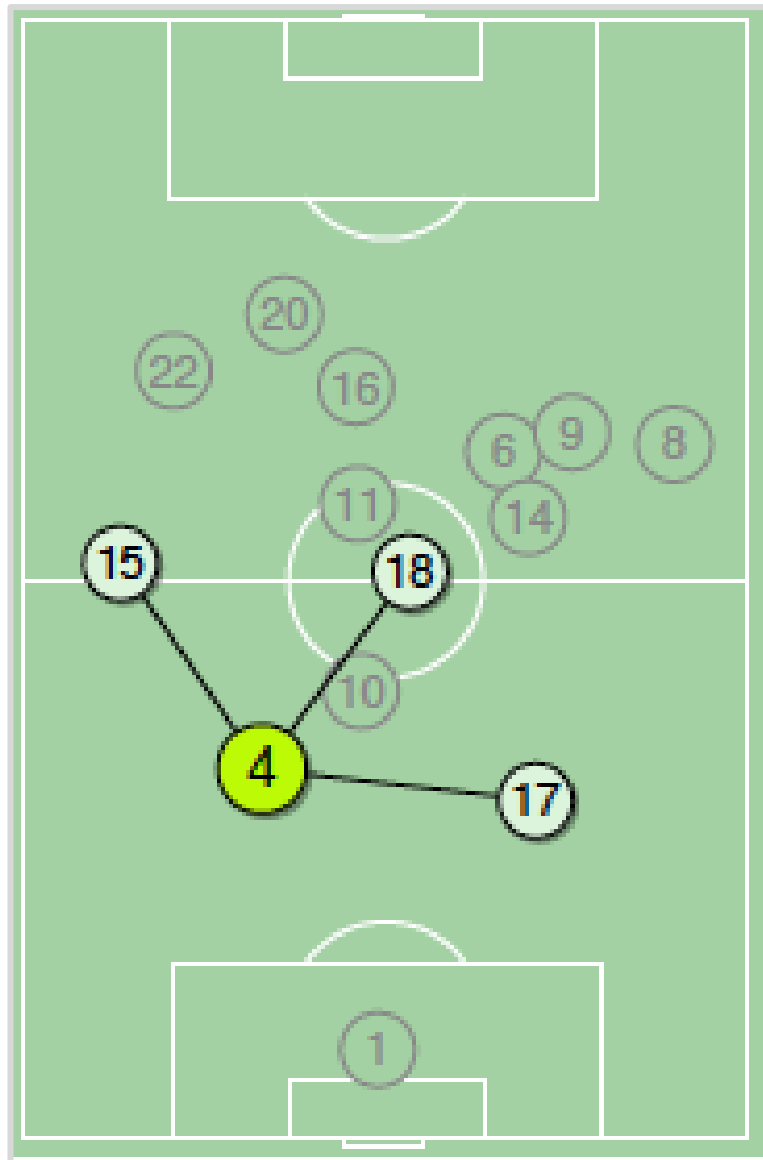
En la siguiente imagen podemos observar unos gráficos que nos enseñan las interacciones más repetidas de un portero y de un central durante un partido. Obviamente nos ofrece una primera información sobre las relaciones más repetidas de algunos jugadores durante la fase de inicio, pero la **modalidad preferencial** de esta relación, el **momento** y la **situación** en la cual emerge y las **consecuencias** que provoca en el juego, necesitarán un análisis más profundo.

Figura 3: Interacciones más repetidas de un portero en un partido



Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Figura 4: Interacciones más repetidas de un central en un partido



Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Por lo tanto, tenemos que averiguar cuáles son las **interacciones eficientes** que existen entre los jugadores, –en tanto serán estas las más importantes sobre las cuales se basa el inicio de juego del rival– y luego identificar los **espacios** por donde quieren poner el balón, al fin de que la acción tenga continuidad.

El **factor temporal** también será importante, ya que nos dirá si un equipo configura determinadas organizaciones durante diferentes momentos del partido, en partidos específicos (menos estables) o en un periodo más largo de la temporada (más estables).

¿Cómo realiza cada equipo su fase de inicio? ¿Cuáles intenciones y regularidades colectivas tienen? ¿Cómo intentan transitar en campo rival?

Hemos visto que existen 3 modalidades que los equipos pueden utilizar para salir de atrás, cada una con diferentes matices y con aspectos positivos o negativos que tener en cuenta.

Forma combinada

El equipo intentará salir y progresar por pases cortos, generando de forma activa la desorganización rival para proponer juego.

Inicialmente el objetivo será atraer los jugadores de la primera línea de presión rival para que generen espacios a sus espaldas que hay que ocupar y explotar.

Generalmente un equipo puede optar por alguna de las siguientes opciones.

- 1) *Transitar por fuera*: avanzar con jugadores de afuera (extremos o laterales) y con los jugadores interiores (portero, centrales, medios) que tendrán la función de hacer circular el balón, ser de apoyo a los de afuera y atraer rivales por dentro.
- 2) *Transitar por dentro*: buscar jugadores interiores para seguir en la progresión hacia campo rival u obligar al equipo rival a cerrarse para generar espacio afuera.

En cada uno de los momentos del juego, podemos preguntarnos sobre aspectos que nos parecen importantes a la hora de conocer y comprender el comportamiento de un equipo en esta fase de juego.

- ANTES:
 - situación previa al juego combinado:
 - recuperación en campo propio/rival – zona/carril;
 - disposición en campo propio/rival – zona/carril;
 - ABP previa.
 - altura bloque rival;
 - situación/ubicación del portero (presionado o libre);
 - situación/ubicación de los centrales y laterales (presionados o libres);
 - reubicación de los cercanos/lejanos (cómo ocupan espacios para favorecer y habilitar el juego combinado).
- DURANTE:
 - jugadores que suelen iniciar la salida (portero-centrales);
 - importancia e influencia de la primera línea en iniciar y canalizar el juego;

- con cuántos jugadores “llenan” la salida;
 - si los jugadores de adentro suelen tener alta o baja movilidad (cómo generan espacios y dan apoyos);
 - si suelen mantener la disposición frente a presiones muy altas del rival
 - posibles conexiones preferenciales (GAREs);
 - cómo se reubican los jugadores para favorecer la recepción de un determinado jugador y permitir la continuidad de la acción;
 - si son pacientes o frenéticos en la circulación (si suelen cambiar o no de zona/carril en base a la estructura rival);
 - si suelen tener una orientación específica (muy verticales o no);
 - por qué zonas prefieren entrar en campo rival (y con cuáles jugadores);
 - si suelen acumular jugadores en los pasillos para atraer rivales y cambiar de juego.
- DESPUÉS:
 - cómo se organiza el equipo si consigue mantener la disposición:
 - espacios ocupados/atacados;
 - interacciones más frecuentes;
 - cómo se comportan los jugadores atrasados y lejanos (reducen espacio o no);
 - cómo se comportan los jugadores cercanos (si dan apoyo al receptor o intentan ir al espacio).
 - cómo se organiza el equipo si pierde la disposición:
 - espacios dejados libres;
 - cómo se comportan los jugadores cercanos para recuperar el balón (presión sobre poseedor rival y apoyos cercanos);
 - cómo se comportan los jugadores lejanos para recuperar el balón (cuántos jugadores dejan atrás en vigilancia);

Forma mixta

Hay principalmente dos modalidades:

- atraer previamente los rivales con una circulación previa en corto para luego jugar en largo;
- intentar llegar en campo rival con pocos pases.

Podemos identificar muchos de los factores que buscamos en la forma combinada y/o directa.

Forma directa



El equipo intenta llegar de forma más rápida posible en campo rival saltando directamente la presión del contrario con pases en largo.

Tenemos que identificar si un equipo juega de forma directa por su intención o por una reacción ante la presión del rival.

Nuestro rol será identificar determinados factores de organización, relacionados siempre con los tres momentos temporales.

- ANTES:
 - situación previa al juego directo:
 - recuperación en campo propio/rival – zona/carril;
 - disposición en campo propio/rival – zona/carril.
 - altura bloque rival;
 - situación/ubicación del portero (presionado o libre);
 - situación/ubicación de los centrales y laterales (presionados o libres);
 - reubicación de los cercanos/lejanos (cómo ocupan espacios para favorecer y habilitar el juego directo).

- DURANTE:
 - quién efectúa el lanzamiento (portero-centrales):
 - tipo de golpeo preferencial,
 - hacia cuáles espacios tendencialmente se lanza el balón (se busca espalda rival o jugar entre líneas).
 - los jugadores que tendencialmente reciben los balones largos;
 - cómo se reubican los jugadores para favorecer la recepción de un determinado jugador y permitir la continuidad de la acción.

- DESPUÉS:
 - cómo se organiza el equipo si consigue mantener la disposición:
 - espacios ocupados/atacados;
 - interacciones más frecuentes;
 - cómo se comportan los jugadores atrasados y lejanos (reducen espacio o no);
 - cómo se comportan los jugadores cercanos (si dan apoyo al receptor o intentan ir al espacio).
 - cómo se organiza el equipo si pierde la disposición:
 - espacios dejados libres;

- cómo se comportan los jugadores cercanos para recuperar el balón (presión sobre poseedor rival y apoyos cercanos);
- cómo se comportan los jugadores lejanos para recuperar el balón (cuántos jugadores dejan atrás en vigilancia).

Utilizar una o más de estas formas a lo largo de un partido depende de diferentes factores que pueden, por lo tanto, ayudarnos a conocer otros aspectos.

¿Modifican o no sus comportamientos? ¿Cómo responden y se adaptan los jugadores en situaciones con y sin espacio? ¿Suelen asumir riesgos? ¿Dónde, cuándo?

Conocer las adaptaciones que un equipo suele proponer en base a diferentes elementos tácticos y emocionales será el factor cualitativo que nos ayudará a comprender mejor los comportamientos colectivos durante la fase de inicio.

Informaciones colectivas - equipo en recuperación

Así como en la fase de disposición del balón, vamos a identificar ahora una de las informaciones colectivas más importantes que nos permiten definir el comportamiento de un equipo que defiende la fase de inicio del rival.

- ANTES:
 - situación previa al juego directo:
 - pérdida en campo propio/rival – zona/carril:
 - ABP previa.
- DURANTE:
 - altura del bloque:
 - bloque bajo;
 - bloque medio;
 - bloque alto.
 - cómo suelen moverse y cuáles son las intenciones que tienen sin balón:
 - proteger espacio;
 - recuperar el balón en zonas avanzadas o lejanas;
 - dificultar salida rival o dificultar progresión.
 - cómo se comportan antes de la salida en corto/largo;
 - cuántas líneas de presión forma el equipo;
 - momentos de inicio de presión:

- cuando el balón llega a la banda;
 - cuando los rivales juegan por dentro.
 - o espacios que dejan detrás de la primera línea de presión;
 - o espacios que dejan detrás de la línea defensiva;
 - o si suelen marcar a hombre o en zona por dentro;
 - o si suelen bascular mucho hacia el lado del balón;
 - o hacia dónde intentan dirigir la disposición rival;
 - o cuáles jugadores rivales suelen dejar libres o presionar.
- DESPUÉS:
 - o qué hacen una vez recuperado el balón (en campo propio/rival):
 - ataque rápido;
 - aseguran posesión;

Informaciones individuales

“El nuevo paradigma no es conocer tu deporte sino conocer a tus deportistas” (Seirul-lo Vargas, 2017).

Definir individualmente las características de cada jugador nos permitirá sacar otras informaciones relevantes e integrarlas con informaciones colectivas al fin de tener una idea total del equipo que evaluamos.

¿Cuáles son los jugadores determinantes e influyentes en esta situación? ¿Cómo responden en situaciones con y sin espacio?

En relación con sus capacidades individuales podemos identificar parámetros generales –ideados por el departamento de metodología y análisis del club– que nos ayudarán a definir mejor los comportamientos individuales de un jugador.

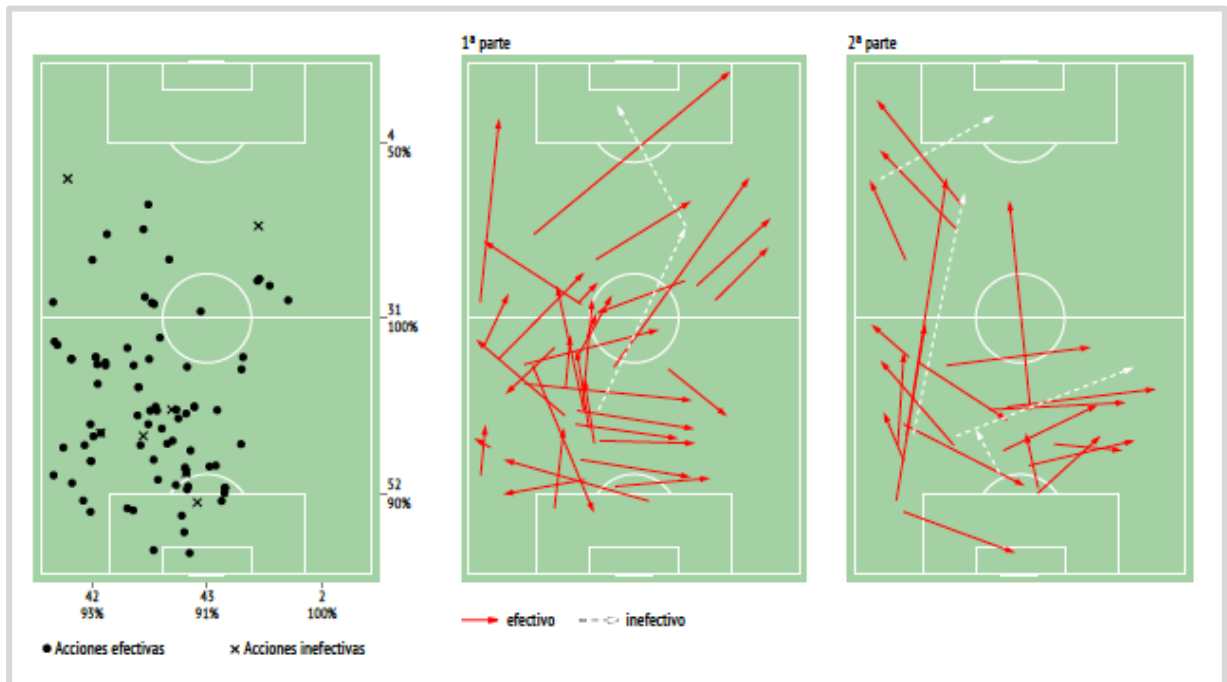
Concepto de AEP (Acciones de Emergencia Preferencial): son acciones motrices que cada jugador realizará de forma preferente con y sin balón para comunicarse con sus compañeros y engañar el rival.

Forma el conjunto de los hábitos individuales que cada jugador tendrá en su “mochila de experiencias” gracias a su historia como futbolista, y que podrá llenar gracias a las

adaptaciones que conseguirá en cada contexto en el cual se encuentra, formando su proceso de aprendizaje motor.

Por ejemplo, identificar si un central tiene tendencia a conducir para fijar siempre su oponente directo o si está acostumbrado a jugar siempre con el portero apenas los presionan, nos permite entender uno de los hábitos más utilizados de este jugador en esta situación de juego específica. Esto vale para factores positivos y negativos.

Figura 5: Número, zona y dirección de los pases de un central durante un partido

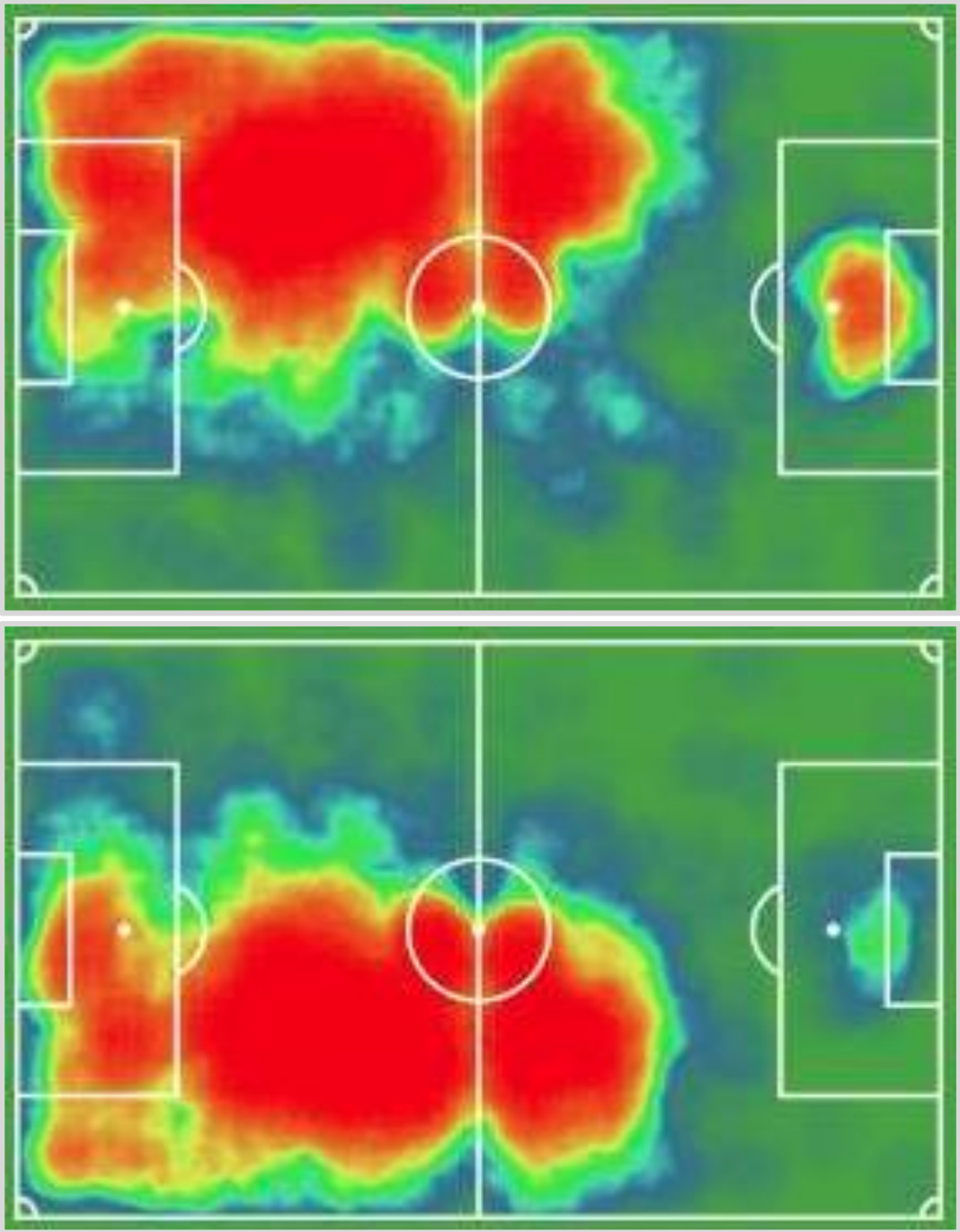


Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Concepto de ZAP (Zonas de Actuación Preferencial): espacios del campo en los cuales un jugador suele actuar preferentemente, relacionándose con compañeros y rivales (depende de su demarcación, función y características individuales).

Dentro de estas zonas el jugador suele encontrarse en diferentes situaciones (con o sin balón, presionado o no, con posibilidad de progresar o no, con pocas o muchas opciones de pase, etcétera) donde serán sus capacidades las que lo ayudarán a tomar las mejores decisiones. Evaluar cómo convive y se relaciona nos dará una idea completa de su actuación.

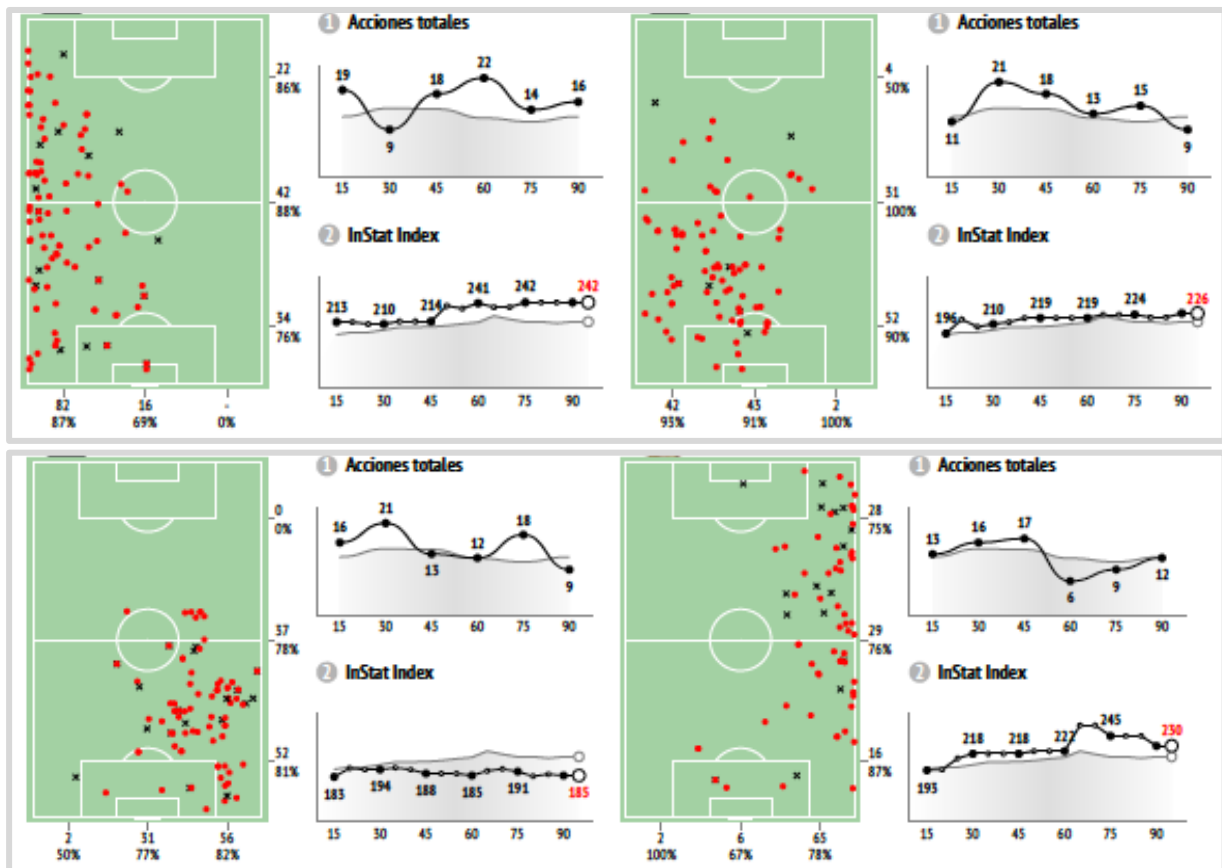
Figura 6: Mapas de calor que representan las ZAPs de S. Ramos y Piqué



Fuente: Caravaca, 2020.



Figura 7: Índice de las acciones totales de algunas jugadoras del FCB Femenino en relación con sus ZAP durante un partido.



Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Cada futbolista siente y convive con un determinado tipo de **presión**, es decir, se relaciona y comporta de diferentes maneras según las diferentes situaciones de proximidad del rival, dependiendo del espacio en el cual se encuentra. Por lo tanto, será muy importante, por ejemplo, identificar los jugadores que más tienen dificultad con el balón en salida, para poder decidir cuáles jugadores presionar, cómo y cuándo hacerlo, cuando se encuentran en posesión del balón.

Informaciones individuales equipo en disposición

Muchas de las informaciones que tenemos para entender los comportamientos en fase de posesión de cada jugador se refieren al uso y a las interpretaciones individuales que cada uno hará de los elementos que hemos analizado hasta ahora.

Aquí propondré informaciones más específicas de la fase de inicio en relación principalmente a los ***fundamentos por demarcación*** para así facilitar la comprensión de los conceptos por parte del alumno.

Portero

Como hemos visto, el portero es uno de los roles que más ha sufrido los cambios de reglamento y las evoluciones tácticas de la fase de inicio, recibiendo siempre más protagonismo e importancia. Es el *hombre libre* principal de esta fase y un apoyo constante a sus compañeros, además de ser, en la mayoría de los casos, el primer iniciador del juego.

- Características generales:
 - capacidad de juego con los pies;
 - capacidad de jugar con ambas piernas (lateralidad);
 - capacidad de jugar bajo presión.
- Características de sus desplazamientos (con pies y con manos):
 - fuerza tiro, trayectorias y zonas preferenciales
 - golpeo plano, a parábola, raso
 - trayectorias preferenciales
 - si suele jugar hacia fuera o por dentro
- Capacidad de interpretar donde se encuentran las superioridades
 - Espacio corto, medio, largo
 - Saber mirar antes de recibir
 - Preferencia para jugar en corto o en largo.
 - Tendencia a cambiar orientación al juego (pase de una zona a otra o intenta jugar por donde viene la presión).
- Movimientos de apoyos (apoyos a centrales, dónde, cuándo, etcétera):
 - tendencia a salir de portería para dar apoyo (o más estático)
 - si suele adaptar el apoyo a la situación o no
- Controles (orientados)
- Conducciones
- Velocidad y precisión en reiniciar la jugada.
- Capacidad y calidad comunicativa con los compañeros

Centrales

- Lateralidad (capacidad de jugar con su pierna no hábil).
- Saber quién de los centrales inicia a menudo la salida.
- Ubicación preferencial:

- si dan amplitud cuando el balón lo tiene el portero.
- Capacidad de conducir:
 - suele aprovechar de espacios libres en conducción;
 - suele fijar o dividir rivales (trayectorias de conducción);
 - suele correr riesgos excesivos o no.
- Capacidad de pasar:
 - jugar bajo presión;
 - dar pases con ventajas a sus compañeros;
 - filtrar pases que superen líneas (en diagonal);
 - jugar balones en largo que den ventajas;
 - relaciones preferenciales con receptores.
- Capacidad de controlar:
 - control abierto para cambiar de orientación;
 - control cerrado para atraer rivales o fijarlos;
 - control hacia adelante para progresar y ganar altura.
- Cómo se comporta bajo presión:
 - suele apoyarse en el portero o no;
 - suele lanzar en largo;
 - suele intentar progresar en conducción o con pase.
- Si suele apoyarse o no para dar salida a compañeros presionados.
- Estar preparado para eventuales pérdidas:
 - ubicaciones y vigilancias cuando el balón llega en campo rival.
- Capacidad para reajustar su posición para ofrecer constantemente apoyos a los compañeros o cerrar espacios “juntando” así el equipo.

Laterales

- Lateralidad (capacidad de jugar con su pierna no hábil).
- Ubicaciones preferenciales durante el inicio:
 - altura respecto al oponente directo;
 - capacidad de generar ventajas por afuera;
 - garantizar amplitud.
- Estar activo en situaciones de cambios de orientación.
- Posibles relaciones con jugadores de dentro:
 - dar apoyos de emergencia a centrales presionados;
 - percibirse como tercer hombre.
- Capacidad de controlar:
 - control abierto/hacia adelante para progresar;
 - control cerrado para mantener la disposición;

- saber pausar el juego.
- Capacidad de conducir:
 - para superar líneas;
 - para fijar/dividir.
- Capacidad de jugar bajo presión:
 - capacidad de proteger el balón.
- Ubicación y vigilancia eventuales cuando el balón llega en campo rival.

Medios (Pivotes e Interiores)

- Lateralidad (capacidad de jugar con su pierna no hábil).
- Generar superioridad posicional:
 - ubicarse en diferentes alturas;
 - suelen acercarse para atraer o alejarse para fijar;
 - garantizar profundidad;
 - aparecer a la espalda de los rivales.
- Generan superioridades numéricas con primera línea:
 - quién suele incorporarse a la línea;
 - dónde suele incorporarse y cuándo;
 - capacidad de equilibrar espacios en juego interior;
 - suelen estar cerca de delanteros para ganar segunda jugada;
- Percibirse como segundo o tercer hombre.
- Tipologías de pase en cambio de orientación.
- Relaciones preferenciales con receptores.
- Suelen asumir riesgos y tener bastante libertad en la maniobra.
- Comportamientos en zonas de alta densidad rival:
 - capacidad de proteger el balón bajo presión;
 - capacidad de recibir en intermedias;
 - capacidad de jugar a 1-2 toques.

Extremos

- Ubicación preferencial:
 - suelen dar amplitud o se ubican en carriles centrales para crear superioridad por dentro (alternan o no sus ubicaciones);
 - suelen fijar lateral o central-lateral.
- Alternancia en el juego:
 - suelen recibir entre líneas;

- suelen desmarcarse a la espalda de la línea defensiva rival.

Delanteros

- Garantizan profundidad al equipo:
 - fijan rivales o no;
 - referencia en juego directo (quién).
- Capacidad de recibir balones largos.
- Cómo se moviliza:
 - para recibir balones entre líneas;
 - para recibir balones directamente a la espalda del rival;
 - para generar espacio a compañeros.
- Capacidad de jugar de cara/proteger el balón para asegurar la posesión o esperar las ayudas.
- Alternancia en el juego:
 - suelen recibir entre líneas;
 - suelen desmarcarse a la espalda de la línea defensiva rival.

Informaciones individuales equipo en recuperación

Delanteros

- Si tienen actitud defensiva (sentirse el primer recuperador del equipo).
- Si suelen acosar al portero: identificar trayectoria y orientación del acoso.
- Cómo evitan pases y progresión de los centrales:
 - si intentan evitar cambios de orientación.
- Cómo ajustan el *timing* de entrada (identificar inicio de presión – temporización/entrada).
- Identificar distancias y movimientos defensivos de las puntas.
- Cómo se comportan una vez superados:
 - si siguen o se paran;
 - ubicarse para estar preparados a un contraataque.

Extremos

- Si tienen actitud defensiva (sentirse el primer recuperador del equipo en esta fase).
- Si suelen cerrar espacios en carriles centrales o no.
- Cómo ajustan el *timing* de entrada (identificar inicio de presión – temporización/entrada):
 - si saben temporizar.
- Cómo evitan pases y progresión de los centrales y laterales:

- si intentan evitar cambios de orientación.
- Si persiguen o no su marca (por ejemplo, lateral).
- Cómo se comportan una vez superados:
 - si siguen o se paran;
 - ubicarse para estar preparados a un contraataque.

Medios (pivotes e interiores)

- Si suelen perseguir medios contrarios generando espacio a sus espaldas.
- Si suelen defender en zona:
 - hacia dónde orientan el juego rival;
 - si y cómo dan coberturas a compañeros cercanos que saltan a la presión;
 - cuando suelen saltar a la presión (*timing*);
 - si saltan a la primera línea rival;
 - cómo se ubican ante balones largos.
- Capacidad de duelo aéreo individual:
 - cómo intentan cerrar líneas de pases interiores.
- Si suelen reubicarse y retroceder para ganar segunda jugada al ser superados.
- Si suelen seguir al oponente una vez superados.

Laterales

- Cómo equilibran el equipo si el balón se encuentra en carril contrario.
- Si tienen capacidad de leer intenciones de rivales lejanos:
 - capacidad de adaptar perfil y posición.
- Capacidad de vigilar a su par (contacto físico y visual del balón y del rival).
- Capacidad de ajustar *timing* de entrada para acercarse a su par como posible receptor.
- Capacidad de duelo aéreo para despejar:
 - zonas de caída del balón tras despeje.
- Comunicación con sus compañeros cercanos.
- Capacidad de volver si es superado.

Centrales

- Capacidad de vigilar a su par (contacto físico y visual del balón y del rival).
- Capacidad de orientar delanteros rivales hacia donde quiere.
- Capacidad de equilibrar y compensar desequilibrios de la línea:
 - capacidad de girarse rápidamente si es superado.
- Si suelen dejar distancia con línea de medios.
- Si suelen dar cobertura a compañeros que saltan.

- Capacidad de anticipación (*timing* de entrada).
- Capacidad de duelo aéreo para despejar:
 - zonas de caída del balón tras despeje:
 - si suele seguir dando continuidad a la jugada.

Portero

La ubicación del portero en fase de recuperación durante el inicio de juego rival dependerá de la posición y situación del balón.

- Ubicación ante fase de inicio rival:
 - si es combinada;
 - si es directa (si suele intentar anticipar saliendo del área).
- Capacidad de comunicación con compañeros cercanos/lejanos.
- Comodidad en diferentes espacios del campo.
- Capacidad de relacionarse con sus compañeros cercanos
- Capacidad y calidad comunicativa con los compañeros

Elaboración de un informe

De todas las informaciones que recibimos tenemos que diferenciar dos categorías: informaciones cuantitativas e informaciones cualitativas.

La unión de estas dos categorías nos permitirá obtener un conocimiento general y completo que podemos transmitir al *staff* y a los jugadores. Será muy importante la forma en que organicemos estas informaciones para elaborar un informe que sea lo más claro posible. Podemos encontrar diferentes maneras para organizarlas según nuestras necesidades.

Existen dos tipos de informes generales:

- informe de equipo propio (escrito y video):
 - colectivo;
 - individual.
- informe de equipos rivales (escrito y video):
 - colectivo;
 - individual.

Obviamente, según el objetivo del curso, nos enfocaremos en estructurar solo la información sobre la fase de inicio del juego, tanto de forma colectiva como individual.

Informe colectivo

Los informes colectivos (del propio equipo y del equipo rival) pueden estar formados por una parte escrita que acompaña la parte del video. Lo más importante es que obviamente las dos partes tendrán que seguir el mismo patrón y orden, buscando aclarar aquellos aspectos que serán más importantes a la hora de evaluar la fase de inicio.

Obviamente podrán existir diferencias en la estructura de un informe propio y del rival, según la organización que el *staff* y su analista crean mejor.

Aquí enseñó una tabla donde podemos ver una organización muy simple que permite organizar la información de un informe colectivo. Los nombres utilizados son los más comunes para facilitar la comprensión, pero cada uno puede elegir la nomenclatura, la división y el orden que crea más conveniente en su organización de trabajo.

Tabla 1: Estructura general informe



Análisis dinámica de juego equipo "X"	
Fase de disposición	Fase de recuperación
Estructura general	Estructura general
Ataque organizado Inicio de juego Progresión Finalización	Defensa organizada Inicio presión Defensa progresión Defensa finalización
Transición ofensiva	Transición defensiva
ABP ofensivo	ABP defensivo

Fuente: Elaboración propia.

En la siguiente tabla propongo más en detalle aspectos que hay que tener en cuenta en la fase de inicio, separando los diferentes momentos en ambas situaciones de juego.



Tabla 2: Elaboración específica de la fase de inicio

Evaluación fase de inicio equipo "x"	
Fase de disposición	Fase de recuperación
Sistema(s) de juego	
Estructura + disposición en saque de puerta. Estructura + disposición en salida de balón. Modalidad. Estilo combinativo - mixto - directo. Conexiones más repetidas. Espacios más explotados. ... (Antes - durante - después). Aspectos positivos. Aspectos negativos.	Estructura + disposición en saque de puerta rival. Estructura + disposición en salida de balón rival. Modalidad. En bloque alto - medio - bajo o alternado. Momento de la presión. Donde suelen orientar la circulación rival. Espacios que dejan libres. ... (Antes - durante - después). Aspectos positivos. Aspectos negativos.

Fuente: Elaboración propia.

Serán seleccionadas aquellas tendencias que, a lo largo de los partidos que miremos, creamos más importantes a la hora de analizar la fase de inicio rival. Obviamente, la selección de los partidos será fundamental, ya que será mejor buscar enfrentamientos que de alguna manera reproduzcan el contexto que encontraremos en el partido. Por ejemplo, si nuestro equipo está acostumbrado a presionar muy alto a los centrales del equipo rival, será necesario analizar partidos donde el rival se enfrenta a situaciones parecidas. Analizar situaciones diferentes (por ejemplo, contra equipos que defienden en bloque bajo) no nos permitirá conocer plenamente los comportamientos que probablemente encontraremos en ese partido. Enfocarnos en las alternativas será también un aspecto a tener en cuenta, pero antes tenemos que focalizarnos en lo que queremos provocar en el rival.

Por organización personal, en la estructura del informe en video (así como en lo escrito) se enseñarán en primer lugar todos aquellos aspectos que probablemente creemos que aparecerán en el partido que vamos a jugar (hábitos principales) y aquellos que se han utilizado más veces; y luego aquellas variantes que el equipo que enfrentaremos ha utilizado en los últimos partidos. Esto vale obviamente para las dos fases del juego.

A fin de entender mejor la dinámica del equipo, es importante que los videos deban enseñar el momento anterior y la continuación de la acción o del momento en el cual se quiere poner el foco, y de tal manera comprender las consecuencias que determinados comportamientos colectivos tienen y cómo poderlas enfrentar. Eso ayudará al jugador a recordar más la información, ya que tenemos la capacidad de recordar mejor las situaciones que tienen un sentido respecto a las informaciones que se obtienen sucesivamente. Para tomar una decisión se necesita enfocarse más sobre las consecuencias que sobre las probabilidades.

Para evitar un análisis superficial y parcial, siempre deberemos tener en cuenta de qué manera ciertos aspectos aleatorios, abstractos y que a menudo no tienen nada que ver con el juego mismo, pueden afectar las dinámicas del equipo y su juego. Esto es parte de la complejidad del juego mismo y por lo tanto del análisis de este.

Informe individual

La elaboración de un informe individual nos permite individuar características de los jugadores que evaluamos, identificando en el apartado de la fase de inicio eventuales aspectos a tener en cuenta –positivos o negativos–.

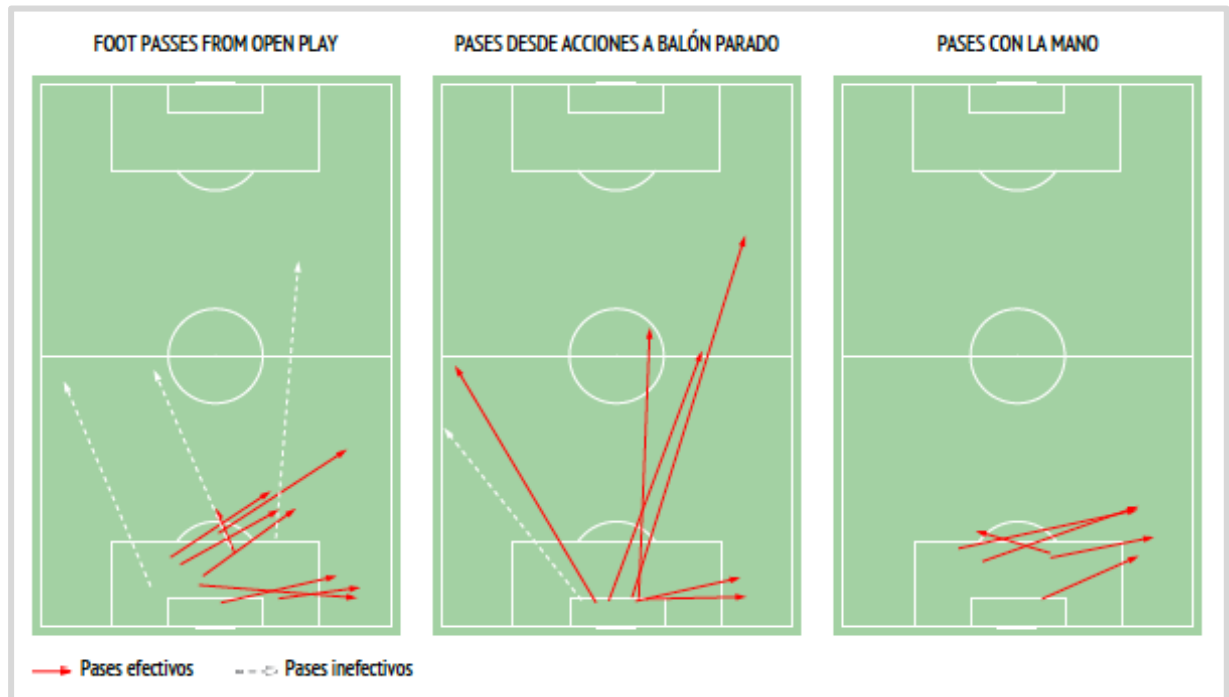
Podemos incluir en los informes imágenes o estadísticas individuales que ayudarán a conocer más en profundidad ciertos aspectos.

En la siguiente imagen podemos observar los pases que un portero ha cumplido durante un partido, y así sacar informaciones generales sobre su actuación durante la fase de inicio.

Obviamente las imágenes en video serán la parte que nos ofrecerá detalles cualitativos para conocer la situación y las modalidades en las cuales se dieron estos pases, así como las intenciones que tenía el jugador.




Figura 8: Pases efectivos/inefectivos efectuados por un portero durante un partido



Fuente: Elaboración propia a base del *software* Instat (Ivanskiy, 2020).

Podemos crear fichas individuales donde escribir informaciones sobre las características individuales de cada jugador, como aspectos positivos y negativos. Aquí algunos ejemplos.

Figura 9: Ejemplo de ficha individual por jugador

Equipo											
	Nombre y apellido						Altura				
	Nacionalidad						Peso				
	Año						Lateralidad				
Dorsal				Partidos				Títular			
								Supl.			
								Goles			
Demarcación principal											
Demarcación secundaria											
Sistema 1-5-3-2 / 1-4-3-1-2				Características generales							
				Aspectos positivos							
				Aspectos negativos							
						Observaciones post - partido					

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10: Ejemplo de ficha individual por plantilla

Sistema de juego: ____

EQUIPO

Temporada: _____

El diagrama muestra una plantilla de fútbol en un campo verde con líneas blancas. Seis jugadores están distribuidos en el campo, cada uno con una ficha de datos. Las fichas están conectadas por líneas blancas que representan pases o movimientos. Cada ficha contiene:

- Un ícono de jugador y el texto "1. Jugador Pierna - x años".
- Una sección "Aspectos positivos".
- Una sección "Aspectos negativos".
- Una sección "Observaciones".

Fuente: Elaboración propia.

Como en los informes colectivos, el informe individual seguirá el orden de los jugadores seleccionados y sobre todo el orden de los aspectos importantes a tener en cuenta de cada uno de los jugadores en las dos fases del juego.

En el caso de las informaciones sobre la fase de inicio, como hemos visto hasta ahora, cada jugador tendrá su rol y por lo tanto será importante poner más el foco sobre aquellos jugadores que creemos importantes (de forma positiva y negativa) durante esa fase.

El objetivo de este análisis es identificar aquellos comportamientos individuales sobre los cuales un equipo suele basar su salida de balón, seguido también de los comportamientos negativos que suelen complicar tal organización.



En cada situación de juego hay siempre algunos jugadores que participan más respecto a otros. Por lo tanto, el primer objetivo será identificarlos y conocer sus comportamientos preferenciales durante esta fase, analizando quizás partidos parecidos al contexto al que nos vamos a enfrentar, así como fue hecho para el informe colectivo.

Por cuestiones de tiempo, herramientas de trabajo u organización propia del *staff*, se podría incluir en un informe colectivo un apartado más específico e individual sobre los jugadores más desequilibrantes, al fin de enlazarlo directamente con el informe individual.

En relación con el informe propio, hay diferentes posibilidades de estructura:

- informe colectivo/individual postpartido;
- informe colectivo/individual acumulado.

Siempre teniendo en cuenta el tiempo a disposición y, sobre todo, las herramientas que un analista de un equipo puede utilizar, se pueden elaborar informes colectivos e individuales **después de cada partido**, analizando de forma más específica aspectos (en este caso propios de la fase de inicio) que han sido positivos o negativos del partido apenas jugado.

El informe colectivo/individual **acumulado** será una suma de diferentes parámetros y estudios a lo largo de la temporada (podemos hacerlo por competición, cada 5 partidos, contra rivales con una específica estructura, en casa o fuera, etcétera), que nos comunicarán la evolución del equipo (o de un único jugador) sobre un determinado aspecto del juego y en qué punto estamos en el desarrollo de determinados comportamientos (colectivos e individuales). Enseñar estos datos y estudios a los jugadores (equipo completo, grupos o de forma individual), será una ulterior herramienta que podemos utilizar en el proceso de crecimiento y optimización.

Evaluación de los entrenamientos

Analizar un entrenamiento es un aspecto, para mí, fundamental para entender aspectos que mejorar y optimizar de un equipo o de un jugador, aunque a menudo no es considerado tan relevante como un análisis de partido.

Si entendemos el entrenamiento como el momento donde más se repiten y practican los elementos del juego que queremos adquirir como hábitos para utilizarlos durante el partido, creo que será fundamental empezar a investigar y elaborar informes que nos permitan sacar datos y recibir informaciones para tomar decisiones desde un punto de vista colectivo e individual.

Propongo a continuación unos ejemplos muy básicos de eventuales informes que podemos generar para controlar y evaluar el proceso de entrenamiento, obviamente teniendo en cuenta antes aspectos más generales y luego un análisis específico sobre la fase de inicio. Este puede ser realizado desde dos puntos de vista.

Análisis de entrenamiento cuantitativo: nos permite sacar estadísticas y números para controlar el porcentaje de práctica de determinadas tareas en lugar de otras.

En este apartado me enfocaré en identificar porcentajes de tareas que nos permitan practicar elementos micro y macro de la fase de inicio, de forma general o más específica.

- Corto plazo (sesión de entrenamiento):
 - veces que participa un jugador "x" en la fase de inicio;
 - emparejamientos – rotaciones.

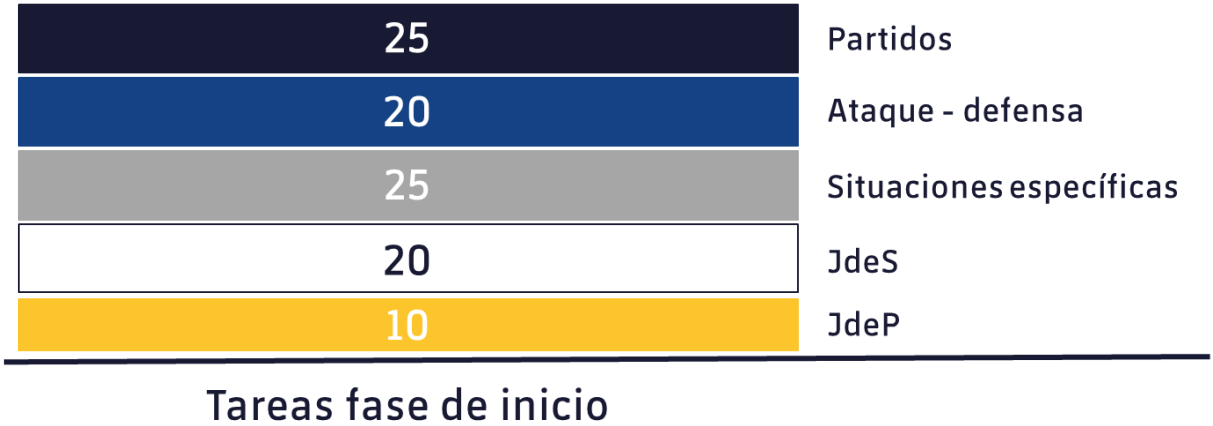
- Mediano – largo plazo (microciclo – temporada):
 - porcentaje de tareas específicas de la fase de inicio;
 - porcentaje de estructuras y modalidades utilizadas;
 - porcentaje de jugadores que han participado más;
 - porcentaje de tareas utilizadas por la fase de inicio (juegos de posición, partidos);
 - porcentaje de tareas individuales/grupales/colectivas;
 - porcentaje de tareas de carácter analítico/global/real;
 - porcentaje de tareas en superioridad/igualdad/inferioridad numérica.

Figura 11: Porcentaje de tiempo utilizado para entrenar diferentes fases del juego durante un determinado período de la temporada



Fuente: Elaboración propia.

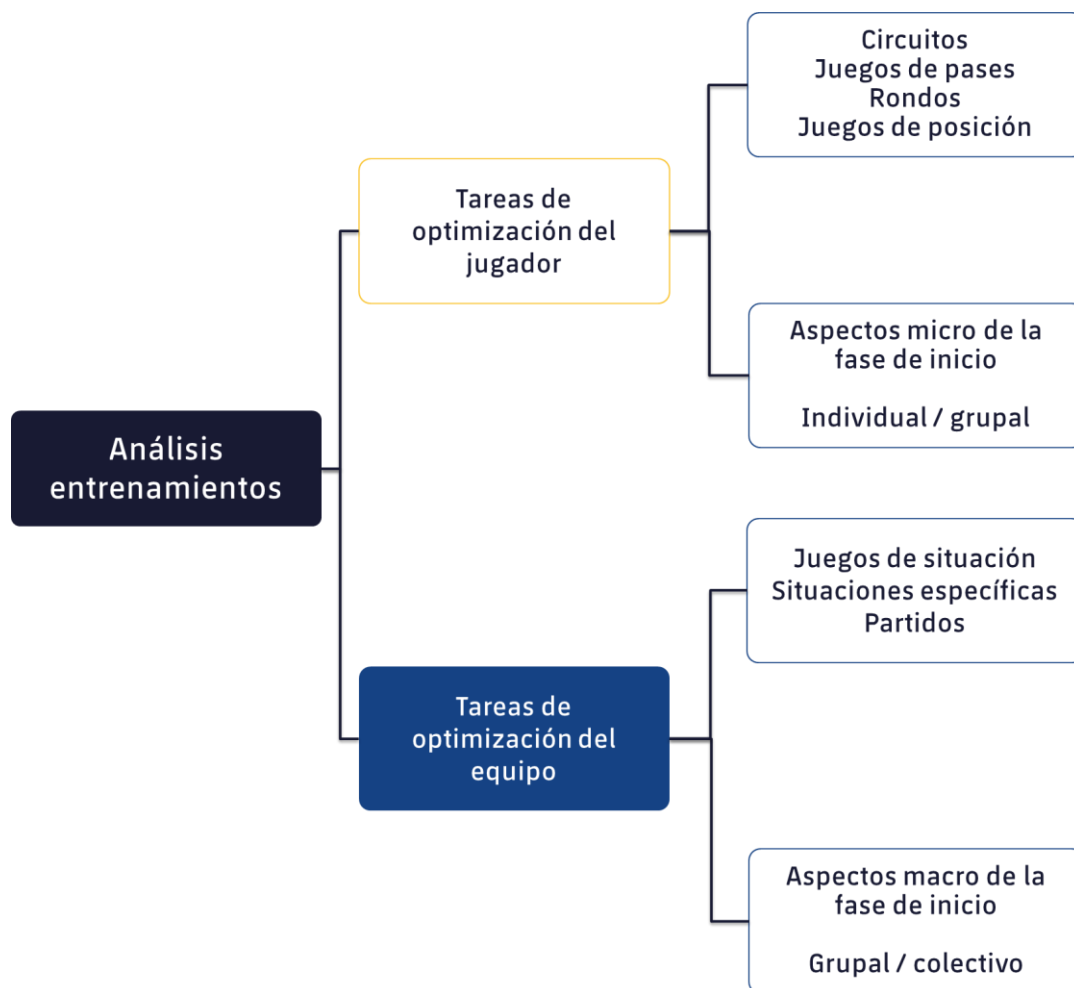
Figura 12: Ejemplo de análisis estadístico de los entrenamientos – porcentaje de las tareas más utilizadas para practicar la fase de inicio



Fuente: Elaboración propia.



Figura 13: Análisis de tareas de entrenamiento



Fuente: Elaboración propia.

Análisis de entrenamiento cualitativo: nos permite, entre otras cosas:

- identificar comportamientos colectivos e individuales específicos para la fase de inicio;
- conocer la influencia en la toma de decisión y en los comportamientos de los jugadores de algunas normas / constreñimientos / consignas o de la estructura misma de la tarea;
- comprender la influencia de la intervención del entrenador durante la tarea.

Será importante comprender de qué forma algunas tareas –por sus estructuras y características– permiten practicar ciertos aspectos o elementos del juego (en nuestro caso de la fase de inicio) en determinadas dimensiones.

Por ejemplo, en un simple *juego de posición* aparecerán determinados elementos micro en un contexto menos complejo (como la orientación corporal, la reactividad tras la pérdida, el juego a uno o dos toques, etcétera) que servirán a los jugadores en diferentes situaciones del partido. Mientras que, en tareas más complejas como los juegos de situación o los partidos, practicaremos elementos macro y más de interacción compleja con compañeros y rivales.

Explico ese aspecto porque, a la hora de evaluar un entrenamiento y sus tareas, entender qué nos puede ofrecer cada ejercicio con respecto a otro nos ayudará a buscar la información más relevante para saber si aquella tarea es la más idónea para corregir un determinado elemento en lugar de otro.

Se podrían incluir imágenes o videos de algunas tareas en el informe prepartido, por ejemplo, ya que van a reproducir exactamente aquellos comportamientos que creemos importante que aparezcan.

Toda la información recogida siempre necesitará de una atenta evaluación y observación de los analistas para que pueda ser filtrada, seleccionada, organizada y finalmente enseñada de tal manera que sea clara y directa.

Creo que hoy en día, con todos los medios tecnológicos y el conocimiento que tenemos a disposición, el rol del analista necesita un cambio, o mejor dicho una evolución, transformándose en un “observador” que filtra e interpreta las informaciones que recibe, más que un simple recolector de datos. Así cambia su participación de forma más activa, teniendo siempre en cuenta que todo se puede evaluar, pero no todo se puede prever.

Referencias

Caravaca, D. (2020). Ramos, el defensa con más presencia en el área rival. En *BeSoccer*. Recuperado de <https://es.besoccer.com/noticia/ramos-el-defensa-con-mas-presencia-en-el-area-rival-859305>

Gaiteiro, B. (2006). *A ciência oculta do sucesso! Mourinho aos olhos da ciencia* (tesis de licenciatura). Recuperado de <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/20483/2/39130.pdf>

Ivanskiy, A. (2020) *Instat*. [Software de análisis de datos estadísticos en el deporte]. Moscú, Rusia.

Seirul-lo Vargas, F. (2017). *El entrenamiento en los deportes de equipo*. Barcelona, España: MasterCede.

Taleb, N. (2007). *Il cigno nero*. Italia: Il Saggiatore.