

MÓDULO 4. Detección de talento



☰ [Introducción](#)

☰ [Descarga](#)

Introducción

4.1. La captación en el fútbol base: organización y gestión

La captación o búsqueda de talento es una de las áreas que más importancia ha adquirido en los últimos años y se ha desarrollado como una parte estratégica dentro del mundo del deporte. La selección de estos jugadores es el objetivo principal del área de *scouting*.

La labor del *scout* no solo se desarrolla en los clubes, sino también en otros ámbitos, como en las empresas de representación de jugadores, selecciones nacionales, marcas deportivas u otros. Este apartado se centra en la actividad a desarrollar en los clubes de fútbol.

En el organigrama de los clubes, el área de *scouting* suele estar incluida como un departamento que depende, o bien de la dirección deportiva, o bien de la secretaria técnica, o de ambas. Su labor principal es la de aportar información para que la secretaría técnica o

dirección deportiva tomen la decisión de incorporar o no a determinados jugadores, según los criterios marcados. Estos criterios pueden ser el tipo de jugador, demarcación, edad, cualidades físicas, técnicas, tácticas, hasta las condiciones contractuales. También depende del club, el departamento de *scouting* es el que se encarga de las altas y las bajas de jugadores, teniendo poder de decisión.

El criterio debe de ser claro, y aunque la valoración que se genere es subjetiva, tiene que estar basada en datos obtenidos a través de la investigación y el seguimiento (visualización) del deportista.

El área de *scouting* puede ser más básica o más compleja de acuerdo al ámbito o círculo de búsqueda de talento. Dentro de esta estructura, los *scouts* pueden estar organizados por zonas geográficas, por edades, por categorías o por otros aspectos.

Por zonas geográficas, o radio de acción, se pueden clasificar en locales, regionales, nacionales, internacionales o globales.

Figura 1. Clasificación por zonas geográficas



Fuente: elaboración propia.

Si la clasificación es por edades, el seguimiento se organiza en función de determinados intervalos de edad.

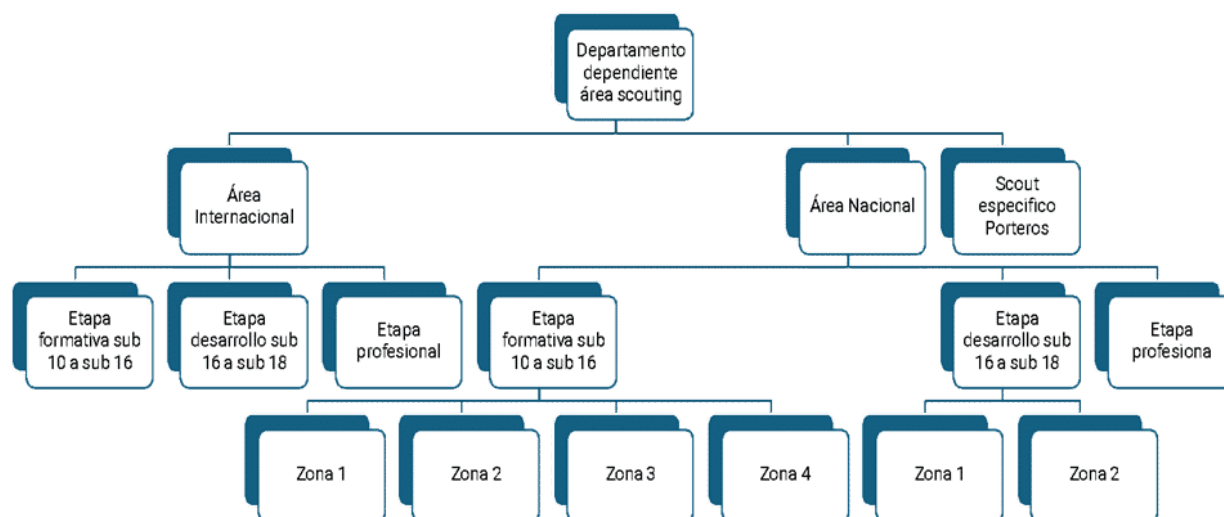
En cuanto a la organización a través de categorías, el *scout* sería el responsable de determinadas categorías, por ejemplo sub 18. En este caso, el *scout* aportaría toda la información referente a esa categoría dentro del ámbito geográfico que le hayan marcado.

Otra formas de organizar a los *scouts* dentro de un organigrama podría ser por afinidad, persona que tiene o ha tenido especial relación con un club o grupo de jugadores, por clubes, realizar un seguimiento de

unos clubes determinados, y otras formas de organización que siempre indiquen al *scout* cuál es el ámbito de su trabajo.

De cualquier manera, cualesquiera que sean los criterios de organización del grupo de *scouts*, cada uno de ellos debe tener claras sus competencias y sus limitaciones, y cada uno debe asumir la responsabilidad de cubrir el ámbito que le hayan asignado.

Figura 2. Organización del departamento de *scouting*

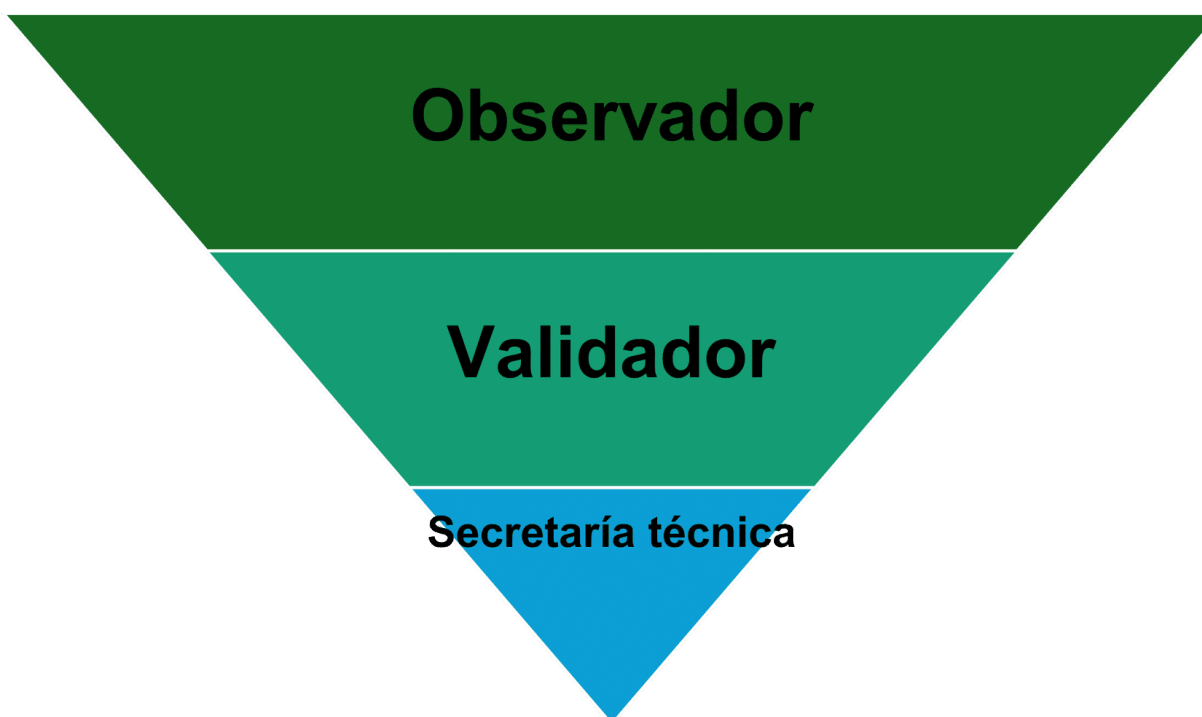


Fuente: elaboración propia.

En una estructura simple en la que se considera que, por ejemplo, el departamento de *scouting* lo formen de 1-5 personas, la información fluye de forma directa entre los departamentos que se encuentren dentro del club.

La estructura compleja, formada por más de 5 scouts, debe de tener un organigrama claro para trasladar la información a través de diversos filtros. Estos filtros recogerán toda la información y valorarán si los datos aportados por el observador se adaptan a las necesidades u objetivos marcados por el club.

Figura 3. Gráfico de embudo de procesamiento de la información área de *scouting*



Fuente: elaboración propia.

Toda la información recogida deberá ser tratada de forma sistemática, ya bien sea de una forma tradicional o simple, o de una forma más

profesional. Desde que el observador identifica a un jugador, hasta que ese jugador es seleccionado, la información pasa por varios canales. Esa información se puede trasladar mediante reuniones entre los diferentes departamentos, o mediante el envío de informes. Esta última es la manera más tradicional o simple. También se pueden usar *softwares* o intranets de almacenamiento de la información, que permiten un mayor control, filtrado de la información, y cuyo acceso a ella se puede controlar por niveles jerárquicos. Este último se utiliza, sobre todo, en las estructuras complejas donde existe mucha información y debe de ser identificada y segmentada de la forma más eficiente posible.

4.2. Fases del proceso de detección

El proceso de detección de talento por parte del scout es una tarea que precisa de una planificación, un método de análisis y una evaluación de la observación. La búsqueda del talento requiere, sobre todo, de métodos. En paralelo, la experiencia que acumules te permitirá una mayor eficiencia en el trabajo.

Como en toda actividad, de forma complementaria y excepcional al método, en algunas ocasiones el factor casualidad influye en la labor del scout. Muchas veces la presencia o no de manera casual en un

determinado partido o campeonato, hace que se observe a un jugador sin esperarlo o sin tenerlo previsto.

Por mencionar casos más anecdóticos y, por tanto, excepcionales, a veces se observan talentos en las circunstancias más inverosímiles, como en vacaciones de manera casual, o viendo un partido amistoso o entre familiares, o te encuentras con un jugador diferencial sin planificarlo. Anécdotas hay muchas, pero son excepciones, la verdad es que el trabajo del *scout* no se debe dejar a la improvisación o a la casualidad, sino que debe haber un método claro de trabajo, con sentido común, bien estudiado y planificado.

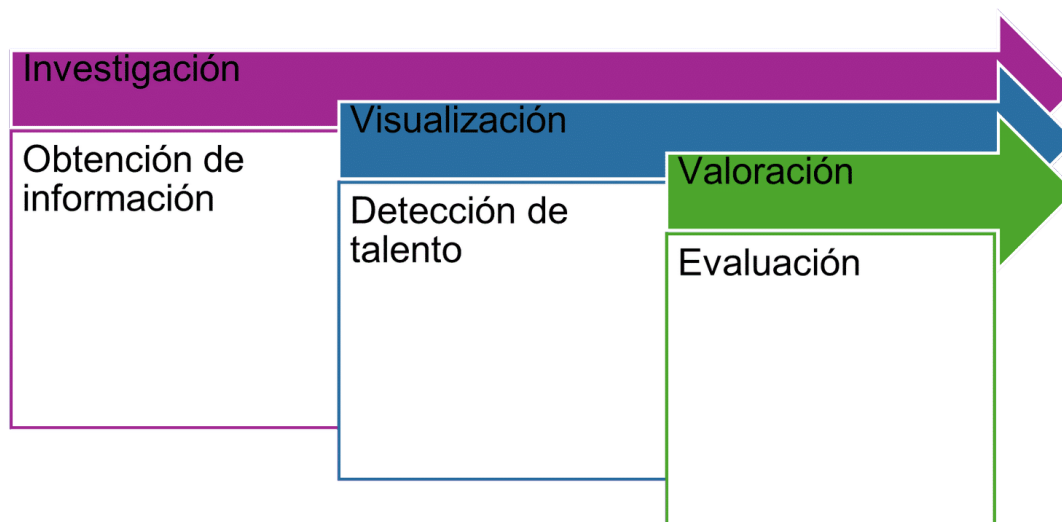
Se definen las tres fases del proceso de detección de la siguiente manera:

1. Investigación, planificación y estrategia para la búsqueda de talento.
2. Visualización, formas o maneras de detectar el valor diferencial del jugador.
3. Valoración, evaluación y comparativa del deportista observado.

El *scout* debe ser metódico y organizado, y aplicar la inteligencia para obtener la información, organizar los datos recogidos y valorarlos para plasmar sus conclusiones en un informe que colabore con la toma de decisiones sobre ese jugador.

En este módulo se abordará la **investigación y la preparación para la visualización**.

Figura 4. Investigación, visualización y valoración



Fuente: elaboración propia.

4.2.1 investigación

La obtención de información o investigación, es una de las partes fundamentales del trabajo del *scout*. Desde el inicio de temporada, el *scout* debe recoger numerosa información que a lo largo de la temporada le ayudará en el seguimiento e incluso en la valoración del jugador.

Dentro de esta fase de investigación se pueden diferenciar numerosos canales desde los cuales encontrar información relevante, clasificándolos en:

- **Histórico.** Información relativa al jugador de otras temporadas pasadas.
- **Estadísticas.** Datos objetivos sobre el jugador.
- **Medios de comunicación.** Noticias relacionadas.
- **Entorno del jugador.** Familiares, amigos, compañeros que pueden darnos a conocer datos más personales.
- **Clubes.** Nos aportan datos más específicos sobre sus aptitudes y actitudes.
- **Redes sociales.** Comentarios propios o de otros sobre el jugador.
- **Otros.** Aspectos que puedan ser interesantes para tener un concepto global del deportista.

Figura 5. Fuentes de información



Fuente: elaboración propia.

Evidentemente, el punto de partida es saber qué es lo que debes buscar: el objetivo. El objetivo nos marcará dónde, cómo y de qué forma obtener toda la información posible.

Por ejemplo, imagina que tienes que buscar un delantero centro del año 2005 y ese es tu objetivo.

Lo primero que deberías hacer sería buscar el histórico de todos los delanteros centro de esa generación y, a partir de ahí, evaluar sus estadísticas: partidos jugados, goles, amonestaciones, asistencias, etc. También deberías tener en cuenta lesiones, cambios de club,

regularidad durante las temporadas y categoría de competición en la que ha jugado.

Los medios de comunicación servirían para conocer las noticias relevantes sobre el jugador con comentarios subjetivos sobre su juego y evolución.

La información del entorno del jugador es muy importante, ya que compañeros, técnicos, rivales o conocidos podrán aportarnos datos que no aparecen ni en las estadísticas ni en la visualización de los partidos. Esta información permite conocer el interior del jugador, su entorno familiar, el comportamiento en otros ámbitos diferentes al fútbol, sus intereses y aficiones, su capacidad para estudiar, sus valores y su valoración genética. Esta última te puede dar información, sobre todo en etapas formativas, sobre su posible desarrollo físico.

Los clubes nos pueden dar información sobre el jugador, tanto aquellos clubes en los que ha desarrollado su actividad como en clubes rivales. El comportamiento, el compromiso con el club, la implicación dentro del equipo y el valor entre sus compañeros son aspectos para valorar en la búsqueda de información.

Las redes sociales nos ofrecen información subjetiva y objetiva que siempre hay que contrastar. Aquí encontrarás datos y opiniones sobre

los jugadores que necesitas, pero también la forma de expresarse, aficiones e intereses del propio jugador a seleccionar.

Estos son algunos de los canales donde se pueden obtener datos, pero hay otros muchos, desde los comentarios en la grada hasta la información que puedes intuir y que te mostrarán cómo se desenvuelven los jugadores en su entorno.

4.2 Visualización

La observación del jugador en competencia te facilitará información decisiva para valorarlo. Al comparar lo observado con los objetivos o criterios marcados en la búsqueda de un determinado perfil de futbolista, obtendrás una valoración actualizada y real.

La visualización-observación te permite captar datos sobre el jugador y así realizar un informe en el cual argumentar sus aspectos positivos y negativos que te harán determinar si la valoración es favorable.

4.2.1. Selección de partidos

La base de un observador es la planificación de partidos a observar, ya que encontrar el talento es como buscar una aguja en un pajar. Para ello, debes valorar cuál es tu objetivo y adecuar los partidos a observar al nivel de jugador que estás buscando.

Si buscas a los mejores jugadores de una determinada edad, identificarás las mejores competiciones en esa edad dentro de tu zona asignada. Por el contrario, si buscas un determinado perfil de futbolista, por ejemplo, un delantero centro, buscarás partidos en los que participen los máximos goleadores según la categoría.

La selección de partidos y la planificación están determinados por el objetivo que buscas. Se puede diferenciar en los siguientes tipos de selección de partidos según objetivos:

- Por categoría y edad.
- Por demarcación.
- Por competitividad.

Tabla 1. Categoría y edad

Categoría y edad	
Categoría y edad	- Según la edad y categoría en la que compiten.
Demarcación	- Porteros y defensas. Búsqueda de equipos menos goleados. - Delanteros. Búsqueda de equipos más goleadores.
Competitividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Partidos entre equipos situados cerca en la clasificación. ● Eliminatorias. ● Torneos.

Fuente: elaboración propia.

A la hora de planificar la observación de partidos debes tener en cuenta otros aspectos que, aunque parezcan complementarios, son importantes. Por ejemplo, los factores climatológicos (el exceso de frío o calor, la lluvia o el aire) puede condicionar el rendimiento del jugador a observar y también la percepción del *scout* que lo observa.

Otro factor importante es el terreno de juego. Los diferentes tipos de dimensiones y tipología de superficie también condicionan al jugador. Por ejemplo, un jugador rápido o potente será mejor verlo en un campo grande y con espacios que en un campo pequeño, o para ver a un defensa, si se quiere valorar su capacidad defensiva individual, será mejor verlo en un campo pequeño donde habrá más contacto.

Para la observación también es clave desde dónde observar. No es lo mismo estar en una grada de un estadio a un campo de fútbol donde debes de estar de pie detrás de una red. Por estos y otros motivos se

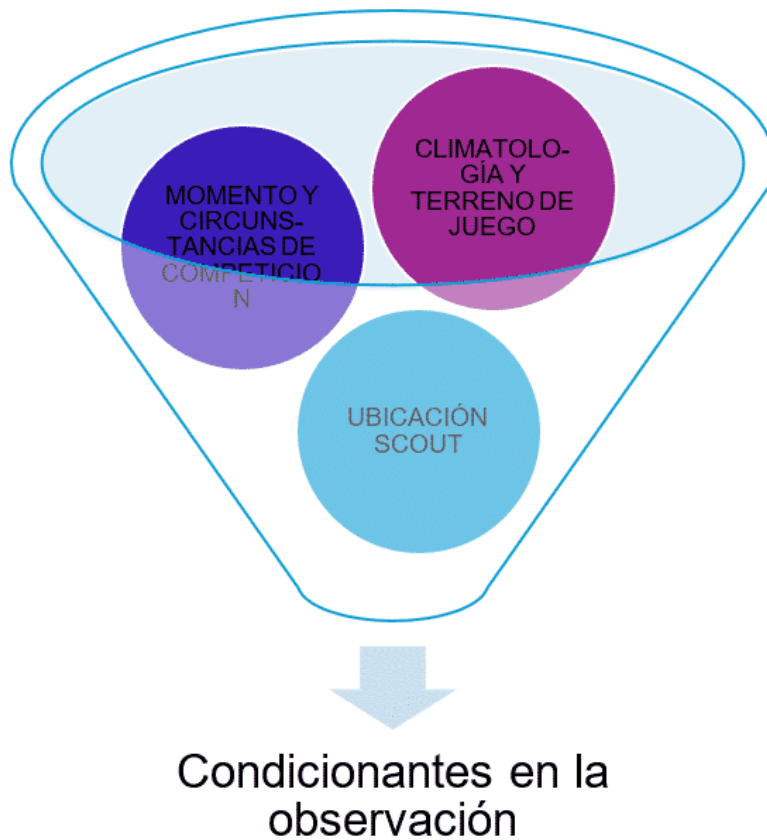
debe seleccionar muy bien cuándo y dónde observar obtener datos de la forma más efectiva posible.

En esta parte del proceso de detección del talento también se incluye la planificación y estrategia a seguir dentro de nuestra actividad.

En la visualización de partidos existe una diferencia a la hora de planificar los partidos según el momento en el que te encuentras. Cabe diferenciar entre la búsqueda de información global en una primera fase, es decir, búsqueda de cantidad de talento, y la búsqueda de información específica, es decir, búsqueda de calidad.

La calidad del talento la tendrás que buscar después de haber seleccionado a determinados jugadores en la primera fase. En este primer momento, deberás ver muchos partidos para identificar jugadores con las características buscadas. En la segunda fase, volverás a ver los jugadores seleccionados y realizarás valoraciones y comparaciones entre similares. Aquí, en esta segunda fase, tendrás que buscar partidos competitivos, donde el jugador se exija y se observen sus características plenas.

Figura 6. Factores que condicionan la observación



Fuente: elaboración propia.

En esta instancia cabe mencionar un aspecto a considerar a la hora de observar los partidos. ¿Observar los partidos solos o acompañados? Evidentemente, cuando estás solo viendo un partido, te encuentras mucho más concentrado y valorarás de forma individual de acuerdo con tu percepción y opinión. Si estás acompañado, la percepción y opinión serán diferentes dependiendo si es un compañero también *scout*, un técnico, un aficionado o un familiar. Un compañero *scout* o un técnico te puede dar otro punto de vista y hacerte ver una posición que tú no habrías pensado. Esta es una versión enriquecedora. Si el que te acompaña es un aficionado o familiar, la opinión o punto de

vista puede ser sesgada e influenciar de forma no objetiva tu valoración como *scout*.

Influyen muchos aspectos a la hora de seleccionar, planificar y observar partidos, pero lo más importante es adaptarlo al tipo de *scout* y al objetivo marcado.

4.2.2. Criterios de observación

Las características del *scout* también influyen a la hora de valorar a un jugador. Hay muchos tipos de *scout* y su formación y/o experiencia nos harán tener una visión más objetiva o subjetiva del jugador. Entre los tipos de *scout* se destacan:

- *Scout*-entrenador.
- *Scout*-analista.
- *Scout*-informador.

El *scout*-entrenador es el *scout* que tiene conocimientos y experiencia como entrenador. Este tipo de *scout* dará un punto de vista técnico, desde su punto de vista como entrenador, teniendo especial intuición en la forma en la que el jugador se va a adaptar a un sistema de juego, a una posición o a un estilo de juego. También valorará la forma

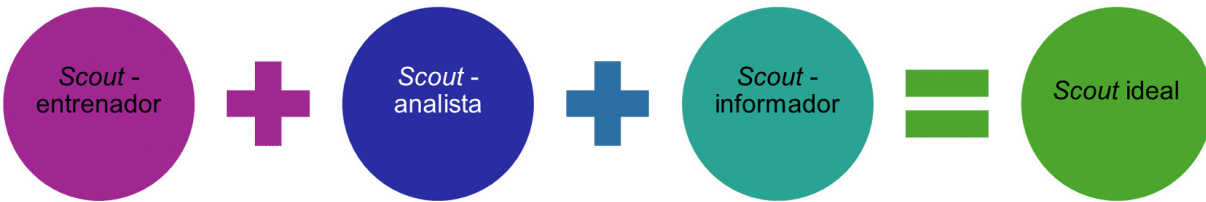
en la que el jugador puede desarrollarse y evolucionar sus aptitudes. Muchos clubes utilizan a los entrenadores para captar jugadores de acuerdo a las edades. También puede ser interesante enviar un entrenador del club a ver un jugador ya destacado y validado, para que nos dé una opinión más específica de la edad, que pueda comparar con los jugadores propios de la misma edad que él entrena, etc.

Otra tipología de observador es el scout-analista, que tiene capacidades de captación, análisis y evaluación de datos e información. Es un perfil muy objetivo y metódico que argumenta con datos sus valoraciones.

El *scout*-informador es aquel que tiene la virtud de tener información casi sin realizar labores de visualización. Puede darte la información de un jugador sin haberlo visto jugar, solo con la información de sus fuentes te da un perfil del jugador.

El *scout* ideal sería una unión de capacidades de los tres tipos de *scout* desarrollados, un *scout* técnico, objetivo e informador. Los tres puntos de vista aportan información valiosa y, si su opinión está debidamente equilibrada, ninguna de esas posibilidades de información o puntos de vista, debe ser descartada.

Figura 7. Scout ideal



Fuente: elaboración propia.

Después de ver los tipos de observador, se valoran los criterios a la hora de observar. Para ello debes definir aspectos claves a la hora de observar, de lo más global a lo más específico.

Lo primero que deberás tener en cuenta es la etapa en la que observas, ya que los aspectos a observar entre una etapa de iniciación y una etapa competitiva son muy diferentes.

Lo siguiente será comprender la situación del equipo en el que juega el futbolista a observar. La tipología de club, si es profesional o no, la categoría en la que juega, formación del entrenador o monitor que dirige el equipo. Situación clasificatoria, importancia de los objetivos del equipo en el partido, entre otros factores claves para tener una visión global del entorno en el que convive el deportista.

El momento del jugador también es clave para tener un criterio objetivo acerca del jugador. Salir de una lesión, jugar en una demarcación no habitual u otras situaciones similares pueden alterar nuestra valoración.

Estos y otros factores nos harán situarnos en un contexto, para desarrollar un informe y poder compararlo con otros jugadores de forma similar.

4.2.3. Aspectos cuantitativos y cualitativos

Una vez que tienes formado un criterio objetivo a la hora de observar según los aspectos vistos en el anterior apartado, debes valorar al jugador dentro de unos ítems comunes a todas las observaciones.

En la redacción de los informes por parte del *scout* se encuentran diferentes valoraciones más objetivas, con base en aspectos cuantitativos, y valoraciones más subjetivas, con base en aspectos cualitativos.

Como **aspectos cuantitativos** se consideran aquellos datos que son cuantificables, por ejemplo, goles, paradas, asistencias, faltas, etc. También los datos físicos del jugador como la estatura o el peso entran dentro de esta definición.

Como **aspectos cualitativos** se entienden aquellas habilidades y cualidades que no se pueden cuantificar, por ejemplo un jugador que hace buenos controles, es rápido, realiza desmarques de ruptura, etc. Para entender la diferencia entre uno y otro se realiza la siguiente

comparación: no es lo mismo hacer 20 pases que hacer pases buenos, pero si de esos 20 pases, 15 no han tenido ninguna intención ¿Qué se valorará más, que haya hecho 20 pases, que haya hecho buenos pases o que ha hecho 5 pases buenos?

Figura 8. Aspectos cuantitativos y cualitativos en fútbol

Aspectos cuantitativos	Aspectos cualitativos
Estatura	Velocidad
Peso	Fuerza
Paradas portero	Resistencia
Goles	Calidad técnica
Asistencias	Controles
Tarjetas	Pases
Faltas	Desmarques
Porcentaje de posesión de balón	Visión de juego
	Entradas
	Finalización

Fuente: elaboración propia.

Los aspectos cualitativos permiten contextualizar las acciones técnicas y tácticas dentro del juego y su rendimiento en un entorno competitivo. También permiten valorar la actitud del deportista frente a determinados retos que le aparecen en el desarrollo del partido.

Finalmente, y más importante, el scout debe de manejar aspectos cualitativos para identificar el talento, algo que sobrepasa a las estadísticas y a las bases de datos.

Complementar ambos aspectos te permitirá tener una valoración del deportista muy completa y ajustada a la realidad.

4.2.4. Las sensaciones y el ojo del *scout*: influencia de la cultura táctica del scout en la detección del jugador

El aspecto cualitativo que se mencionó en el anterior punto es uno de los valores más relevantes del *scout*. La intuición basada en experiencias anteriores, y las valoraciones cualitativas que surgen de él, son un aspecto importante del *scout*, para la identificación del talento.

En muchas ocasiones se ha hablado del ojo del *scout* cuando alguien recuerda los inicios de los jugadores profesionales de éxito. El jugador profesional recuerda aquel momento en el que alguien que iba a ver partidos de fútbol se fijó en él cuándo no era nadie. Le observó unas características diferentes a los demás y le destacó otorgándole una etiqueta de jugador con altas probabilidades de llegar a ser profesional. Esa sensación indescriptible para aquellos que llevan

muchos años de forma profesional en el mundo del fútbol hace que el *scout* tenga un valor indefinido.

¿Qué es lo que hace diferente al *scout*? Si lo piensas, se puede decir que son diferentes porque tienen la habilidad, el conocimiento y la experiencia para identificar capacidades en los jugadores que los proyectan hacia el fútbol profesional.

La intuición del *scout* se activa en muchos casos por detalles que observa en los jugadores, la velocidad, un control orientado, el movimiento innato sin balón, hay tantos aspectos que son innumerables y que cada *scout* guarda para él mismo como su tesoro máspreciado. El proceso intuitivo es un proceso cognitivo más, pero a una mayor velocidad que otros, en el que informaciones aprendidas y experimentadas se entrecruzan para dar un resultado final. Se trata de un proceso cognitivo de procesamiento de la información entre lo que observas y contenidos que ya están en tu repertorio de conocimiento.

La comparación de cualidades que se observan en un determinado jugador, con cualidades de jugadores que han llegado al fútbol profesional, es muy útil. Esa comparación se puede hacer al principio de forma consciente, pero tal a medida que se suman partidos observados y jugadores, esa comparación la harás casi sin prestarle atención, encontrarás similitudes o diferencias sobre la marcha, y eso te servirá para analizar. Este prisma se obtiene cuando el *scout* ha

recogido durante varios años información de muchos jugadores y puede comparar los ítems de un jugador profesional en etapa de iniciación con un jugador en etapa de iniciación. De esta manera, podrás apoyarte en esa comparativa para ayudarte a medir las posibilidades de éxito de la nueva promesa.

El *scout* es un ser humano y en su método de trabajo siempre hay un margen de error que es imposible desterrar. Además, valorar a un futbolista no es una ciencia exacta. La infalibilidad no existe, ni en este trabajo, ni en ninguno. La formación y la experiencia van sumando, y ayudan a que ese margen de error sea cada vez más reducido, pero difícilmente desaparecerá. Hay que asumirlo, aunque sin resignarse a ello, para ser conscientes de que cuanto más te formes y cuántos más jugadores veas, estarás mejor preparado y adquirirás más capacidades para aumentar el éxito en tu trabajo.

CONTINUAR

Descarga



modulo-4-deteccion-de-talento-_PEOYYG0.pdf

1.2 MB

