

# El análisis de la eficacia técnica del jugador de fútbol en competición

Licenciado en Ciencias de Actividad Física y Deporte

**Sergio Sucunza Rodríguez**  
[serispe@hotmail.com](mailto:serispe@hotmail.com)  
(España)

## Resumen

El fútbol actual demanda un estudio a fondo de aspectos que escapan en la mayoría de ocasiones a los ojos del entrenador.

Con estos estudios se pretende facilitar al entrenador su aportación para mejorar aspectos en los que sus jugadores no rinden al 100% de sus posibilidades.

En este trabajo, se construye una herramienta de observación y recogida de información para la evaluación de la técnica en competición. Se recogen datos tan importantes como la cantidad de pases realizados, recuperaciones de balón, interceptaciones, regates, y además de ello, podemos conocer en qué zonas del campo el jugador observado se ha mostrado más participativo.

Cada acción técnica analizada, tiene adjudicados unos criterios de eficacia, de forma que al final del análisis completo del partido, el entrenador sabrá en qué medida su jugador es eficaz realizando pases, tiros a puerta, asistencias de gol, etc.

Todo este entramado de datos se consigue con una base de datos hecha con el programa *Excel*, en el que gracias a la formulación de unas funciones algo complejas, se obtendrán a partir de una hoja de registro, todos los resultados totales, que aporten la información más interesante al entrenador.

**Palabras clave:** Fútbol. Observación. Evaluación.

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 82- Marzo de 2005

1 / 1

## 1. Descripción

El proyecto que se muestra a continuación trata sobre la confección de una herramienta de observación, que no sólo permite recoger información a cerca de acciones técnicas del jugador de fútbol, sino que también concede la oportunidad de analizar si el jugador es eficaz realizando esas acciones.

Es una base de datos que queda abierta a la utilización de cualquier entrenador de fútbol que esté interesado en analizar la técnica de sus jugadores en un partido de fútbol. Lo único que hace falta es entrenarse para dominar esta herramienta.

Asimismo, su utilización queda expuesta a aquellos deportes de equipo en los que exista un móvil, pues bastaría con la sustitución del sistema de categorías que posteriormente expondremos, por las categorías referentes a acciones técnicas del deporte que queramos analizar.

Tanto el deportista como los profesionales del deporte, viven hoy en día de los resultados en competición. Es por eso, que se pretenden obtener resultados que aporten al interesado en observar a un jugador de fútbol, eficacia en sus acciones, ya que de ello dependerá en gran parte su rendimiento deportivo, y si el resto de sus compañeros son igualmente eficaces cuando son poseedores del balón el rendimiento final del equipo será casi seguro, positivo.

## 2. Justificación

Los resultados que obtenemos del jugador que hayamos observado al finalizar el registro de las acciones técnicas que se produzcan durante un partido, nos van a facilitar a los entrenadores la planificación de los entrenamientos por objetivos. Servirá en principio, para mejorar aquellas deficiencias técnicas de nuestros jugadores analizados en competición cuando es poseedor del balón.

Uno de los motivos por los que se ha realizado este estudio era por saber qué eficacia tenía el jugador en la ejecución técnica de sus distintas conductas en posesión del balón. Debido a que actualmente a los deportistas y a los profesionales del deporte se les juzga por los resultados que cosechan, creo que resulta muy interesante poder saber en gran medida, con qué eficacia los jugadores de fútbol resuelven las distintas situaciones que se les presentan durante un partido cuando tienen la pelota en sus pies. De esta forma, podremos saber qué incidencia tienen estas estadísticas en el resultado final del partido, aunque ya se sabe que poco tiene que ver el rendimiento de un jugador en el rendimiento final del equipo en competición.

Otro objetivo a alcanzar es la detección de talentos deportivos (o "jugadores inteligentes") en este deporte. Por supuesto, que influyen muchos aspectos que determinan la calidad de un talento futbolístico (psicológicos, sociales, factores antropométricos, etc.) pero una buena valoración a cerca de sus acciones técnicas en las etapas iniciales del futbolista puede marcar el inicio de una futura estrella.

Existen variables determinantes, pero no hay pruebas o tests definitivos para definir la detección de talentos deportivos en deportes de oposición-cooperación.

Primero porque los tests objetivos de capacidades condicionales en nuestro caso no son determinantes, y las situaciones constantemente variables y abiertas precisan de una serie de habilidades perceptivas fundamentales (la competición real es actualmente el mejor test).

### 3. Metodología del proceso

La observación de los jugadores se realiza en formato audiovisual. Se trata por tanto, de una observación indirecta, que requiere la grabación en vídeo del partido completo, siguiendo especialmente al jugador que queremos analizar.

El sistema de categorías es tan amplio, que se hace casi imposible el registro de las acciones técnicas del jugador en directo.

La metodología observacional, requiere el cumplimiento de unos requisitos básicos, que son la espontaneidad del comportamiento, que éste tenga lugar en contextos naturales (dentro del ámbito del deporte y de la actividad física serían aquellos contextos donde se produce habitualmente la actividad, el terreno de juego o la cancha), que se trate de un estudio prioritariamente idiográfico (y no trate de analizar a un grupo de individuos, por la dificultad que ello conlleva), la elaboración de instrumentos ad hoc (construir sistemas de categorías que respondan a un doble ajuste con el marco teórico y con la realidad), y que se garantice una continuidad temporal.

El sistema de categorías está basado en el libro de la *Real Federación Española de Fútbol*. A pesar de que el libro, recoge una clasificación de técnica, diferenciando técnica individual y colectiva, el propósito de este proyecto es analizar el conjunto de acciones técnicas que existen en general.

El fútbol actual demanda diferentes aspectos técnicos que deben conocer y saber realizar, con un mínimo de eficacia, los jugadores en el aspecto técnico, entre otros los siguientes:

- Dominar con habilidad y destreza correctamente el balón.
- Controlar y orientar la eficacia de contacto y a diversas distancias.
- Tirar a gol con todas las superficies de contacto a diversas distancias y con diferentes ángulos.
- Driblar y fintar al oponente y no a uno mismo.
- Saber decidir la mejor solución a la jugada que se presente.
- Interpretar y recuperar el balón con eficacia.

- Tener un gran sentido de la anticipación, tanto en ataque como en defensa.

El objetivo final será lograr dominio técnico con oposición y en velocidad. De nada sirve un dominio técnico sin oposición, ya que no es la situación real que nos vamos a encontrar en una situación sociomotriz de cooperación-oposición.

El nivel de perfección técnica que alcanza un jugador durante un partido de fútbol, determina la clase del jugador, sobre todo, en controles, pases y tiros.

A la hora de establecer el sistema de categorías, nos hemos fijado en el conjunto de gestos técnicos existentes en el fútbol, cuando el jugador toma contacto con el balón, pues éste es nuestro objetivo de análisis.

## 4. El Instrumento de observación para la recogida de información, y su tratamiento

Estas son las cuatro fases que se han seguido para el proceso de tratamiento de la información registrada en la planilla de observación.

### 1. Correcta delimitación de las conductas y situación de observación

La acotación del objeto de estudio y una delimitación precisa de su contenido determinan en gran medida el éxito del estudio y facilitan la toma de decisiones. Resulta obvio que se precisa delimitar cuidadosamente la actividad, el período de tiempo que interesa, el individuo sobre el que se trabaja, y el contexto situacional. Toda la planificación y diseño del estudio no sólo mejoran sensiblemente al disponer de esta información, sino que ésta se revela como absolutamente necesaria para adecuar la serie de pasos específicos del procedimiento al contenido.

La validez que tiene esta herramienta de trabajo, hace que se pueda utilizar en diversos ámbitos de la evaluación de la técnica del futbolista. Por ejemplo, la comparación entre dos futbolistas del mismo equipo, de diferentes categorías o niveles, de diferente edad, etc.

### 2. Recogida y optimización de datos

Es necesario simplificar la recogida de información a través de una codificación mediante abreviaturas, de todas las categorías previamente definidas.

La definición de las categorías es tanto deductiva como inductiva, tras investigar después de varias visualizaciones de partidos de fútbol el comportamiento de los distintos jugadores sobre el terreno de juego, y teniendo en cuenta la lógica interna del deporte en concreto. Visto que nuestro objetivo es recoger información referente a las acciones técnicas de los jugadores, desarrollaremos un instrumento formado por un sistema de categorías.

Con el fin de realizar una descripción de la Estructura del Sistema Categorial, nos hemos atenido a la siguiente estructura:

- Facilitar los códigos de las distintas categorías.
- Diferenciación entre el núcleo categorial y el grado de apertura.
- Dentro del núcleo categorial, se expone la definición de la conducta.
- Por lo que respecta al grado de apertura, hemos establecido unas listas de otras posibles manifestaciones de la conducta. Cada una de estas posibilidades va acompañada de una detallada definición, y junto a la definición unos criterios de

eficacia, que nos servirán al final, para saber si el jugador es eficaz en sus distintas acciones.

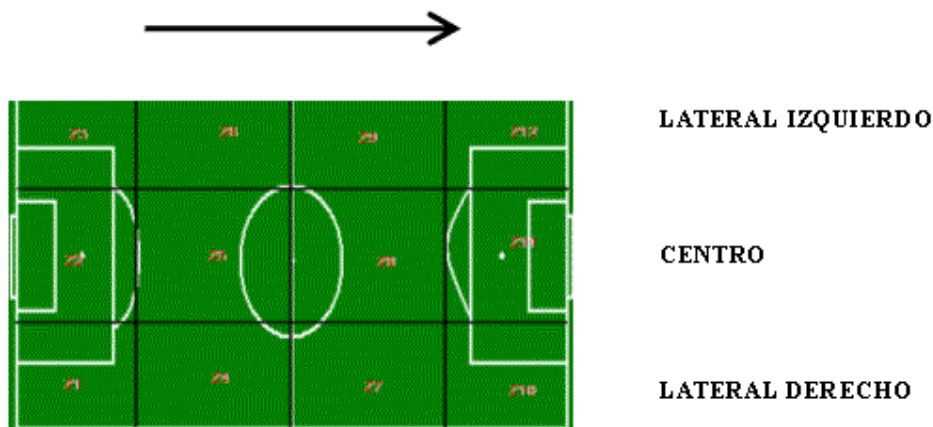
Criterio 1	Categorías-Códigos
<p>ESPACIALIZACIÓN DE LAS ACCIONES DE INTERACCIÓN MOTRIZ DIRECTA.</p>	Zona 1-Z1
	Zona 2-Z2
	Zona 3-Z3
	Zona 4-Z4
	Zona 5-Z5
	Zona 6-Z6
	Zona 7-Z7
	Zona 8-Z8
	Zona 9-Z9
	Zona 10-Z10
	Zona 11-Z11
	Zona 12-Z12

Gracias a este criterio de espacialización, podremos analizar en qué zonas del campo desarrolla sus conductas el jugador de fútbol.

El instrumento de observación quedará configurado de forma que se pueda registrar cada acción en una de las zonas del terreno de juego, de manera que a cada una de las conductas motrices que realice el jugador le quede asignada una zona del terreno de juego.

*Por ejemplo, el jugador puede realizar la siguiente acción; TIRBOM en Z11, lo cual significaría un tiro bien orientado con el balón en movimiento en la zona 11.*

*Recordamos que a esta misma conducta le estaría asignada el resultado de eficacia, por tanto, si el tiro ha ido entre los tres palos se puntuará con un punto positivo.*



**Gráfico:** Subdivisión de espacios considerados en el primer criterio de los formatos de campo. Es importante resaltar que la numeración dada a cada uno de los espacios refleja el sentido del ataque del equipo observado.

### **Criterio 2:** Balón en juego

Pasaremos a clasificar las distintas acciones motrices en lo referente a la técnica, que se puedan observar en un partido de fútbol, estudiándolas solamente desde el punto de vista de la

interacción motriz directa, desechando automáticamente todas las demás acciones que tienen lugar, pues no son objeto de estudio. Por lo tanto, cualquier conducta motriz que realice el jugador, y que no se considere esencial, no tendrá cabida en este estudio (todas las acciones en cuanto a posicionamiento en el campo cuando el equipo está defendiendo, y demás acciones de tipo táctico o estratégico).

Criterio	Macro categoría		Rol
BALÓN EN JUEGO	ACCIONES DE INTERACCIÓN MOTRIZ DIRECTA	Cuando el equipo del jugador observado tiene la posesión del balón	JUGADOR CON BALÓN
			JUGADOR SIN BALÓN
		Cuando el equipo del jugador observado no tiene la posesión del balón	JUGADOR SIN BALÓN

**1. Macro categoría: Acciones de interacción motriz directa cuando el equipo del jugador observado tiene la posesión del balón:**

**1.1. Rol del jugador: Jugador con balón.**

**Subroles o categorías**

- El Control.
- Habilidad y destreza.
- La conducción.
- El golpeo con el pie.
- El golpeo con la cabeza.
- El regate.
- El tiro.
- Las interceptaciones.
- Recuperación del balón.
- El pase.
- La finta.

Categorías	Códigos	Definición/criterio de eficacia
El Control	CRL	Es hacerse con el balón, dominarlo y dejarlo en posición y debidas condiciones para ser jugado inmediatamente con una acción posterior.
Habilidad y destreza	HYD	Capacidad de dominar el balón por el jugador, por el aire mediante dos o más de dos contactos; se puede realizar en situación estática o dinámica que permite tener el balón en poder del jugador con el fin de superar a uno o varios adversarios o de mantener la posesión del balón y facilitar la acción y desplazamiento de los compañeros.
La conducción	CND	Técnica que realiza el jugador al controlar y manejar el balón en su rodar por el terreno de juego o transportándolo por el aire. Se entiende que no se realiza para desbordar a un adversario, ya que esta acción se entendería como un regate. Se considera que es eficaz, <u>si tras</u> la conducción el jugador realiza otra conducta motriz diferente, ya que de proseguir con la conducción se seguirá considerando la acción como la misma conducción de antes (“valga la redundancia”).
El golpeo con el pie	PIE	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con el pie, con la intención de desprenderse de él, o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior. Cuando un jugador entra en contacto con el balón y se desprende del mismo está efectuando un golpeo, bien de <b>forma suave</b> , como por ejemplo una <i>conducción</i> , o bien de <b>forma intensa</b> , como <i>despejar</i> .
El golpeo con la cabeza	CAB	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con la cabeza, con la intención de desprenderse del mismo o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior.
El golpeo con otras partes del cuerpo.	IND	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con una parte del cuerpo que no sea ni el pie ni la cabeza, con la intención de desprenderse del mismo o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior lo llamaremos indefinido.
El regate	REG	Acción técnica que nos permite avanzar con el balón, conservándolo y desbordando al adversario para que no intervenga en el juego (llena de habilidad e imaginación).
El tiro	TIR	El tiro es la acción técnica que consiste en el último golpeo de balón o remate que realiza un atacante sobre la portería contraria, con la intención de obtener un gol. Será eficaz si termina en gol, aunque sea rechazado por cualquier jugador.
Las interceptaciones	INT	Es la acción técnica defensiva por medio de la cual, cuando el balón lanzado, golpeado o tocado en último lugar por el contrario, es <b>modificada su trayectoria</b> evitando o no el fin perseguido por su lanzador.

<b>El despeje</b>	<b>DJE</b>	Acción de golpear de forma más o menos violenta el balón con cualquier parte del cuerpo, con la intención de <b>desprenderse</b> de él y evitar una acción ofensiva por parte del equipo contrario. Se considerará eficaz, por tanto, siempre que el despeje no deje al equipo rival en posesión del esférico con el balón en juego.
<b>Recuperación del balón</b>	<b>REC</b>	Es la acción físico-técnica defensiva que tiene por objeto ir al encuentro del jugador oponente que está en posesión del balón, con el fin de impedir de este modo que progrese en el terreno o bien sea dueño del juego, y recuperando a la vez la posesión del esférico.
<b>El pase</b>	<b>PAS</b>	El pase es la acción técnica que permite establecer una relación entre dos o más componentes de un equipo mediante la transmisión del balón por un toque; por lo tanto, es el principio del juego colectivo y nos permite llegar al objetivo previsto en el menor tiempo posible.
<b>La finta</b>	<b>FNT</b>	Movimiento del cuerpo con balón o sin balón destinado a engañar al adversario, por ejemplo “una bicicleta”, o un amago de controlar el balón, y dejar que pase entre las piernas para que lo reciba otro jugador del mismo equipo.
<b>Otras</b>	<b>OTR</b>	Todas aquellas conductas motrices que el jugador realice durante el partido, y que no estén predefinidas en el sistema de categorías, es decir, que escapen a la interpretación del observador. Todas ellas <b>serán calificadas como neutras (igual a 0)</b> , porque al no estar definidas, no se pueden interpretar como acciones técnicas individuales o colectivas.

De todos estos núcleos de categorías que utilizaremos para el análisis de la técnica, salen distintas subcategorías, que definimos junto con los criterios pertinentes de eficacia. Esto nos servirá para conocer con exactitud todas las acciones de tipo técnico que vamos a analizar.

En las siguientes páginas podemos ver las tablas que recogen algunas de las distintas subcategorías de las que hemos hablado.

- Grado de Apertura de cada una de las categorías

Categoría	Subcategoría (Grado de Apertura)	Código	Definición/Criterio de eficacia	Criterios para el resultado de eficacia
<b>C O N T R O L</b>	Control-Pase	CRL-P	La acción de controlar eficazmente el balón y pasarla inmediatamente al compañero, llegándole a éste en condiciones para su control. La acción se realiza por tanto, en <b>dos toques</b> .	<p><b>+1</b>=La acción es eficaz en su conjunto, tanto el control como el pase.</p> <p><b>0</b>=La acción eficaz ejecutada por el jugador, es invalidada por el árbitro debido a alguna infracción.</p> <p><b>-1</b>=La acción no es eficaz, debido a la falta de eficacia en el pase al compañero.</p>
	Control-Finta	CRL-F	La acción de controlar el balón, y realizar posteriormente una finta (lógicamente con la posesión del balón) <i>mirar definición de finta</i> para intentar engañar al adversario.	<p><b>+1</b>=Si la acción conlleva a no perder la posesión del balón, siendo eficaz.</p> <p><b>0</b>=Si el jugador, aun realizando eficazmente la acción, no puede continuar con el ataque debido a la interrupción del juego por parte del árbitro.</p> <p><b>-1</b>=La acción no es eficaz, <i>por ejemplo debido a una finta defectuosa que le hace perder la posesión del esférico.</i></p>

<b>C O N T R O L</b>	Control-Dribling	CRL-D	Es la acción mediante la cual desbordamos al adversario gracias a un regate realizado con un control previo. Acción en <b>dos toques</b> .	<p><b>+1</b>=Si la acción es eficaz, control y regate, para lo cual, el adversario tiene que ser desbordado.</p> <p><b>0</b>=La acción es eficaz pero invalidada por el árbitro debido a alguna infracción.</p> <p><b>-1</b>=La acción no es eficaz, porque el jugador no es capaz de desbordar al contrario tras el control.</p>
	Control con oposición	CRL-P CRL-F CRL-D - CO <sup>1</sup> CRLD CRL-C CRL-T	Es la acción de controlar el balón en presencia de un adversario. Para que sea efectivo, el adversario deberá encontrarse en la misma zona (mirar gráfico de espacialización) que el ejecutante del control.	<p><b>+1</b>=Cuando el control con oposición es eficaz.</p> <p><b>0</b>=Cuando cualquier tipo de control que realiza el jugador con oposición, es eficaz, pero la acción es invalidada por el árbitro debido a una infracción.</p> <p><b>-1</b>=Si la acción es ineficaz.</p>

<b>HABILIDAD Y DESTREZA</b>	<b>Estática</b>	<b>HYDE</b>	Capacidad de dominar el balón por el jugador, por el aire mediante dos o más de dos contactos, siempre que el jugador y el balón permanezcan en el sitio, y la habilidad permita dejar el balón en una posición idónea para continuar con una acción posterior.	<b>+1</b> =Si la acción es e el jugador no pier del balón, y esta acc realizar una acción p <b>0</b> =Si la acción es , invalidada por el ár la existencia de algu <b>-1</b> =Si la acción debido a la pérdida del esférico, o del otra causa que hace no pueda continuar , posterior.

<b>HABILIDAD Y DESTREZA</b>	<b>Dinámica</b>	<b>HYDD</b>	Capacidad de dominar el balón por el jugador, por el aire mediante dos o más de dos contactos, siempre que el jugador y el balón estén en movimiento, y la habilidad permita dejar el balón en una posición idónea para continuar con una acción posterior.	<b>+1</b> =Si la acción es e en la estática. <b>0</b> =Si la acción es invalidada por el ár existencia de alguna i <b>-1</b> =Si la acción no es la pérdida de la poses o debido a alguna hace que el juga continuar con una ac

<b>CONDUCCIÓN</b>	<b>Conducción Básica</b>	<b>En movimiento</b>	<b>CND</b>	Además de la conducción básica, la cobertura es la técnica de protección del balón por medio de la oposición corporal, realizada en carrera. Todas las demás acciones que se realicen serán consideradas como conductas posteriores tomadas por el jugador, y se registrarán con otro código diferente.	<b>+1</b> =Si el j mostrar ot conducción la conducci <b>0</b> =Si la ejecutada porque el e juego por infracción. <b>-1</b> =La con porque el posesión ó conducción
	<b>Cobertura</b>	<b>En carrera</b>	<b>CNDCC</b>		

Golpeo con el pie	PIE <sup>1</sup>	CRL HYD CND REG TIR PIE+ INT DJE REC PAS FNT	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con el pie, con la intención de desprenderse de él, o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior y que lleve implícita una de las acciones técnicas que hemos considerado previamente. Por ejemplo, PIECRLD significaría que el jugador ha realizado un doble control con el pie.	No hay <u>eficacia</u> cualquier puede analizar la las acci pueda e jugador.
Golpeo con la Cabeza	CAB	CRL HYD CND REG TIR CAB+ INT DJE REC PAS FNT	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con la cabeza, con la intención de desprenderse de él, o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior y que lleve implícita una de las acciones técnicas que hemos considerado previamente. Por ejemplo, CABCND significaría que el jugador ha comenzado una conducción con la cabeza.	No hay eficacia. L de eficac para t acciones realizar e (control, p independie de la zona con la que balón. Un ser efica cabeza o c

Golpeo con otras partes del cuerpo	IND	CRL HYD CND REG TIR IND+ INT DJE REC PAS FNT	Todo toque que se da al balón de forma más o menos violenta con otras partes del cuerpo, con la intención de desprenderse de él, o de dejarlo en una posición idónea para seguir con una acción posterior y que lleve implícita una de las acciones técnicas que hemos considerado previamente. Por ejemplo, INDCRL-P-SO significaría que el jugador ha controlado el esférico sin oposición con una de sus partes del cuerpo que no es ni el pie ni la cabeza, y que posteriormente ha realizado un pase.	No hay eficacia. L de eficac para t acciones realizar e independie de la zona con la que balón. Un ser efica cabeza o c
------------------------------------	-----	---	--	---

R E G A T E	SIMPLE	REGS	Es aquel regate en el que se desborda al adversario sin acción previa.	+1=Si el jugador desborda a para que éste no intervenga er puede continuar con otra acci el regate será eficaz.
	COMPUESTO	REGC	Se hace uso de la finta (engaño) para, posteriormente, desbordar al adversario.	0=Si la acción es eficaz, pe queda invalidada por el á detiene el juego, por deci existido una infracción del También será neutra si el pierde la posesión del b tampoco desborda al oponente -1=Si el regate no resulta efica jugador que lo intenta realiz: posesión del balón en ese mon

<b>T I R O</b>	<b>TIRO BIEN ORIENTADO</b>	<b>TIRO CON BALÓN EN MOVIMIENTO</b>	<b>TIRBO</b>	<b>TIRBOM</b>	El tiro se ejecuta en una posición bien orientada, si el plano frontal del jugador está de cara a la portería. A su vez el tiro se puede realizar con el balón en movimiento o con el balón detenido en el suelo, como puede ser un claro ejemplo, el lanzamiento de una falta.	<b>+1</b> =Si el tiro en gol, sea cual posición de y sea cual trayectoria durante est entendiendo esférico es 1 por cualquier de involuntaria termina en tiro es eficaz: <b>0</b> =El resultado es neutro va entrar palos, pero termina en el balón ha pero el gol anulado deb infracción y reglamento. <b>-1</b> =El resultado de conducta de será co negativo ( si el tiro v no alcanza de la portería
		<b>TIRO A BALÓN PARADO</b>		<b>TIRBOP</b>		
	<b>TIRO MAL ORIENTADO</b>	<b>TIRO CON BALÓN EN MOVIMIENTO</b>	<b>TIRMO</b>	<b>TIRMOM</b>	El tiro está mal orientado si el plano frontal del jugador no está de cara a portería. A su vez el tiro se puede realizar con el balón en movimiento o con el balón detenido en el suelo, <i>como puede ser un claro ejemplo, el lanzamiento de una falta.</i>	
		<b>TIRO A BALÓN PARADO</b>		<b>TIRMOP</b>		

<b>I N T E R C E P T A C I Ó N</b>	<b>REFLEXIVA</b>	<b>ANTICIPACIÓN</b>	<b>INTR</b>	<b>INTR-ANT</b>	Si realizamos una interceptación, <b>adelantándonos a la acción del contrario</b> . Por ejemplo, un adversario está a punto de recibir un pase de un compañero de su equipo, pero el jugador observado intercepta ese pase, adelantándose a esa acción.	<b>+I</b> = siem inter acció balón pose Será siem inter pose jugar equi obse <b>0</b> =C ofen cont: inter equi pose salir del t <b>-I</b> =E inter situa cont: porte pose equi puec meta meta
		<b>DESPEJE</b>		<b>INTR-DJE</b>	Si pretendemos alejar de nuestra propia zona (por ejemplo, Z3) el balón lo más lejos posible(al primer toque).	
		<b>PASE</b>		<b>INTR-PAS</b>	Si en la misma acción de interceptar la conducta del adversario, pasamos a un compañero el balón(al primer toque).	
		<b>REGATE</b>		<b>INTR-REG</b>	Si en la misma acción de interceptar la conducta del adversario, realizamos un regate simple o compuesto (al primer toque).	
		<b>TIRO</b>		<b>INTR-TIR</b>	Si en la misma acción de interceptar la conducta del adversario, tiramos a puerta(al primer toque)	
		<b>FINTA</b>		<b>INTR-FNT</b>	Si en lugar de interceptar el balón, el jugador considera oportuno realizar una finta, para facilitar una acción ofensiva de su equipo(sin tocar el esférico).	

<b>D E S P E J E</b>	<b>DESPEJE CON OPOSICIÓN</b>	<b>DJECO</b>	Acción de golpear de forma más o menos violenta el balón con cualquier parte del cuerpo, en presencia de un adversario que se encuentra en la misma zona del campo, (por ejemplo Z3), con la intención de desprenderse de él y evitar una acción ofensiva por parte del equipo contrario.	<b>+I</b> =Se cc el despej no deje e juego. F contrario <b>0</b> =Cuanc del equi despeje c en poses balón de juego. <b>-I</b> =Es in creamos contra dejamos equipo c dar el ca propia m
	<b>DESPEJE SIN OPOSICIÓN</b>	<b>DJESO</b>	Acción de golpear de forma más o menos violenta el balón con cualquier parte del cuerpo, sin ningún adversario en la zona en el que el jugador posee el balón, (y por lo tanto, sin motivo aparente), con la intención de desprenderse de él y evitar una acción ofensiva por parte del equipo contrario.	

<b>F I N T A</b>	<b>FINTA CON BALÓN</b>	<b>FNTCB</b>	Movimiento del cuerpo con balón destinado a engañar al adversario, por ejemplo “una bicicleta”.	+1=É tras desbc adver la po: 0=Es perde del desbc el realiz por Tamk cuanc inter: adver éste se fi situac -1=L: inefic jugad pierd realiz
	<b>FINTA SIN BALÓN</b>	<b>FNTSB</b>	Movimiento del cuerpo sin balón destinado a engañar al adversario, por ejemplo un amago de controlar el balón, y dejar que pase entre las piernas para que lo reciba otro jugador del mismo equipo.	

Así pues, una vez hemos definido el sistema de categorías existe un total de 48 acciones de tipo técnico que el jugador puede realizar, y que podemos observar en el gráfico de esta página:

- Con cualquier punto de contacto del cuerpo, que vienen definidas como pie, cabeza o indefinidas. Por tanto, estas 48 acciones se pueden realizar de 3 formas diferentes, haciendo un total de 144 subcategorías posibles.
- En una zona en concreto del campo de fútbol, es decir, que cada una de esas 144 subcategorías posibles, se pueden realizar en cualquiera de las 12 zonas predefinidas del terreno de juego, haciendo un total de 1728 combinaciones posibles, si tenemos en cuenta el punto concreto de contacto del jugador con el balón, y la zona en la que tiene lugar esa conducta.
- Si además cada una de esas combinaciones posibles, tiene 3 criterios de eficacia posibles, a verificar uno por el observador, hacen un total de 5184 combinaciones posibles.
- En un determinado intervalo de tiempo, que están registrados cada 5 minutos.

LISTADO DE CATEGORÍAS CON SUS RESPECTIVOS CÓDIGOS							
ESPACIALIZACIÓN	CÓDIGOS	INTERVALO DE TIEMPO	CÓDIGOS	ACCIÓN	CÓDIGO	SIGNIFICADO	
ZONA 1	Z1	MIN 5	0-5	CONTROL	CRL-P-CD	CONTROL-PASE CON OPOSICIÓN	
ZONA 2	Z2	MIN 10	5-10		CRL-P-SO	CONTROL-PASE SIN OPOSICIÓN	
ZONA 3	Z3	MIN 15	10-15		CRL-F-CD	CONTROL-FINIA CON OPOSICIÓN	
ZONA 4	Z4	MIN 20	15-20		CRL-F-SO	CONTROL-FINIA SIN OPOSICIÓN	
ZONA 5	Z5	MIN 25	20-25		CRL-D-CD	CONTROL-DRIBLING CON OPOSICIÓN	
ZONA 6	Z6	MIN 30	25-30		CRL-D-SO	CONTROL-DRIBLING SIN OPOSICIÓN	
ZONA 7	Z7	MIN 35	30-35		CRLD-CD	DOBLE CONTROL CON OPOSICIÓN	
ZONA 8	Z8	MIN 40	35-40		CRLD-SO	DOBLE CONTROL SIN OPOSICIÓN	
ZONA 9	Z9	MIN 45	40-45		CRL-C-CD	CONTROL Y CONDUCCIÓN CON OPOSICIÓN	
ZONA 10	Z10	DESCUENTO	45-TIEMPO ADICIONAL		CRL-C-SO	CONTROL Y CONDUCCIÓN SIN OPOSICIÓN	
ZONA 11	Z11	ETC.			CRL-T-CD	CONTROL Y TIRO CON OPOSICIÓN	
ZONA 12	Z12				CRL-T-SO	CONTROL Y TIRO SIN OPOSICIÓN	
UNIDAD DE COMPETICIÓN	CÓDIGOS	PUNTO DE CONTACTO	CÓDIGOS	HABILIDAD Y DESTREZA	HYDE	HABILIDAD Y DESTREZA ESTÁTICA	

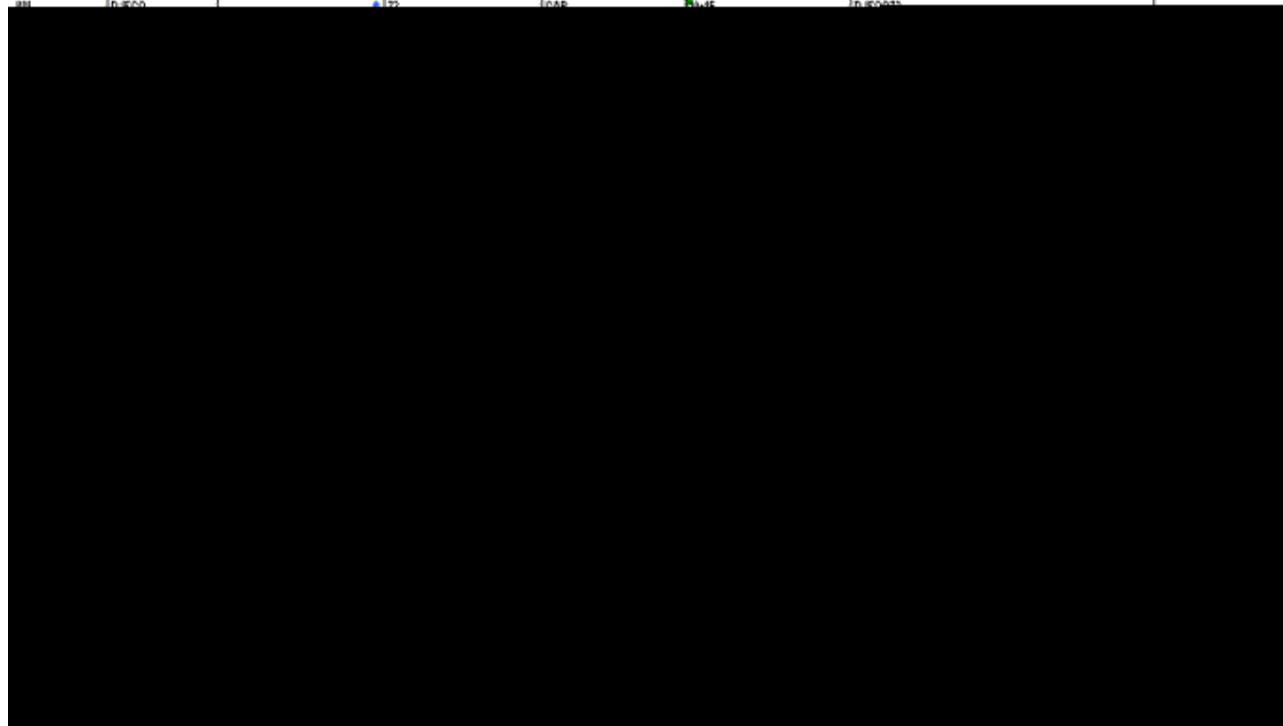
### 3. Análisis de datos

En este apartado nos dedicaremos a visualizar el partido para recoger y analizar toda la información pertinente en la planilla de observación, que queda configurada de la siguiente manera:



Una vez registrada toda la información, podemos apreciar la planilla de observación con los datos que nos van a permitir llegar a la interpretación de los resultados concluyentes.

A	B	C	D	E	F	G	H
Nº U.D.C.	ACCIÓN	CRITERIO EFICACIA	ESPACIALIZACIÓN	PTO. CONTACTO	INTERVALO TIEMPO	ACCIÓN Y ZONA/MACROCATEGORÍA	MARCADOR Y PARCIAL
I	CRL-P+CO	0 20	PE	PE	0-5	CRL-P+CO20	
II	INTR-ANT	0 25	CAB	CAB	5-10	INTR-ANT25	
III	FNTSB	0 27	CAB	CAB	5-10	FNTSB27	
IV	INTR-DJE	1 22	CAB	CAB	5-10	INTR-DJE22	
V	CRL-D+CO	1 20	IND	IND	5-10	CRL-D+CO20	
VI	PASBH	1 29	PIE	PIE	5-10	PASBH29	
VII	CRL-P+CO	-1 29	PIE	PIE	5-10	CRL-P+CO29	
VIII	DJEED	0 26	CAB	CAB	10-15	DJEED26	
IX	DJEED	0 27	CAB	CAB	10-15	DJEED27	



Podemos comprobar como cada una de las columnas recoge los datos referentes a las categorías y los formatos de campo que hemos definido antes de configurar el instrumento de observación, que es el que podemos observar en el gráfico que tenemos en esta página:

- **Nº U.D.C.:** Es el número de unidades de competición o ciclos de ataque-defensa en los que interviene el jugador, en contacto con el balón.
- **CONDUCTA:** Es la serie de conductas que realiza el jugador observado durante el partido.
- **CRITERIO EFICACIA:** Es la puntuación que recibe cada una de las conductas realizadas por el jugador, y a través de las cuáles sabremos en qué medida es eficaz el jugador que las realiza.
- **ESPACIALIZACIÓN:** Son las determinadas zonas del terreno de juego, donde el jugador ejecuta las conductas que se encuadran en la misma fila de la planilla.
- **PTO. DE CONTACTO:** Es la zona del cuerpo con la cual, el jugador toma contacto con el balón en la acción ejecutada.
- **INTERVALO DE TIEMPO:** Se trata de temporalizar cada una de las conductas desarrolladas por el jugador.

Para el tratamiento de la información hemos utilizado el programa Excel de Office, a través del cuál podemos programar varias fórmulas que nos permiten automatizar todos los datos. De esta forma, en cada una de las columnas de la hoja de registro, (visualizada en el gráfico de la página anterior) hemos puesto un auto-filtro con la intención de poder analizar todos los resultados obtenidos al final del partido.

Por poner un ejemplo claro para la comprensión del lector, una vez termina de fútbol, podemos saber cuántas veces el jugador ha realizado un control con oposición(CRL-P+CO), cuántas veces lo ha realizado eficazmente(+1), en qué intervalo lo ha realizado, con qué punto de contacto ha realizado el pase y en qué zonas de manera que se intentan reunir los datos más significativos de la conducta realizada para su posterior interpretación. Lo podemos observar en el siguiente gráfico:

**AUTOFILTRO**

A	B	C	D	E	F	
Nº U.D.C.	ACCIÓN	CRITERIO EFICACIA	ESPACIALIZACIÓN	PTO. CONTACTO	INTERVALO TIEMPO	ACCIÓN Y ZONA
I	CRL-P+CO	0	212	PIE	0-5	CRL-P+CO212
VI	CRL-P+CO	-1	29	PIE	5-10	CRL-P+CO29
VIII	CRL-P+CO	-1	29	PIE	10-15	CRL-P+CO29
XIII	CRL-P+CO	1	29	PIE	50-55	CRL-P+CO29
XLIV	CRL-P+CO	-1	29	PIE	75-80	CRL-P+CO29
XLVI	CRL-P+CO	-1	29	PIE	75-80	CRL-P+CO29

Conviene aclarar que hay unidades de competición en las que el jugador realiza diferentes acciones, es por eso, por lo que he decidido colorear las respectivas casillas del mismo color, de manera que podamos saber que pese a tratarse de diferentes acciones, el jugador las realiza en el mismo ciclo de ataque-defensa, es decir, mientras tiene el balón en los pies.

Véase el siguiente gráfico:

Pese a que se contabilizan 2 u.d.c., se trata de una en su conjunto, porque el jugador no pierde el balón mientras realiza estas 2 acciones.

A	B	C	D	E	F	
Nº U.D.C.	ACCIÓN	CRITERIO EFICACIA	ESPACIALIZACIÓN	PTO. CONTACTO	INTERVALO TIEMPO	ACCIÓN Y ZONA
I	CRL-P+CO	0	212	PIE	0-5	CRL-P+CO212
II	INTP-ANT	0	29	ORR	5-10	INTP-ANT29
III	INTP	0	27	ORR	5-10	INTP27
IV	INTP-QUE	0	27	ORR	5-10	INTP-QUE27
V	CRL-P+CO	0	29	ORR	5-10	CRL-P+CO29
VI	PASDH	0	29	PIE	5-10	PASDH29
VII	CRL-P+CO	-1	29	PIE	5-10	CRL-P+CO29
VIII	DUECO	0	29	ORR	10-15	DUECO29
IX	DUECO	0	29	ORR	10-15	DUECO29
X	PASDH	0	29	PIE	10-15	PASDH29
XI	PASDH	-1	29	PIE	10-15	PASDH29
XII	REC-TK	0	29	ORR	10-15	REC-TK29
XIII	REC-TK	0	29	ORR	10-15	REC-TK29
XIV	REC-TK	0	29	ORR	10-15	REC-TK29
XV	PASDH	0	27	PIE	10-15	PASDH27
XVI	REC-TK	0	27	ORR	10-15	REC-TK27
XVII	CRL-P+CO	0	29	PIE	15-20	CRL-P+CO29
XVIII	PASDH	0	29	PIE	15-20	PASDH29
XIX	CRL-P+CO	0	29	PIE	15-20	CRL-P+CO29
XX	PASDH	0	29	PIE	15-20	PASDH29
XXI	PASDH	-1	29	ORR	15-20	PASDH29

#### 4. Interpretación de resultados

En este apartado tendrá lugar las conclusiones finales, a las que llegaremos tras analizar los datos que hemos recogido en la planilla de observación.

Para ello, existe una página de resultados totales, en los que a través de unas funciones programadas en el Excel, automáticamente salen todas las estadísticas del jugador observado, y lo que realmente es más importante y objeto de estudio, la eficacia técnica de nuestro futbolista observado:

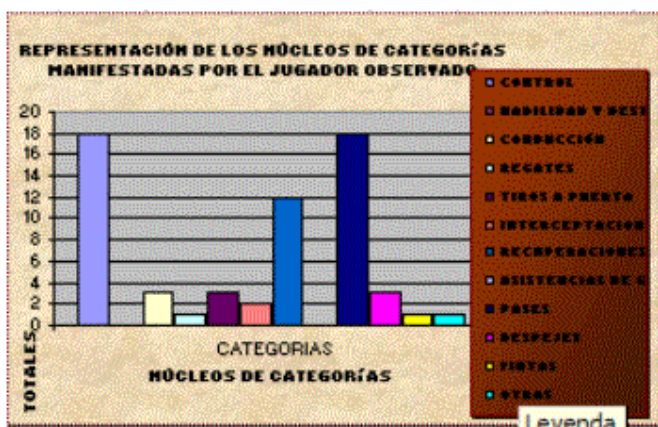
RESULTADOS TOTALES										RESULTADOS TO				
ACCIONES TÉCNICAS			ESPECIALIZACIÓN		CATEGORÍAS		Nº ACCIONES							
ACCIONES	RESULTADO	Nº ACCIONES												
CR1-P-C0			21	0	CONTROL									
CR1-F-C0			22	0	HABILIDAD Y REGATEO									
CR1-B-C0			23	0	CONDICIÓN									
CR1-B-C0			24	0	REGATES									
CR1B-C0			25	0	TIROS A PUERTA									
CR1-C-C0			26	0	INTERCEPCIONES									
CR1-T-C0			27	0	RECUPERACIONES									
CR1-P-S0			28	0	ASISTENCIAS DE GOL									
CR1-F-S0			29	0	PASES									
CR1-B-S0			30	0	DEFENSIVE									

Gracias a esta hoja podemos saber el número de veces que el jugador observado ha mostrado cada una de las 48 acciones técnicas posibles, y lo más importante, su grado de efectividad en la ejecución de las mismas. *por ejemplo* podemos comprobar que al finalizar el partido, y después de todas las unidades de competición en las que ha intervenido el jugador, éste no demuestre ser eficaz en el control con pase cuando tiene oposición, pues la suma realizada de todos los criterios de eficacia nos revela que de 6 veces que el jugador ha

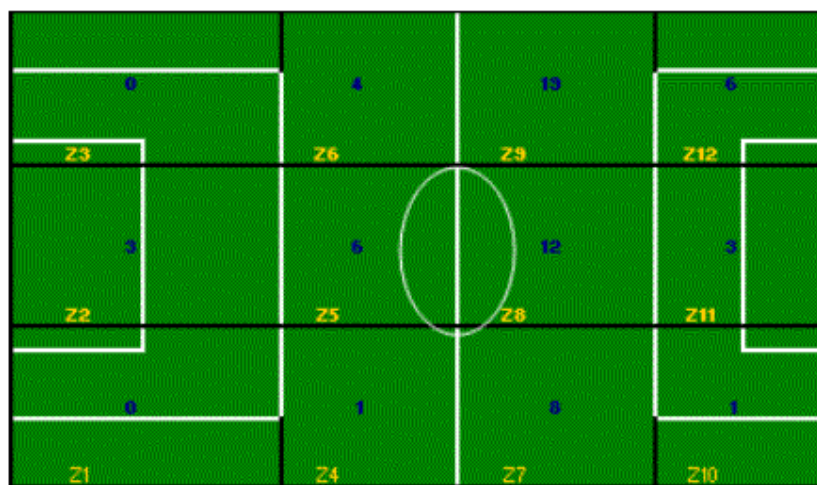
realizado esta acción, el resultado de la suma entre las veces que ha sido eficaz, neutra o ineficaz esa acción, da como resultado -3. *podemos comprobar en el siguiente gráfico.*

ACCIONES		
ACCIONES	RESULTADO	Nº ACCIONES
CRL-P-CO	-3	6

También podremos conocer con exactitud (siempre que se realice concretamente el registro de las acciones), el espacio dominante del jugador, donde ha intervenido el jugador tomando contacto con el balón, el punto de contacto más utilizado por el jugador para golpear el balón, los intervalos de tiempo del partido donde el jugador se ha mostrado más participativo, todo ello, acompañado por gráficas que hemos visto en la representación visual de la página anterior, y que hacen mucho más sencillo la interpretación de los resultados.



Esta es una muestra de un análisis realizado a un jugador de un equipo de la División de Honor Juvenil, que en ese partido jugó en la demarcación de delantero centro:



Se puede apreciar la tendencia que tiene este jugador a irse hacia la zona izquierda del campo, para tomar parte en la elaboración de las jugadas de su equipo. Sin embargo, es en cierta manera evidente, después de ser demostrado que hasta esa jornada, este jugador en concreto había jugado en la demarcación de interior izquierdo.

Como conclusión final, podemos decir que todas las acciones realizadas por el jugador, atienden a la lógica interna del fútbol, y como tal, debemos entender que se realizan en una

situación de interacción motriz directa con el oponente. Por esto, debemos tener en cuenta que la mayoría de las conductas que el jugador ha demostrado, ya sean eficaces o ineficaces, dependen siempre "del cauce por donde transcurra el juego". Esto quiere decir que si el resultado final del partido hubiera sido de 0-5 a favor de su equipo, estaríamos hablando de otro tipo de resultados.

## Bibliografía

- Anguera M.T. Blanco A. Losada J.L.; Hernández A (2000) "[La metodología observacional en el deporte: conceptos básicos](#)". *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 5 - N° 24.
- Ardá Suárez T. (2000) "[Análisis de los patrones de juego en fútbol 7. Estudio de las acciones ofensivas](#)", Tesis doctoral por la universidad de la Coruña, *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 5 - N° 22.
- Ardá Suárez T.; Casal Sanjurjo C.A. (2004) "Evaluación de las acciones ofensivas de éxito en fútbol 11 mediante diseños diacrónicos intensivos retrospectivos". *El entrenador español*, número 100, páginas 21-28.
- Carralero Velásquez A. (2000) "[Estudio praxiológico en el fútbol de alta competición](#)" *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 5 - N° 20.
- Castellano Paulis J. (2000) "[Observación y análisis de la acción de juego en fútbol](#)" Tesis doctoral por la universidad del País Vasco, *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 5 - N° 22.
- Cohen Grinvald R. (1999) "[Fútbol: Análisis funcional para la detección y formación de talentos deportivos](#)" *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 4 - N° 14.
- Drobnic Martínez F. González de Suso Janáriz J.M. Martínez García J.L. (2004) "*Bases científicas para un óptimo rendimiento*" Editorial Ergon.
- Hernández Mendo A.; Anguera M.T (2000) "Estructura conductual en deportes sociomotores: Hockey sobre patines" *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 5 - N° 21.
- Hernández Mendo A.; Molina Macías M. (2002) "[Cómo usar la observación en la psicología del deporte: principios metodológicos](#)" *Revista Digital* - Buenos Aires - Año 8 - N° 49.
- Moreno Contreras M.I.; Pino Ortega J. (2000) "[La observación en los deportes de equipo](#)" *Revista Digital*- Buenos Aires - Año 5 - N° 18.
- Moreno M. (1999) "*Técnica individual y colectiva*" *Curso Nivel I de instructor de fútbol base y técnico deportivo elemental*, Real Federación Española de Fútbol.
- Parlebas P. (1998) "*Léxico de Praxiología motriz*" Editorial Paidotribo.
- Peitersen B. (1993) "*Técnica del fútbol, el ABC del entrenamiento juvenil*" Editorial Paidotribo.
- Prentice W.E. (2001) "*Técnicas de rehabilitación en medicina deportiva*" Editorial Paidotribo.