



Módulo 3. Observación del jugador



Durante el Módulo 3, podrás formarte en la observación del jugador a través de distintos parámetros en los que debes fijarte para obtener, de la forma más objetiva posible, una primera impresión del jugador. Luego, con una segunda o, si fuera necesario, una tercera observación, podrás llegar a una conclusión sobre él.

Debes observar los factores de rendimiento del futbolista. Todos los factores de rendimiento tienen, en mayor o menor medida, una base genética que puede limitar o favorecer su mejora. Esta influencia genética es mayor en aspectos relacionados con el rendimiento físico y menor en los que se refieren al aprendizaje cognitivo. Sin embargo, en las ciencias del deporte se acepta que el factor decisivo para mejorar a un deportista es la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, el entrenamiento y la experiencia adquirida en competición, que ayudan a alcanzar, e incluso superar, esos límites genéticos.

Tendrás que observar el aspecto condicional y físico del futbolista; su calidad técnica, sus conocimientos tácticos; y su comportamiento a nivel psicológico y emocional. Un jugador puede destacar tanto por tener un equilibrio entre todas esas capacidades como por sobresalir en alguna de ellas respecto a la media de jugadores de su edad. En ambos casos, puede ser una propuesta interesante para su incorporación. Si eso

sucede, deberás conocer su situación contractual y, si fuera el caso, la agencia de representación.

Aquí explicaremos los diferentes *inputs* en los que debes fijarte al observar a un jugador. Siempre contemplaremos dos aspectos fundamentales: las necesidades del club y la detección de talento. Es decir, debes cubrir principalmente las necesidades que el club te transmita en cuanto a edades y posiciones a cubrir, pero sin perder de vista el objetivo mayor, que es la detección de talento. Cuando observes un talento especial, el concepto de necesidades pasa a un segundo plano. Se expondrán tanto los aspectos generales a observar como otros más específicos, según la posición que ocupe el jugador en el campo.

Finalmente, también se abordará la diferencia entre el "ojo" del *scout* y el método; y cómo la cultura táctica del *scout* influye en la detección del jugador.

Unidad 3.1 La habilidad de la observación

Unidad 3.1 La habilidad de la observación

3.1.1. Introducción

Durante este apartado, podrás conocer los aspectos que debes destacar al observar a los jugadores, primero a nivel general y luego de manera específica según sus posiciones. En este sentido, describiremos las posiciones de porteros, defensas, mediocampistas y delanteros.

Las valoraciones de los jugadores varían según la demarcación que ocupan, por lo que es fundamental que sepas diferenciar los aspectos físicos y condicionales, técnicos y tácticos que son específicos de cada posición. Además, también es relevante observar el comportamiento del jugador tanto dentro como fuera del campo.

Al final, obtendrás una conclusión del jugador basada en la suma de todos estos factores, lo que te permitirá emitir posteriormente un informe completo del jugador.

3.1.2. ¿Qué observar?

La observación es un proceso más o menos complejo que tiene una técnica específica, que se puede enseñar y aprender. Y, luego, como es lógico, y como cualquier otra técnica, se va perfeccionando con la experiencia y con las vivencias.

Para la observación, el *scout* debe llevar siempre consigo algún soporte escrito, ya sea de forma manual o digital, donde pueda anotar lo observado durante el partido. En líneas generales, y muy especialmente en la fase de volumen citada en la planificación del módulo anterior, se deben anotar las posiciones que ocupan los jugadores y si hay algún cambio en estas respecto a observaciones anteriores; y en qué sistema de juego ocupa esa demarcación, ya que hay leves diferencias en las funciones de las demarcaciones en función del sistema de juego empleado y del estilo de juego aplicado.

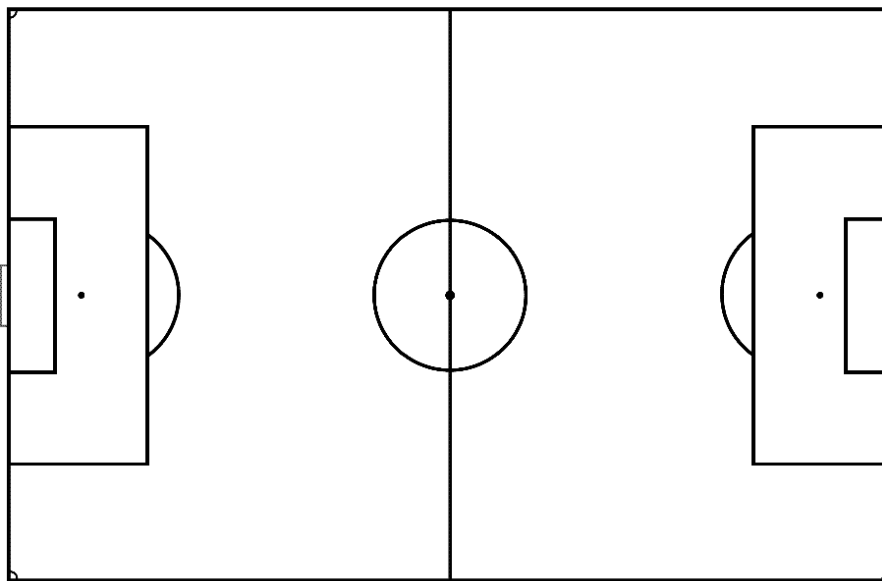
La Figura 1 nos muestra un ejemplo de plantilla donde se puede anotar de forma rápida, y que permite registrar el *scout*, la fecha, el partido observado y la categoría. Además, contiene un campo de fútbol completo y definido para anotar de forma rápida las posiciones en el campo.

Figura 1: Ejemplo de plantilla para la observación de jugadores

CAPTADOR		FECHA	
PARTIDO		CATEGORÍA	

Equipo 1:

Equipo 2:



Fuente: elaboración propia.

La Figura 2 puede complementar a la Figura 1 añadiendo unos *inputs* rápidos que permiten al *scout* anotar lo realmente destacado del partido. Aparece un espacio para el nombre, el dorsal y la demarcación, además del equipo. Se han añadido unas valoraciones breves que nos permiten hacernos una primera idea de cómo es el jugador y que se pueden completar de forma breve con una cruz y en la parte final con un círculo.

Figura 2: Ejemplo de plantilla individualizada para la observación de jugadores

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Nombre:	
Dorsal:	
Demarcación:	
Equipo:	
Percepción + 360*	
Velocidad	
Duelos	
Protec. posesión	
Golpeo	
Finta	
Comunicación	<i>Sabe</i> S N
Desequilibrio	<i>Quiere</i> S N
Cap Asociarse	<i>Puede</i> S N
MEDIA	<i>RECOP. S N</i>
NOTAS	

Fuente: elaboración propia.

3.1.3. La observación general del scout

Existen aspectos y acciones del juego que un *scout* debe conocer independientemente de la edad y de la posición que ocupe el jugador. Estos elementos generales no solo sirven para conocer a un jugador, sino que pueden resultar determinantes para valorar si el jugador

puede ser un prometedor talento. Todos ellos tienen que ver con el juego.

Elementos generales observables

Son los siguientes:

- Mantiene las distancias de relación óptimas según la zona y contexto de juego.
- Modifica su ubicación constantemente readaptándose al contexto de juego, y además de tener en cuenta las necesidades de sus compañeros, manifiesta un alto dinamismo de su ubicación.
- Atrae la atención a través de trayectorias fijando a los rivales o generando espacios libres.
- Se reubica para controlar espacios u rivales alejados y se muestra preparado para una eventual recuperación o pérdida del balón.
- Prioriza el juego en corto de forma multidireccional.
- Tiende a manifestar los conocimientos básicos propios del juego asociativo como el juego a 1-2 contactos, el juego al pie y el juego de cara.

- Realiza pases dando siempre continuidad al receptor con comunicación constante.
- Repite pases para atraer al oponente y temporizar la siguiente acción propia o del compañero.
- Sabe esconder la intención de sus pases, fintando y sorprendiendo al oponente, de manera que garantiza la continuidad en el juego.
- Sabe identificar cuándo girarse, teniendo en cuenta otras asociaciones aparte de aquellas que le permite progresar.
- Se expresa de manera natural y desinhibida durante el juego.
- Tiene la capacidad de influir y variar el ritmo de la dinámica del juego, así' como la habilidad de mantener esta influencia a lo largo del partido.
- Muestra proactividad e iniciativa en el juego.
- Muestra interés por ayudar al compañero y manifiesta empatía respecto a ellos en las diferentes situaciones de juego.
- Su juego se ve poco afectado negativamente por el resultado y el marcador del partido.

Tabla 1: Ejemplo de plantilla para recoger información del jugador

INFORMACIÓN DEL JUGADOR		
INFORMACIÓN	FORTALEZAS	DEBILIDADES
ASPECTOS FÍSICOS		
ASPECTOS TÉCNICOS		
ASPECTOS TÁCTICOS		
ASPECTOS PSICOLÓGICOS EMOCIONALES		
OTROS ASPECTOS DESTACADOS		
CONCLUSIONES		

Fuente: elaboración propia.

Elementos físicos

Los futbolistas tienen unas habilidades coordinativas básicas específicas de este juego sobre las cuales se fomentan el resto de las destrezas de los jugadores, y estas son:

- Saltar.
- Desplazarse.
- Girar.
- Equilibrarse.
- Frenar/arrancar.
- Cambiar de dirección.
- Apoyarse.

Estas habilidades deben adquirirlas todos los jugadores con independencia de la posición que ocupen en el campo, todos las usan y son evidentes en el juego.

En lo relacionado con el aspecto físico, en el fútbol moderno, por regla general, se buscarán, idealmente, los siguientes parámetros:

- Estructura bioenergética. La altura es un factor a considerar como favorable de manera genérica, de tal forma que al tratarse de un deporte de contacto favorece algunas circunstancias del juego.
- Estructura condicional. Máximo nivel de fuerza explosiva, potencia, resistencia y velocidad tanto en zancada como en ejecución.
- Peso adecuado a la altura con un bajo índice de grasa corporal.
- Complexión musculosa y fuerte para ganar duelos individuales.
- Tren inferior de piernas longilíneas y musculosas.
- Percepción 360° con buena visión periférica de la relación balón-compañero-rival.

Elementos técnicos

Se valorarán los elementos técnicos que puedan tener todos los jugadores independientemente de la posición que ocupen en el terreno de juego y nos fijaremos en los siguientes conceptos:

- Controles orientados.
- Conducción.
- Pase en largo y en corto.
- Tiro con precisión.
- Juego aéreo.
- Habilidad de dominio.
- *Regate o dribling.*
- Capacidad de fintar.
- Entradas.

Elementos tácticos

En el aspecto táctico, hay que diferenciar los principios tácticos ofensivos y los principios tácticos defensivos. Desde el punto de vista

ideal, se buscará que los jugadores sean lo más completos posible y posean el máximo de principios posibles, de ambos tipos. Nos fijaremos en lo siguiente:

Principios tácticos ofensivos

- Apoyos
- Ayudas permanentes
- Desmarque
- Desdoblamientos ofensivos
- Ataque
- Contrataque
- Espacios libres
- Cambios de orientación
- Velocidad en el juego
- Progresión en el juego
- Vigilancia

- Pared
- Temporización ofensiva
- Conservación del balón y control del juego
- Ritmo de juego
- Cambios de ritmo en el juego

Principios tácticos defensivos

- Marcaje
- Repliegue
- Entrada
- Vigilancia
- Ayudas permanentes
- Temporización defensiva
- Carga
- Coberturas

- Permutas
- Anticipación
- Interceptación
- *Pressing*
- Desdoblamientos defensivos

Todos los aspectos tácticos tienen una relación con el objetivo que se pretende obtener, dependiendo del momento del juego, el *scout* deberá valorar si el jugador pretende:

- Mantener
- Progresar
- Finalizar
- Reorganizar

Elementos psicológicos y emocionales

En este aspecto, se busca un objetivo claro y es que los jugadores tengan niveles muy altos de autoestima, de concentración, de liderazgo y de autocontrol. Es evidente que la carga emocional afectará al jugador y puede disminuir su rendimiento. Es por ese motivo, que el *scout* debe conocer, en la medida que sea posible, el entorno familiar y la influencia del agente o representante. Es importante conocer posibles debilidades emocionales, pérdida de control y comportamientos fuera del terreno de juego que puedan resultar nocivos o perjudiciales para el rendimiento del jugador.

3.1.4. La observación específica por posiciones

A partir de ciertas edades, los jugadores se suelen especializar en una posición, en función de las características del jugador y de sus aptitudes y capacidades. Seguidamente, veremos una propuesta de algunas capacidades y/o aptitudes que hay que tener en cuenta en función de la posición que ocupa para valorar al jugador.

Portero

El portero es una posición única y específica, por lo que sus características son diferentes del resto de jugadores. Los aspectos en lo que nos fijaremos a nivel general son:

- Capacidad para sentirse cómodo en diferentes espacios del campo y no solamente dentro del área.
- Capacidad para identificar las distancias respecto a los compañeros cercanos con el objeto de permanecer involucrado en la recuperación de balón.
- Muy buen nivel de comprensión del juego y la toma de decisiones.

Momentos en disposición del balón

- Capacidad para dominar el juego con el pie, interpretando las situaciones con tal de jugar en corto o en largo, al pie o al espacio.
- Capacidad para utilizar las dos piernas a la hora de relacionarse con los compañeros a través del pase con diferentes trayectorias de balón.
- Colocarse, interpretar y tomar decisiones en las diferentes situaciones de juego, incluidos los reinicios, como, por ejemplo, los saques de meta.
- Pases con las manos (precisión y potencia).

Momento en recuperación del balón

- Defender la portería, su espacio cercano y también el alejado.
- Dominar todas las situaciones de juego, incluso el juego aéreo y los balones a la espalda de la defensa.
- Líder en la posesión y recuperación del balón. Comunicador y capaz de dirigir la organización del equipo en todo momento.
- Concentrado y dominador de la atención múltiple.
- Con autoestima alta y capacidad para superar el error.
- Preparado para autocontrolarse, también en momentos de gran presión.
- En el juego con las manos: interceptación, paradas y blocajes.

Centrales

Momentos en disposición de balón

- Capacidad para salir jugando en corto y con el balón controlado en situaciones de la salida de balón. Esta capacidad debe medirse preferentemente en situaciones de presión rival, que generen mayor incomodidad y dificultad en la salida en corto. El concepto no es solo sacar el balón jugado, sino fundamentalmente hacerlo ante presión rival.
- Capacidad de jugar en largo y con precisión cuando es necesario, y de forma que ello suponga una progresión útil en el juego superando líneas de presión sin perder la posesión.
- Capacidad para filtrar pases en espacios densos con líneas de pase estrechas entre jugadores del otro equipo, como pueden ser los pases para superar las líneas rivales.
- Capacidad para reajustar su posición y poder estar en atención, moviéndose junto al equipo y preparado para una eventual pérdida, reforzando su ubicación y las vigilancias.

Momentos sin disposición de balón

- Capacidad para salir hacia delante a buscar el oponente de manera intuitiva, anticipándose.
- Capacidad para girarse rápidamente en el caso de tener que recuperar hacia atrás con un buen giro en velocidad.
- Capacidad para dominar el espacio de balón, llegando en el momento oportuno para hacer la entrada con la potencia idónea en relación con los conceptos de temporización y entrada.
- Capacidad para recuperar y dar continuidad al balón en el juego aéreo.

Laterales

Momentos en disposición de balón

- Capacidad para ubicarse, manteniendo el uso de los carriles, ya sea por dentro o por fuera, y no solamente respecto a las líneas que delimitan el campo o de la estructura del equipo, utilizando constantemente un dinamismo de ubicación en disposición.
- Capacidad para mirar y relacionarse con los jugadores de dentro, tanto con centrales como con medios y

delanteros, manifestando pausa con balón y no viéndose únicamente como opción en progresión.

- Capacidad para gestionar el momento de llegada a zonas avanzadas.

Momentos sin disposición de balón

- Capacidad para ajustar la ubicación respecto a balón, compañero y rivales cercanos, y no solamente respecto a las líneas que delimitan el campo o a la estructura del equipo, siendo dinámico en la ubicación de la recuperación.
- Capacidad para orientar al oponente a través del perfil y temporizando el momento de entrada, respecto al espacio disponible por la delimitación del terreno de juego, siendo esta la línea de banda y línea de fondo.
- Capacidad de retorno a zonas de balón en el caso de haber estado superado, respetando el triángulo en recuperación con los compañeros con ayuda, coberturas y permutas.

Medios

Forman parte de este todos los jugadores que puedan jugar en zona intermedia como mediocentros, pivotes o interiores.

Momentos en disposición de balón

- Capacidad para jugar, con y sin balón, en espacios y situaciones de alta densidad de jugadores recibiendo en zonas intermedias.
- Capacidad para ofrecer líneas de pase constantes, identificándose como jugador trascendente, tendiendo a ubicarse cerca del balón, destacando la visión de juego.
- Capacidad para romper la estructura del rival a través de su posicionamiento, las trayectorias de sus desmarques y los pases que realiza con llegadas desde atrás y finalización de media-larga distancia.
- Capacidad para priorizar la disposición del balón jugando preferentemente a 1-2 contactos.
- Capacidad de último pase, asistencia.
- Buen chut de fuera del área, con capacidad de gol con chutes de esa distancia. También con entradas de 2.^a línea al área para el remate.

Momentos sin disposición de balón

- Capacidad para intuir la trayectoria del balón para interceptarla con sentido de la anticipación.

- Capacidad de identificación de distancias respecto a jugador con balón, compañeros y otros rivales para ajustar su ubicación, intentando siempre ubicarse en zonas intermedias.
- Capacidad para encontrar el momento óptimo de entrada y de seguir al oponente si continúa en disposición, reduciendo el espacio-tiempo del rival con balón.

Delanteros

En este caso nos referiremos a jugadores que ocupan opciones avanzadas como extremos por ambas bandas o delanteros.

Momentos en disposición de balón

- Capacidad para iniciar su posicionamiento y sus movimientos desde diferentes zonas, participando en la dinámica y en las interacciones del juego con constantes desmarques.
- Capacidad para alternar el juego al pie y de cara, con el juego al espacio para generar dudas en los rivales.

- Capacidad para ajustar el momento de la finalización, identificando y generando las condiciones óptimas para pasar el balón a la portería alejándola del portero, destacando siempre su capacidad goleadora. Gran capacidad de remate dentro del área, con diferentes recursos (de primeras, con control previo, de cabeza, con derecha, con izquierda...) y situaciones (fuera del área, centro, recibiendo al espacio, 1 c 1 contra el portero...).
- Capacidad de *regate* o desequilibrio en el 1 c 1, sobre todo extremos.
- Capacidad de realizar buenos centros o últimos pases.

Momentos sin disposición de balón

- Capacidad para acosar al jugador con balón de manera que le reduzca las posibilidades de asociación y que acelere el juego del oponente reduciendo el espacio-tiempo del rival con *pressing* constante.
- Capacidad para dar continuidad a la recuperación, estando cerca de los compañeros que recuperen cuando se ve superado con ayudas permanentes.

- Capacidad para identificar zonas intermedias desde las cuales puede seguir involucrado en la recuperación, ya sea para activar la intención de recuperar si el balón vuelve a su zona o ser una posible asociación si el equipo recupera el balón.

3.1.5. El *scout*: intuición o método

La dualidad intuición-método no hace referencia a conceptos contrarios. Ambos son procesos con fundamento científico, aunque de diferente naturaleza, y ambos son necesarios para el trabajo del *scout*. Su aplicación conjunta y su complementariedad aumentan la eficacia del trabajo del *scout*.

El *scout* aplica un método de trabajo. El método es un conjunto ordenado de reglas y procedimientos que se siguen con un orden concreto y de manera planificada, y que son necesarios seguir para el correcto funcionamiento del todo el proceso.

Por ejemplo, seguir el método, para el *scout*, es desarrollar a través de minuciosas anotaciones o estadísticas, como hemos visto en el primer módulo, y que aportan una valoración del jugador de una forma más metódica.

También se utiliza, en el trabajo del *scout*, la intuición. La intuición es un proceso cognitivo, por el que una persona es capaz de analizar lo

que se está viendo y compararlo con nuestra base de datos memorizada, donde conviven contenidos provenientes tanto de la experiencia como por cualquier otra vía de aprendizaje. Es como una memoria rápida por la cual se accede de forma veloz a una información previa y se procesa a alta celeridad, dando una apariencia de que se comprenden las cosas sin aparente proceso de razonamiento.

La intuición nos sirve, por ejemplo, para valorar parámetros de un jugador cuando se le observa en un escenario en el que los datos objetivos del método seguramente no sean aplicables o no lo sean suficientemente. En este sentido, la intuición en la toma de decisiones del *scout* podría parecer como un proceso irreflexivo, pero nos da una información que tiene fundamento.

En definitiva, para el *scout* lo mejor sería la convivencia constante de ambas, debido a que si a nuestra intuición basada en las experiencias previas y en el aprendizaje, le añadimos la parte objetiva del método, las futuras decisiones que tome el *scout* para realizar informes de valoración del jugador, pueden tener un menor riesgo y un mayor grado de acierto y, por tanto, de fiabilidad.

Conclusiones

En el tercer módulo, se pretende que el *scout* adquiriera los máximos conocimientos objetivos para la detección del talento. Se comienza

explicando lo que supone la observación, para posteriormente enumerar los diferentes aspectos destacados que se deben utilizar para la anotación y observación del jugador.

En relación con la observación, se profundiza en los aspectos condicionales y físicos del jugador para posteriormente enumerar los técnicos y tácticos, y finalizando por los aspectos psicológicos y emocionales. También, se habla sobre la recopilación, si es posible, de otros datos del contexto personal y deportivo del jugador que puedan aportar información complementaria. Todos estos aspectos deben servir al *scout* para poder emitir unas conclusiones que le sirvan para emitir un posterior informe. Se han mostrado dos ejemplos de plantillas que debe utilizar el *scout* en los partidos a observar.

Se han citado diversos ejemplos de elementos generales que se considera que pueden tener todos los jugadores que sean susceptibles de ser observados, para posteriormente profundizar en los aspectos más específicos de cada posición que pueda desarrollar un jugador en el terreno de juego desde la portería hasta la delantera pasando por los centrales, los laterales y los medios. Se han diferenciado dos momentos en cada posición dependiendo de si se está en disposición del balón o no.

En la parte final, se ha debatido acerca de si el *scout* debe guiarse por la intuición o por el método. Se ha podido diferenciar que la intuición se basa en la experiencia y el aprendizaje, mientras que el método se

basa más en la recogida directa de datos objetivos basándonos en una planificación previa. Ambos son útiles y su uso conjunto mejora la calidad y la fiabilidad de la valoración.

En el próximo módulo (Módulo 4), el *scout* conocerá las competencias necesarias para la recogida de datos y la valoración de la observación del jugador a través de lo aprendido en este módulo.

CONTINUAR