

# MÓDULO 3. Valoración y método de análisis



☰ [Introducción](#)

☰ [Referencias](#)

☰ [Descarga](#)

# Introducción

---

## 3.1 Valoración del jugador: criterios según etapa

Tal y como se mencionó en el módulo 2, debes de establecer un **método de valoración del jugador** en el que puedas apuntar sus capacidades actuales, su evolución, pasando por las diferentes etapas, y su proyección en un futuro. Pasado, presente y futuro te marcarán una línea en el tiempo en las cualidades y capacidades del jugador. La obtención de información acerca del jugador y los parámetros a valorar, te servirán para obtener un análisis exhaustivo de su rendimiento.

También deberás contar con un método que sea adaptable a cualquier circunstancia. En el mismo módulo 2 se mencionó lo importante de crear un sistema de valoración que se pueda adaptar a cualquier jugador, independientemente de su edad, desarrollo, demarcación, habilidades, etc. También es muy importante que compares al mismo jugador en diferentes etapas para conocer su grado de desarrollo de sus capacidades y cualidades. En el contexto de la observación y

puntuación del deportista, debes intentar ser lo más racional posible, dentro de una inevitable subjetividad, que puede provocar que la opinión entre varios scouts sobre un mismo jugador difiera entre unos y otros. Por ello, en las bases del sistema de valoración debes ajustarte a un análisis objetivo, aunque no debes desechar la llamada "intuición" del *scout*.

El objetivo de la valoración es informar si un jugador es apto o no para el objetivo marcado, es decir, si cumple los parámetros necesarios que buscas.

En el aspecto positivo, es decir, si el jugador es apto, debes generar los argumentos necesarios para soportar nuestra valoración. Además de sus capacidades físicas, técnicas, tácticas y psicológicas, debes valorar su capacidad de adaptación y sus posibilidades de acuerdo con los objetivos marcados.

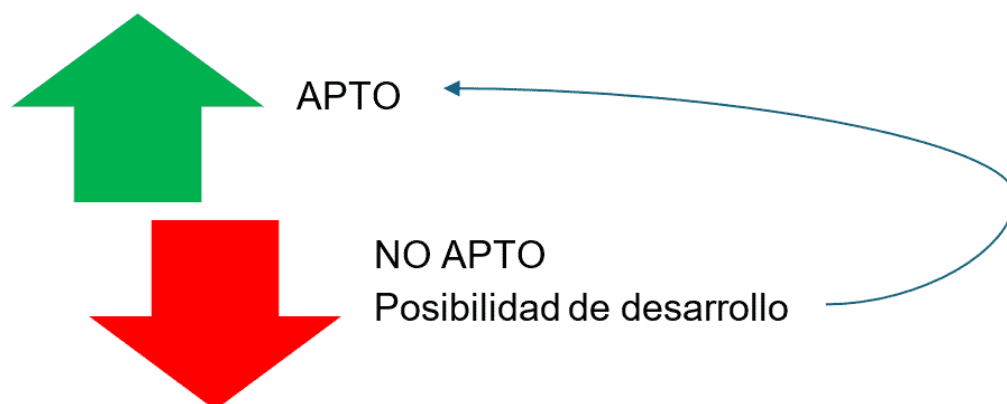
Por el contrario, si la valoración es negativa, debes considerar si el jugador tiene margen de mejora o puede tener una evolución positiva, o si carece de capacidades para ser seleccionado.

Evidentemente, la valoración será mucho más fiable y determinante cuanto más cerca esté el jugador de la etapa profesional. En la etapa de iniciación o en la de formación, el jugador aún tiene mucho margen de mejora y aunque no destaque, puede evolucionar positivamente y convertirse en un jugador seleccionable.

La etapa de futuro es la más determinante y es donde se filtran las características de todos los jugadores. Es en este momento donde el jugador desarrolla sus capacidades, evoluciona las ya existentes o genera recursos en los que compite a un buen nivel.

Toda la información recogida por el scout le ayudará a tomar una decisión y valorar al jugador de forma óptima y argumentada.

### Figura 1. Decisión



Fuente: elaboración propia.

---

Básicamente, y sin entrar en matices, la valoración de un *scout* sobre un jugador tiene tres niveles posibles:

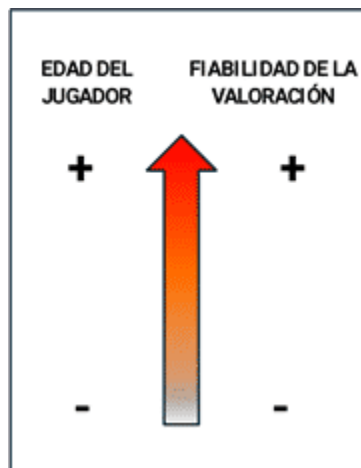
1. **El jugador es apto.** Tiene, en un grado óptimo, las capacidades que se han marcado como objetivo, por lo que, en opinión del *scout*,

formar parte de la lista de jugadores susceptibles de incorporarse.

2. **El jugador no es apto, pero su evolución será positiva.** No posee todas las capacidades que se han marcado como objetivo, o no las tiene al nivel deseado, pero está cerca, y se le detecta margen de mejora, por lo que su posible incorporación sería una apuesta, con riesgo, pero con perspectivas de éxito.
3. **El jugador no tiene capacidades para ser seleccionado.** No tiene las capacidades que se han marcado como objetivo, y además está lejos de alcanzarlas al nivel requerido en un plazo razonable.

Existe una relación directamente proporcional entre la edad del futbolista que se valora, y la fiabilidad de la valoración. En edades jóvenes, el margen de error se amplía por la incertidumbre en la evolución de algunas capacidades. Es a partir de los 15 años cuando muchas de las capacidades se estabilizan y, por lo tanto, la valoración del jugador es significativamente más confiable. Claro está, esperar a esa edad conlleva el riesgo de perder opciones en el caso de que otros clubes estén interesados en el jugador.

## **Figura 2. Valoración**



Fuente: elaboración propia.

---

### 3.2 Análisis de mercado: control y gestión según necesidades

Las necesidades u objetivos que determinan al *scout* su búsqueda de talento, son de suma importancia. El *scout* es responsable del control y seguimiento de un abanico de futbolistas que compiten dentro de su área de responsabilidad (edad, zona geográfica, etc.). Es lo que se conoce como su "mercado", su zona de influencia. Una vez el *scout* recibe por parte del club (o entidad que pague al *scout*) los parámetros que deben cumplir los jugadores susceptibles de incorporarse, los que conformarían las necesidades del club, el *scout* es responsable de segmentar ese mercado y filtrar el grupo de jugadores que cumplirían el perfil solicitado (demarkación, edad, características como futbolista...). Y, sobre ellos, aplicar un seguimiento preferente del cual saldrían los nombres a proponer.

Es obligación del *scout* tener esa información disponible, archivada y registrada para acceder a ella con inmediatez. Con todo ello, podrá ofrecer ágilmente los posibles nombres que encajen en los requerimientos que, de manera general, o de manera puntual, puedan solicitarle.

Como se afirmó en otras lecturas de este curso, la labor del *scout* no es solo ir a los campos de fútbol a ver partidos sin más, sino que requiere una organización previa, una recopilación y organización de los datos, para dotar de eficacia a la observación de partidos.

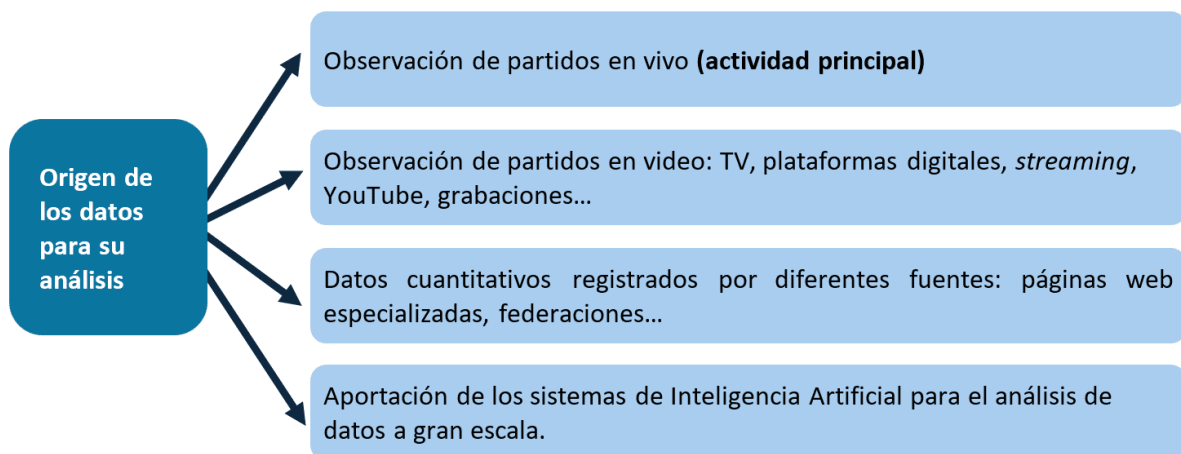
Toda la información que tengas en tu base de datos hará mucho más fácil determinar los jugadores más afines a la búsqueda y filtrarlos hasta encontrar al jugador ideal para tus intereses.

Gracias a ese conocimiento profundo de la información de su zona, el *scout* es vital a la hora de buscar la solución a las necesidades del club: conocer las categorías, las competiciones, los jugadores que participan en categorías superiores a su edad, selecciones regionales, nacionales, máximos goleadores... son aspectos que ayudan a gestionar la información y controlar el mercado de jugadores. El amplio conocimiento del *scout* será clave a la hora de seleccionar jugadores, ya que tendrá información actualizada del jugador, conocerá su pasado y podrá valorar su rendimiento a futuro.

### 3.3 Métodos de análisis

Una vez organizada la información, la manera de analizar el rendimiento del futbolista es la parte central del trabajo del *scout*.

**Figura 3. Origen de los datos**



Fuente: elaboración propia.

Además de su rendimiento deportivo, es bueno tener información complementaria. Toda la información que se obtenga del jugador es válida, tanto de su vida personal, familia, amigos, equipo, estudios, como de su faceta deportiva, en entrenamientos y en partidos de competición. Con todo, y aunque esa información tiene aplicación, no se debe caer en el error de sobredimensionarla. La información verdaderamente relevante, la que nos interesa, y la que es realmente

útil para hacer una valoración fiable y para que los departamentos competentes puedan tomar una decisión con respecto al jugador, es la información estrictamente deportiva y que se puede observar; es decir, lo que el jugador es capaz de hacer en el campo de fútbol y todo aquello que se pueda inferir de esa observación.

En la observación de los partidos se plantean diferentes fases. Si te encuentras en la fase de trabajo en la que haces un seguimiento específico de un futbolista para conocerlo a fondo, deberás llegar al partido con antelación (30-40 minutos), siempre que sea posible. Su comportamiento previo al partido te aporta una primera impresión: la concentración que se observa, la madurez que transmite, etc. Esas rutinas previas te ayudarán a valorar su grado de madurez y profesionalismo. El calentamiento te dará información sobre su preparación para la competición y su preocupación por su aspecto físico previo al partido, entre otros factores. La competición en sí misma será la parte más importante de la observación, el partido y su rendimiento durante el transcurso del mismo, primera parte, segunda parte, fase ofensiva, fase defensiva, su rendimiento y las oscilaciones del mismo, la intensidad de su juego y los altibajos que se le detecten. Por último, cuando el partido finaliza, verás cómo el jugador valora el resultado, sus emociones y su forma de actuar.

Cabe aclarar que la información recogida por un *scout* antes de ver a un jugador no debe de influenciar en la observación del mismo. Rara vez verás un jugador completamente "a ciegas", normalmente se

recibe previamente alguna información directa o indirecta, más extensa o más reducida, de mayor o menor profundidad, pero siempre habrás recibido algún dato que podría condicionar tu observación si no observas al jugador empezando “desde cero”. Además, debes tener en cuenta que, en muchos casos, la información que recibe un *scout* está, en un buen número de veces, “contaminada” o condicionada por otros intereses.

Podrás realizar la observación en vivo o a través de plataformas digitales, en directo o en diferido. Además, deberás estar atento a la inclusión de la inteligencia artificial en el modo de identificar a los posibles talentos a través de algoritmos de búsqueda según perfiles.

### **3.3.1 En vivo: en directo**

La forma más tradicional y efectiva de comprobar las características de un jugador es observarlo en vivo y en directo. Seguramente será la forma más costosa en cuanto a dedicación de tiempo y recursos económicos (desplazamiento, alojamiento, etc....), pero sin duda es la más efectiva.

El observar al jugador de forma natural te permite seguirlo durante toda su participación, cuando tiene el balón y cuando no lo tiene, por

lo que podrás valorar aspectos técnicos y tácticos que, de otra forma, son muy difícil de advertir.

**Tabla 1. Observación**

Observación en vivo	
Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la forma más tradicional y efectiva.</li><li>• Nos permite seguir al jugador durante toda su participación, cuando tiene el balón y cuando no lo tiene, pudiendo valorar aspectos técnicos y tácticos que de otra forma sería muy difícil.</li><li>• Visualización del calentamiento del jugador.</li><li>• Visualizar sus comportamientos con compañeros, rivales, árbitro, entrenadores, etc.</li><li>• Visualización del jugador en caso que no haya vídeo. No de todos los partidos hay vídeo. Esto suele pasar en categorías formativas o categorías semiprofesionales o amateurs.</li><li>• Mejor visualización del jugador. Al final, si tienes un buen sitio, desde el campo se ve mejor, y te permite en caso que puedas cambiarte de banda en la media parte para verlo más de cerca.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la forma más costosa (desplazamientos, alojamientos...).</li><li>• Es menos productivo y eficiente que en el <i>scouting</i> en video, ya que en vídeo puedes avanzar los momentos que no interesan, puedes ver varios partidos sin perder tiempo en el desplazamiento, etc.</li><li>• Puedes hacer un desplazamiento para nada, si no juega el jugador que vas a ver, se suspende el partido, problemas por la meteorología, etc.</li></ul>

Es posible determinar los siguientes aspectos a tener en cuenta en la observación en directo:

- Posición y ubicación ideal.
- Tiempo de observación.
- Aspectos generales.
- Aspectos individuales.

La **posición ideal** para observar un partido en vivo sería en la parte central del terreno de juego y elevado unos 10 metros. De esta manera, podrás observar desde un punto de vista general todos los aspectos del juego y de los jugadores.

El **tiempo de observación** es algo muy particular de cada *scout*, pero, como se mencionó antes, lo ideal es estar 30 minutos antes del inicio del partido para estudiar la alineación, ver el calentamiento y situarte en el campo. Lo más habitual es permanecer la totalidad del tiempo de desarrollo del juego hasta que el árbitro señale el final del partido e incluso esperar hasta que los jugadores abandonen el terreno de juego.

Los **aspectos generales** que se pueden observar de manera directa son: el sistema de juego utilizado, la adaptación al terreno de juego, la cooperación del equipo en resultado a favor o en contra, la influencia de la afición en el juego del equipo y la interrelación entre los jugadores. Todos estos aspectos son globales, de equipo, y nos ayudarán a establecer un entorno donde el jugador desarrolla sus capacidades individuales.

Entre los **aspectos individuales** que se observan en directo, además de los ya indicados físicos, técnicos, tácticos y psicológicos, destacan aquellos en los que el jugador no participa con el balón. La forma de desarrollar el juego sin balón es un factor muy importante para el *scout*, ya que permite valorar al jugador fuera del contacto con el balón. En determinadas posiciones, las vigilancias, los desmarques, la apertura de espacios para otros compañeros, las basculaciones, entre otros, son aspectos muy valorados y a tener en cuenta. Evidentemente, el elemento fundamental es valorar al jugador con el balón. En la observación en directo, podrás ver todo el contexto donde se desarrolla la acción y nos hace interpretar si la acción es acertada o no.

#### **Figura 4. Observación directa**

Posición y ubicación ideal	Tiempo de observación	Aspectos generales	Aspectos Individuales
Centrado 10 metros sobre el terreno de juego	30 minutos antes del partido Totalidad del tiempo de juego	Sistema de Juego Adaptación Cooperación Interrelación jugadores Influencia externa	Juego sin balón Juego con balón

Fuente: elaboración propia.

El factor contexto es un aspecto a tener en cuenta en la observación, ya que el desarrollo del juego de un jugador puede verse influenciado por aspectos que solo en una observación en directo pueden valorarse.

### 3.3.2 Plataformas digitales. En directo o en diferido

Actualmente, en el mundo del fútbol, se dispone de videos de partidos de todas las categorías, países y competiciones. La información es muy amplia y permite la búsqueda de jugadores en cualquier parte del mundo. Esta forma de visualizar partidos se encuentra más en la fase de competición o futuro, aunque ya empieza a aparecer en las etapas de formación e iniciación.

El aspecto más positivo de esta forma de observación es la posibilidad de repetir las acciones, segmentar las acciones más interesantes y la

capacidad de observar muchos partidos en poco periodo de tiempo sin tener que desplazarte.

Dentro de este modo de visualización se entiende a la observación de partidos en directo, en diferido, por *streaming* y en plataformas de video análisis.

La visualización de partidos en directo, en diferido y por *streaming* te permite seguir el desarrollo del jugador en un partido, volver a verlo, repetir las acciones más interesantes y realizar cortes de video para incluirlos en los informes. Aunque se pierde información de contexto respecto a la observación en vivo, se gana la posibilidad de repetir las acciones y de observar acciones que, en directo, se te hubieran pasado por alto.

Las plataformas de video análisis son otra forma de observar los partidos o una manera complementaria de verlos que nos ayuda a organizar la información que se desarrolla en un partido de fútbol. Permiten segmentar por posición, jugador, distancia recorrida, ver un planograma del recorrido de un jugador, superponer distintas acciones, ver puntos de remate dentro del área, etc., tantas opciones como posibilidades de realización de acciones. Estas plataformas te aportan datos objetivos, que puedes medir y que puedes incluir en los informes para argumentar las acciones realizadas y que te pueden ayudar a valorar el potencial del jugador.

**Tabla 1. Observación en grabaciones de video**

Observación en grabaciones de video	
Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite seleccionar acciones y verlas repetidas veces, segmentarlas, aislarlas, etc.</li> <li>• Permite realizar cortes de video de las acciones que nos interesan.</li> <li>• Permite ver muchos partidos en menor periodo de tiempo sin tener que desplazarte. Ser más productivo y eficiente.</li> <li>• En los casos que es difícil desplazarse al campo de fútbol o que coincidan varios partidos, la observación en video facilitará al <i>scout</i> tener más información.</li> <li>• El <i>scout</i>, además, podrá añadir imágenes de video a sus informes escritos para que la persona que tiene que ver el jugador se haga una idea concreta de lo que han querido detallar en el informe.</li> <li>• Puede servir para filtrar volumen de observación, y decidir si interesa verlo en vivo o no.</li> <li>• Menor coste para el club. Al poder visualizar partidos en video, será posible reducir costes de desplazamiento o viaje al club, lo que hace un <i>scouting</i> más económico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pierde información del contexto.</li> <li>• Se pierden detalles específicos, sobre todo, de juego sin balón.</li> <li>• Se pierden detalles específicos de la actitud del jugador y de sus reacciones frente a las diferentes situaciones de juego.</li> <li>• No se puede ver el calentamiento.</li> <li>• Dependes de la grabación: si se incluyen repeticiones, si se hace <i>zoom</i> y no se ve al jugador, etc.</li> <li>• Baja cantidad de partidos accesibles en el fútbol formativo.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

---

**Figura 5. Ejemplo de grabación**



Fuente: NacSport, s.f., <https://n9.cl/66p94>.

---

El uso de inteligencia artificial en el mundo del *scout* está empezando a dar pasos que provienen de otros deportes como el fútbol americano, el baloncesto o el béisbol. Poco a poco se generan recursos de imágenes e información que, contrastadas, serán capaces de informarnos en segundos de jugadores que encajen en nuestra búsqueda, aunque siempre quedará el valor subjetivo del *scout*. La inteligencia artificial será una herramienta muy útil para el *scout*, ya que le ayudará en el desarrollo de su trabajo, desde la organización y búsqueda de partidos interesantes a observar hasta la comparativa

de datos objetivos entre dos jugadores que sean muy similares. Sin duda será un avance que agilizará el proceso de la información y la toma de decisiones.

### **3.3.3 Comparación de métodos actuales**

Todos los métodos de visualización son válidos, siempre que el *scout* obtenga de ellos información válida para valorar al jugador. Evidentemente, la suma de varios sistemas dará mayor fiabilidad a la hora de valorar. Si a un jugador lo ves en directo y después ese partido lo observas a través de una plataforma en diferido con una aplicación de videoanálisis, tendrás una información mucho más completa que si haces una única observación.

La mayor diferencia entre el sistema de observación en directo y en diferido se encuentra en el contexto y el entorno del partido. Resulta mucho más fiable y objetiva la observación en diferido, donde los detalles no se escapan si el encuentro está bien grabado. Pero la observación en directo te permite reparar en otras sensaciones, ves aspectos que se pierden en las grabaciones, porque estas están focalizadas en el juego y, principalmente, donde está el balón. Si hicieras un estudio de la observación de un jugador sub 18 en directo o en diferido, descubrirías que, en directo, ves al jugador 90 minutos y

en diferido no más de 30 minutos y si se trata de posiciones como el portero, mucho menos.

**Figura 6. Directo o diferido**



Fuente: elaboración propia.

De una forma racional y lógica, la observación en diferido brinda información objetiva que tendrás que contrastar con la observación

en vivo. Por ello es importante la observación en ambos sistemas, aunque para tener una valoración fiable será necesario que observes al jugador en directo.

**CONTINUAR**

## Referencias

---

**NacSport** (s.f.). *Videoanálisis en constante evolución*. NacSport.  
<https://www.nacsport.com/index.php?lc=es-es>.

CONTINUAR

# Descarga

---



**modulo-3-valoracion-y-metodo-de-analisis-Rjj91dIt.pdf**

1022.2 KB

