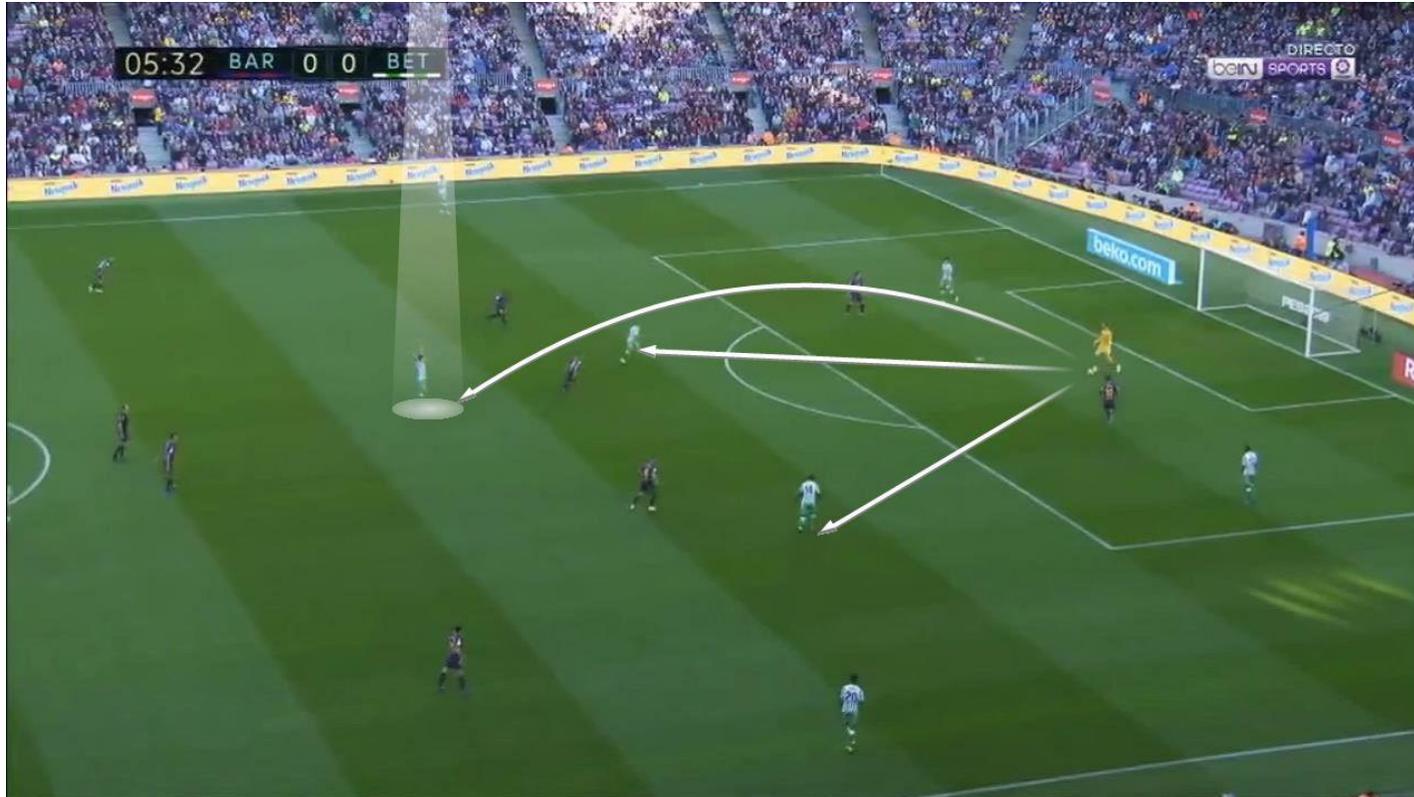




MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES

# MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



# **1. INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS Y A LA OBSERVACIÓN**

## 1.1 REQUISITOS PARA LA OBSERVACIÓN

- En un deporte tan complejo como el fútbol, se debe observar, y esto supone percibir y asimilar la información, no sólo “verla”.

## 1.1 REQUISITOS PARA LA OBSERVACIÓN

VER EL FÚTBOL	OBSERVAR EL FÚTBOL
<ul style="list-style-type: none"><li>• Jugador que saca una falta</li><li>• Buen o mal saque</li><li>• Balón y zona fuerte</li><li>• Balón y qué hace el jugador con él</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lanzador y perfil de lanzamiento (abierto o cerrado)</li><li>• Disposición inicial de los jugadores en la acción, remate, rechace vigilancias...</li><li>• Evolución de los jugadores en la acción</li><li>• Balón zona fuerte, jugadores y relaciones entre ellos</li><li>• Zona de balón, lado débil, ocupación de espacios, decisión del jugador...</li></ul>

## 1.1 REQUISITOS PARA LA OBSERVACIÓN

- Este es el trabajo del analista. Observar en directo, o a través de videos, **recopilar la información del juego y ser capaz de ordenar los datos para poder determinar el modelo e idea de juego predominante de un rival**, detectando fortalezas y debilidades.
- La formación, conocimientos y experiencia del analista es primordial para que la información recabada sea la mejor posible. El analista debe estar **entrenado para observar**. Solo observando se analiza.
- En este curso nos centraremos en el proceso de análisis de los aspectos que un analista táctico debe tener en cuenta para aproximarse a la realidad, y obtener informes completos y objetivos.

## 1.1 REQUISITOS PARA LA OBSERVACIÓN

**OBSERVAR** = PERCEPCIÓN + INTERPRETACIÓN + CONOCIMIENTO -  
SUBJETIVIDAD

## 1.1 REQUISITOS PARA LA OBSERVACIÓN

- Por tanto, para observar, necesitamos los siguientes requisitos:

ESPONTANEIDAD DEL COMPORTAMIENTO

CONTEXTO NATURAL

ESTUDIO IDIOGRÁFICO

INSTRUMENTOS DE MEDIDA

CRITERIO DIACRÓNICO

## 1.2 TIPOS DE OBSERVACIÓN

- Dichos requisitos se presentan dentro del juego del fútbol, es decir, observamos comportamientos espontáneos en un contexto natural y lo hacemos con unos instrumentos de medida previamente categorizados.

La observación podrá hacerse desde diferentes puntos de vista:



## 1.2 TIPOS DE OBSERVACIÓN



Registro in situ de la situación, podremos observar al entrenador, a la afición rival, el estado del terreno de juego, relación/cohesión de plantilla.

## 1.2 TIPOS DE OBSERVACIÓN



A través de video. Tenemos la ventaja de que podemos ver las acciones tantas veces como queramos, pero cabe la posibilidad de que no quede todo registrado (situaciones del punto anterior).

## 1.2 TIPOS DE OBSERVACIÓN

- Ambos nos llevaría a la observación Mixta. Aquello que complementa a la observación in situ en soporte videográfico. Es la más adecuada, puesto que el soporte de video nos permite transferir mejor la información al jugador/equipo.

## 1.3 PROCESOS DENTRO DE LA OBSERVACIÓN

Fases del proceso de observación:

1. Delimitación de la conducta y situación de observación
2. Recogida y optimización de datos.
3. Análisis de datos
4. Interpretación de resultados obtenidos

## 1.3 PROCESOS DENTRO DE LA OBSERVACIÓN

Es importante antes de iniciar la observación dejar claro en qué parámetros temporales dividiremos nuestras acciones. Para ello:

- Cada unidad **debe distinguirse del resto**
- Cada unidad **debe nominarse para un fácil análisis**
- Cada unidad **debe definirse englobando todos sus matices**

## 1.3 PROCESOS DENTRO DE LA OBSERVACIÓN

En un principio, debemos delimitar lo que se va a observar. Nos centraremos en la fase de preparación de la observación, que debe cumplir estos requisitos:

- **Misma observación:** mantener estable entre distintas observaciones los mismos patrones de análisis
- **Intra observación:** mantener estable y constante el análisis de la observación de un partido
- **Observar todas las acciones del juego**
- **Delimitar hasta dónde analizamos un patrón** (quizá no quieres analizar el juego directo de un rival, debido a que contra vosotros es posible que no ocurra, por ejemplo)
- **Planificación observación:** tener claro qué quiero obtener y cómo

## 1.3 PROCESOS DENTRO DE LA OBSERVACIÓN

Es importante reducir el sesgo de la observación, para hacer que nuestra información se aproxime a la realidad de lo que hemos observado. Para ello es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Ser **frío en la observación**, que no nos dejemos llevar por nuestras emociones
- **Evitar expectativas** sobre un rival o un jugador
- Evitar **fallos en las herramientas de observación**

## 1.3 PROCESOS DENTRO DE LA OBSERVACIÓN

Otro elemento importante en la fase preparatoria será el de la elaboración de las categorías de análisis en las que quedarán encuadradas las acciones del juego (lo veremos en temas siguientes). Para ello es importante cumplir lo siguiente:

- **Exhaustividad:** Cualquier conducta debe poderse asignar a una de las categorías, evitando dejarlas a un lado, aunque creamos que son innecesarias

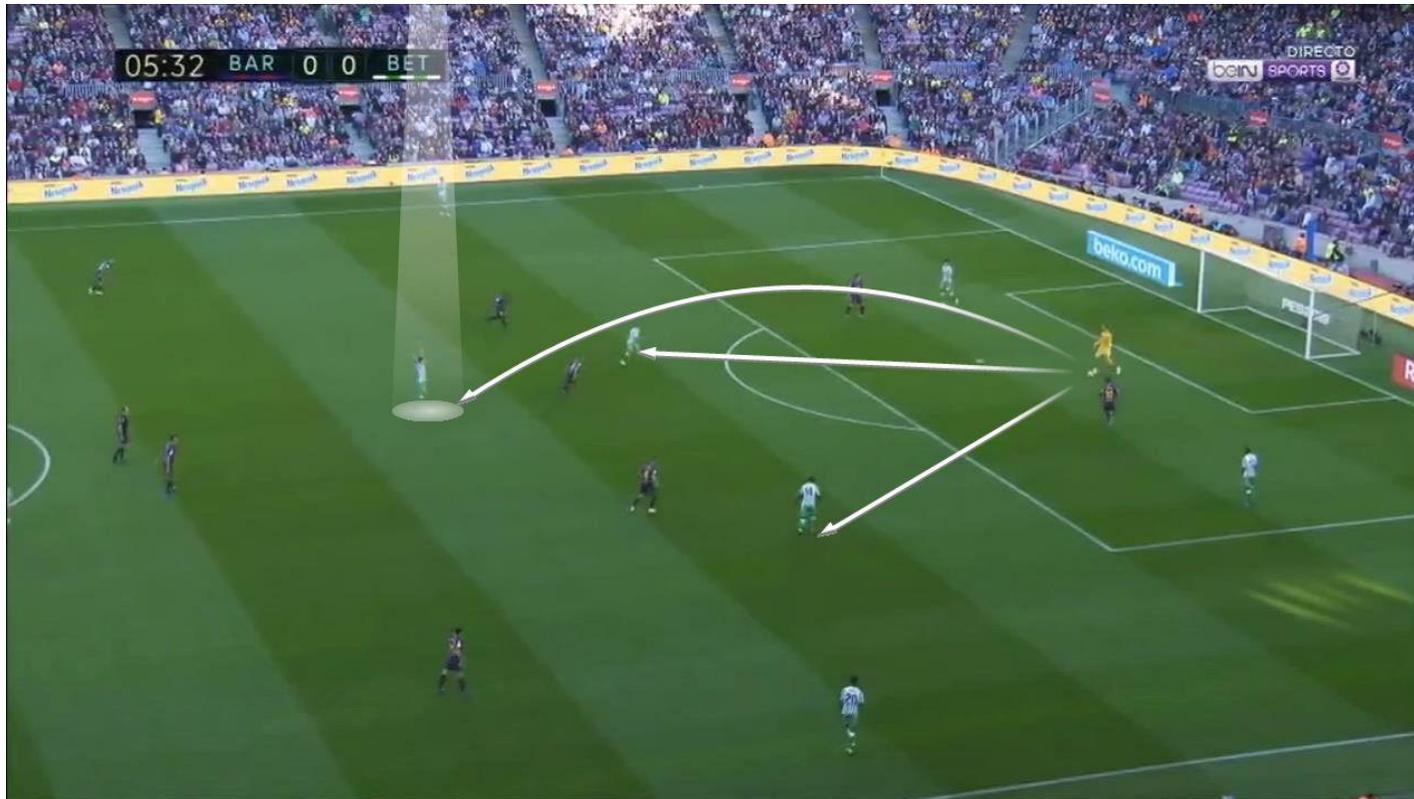


MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



**MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES**

# MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



## **2. ESTRUCTURA DEL ANÁLISIS TÁCTICO**

## 2.1 FACTORES ESTRUCTURALES DEL RIVAL

- En el análisis de un equipo es crucial conocer su estructura, la forma en que sus jugadores ocupan el espacio de juego.

LA OCUPACIÓN DEL ESPACIO

FUNCIONALIDAD GENERAL

ASPECTO FUNCIONAL DEL SISTEMA

EFICIENCIA Y EFICACIA

RELACIÓN CON EL MODELO DE JUEGO

CREATIVIDAD DE SUS JUGADORES

## 2.1 FACTORES ESTRUCTURALES DEL RIVAL

### LA OCUPACIÓN DEL ESPACIO

- Ocupación racional de terreno de juego en busca del aprovechamiento máximo de espacio.

### FUNCIONALIDAD GENERAL

- Debe contener unos principios individuales subordinado al colectivo.

## 2.1 FACTORES ESTRUCTURALES DEL RIVAL

### ASPECTO FUNCIONAL DEL SISTEMA

- No sólo es el mapa de los jugadores sobre el campo, sino que debe contener la relación entre los principios del juego y la ocupación del espacio.

### EFICIENCIA Y EFICACIA

- Evidenciar los comportamientos individuales y colectivos que potencien las virtudes del equipo y se aproveche de las debilidades del rival.

## 2.1 FACTORES ESTRUCTURALES DEL RIVAL

### RELACIÓN CON EL MODELO DE JUEGO

- Todo sistema está unido al modelo de juego.

### CREATIVIDAD DE SUS JUGADORES

- El modelo de juego debe tener principios rígidos, pero también dar libertad al jugador.

## 2.2 SISTEMAS DE JUEGO ACTUALES

Estos son algunos de los sistemas de juego más utilizados en la actualidad (con línea defensiva de 4):

**1-4-4-2**

**1-4-2-3-1**

**1-4-1-4-1**

**1-4-5-1**

**1-4-3-3**

**1-4-3-1-2**

## 2.2 SISTEMAS DE JUEGO ACTUALES

Estos son algunos de los sistemas de juego más utilizados en la actualidad (con línea defensiva de 3 o 5):

**1-3-4-3**

**1-3-5-2**

**1-3-3-3-1**

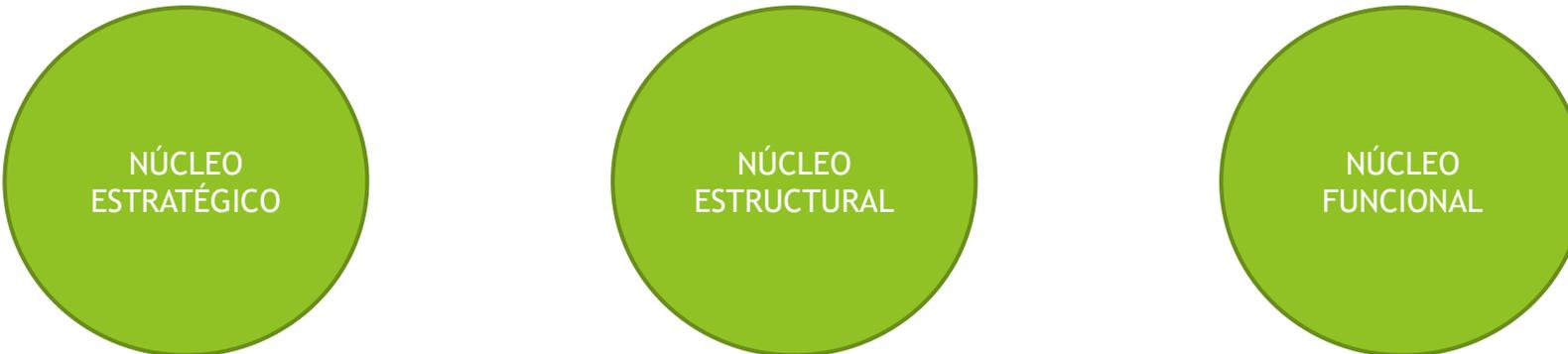
**1-5-4-1**

**1-5-3-2**

**1-5-2-3**

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL

De todos modos, solo tiene importancia estructural. En sí mismo, no tiene un gran significado. Por tanto, hemos de estudiar más allá del sistema de juego rival. Encontraremos 3 núcleos de identificación conceptuales, basándonos en los comportamientos que evidencie un rival sobre un terreno de juego, y su relación directa con el modelo de juego que impera:



NÚCLEO  
ESTRATÉGICO

NÚCLEO  
ESTRUCTURAL

NÚCLEO  
FUNCIONAL

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



El núcleo principal del sistema de juego. La adopción de un sistema.

- **Ofensivo:** asumir riesgos elevados debido a una tendencia ofensiva en el juego
- **Defensivo:** asumir riesgos mínimos, debido a una tendencia defensiva en el juego
- **Neutro:** asumir riesgos de manera moderada, en función de las situaciones: local, visitante, resultado, etc.

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



Nivel de adaptabilidad:

- **Modelo de adaptabilidad grande:** equipos capaces de ajustar sus comportamientos en función de las situaciones del juego, en busca de máxima eficacia.
- **Modelo de adaptabilidad baja:** equipos que independientemente de la situación, respetan rígidamente sus principios.

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



La ocupación del terreno de juego de los jugadores rivales, no sólo en estático, sino en cuanto a movimientos.

- **Ocupación en repliegue:** acumulación de jugadores en sectores defensivos, por detrás de la línea del balón.
- **Ocupación desplegada:** ocupación del terreno de juego en sectores avanzados.

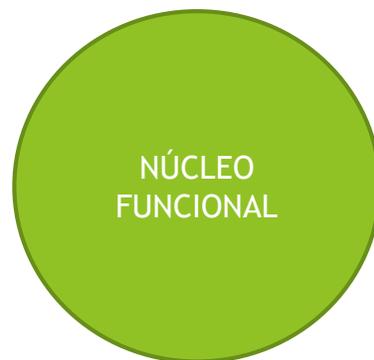
## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



Dinámica posicional: grado de flexibilidad en los posicionamientos de un equipo en relación a las fases del juego

- **Dinámica fija:** radios de acción limitados de los jugadores
- **Dinámica variable:** movimientos dinámicos de los jugadores

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



Relación del equipo propio con balón y el tiempo, así como las relaciones internas dentro del mismo.

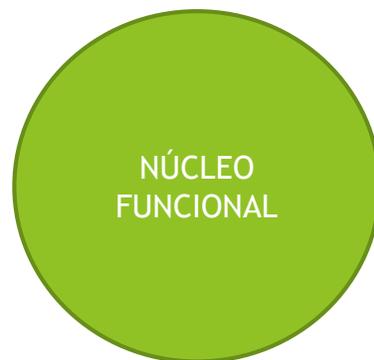
**A) Intenciones tácticas básicas:** ofensivo, defensivo, juego directo, presión, etc.

**B) Ritmo de juego, velocidad de circulación, progresión del balón.**  
**Defensivamente:** velocidad de recuperación del balón.

**C) Niveles de intervención de los jugadores:** masivos o restringidos

**D) Espacios de intervención:** periféricos o centralizados (ofensivos), avanzados o replegados (defensivos)

## 2.3 LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL RIVAL



### Distribución de tareas tácticas

- **Nivel cuantitativo:** los grados de libertad, los porcentajes individuales de participación en las distintas fases.
- **Nivel cualitativo:** en el que se definen por un lado los grados de autonomía/libertad de actuación otorgados a los jugadores en amplios, moderados o reducidos, teniendo en cuenta su posición. Por otro lado, las funciones que adquieren: finalización, dar equilibrio, etc.

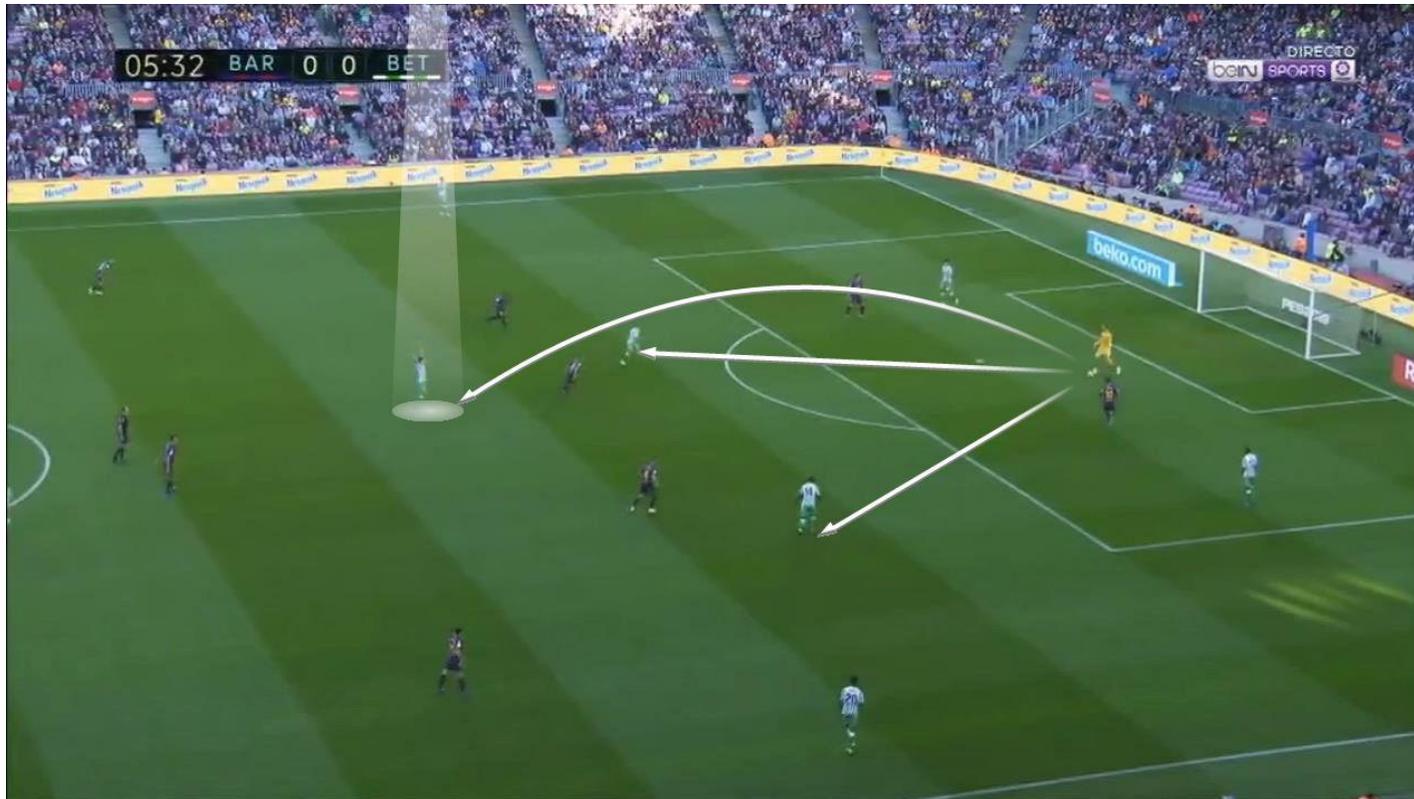


MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES

# MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



# **3. LAS FASES DEL JUEGO COMO BASE DEL ANÁLISIS**

### 3. LAS FASES DEL JUEGO COMO BASE DEL ANÁLISIS

- El juego es un todo, **un ciclo en el que podemos distinguir las distintas fases y sub fases ofensivas y defensivas del juego**, pero no separarlas, ya que las acciones previas en una fase van a determinar la actuación en la siguiente fase.
- **Las fases entre el momento ofensivo y defensivo se denominan transiciones**, y constituyen una fase más del juego. Es por ello que es importante analizar siempre y solapar el momento ofensivo con la transición defensiva (de atacar a defender), y el momento defensivo con la transición ofensiva (de defender a atacar).

### 3.1 LOS MOMENTOS DEL JUEGO



## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

### EL MOMENTO DEFENSIVO

Una vez que el equipo no ha conseguido recuperar la posesión del balón tras la pérdida se inicia la reorganización defensiva, en la que hay 3 tipos:

PRESIONANTE

DE CONTENCIÓN

COMBINADA

## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

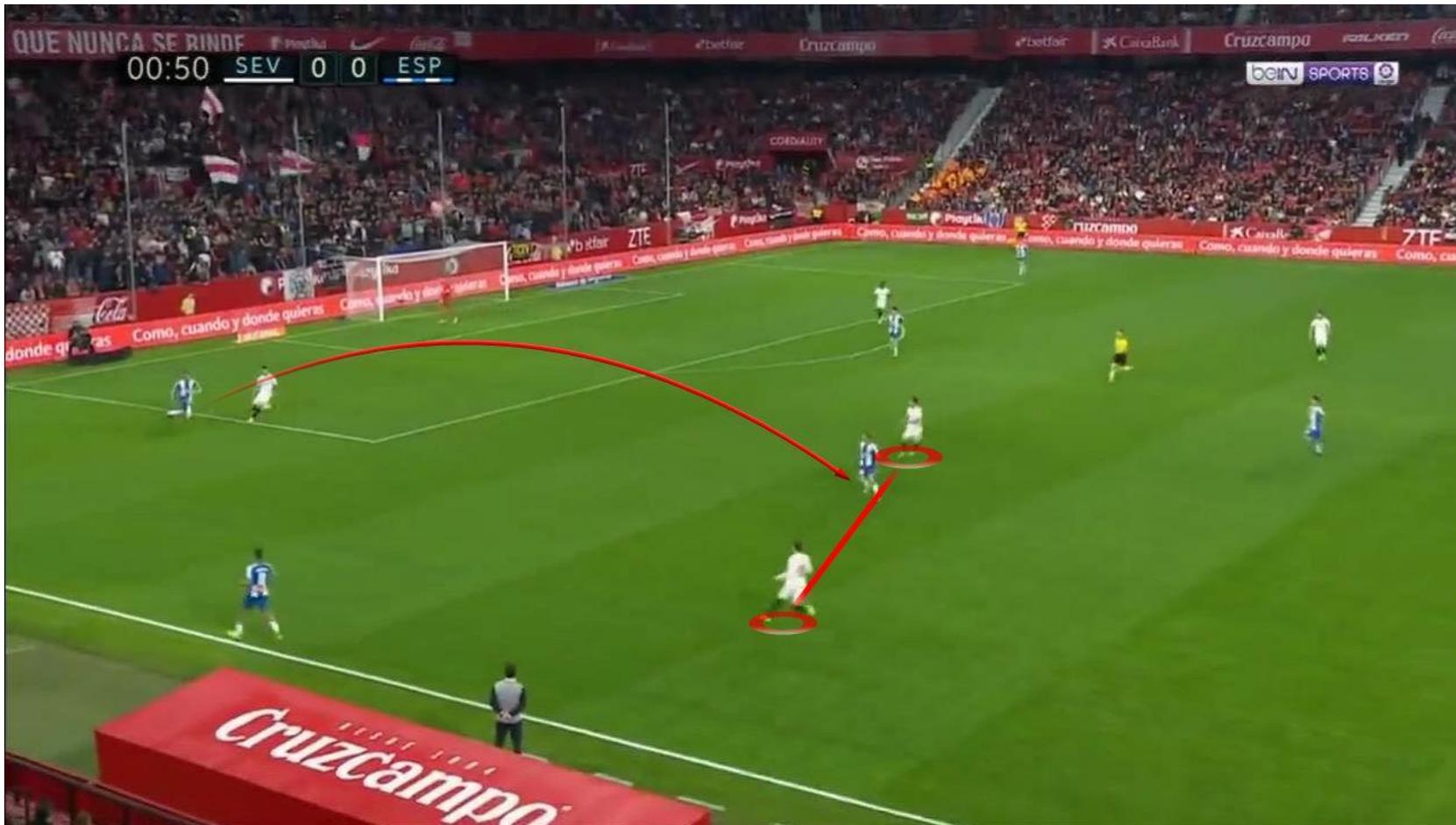
### EL MOMENTO DEFENSIVO

#### PRESIONANTE

- Aquella defensa que **tiene como objetivo recuperar rápido la posesión del balón** mediante dos principios fundamentales: presión al poseedor y a los jugadores en apoyo más cercanos.

## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

PRESIONANTE



## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

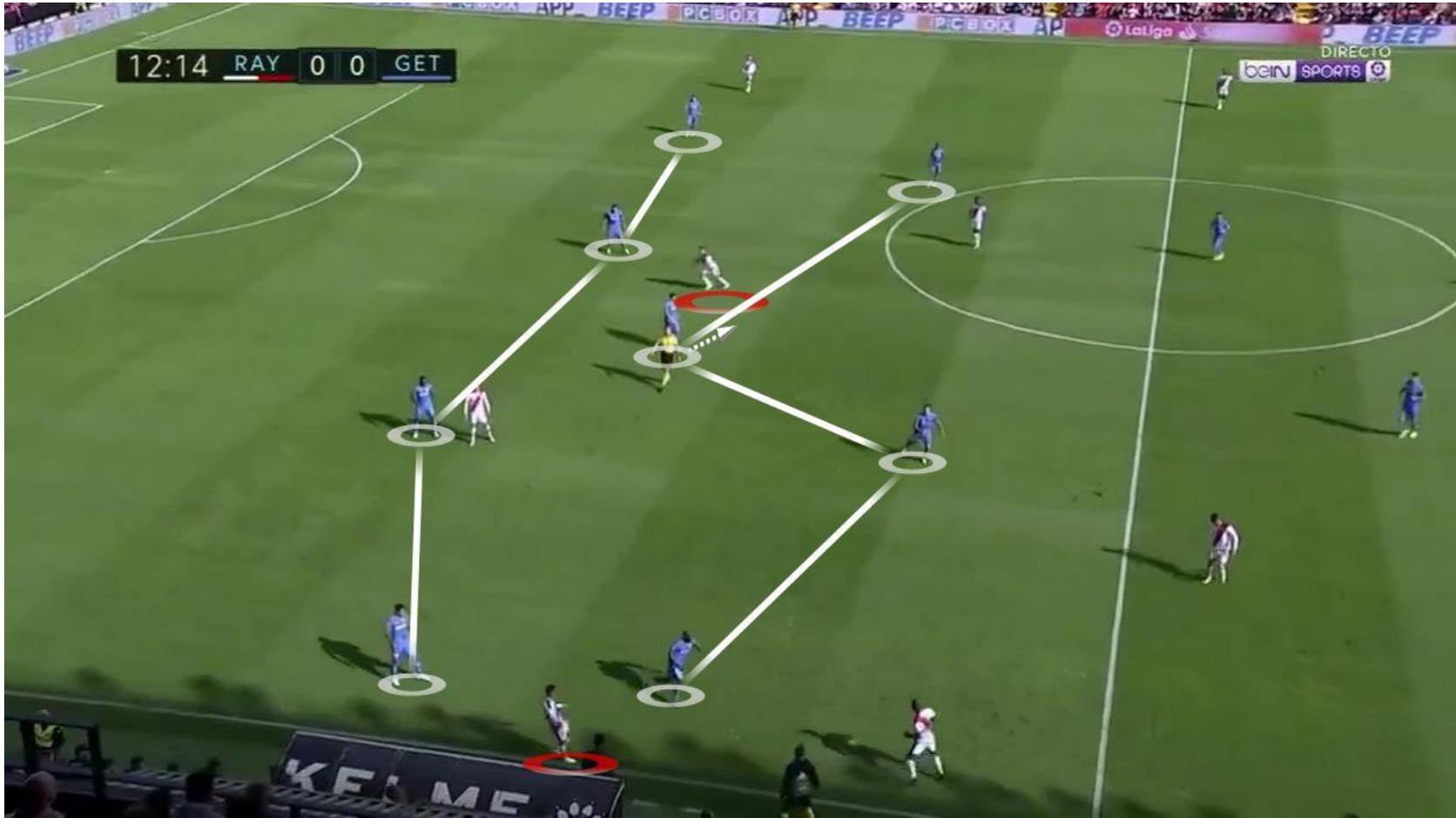
### EL MOMENTO DEFENSIVO

#### DE CONTENCIÓN

- Aquella que busca una organización replegada, **buscando atraer al rival, con el objetivo de atacar sus espaldas** tras la recuperación del balón.

## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

### DE CONTENCIÓN



## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

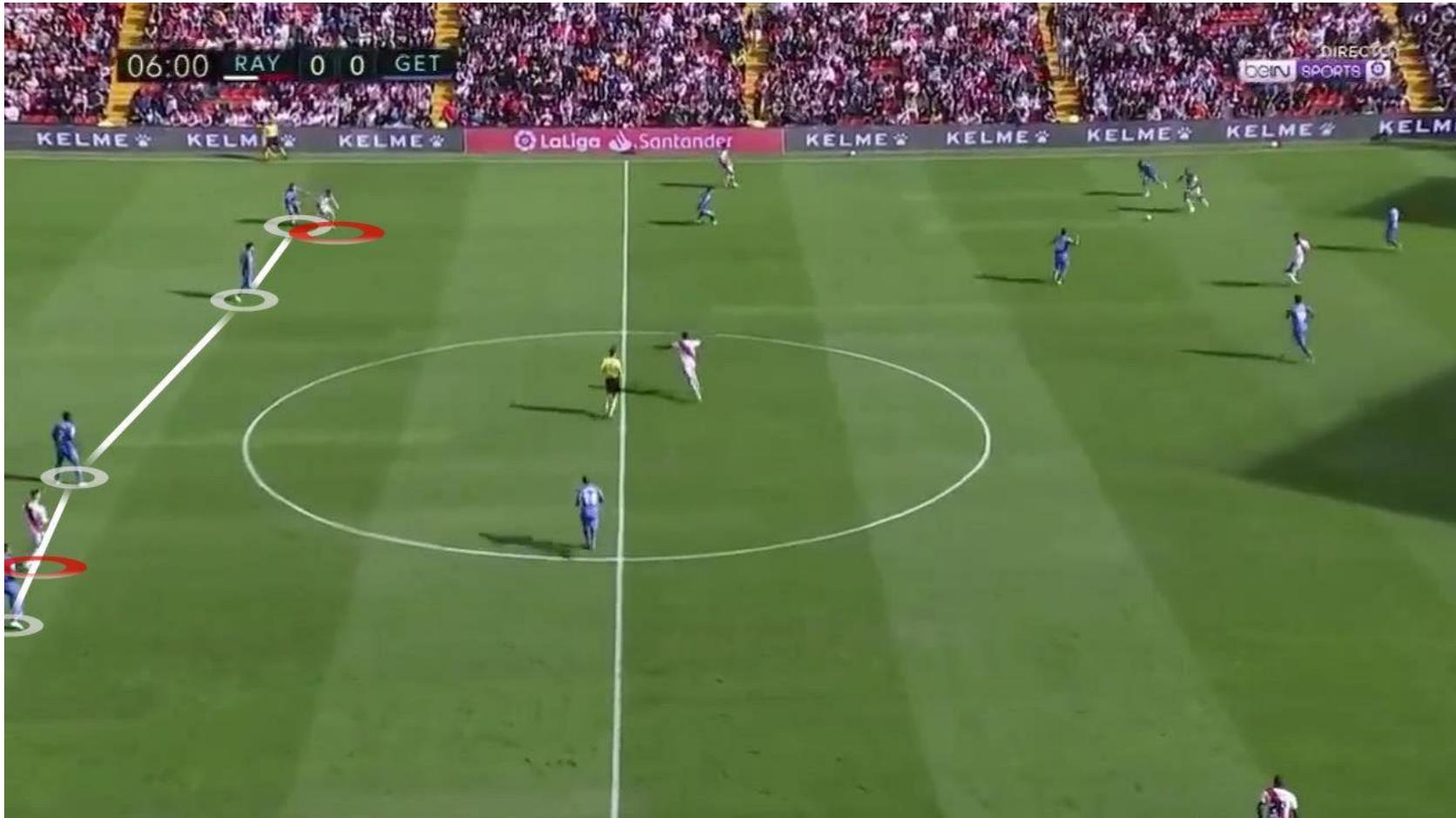
### EL MOMENTO DEFENSIVO

#### COMBINADA

- El equipo se parte en dos. El primero repliega en contención, y el otro presiona buscando recuperar el balón.

## 3.2 MOMENTOS DEFENSIVOS

COMBINADA



## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### EL MOMENTO OFENSIVO

Una vez que se recupera la posesión del balón, se inicia el despliegue. Es el proceso de avance hacia posiciones que ensanchen y alarguen el campo, aprovechando el desequilibrio defensivo del rival:

CONTRAATAQUE

ATAQUE POSICIONAL

## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

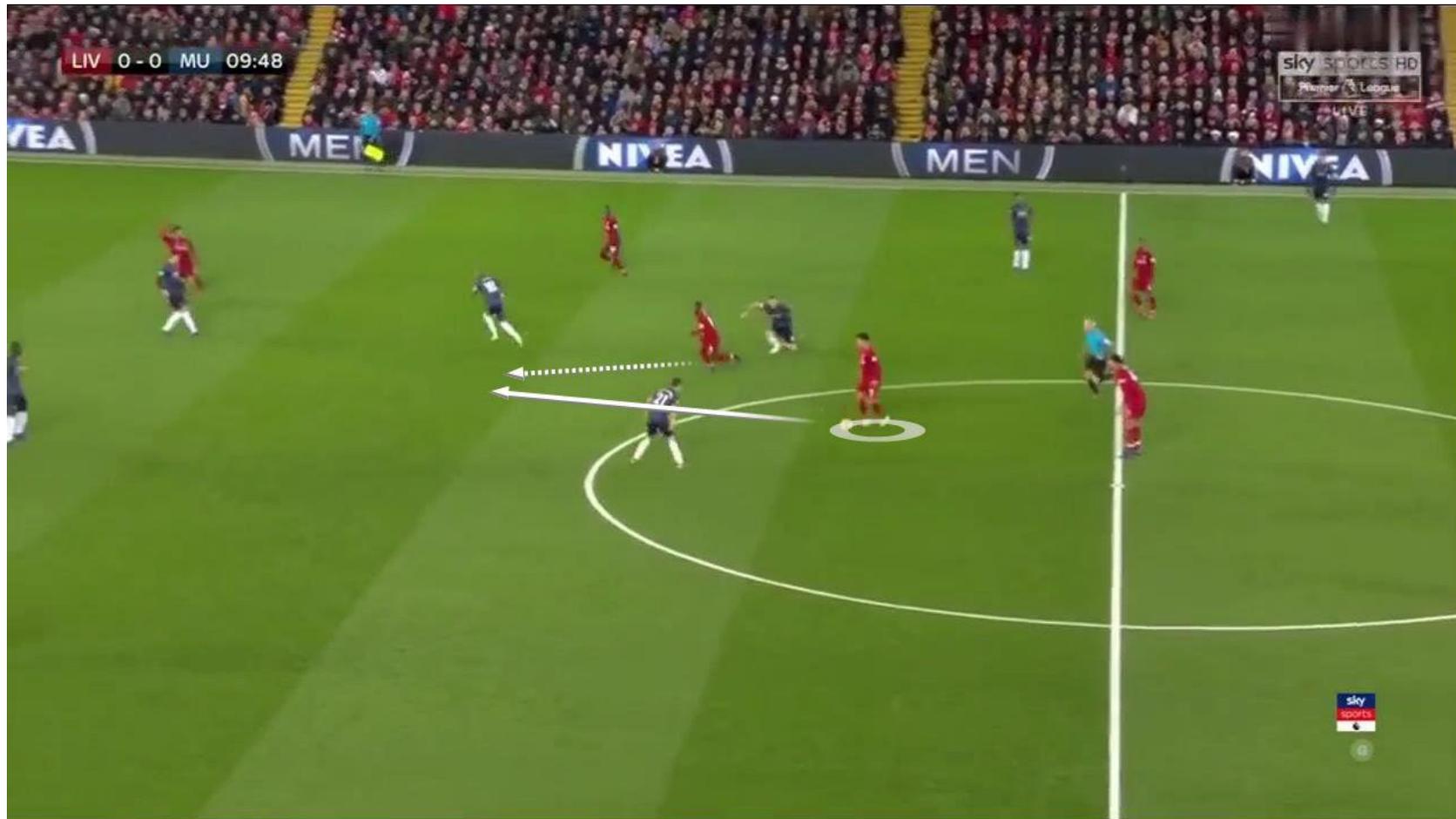
### EL MOMENTO OFENSIVO

#### CONTRAATAQUE

- Un contraataque pretende **llegar lo más rápido posible a la portería rival** mediante una combinación rápida de pases. Por lo general casi todos verticales a la espalda del primer jugador o línea que presiona.

## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### CONTRAATAQUE



## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### EL MOMENTO OFENSIVO

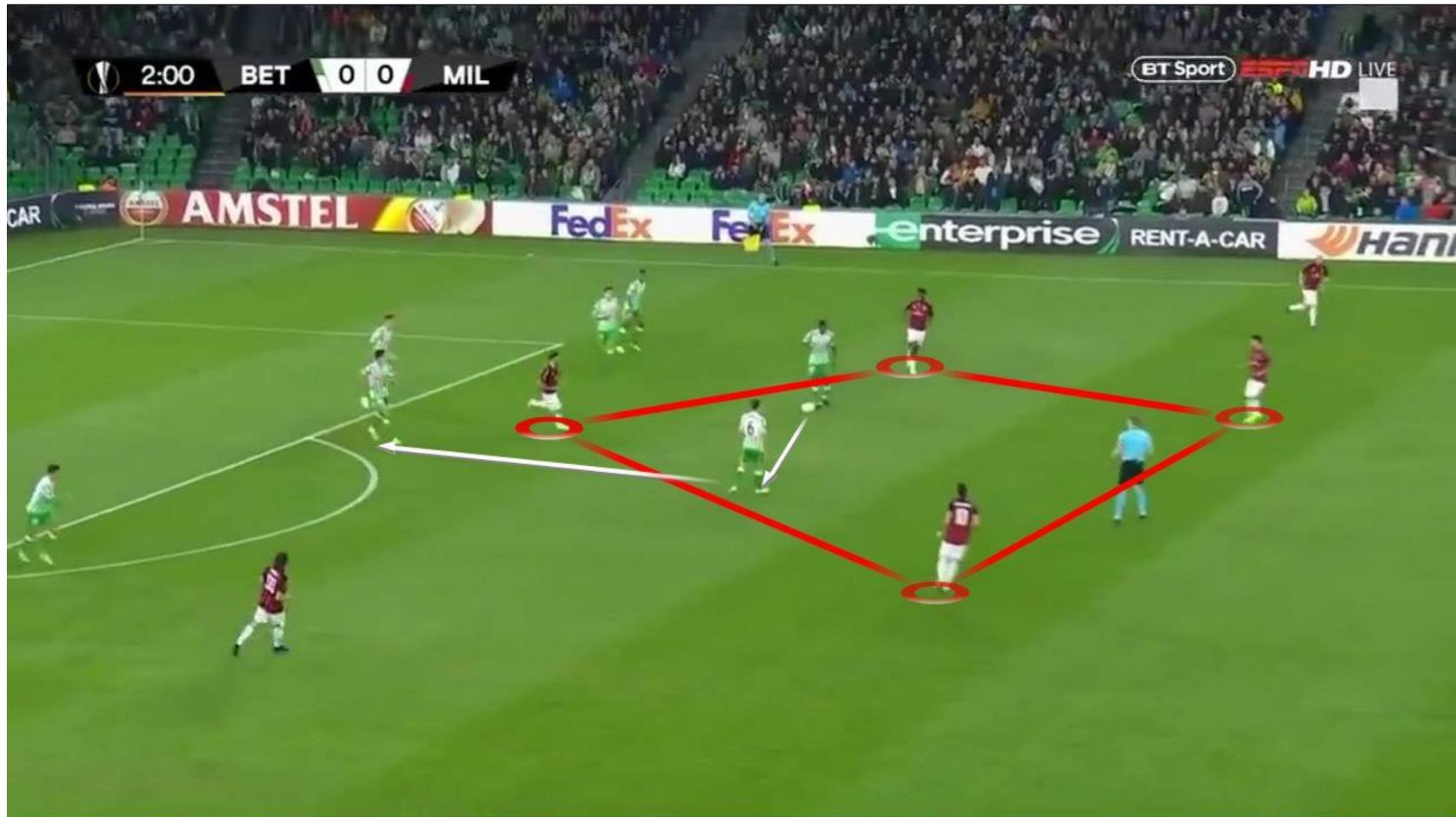
#### ATAQUE POSICIONAL

- **Reorganizar ofensivamente al equipo**, para iniciar el ataque. Puede ser de dos tipos:

**Ataque combinativo:** tipo de ataque que intenta progresar hacia la portería rival a través del pase, pasando claramente por las tres fases: inicio, creación/progresión, finalización.

## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### ATAQUE COMBINATIVO



## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### EL MOMENTO OFENSIVO

#### ATAQUE POSICIONAL

- **Reorganizar ofensivamente al equipo**, para iniciar el ataque. Puede ser de dos tipos:

**Ataque directo:** Consiste en un envío directo sobre la zona de finalización, aún con el equipo rival organizado defensivamente.

## 3.2 MOMENTOS OFENSIVOS

### ATAQUE DIRECTO



## 3.3 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO OFENSIVO

### EL ANÁLISIS TÁCTICO DE LAS FASES DEL JUEGO

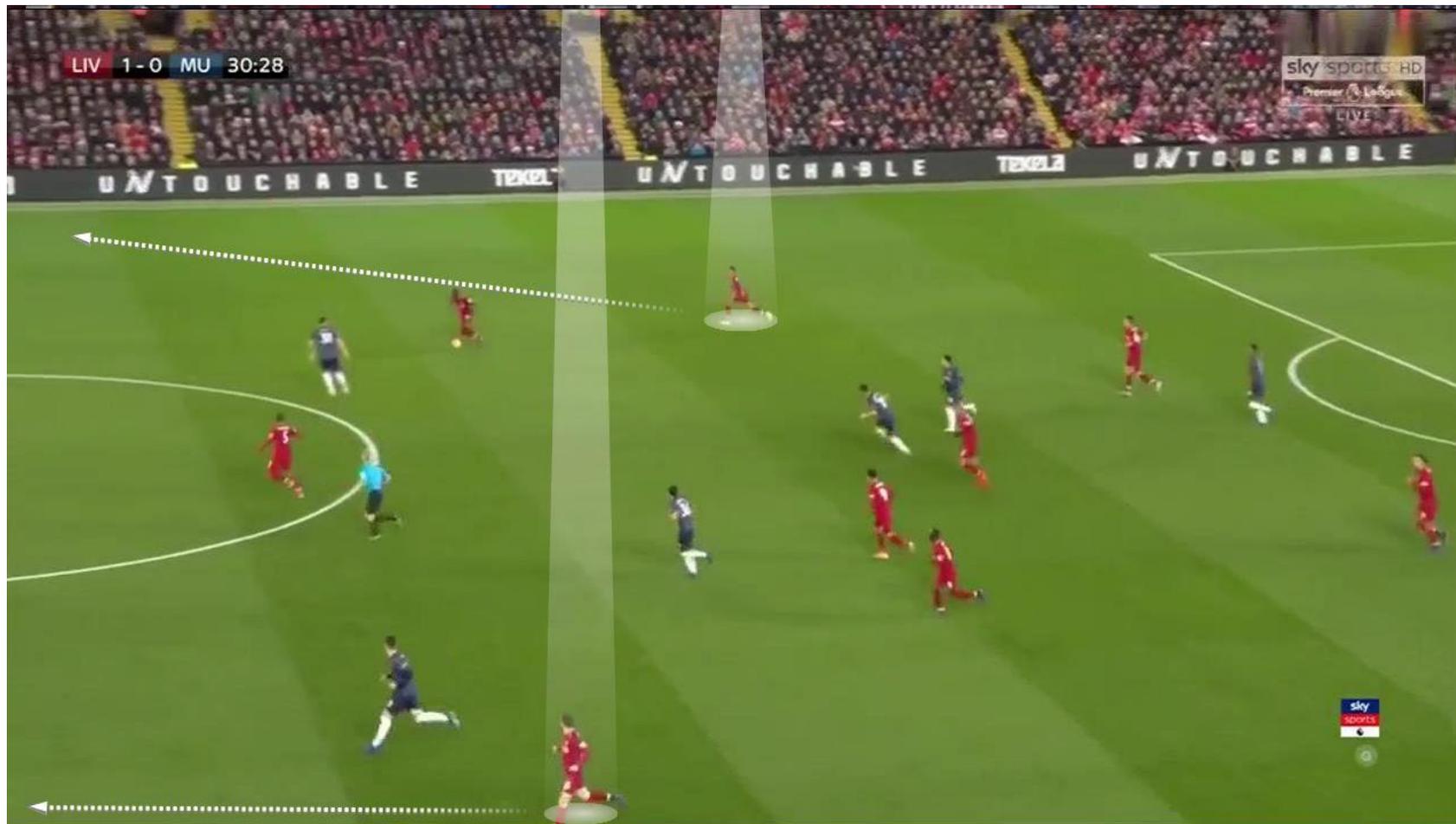
#### EL ANÁLISIS OFENSIVO

El análisis de la fase ofensiva del rival se dividirá en dos:

- **Contraataque:** se analizará dentro de la fase de transición ofensiva, enlazado con la fase defensiva.
- **Momento ofensivo:** se darán dos posibilidades, juego directo, indirecto o combinativo. En este caso dividimos en inicio de juego, creación/progresión de juego, finalización.

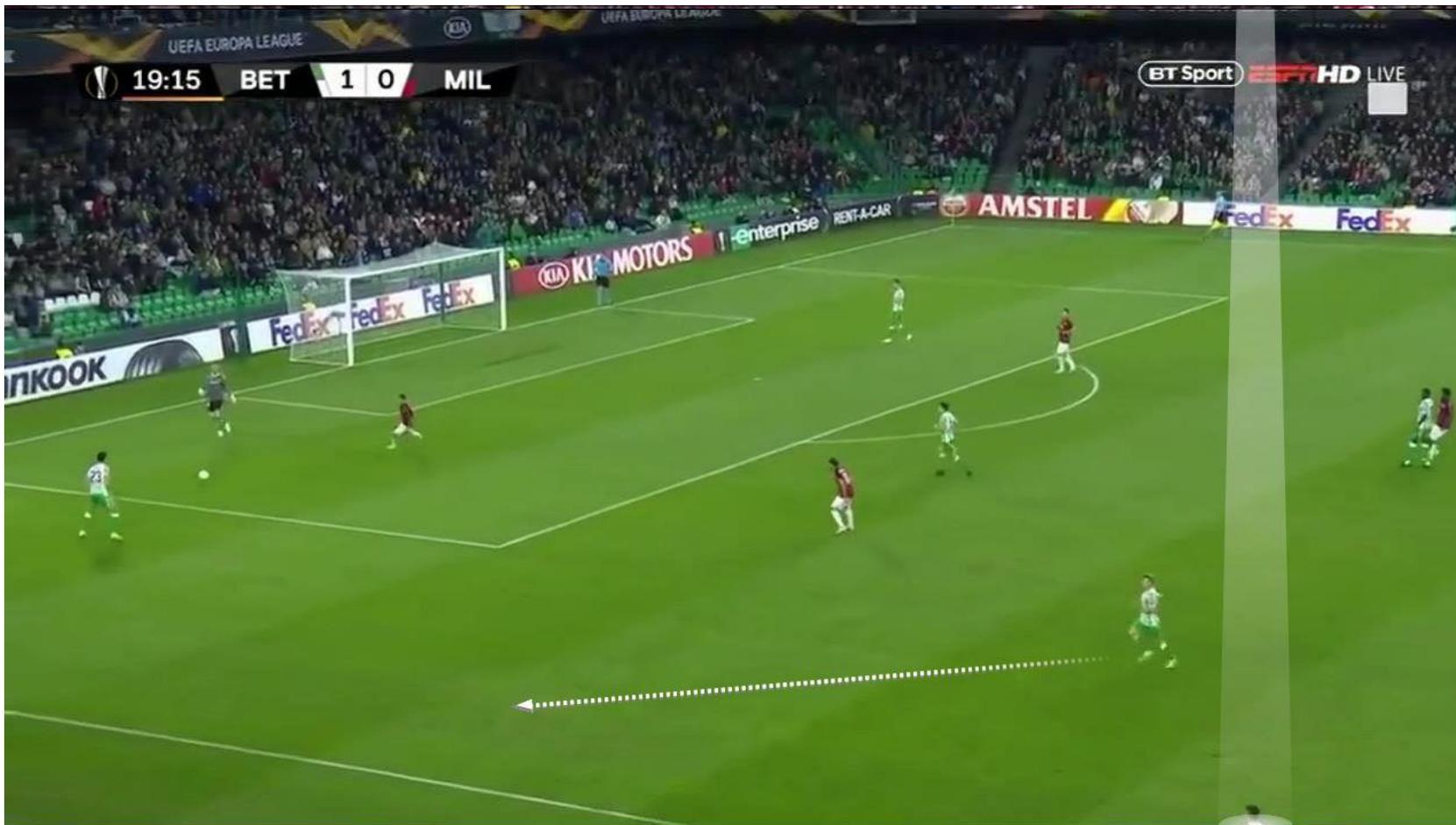
### 3.3 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO OFENSIVO

#### CONTRAATAQUE (TRANSICIÓN OFENSIVA)



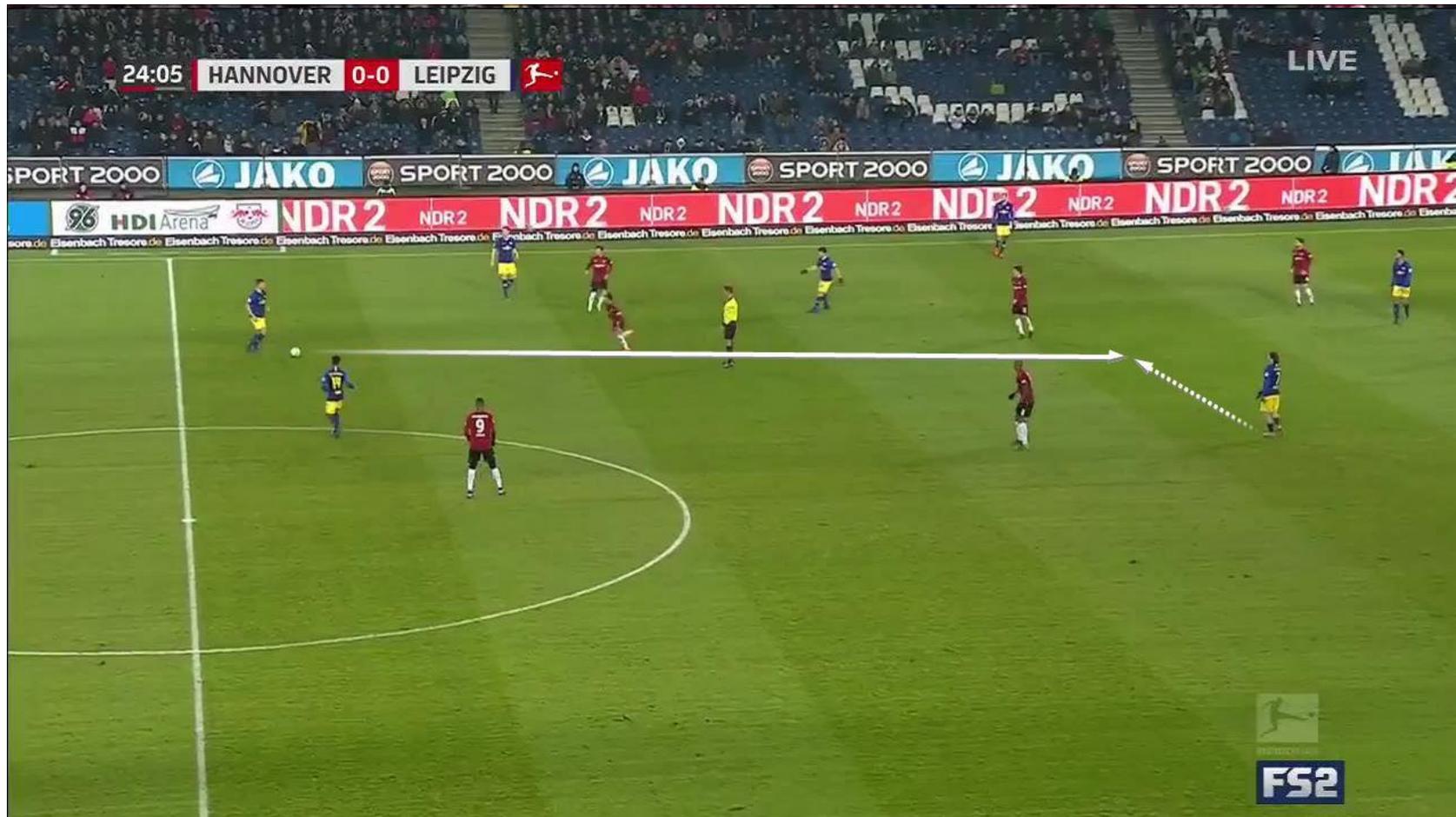
### 3.3 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO OFENSIVO

ATAQUE ORGANIZADO: INICIO DE JUEGO



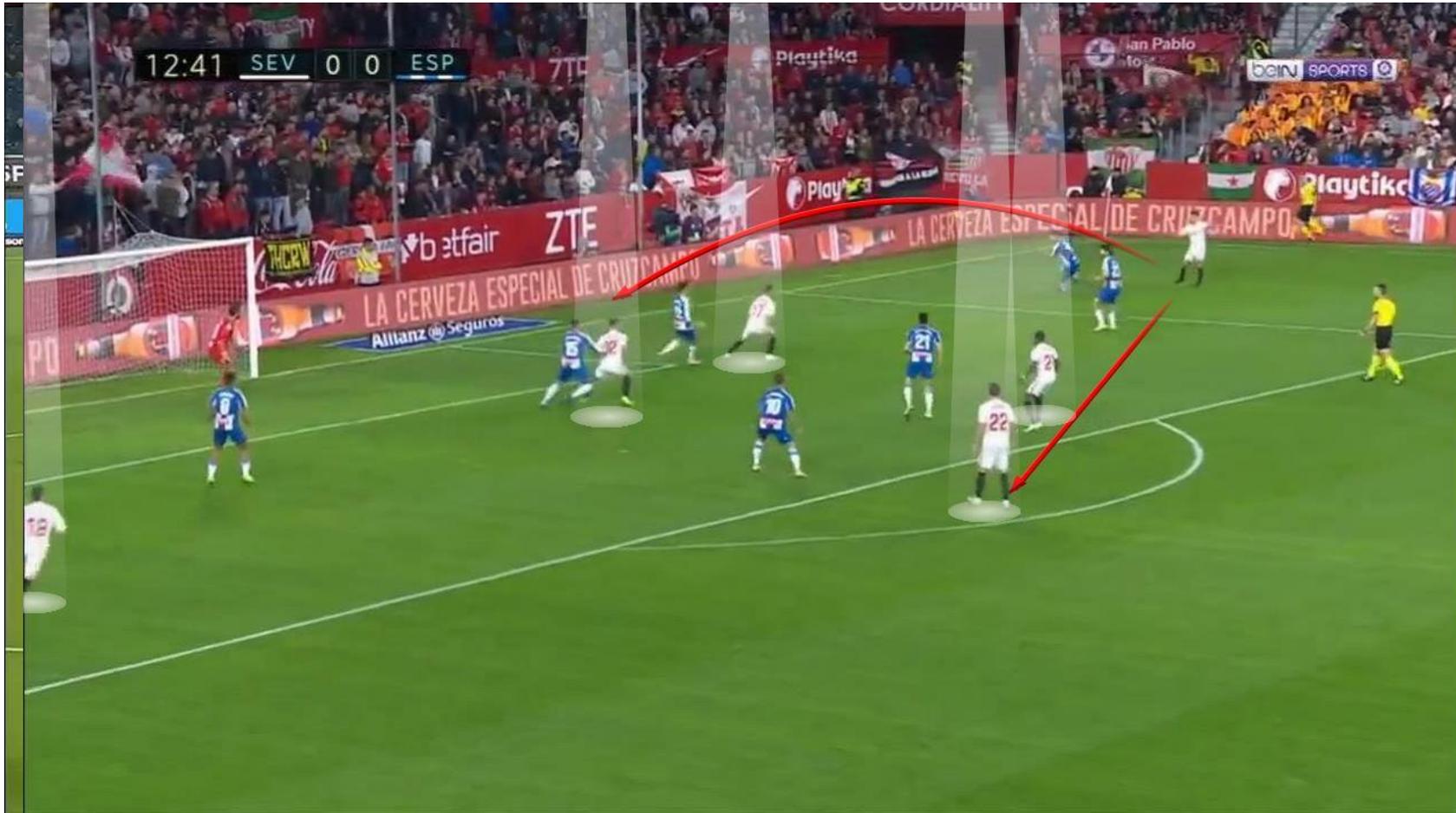
### 3.3 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO OFENSIVO

ATAQUE ORGANIZADO: CREACIÓN DE JUEGO



### 3.3 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO OFENSIVO

#### ATAQUE ORGANIZADO: FINALIZACIÓN



## 3.4 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO DEFENSIVO

### EL ANÁLISIS TÁCTICO DE LAS FASES DEL JUEGO

#### EL ANÁLISIS DEFENSIVO

El análisis de la fase defensiva del rival se dividirá en dos:

- **Defensa de la transición defensiva:** dentro de la fase de transición defensiva, enlazada con la fase ofensiva. Para analizar cómo empieza un equipo a defender, hay que saber cómo atacó.
- **Defensa organizada:** el inicio defensivo (cuándo empieza a presionar, si es que lo hace), destrucción de la creación, y defensa de la portería.

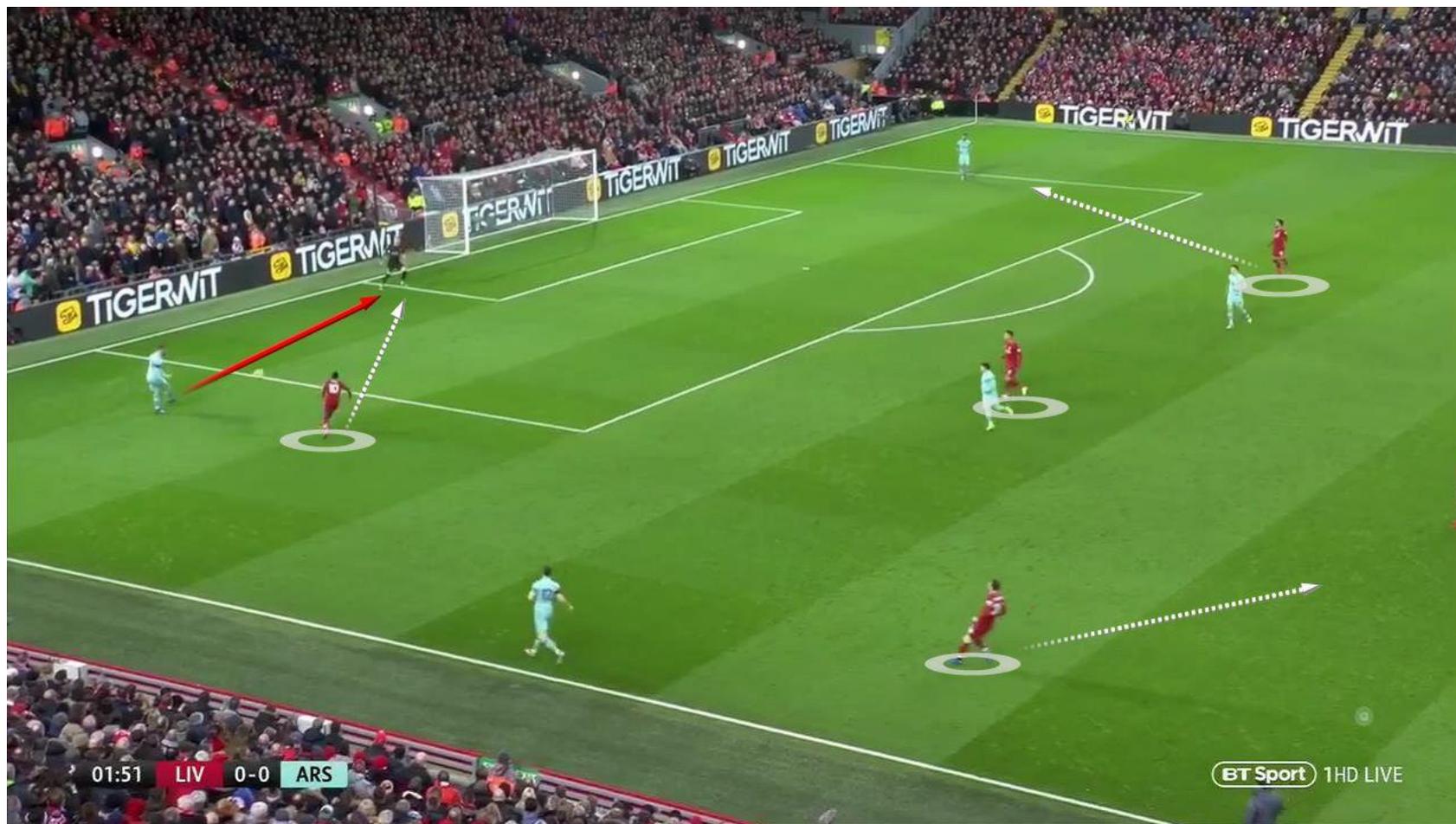
### 3.4 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO DEFENSIVO

#### DEFENSA DE LA TRANSICIÓN DEFENSIVA



### 3.4 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO DEFENSIVO

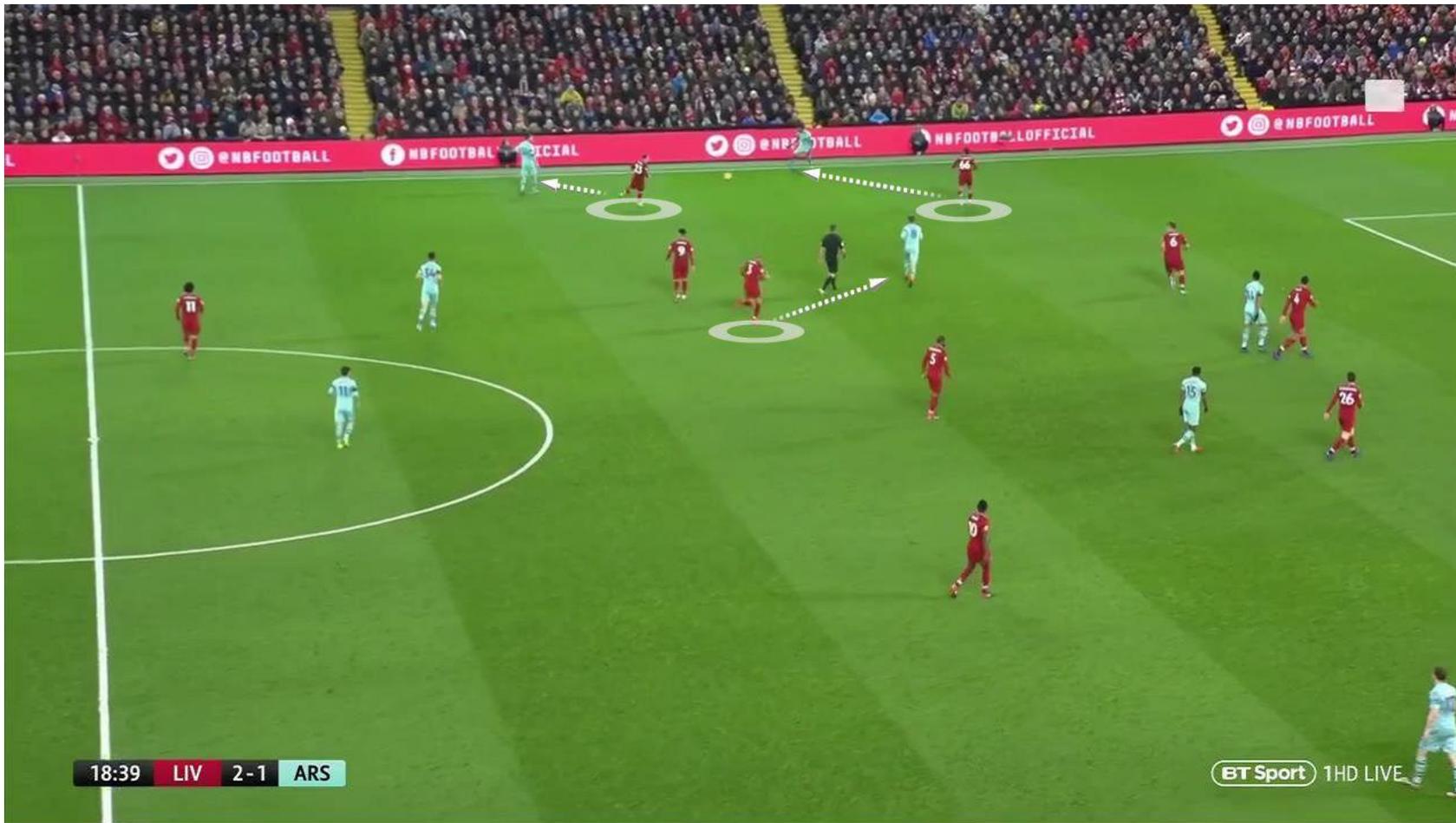
DEFENSA ORGANIZADA: INICIO DE PRESIÓN



MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES

### 3.4 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO DEFENSIVO

DEFENSA ORGANIZADA: DESTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN



### 3.4 ANÁLISIS TÁCTICO DEL RIVAL SEGÚN LAS FASES DEL JUEGO DEFENSIVO

DEFENSA ORGANIZADA: EVITAR FINALIZACIÓN



### 3. LAS FASES DEL JUEGO COMO BASE DEL ANÁLISIS

- A pesar de que hagamos un estudio dividido de las distintas fases, debemos tener en cuenta que **dicha separación no existe en el juego**.
- Como analistas tácticos debemos entender el juego como un todo. Y esto incluye ver un partido varias veces si es necesario, **prestando atención al comportamiento del equipo que analizamos en todas sus fases**. Una vez hecho, ya podremos realizar el análisis en sus fases, **distinguiendo pero no dividiendo**. Separando, pero no empobreciendo.

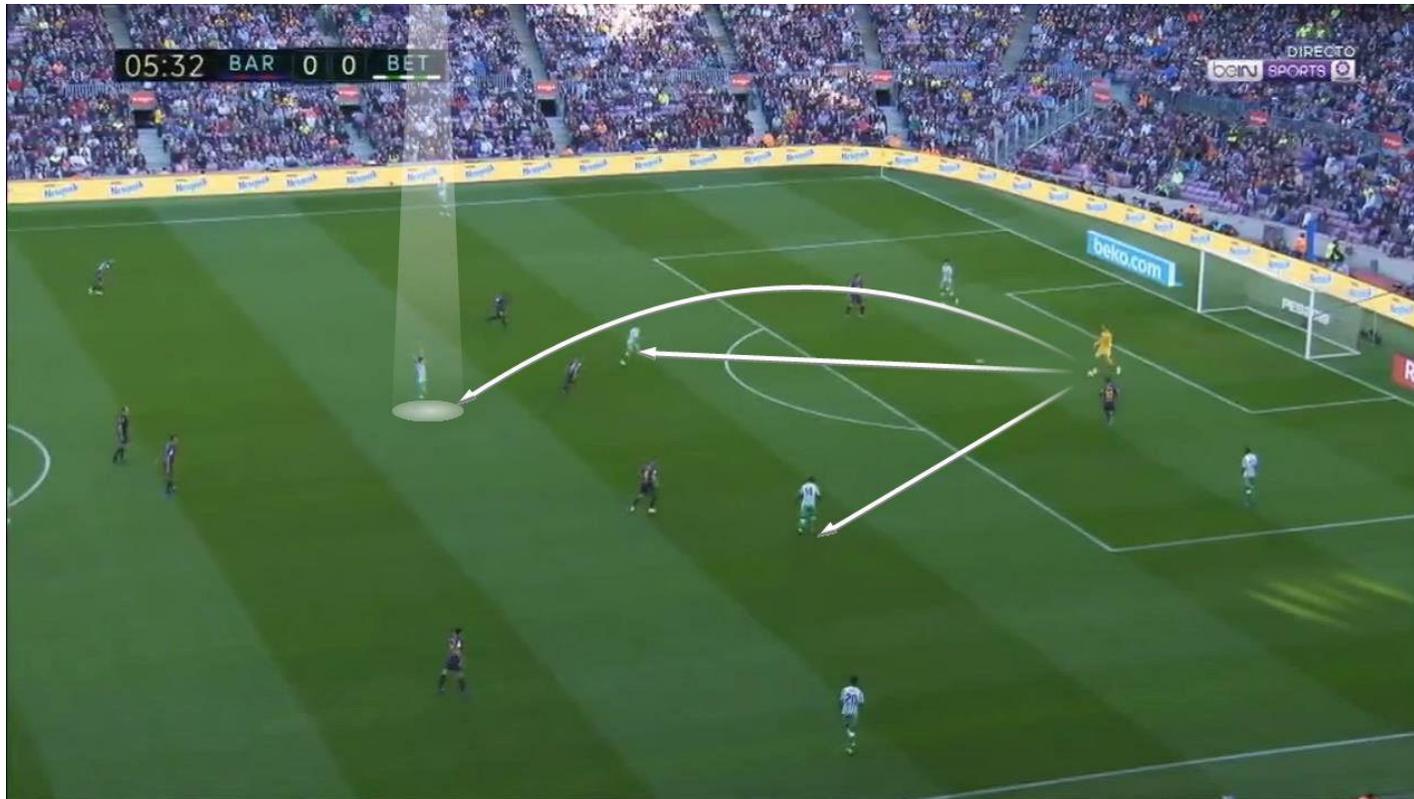


MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES

# MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



# **4. PLANIFICACIÓN Y USO DE SOFTWARES DE ANÁLISIS**

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### LA PLANIFICACIÓN

- El primer paso de un analista táctico en un club nuevo, es el de **planificar los partidos de equipos rivales** que va a ir a observar cada semana. Estos son algunos aspectos a tener en cuenta:

PARTIDOS A VISIONAR

OBSERVACIÓN DEL RIVAL

SEMANA DE ADELANTO

SITUACIONES ESPECIALES

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### LA PLANIFICACIÓN

#### PARTIDOS A VISIONAR

- Número de partidos a visionar: cuantos más sean, mejor. Pero siempre dando la mayor importancia a los **2-4 últimos**, ya que es posible que el rival haya modificado sistema/modelo, introduciendo variantes. Observando los 2-4 últimos encontraremos la **información más real** del equipo adversario a todos los niveles

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### LA PLANIFICACIÓN

#### OBSERVACIÓN DEL RIVAL

- Observación del rival **en situaciones semejantes a las que se va a encontrar ante nosotros**: ya que los equipos varían sus comportamientos, tanto como local como visitante, ante terrenos de juego distintos, calidad de adversario, etc.

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### LA PLANIFICACIÓN

#### SEMANA DE ADELANTO

- Ir siempre con una semana de adelanto: para asegurarnos de que analizamos con el **tiempo suficiente** antes de nuestro partido ante ellos.

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### LA PLANIFICACIÓN

#### SITUACIONES ESPECIALES

- Situaciones de inicio de temporada: **observar siempre los últimos dos partidos de pretemporada.**

## 4.1 PLANIFICACIÓN DE LA GRABACIÓN/ANÁLISIS TÁCTICO

### GRABACIÓN DEL PARTIDO

Hemos adquirido ya los conocimientos necesarios para empezar nuestro trabajo a pie de campo, así que ya es hora de conseguir el material para la grabación. Estos son alguno de los materiales necesarios:

- **Videocámara:** preferiblemente en HD, para ganar en calidad.
- **Grabación en 16:9:** esto nos permitirá captar más terreno de juego en la imagen.
- **Grabar de línea defensiva a línea defensiva:** es importante grabar de línea defensiva de un equipo a línea defensiva del otro. Captaremos a todos los jugadores y obtendremos más información.
- **El trípode:** nos permite una mejor grabación, sin saltos ni pérdida de información.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### LONGOMATCH

- Nos centraremos en **LONGOMATCH**, por ser gratuito, y con grandes posibilidades para desarrollar nuestra labor a coste cero.
- Este software nos permite a los entrenadores y analistas a realizar el estudio de las acciones de un partido a través del video, permitiendo **localizar y agrupar por categorías segmentadas** para facilitar su posterior análisis.

Veamos paso a paso cómo utilizarlo:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 1

- Descargarlo en su web e instalarlo: <https://longomatch.com/es/download/>

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 2

- Ejecutar el programa. El primer paso será el de establecer una plantilla de categorías, la cual usaremos durante el análisis táctico. Pinchamos en herramientas/gestor de plantillas de categorías:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 2



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

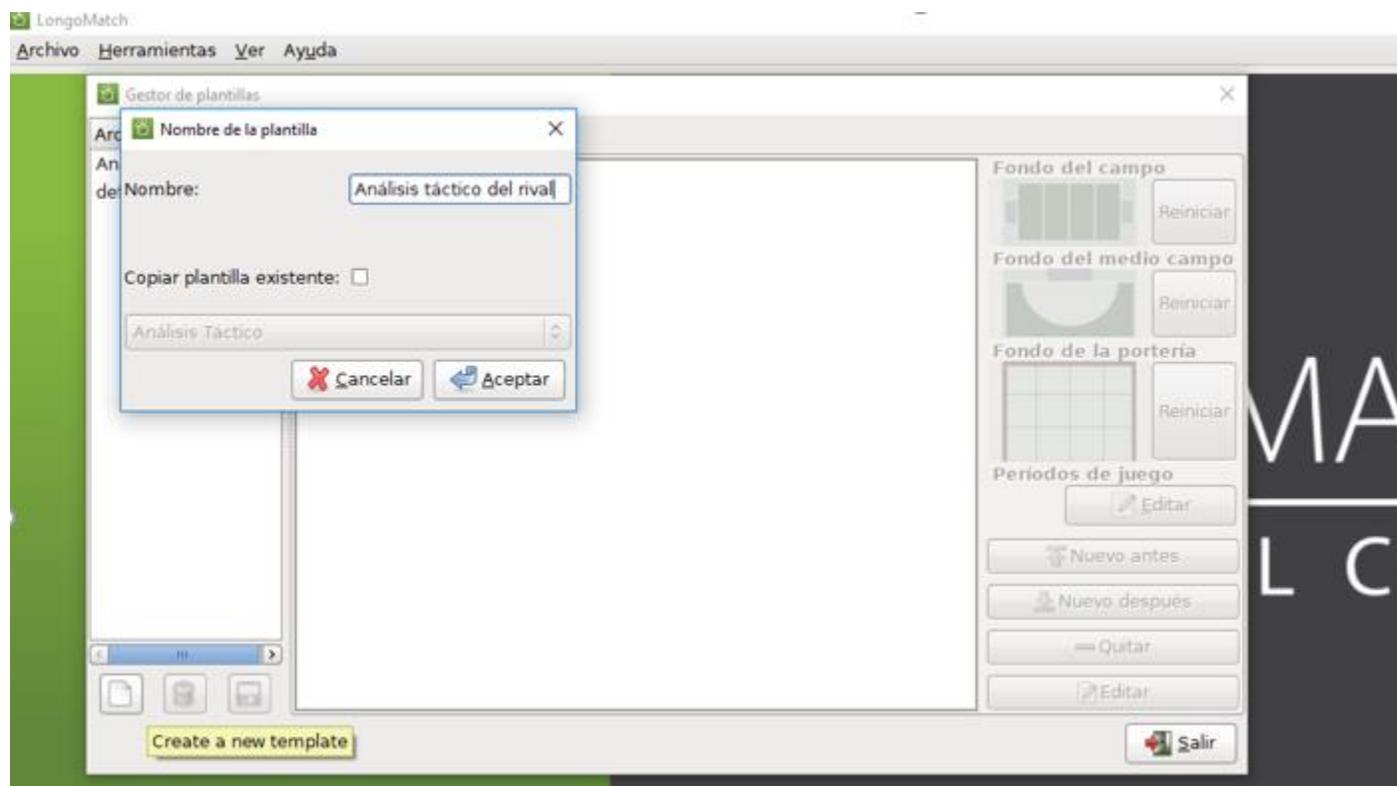
#### PASO 3

- Una vez hayas hecho clic, se abrirá una ventana en la que saldrá una plantilla por defecto. Para generar una nueva plantilla haz clic en la esquina inferior izquierda (papel en blanco), y se abrirá una nueva ventana para darle nombre. La llamaremos “análisis táctico del rival”

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 3



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

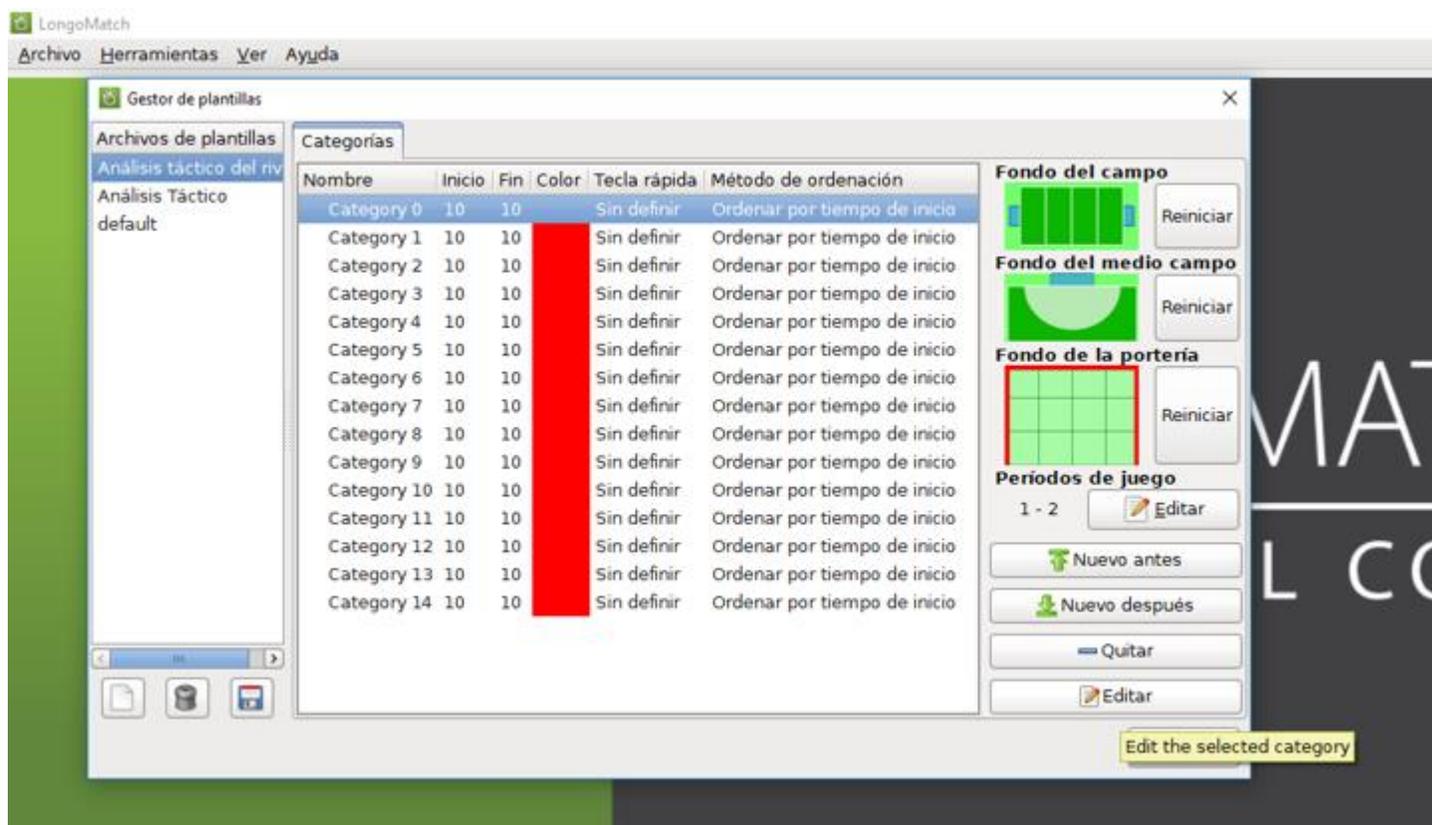
#### PASO 4

- Una vez hayas hecho clic, se abrirá una ventana en la que saldrá una plantilla por defecto. Para generar una nueva plantilla haz clic en la esquina inferior izquierda (papel en blanco), y se abrirá una nueva ventana para darle nombre. La llamaremos “análisis táctico del rival”

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 4



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

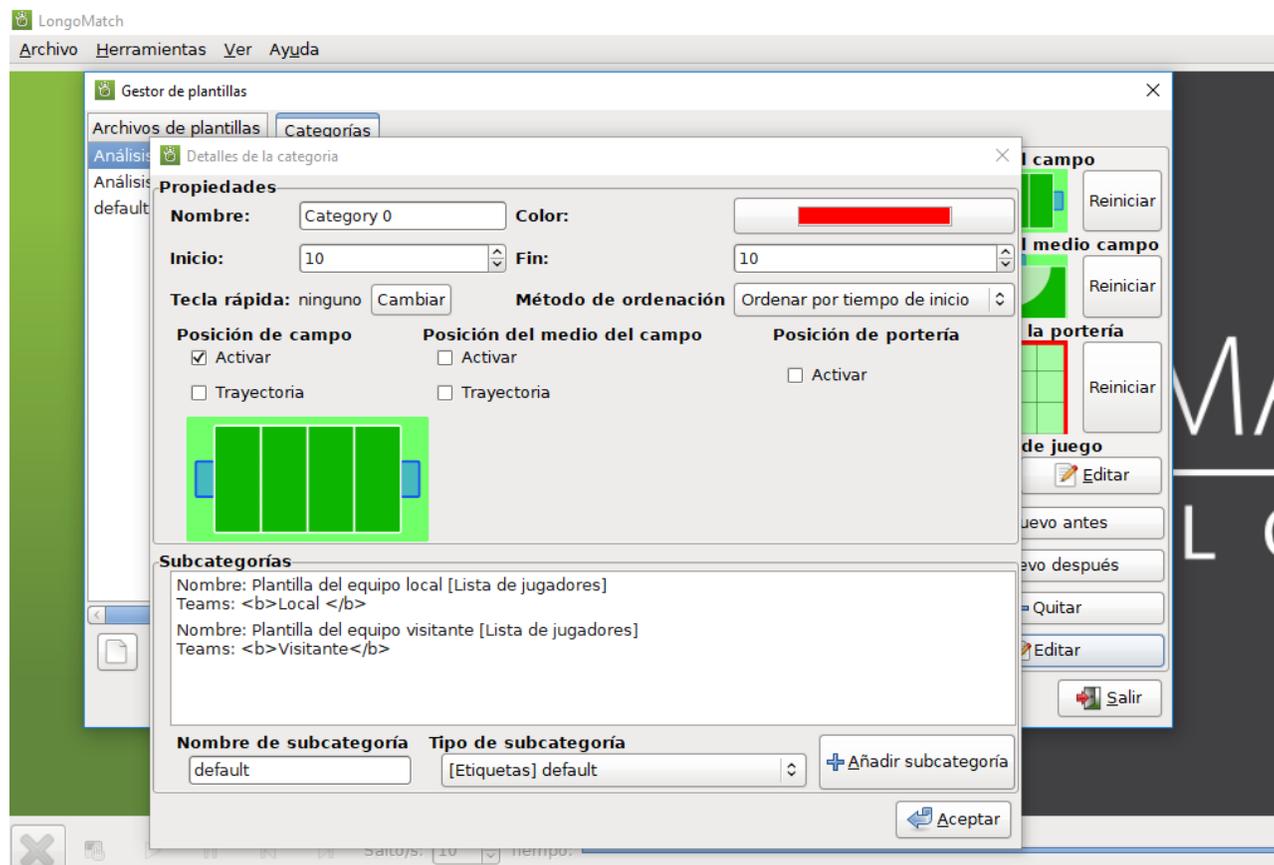
#### PASO 5

- Una vez hemos hecho clic en editar, se nos abre esta ventana para editar la categoría:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 5



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 5.1

- En esta sección, podremos ponerle el nombre a la fase o sub fase que queramos, darle color para identificarla, y el inicio-fin, que es el periodo de tiempo que queremos que dure el corte de video de esa fase.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

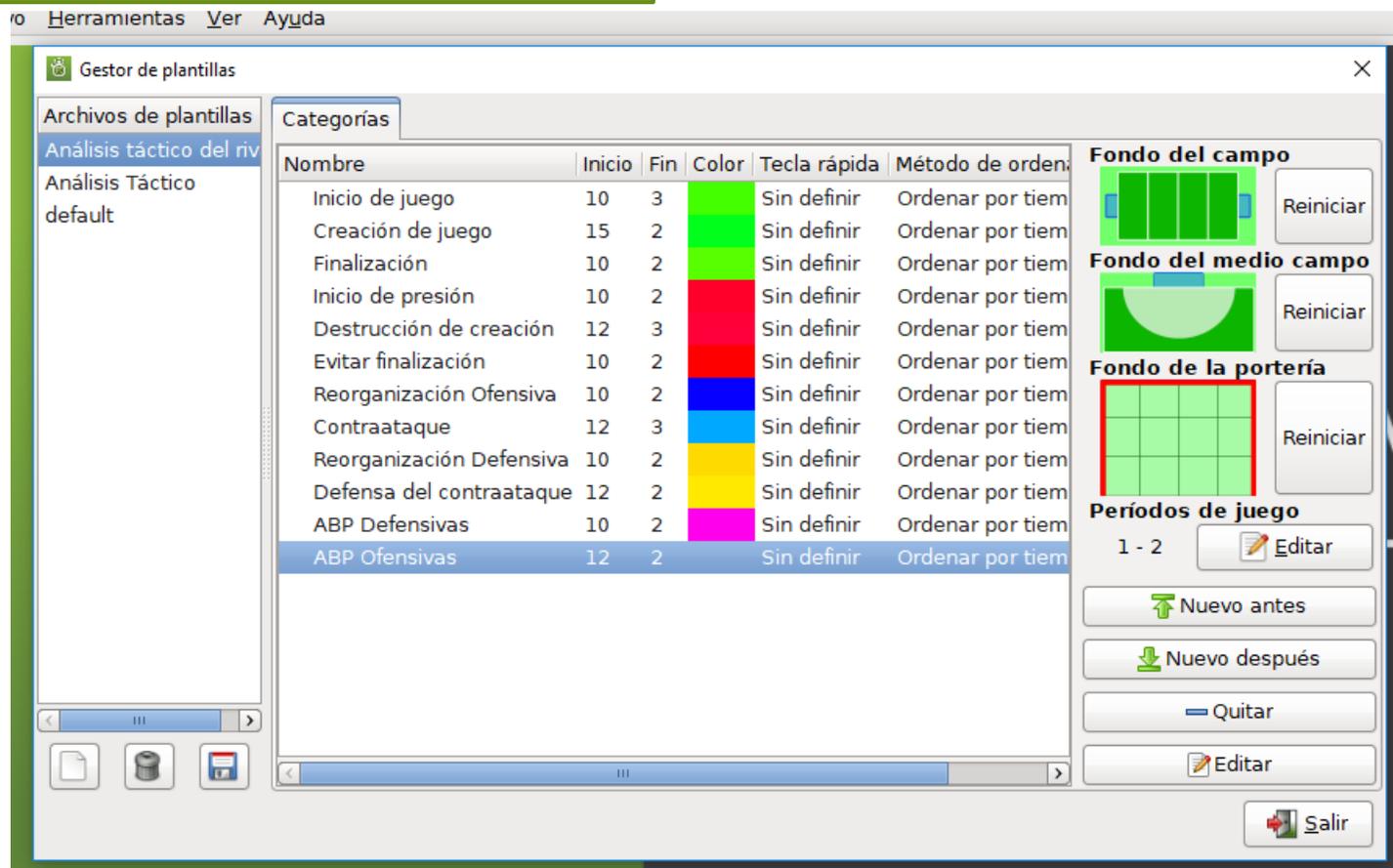
#### PASO 5.2

- Deberás hacerlo con cada una de las categorías que añadas. Al final deberás tener algo parecido a esta imagen, con las **diferentes fases ofensivas** (inicio, creación/prog., finalización), las **fases defensivas** (inicio de presión, destrucción de la creación, defensa de la portería), las **transiciones ofensivas** (reorganización ofensiva, contraataque), las **transiciones defensivas** (reorganización defensiva, defensa del contraataque), y el de **acciones a balón parado** (ofensivas, defensivas).

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 5.2



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 6

- Como ya tenemos las plantillas de categorías creadas, ya podemos comenzar a realizar los cortes de video de partido. Vamos a la pestaña “archivos” y a “proyecto nuevo”.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 6



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

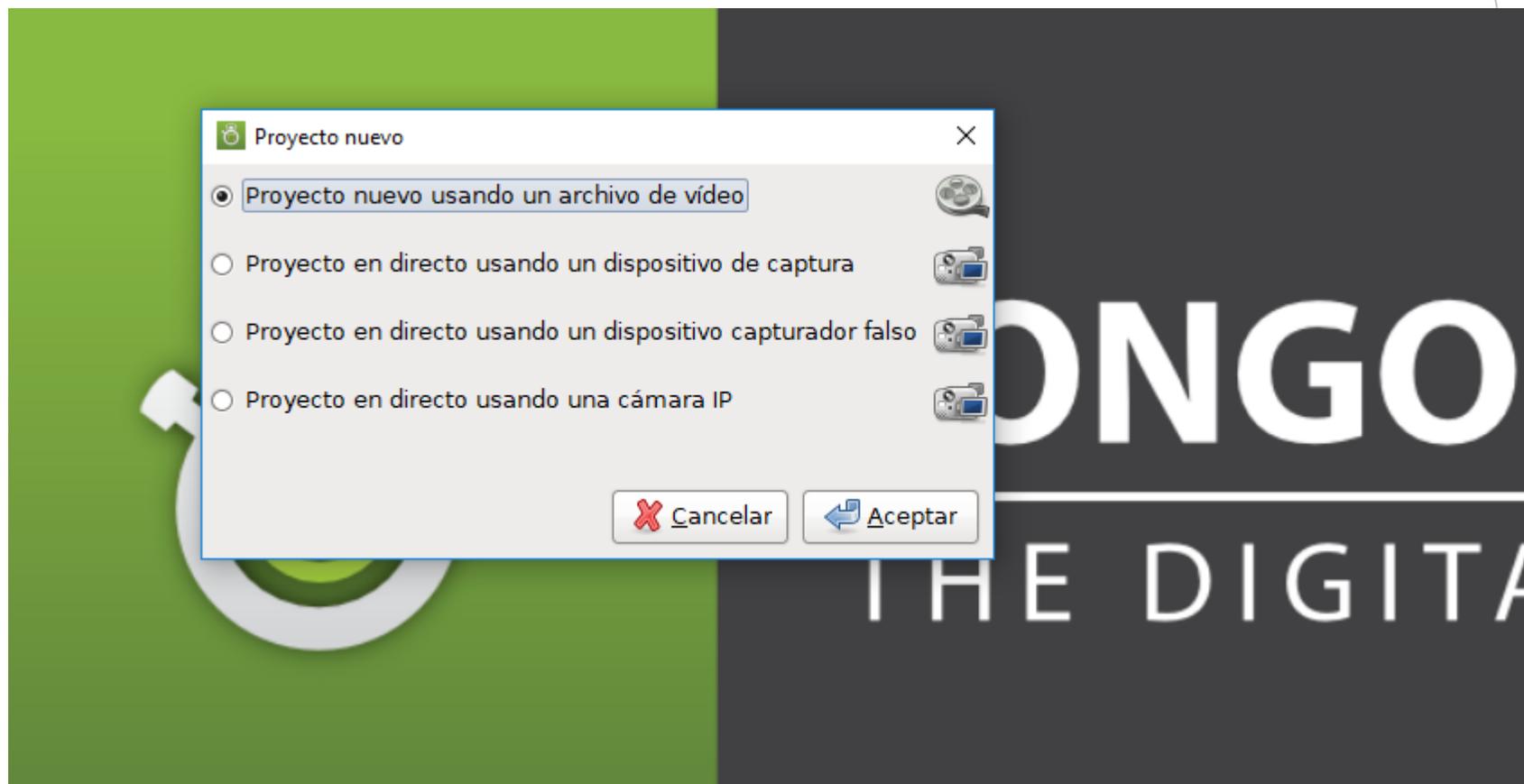
#### PASO 6.1

- Si nuestro partido está en nuestro PC, haremos clic en “proyecto nuevo usando un archivo de video”. Pero si en cambio vamos a analizar el partido mientras lo visionamos en directo, escogeremos cualquiera de las otras 3 que más nos convengan.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 6.1



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 6.2

- Nosotros nos basaremos en la primera opción. En ella deberemos además, seleccionar el archivo de video que queremos analizar, y la plantilla de categorías.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 6.2

LongoMatch

Proyecto nuevo

Equipo local: default Editar

Equipo visitante: default Editar

Puntuación: 0 - 0

Temporada:

Competición:

Plantilla de categorías: default Editar

Fecha: 2/25/2019 Calendario

Archivo:  Abrir

LONGO

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

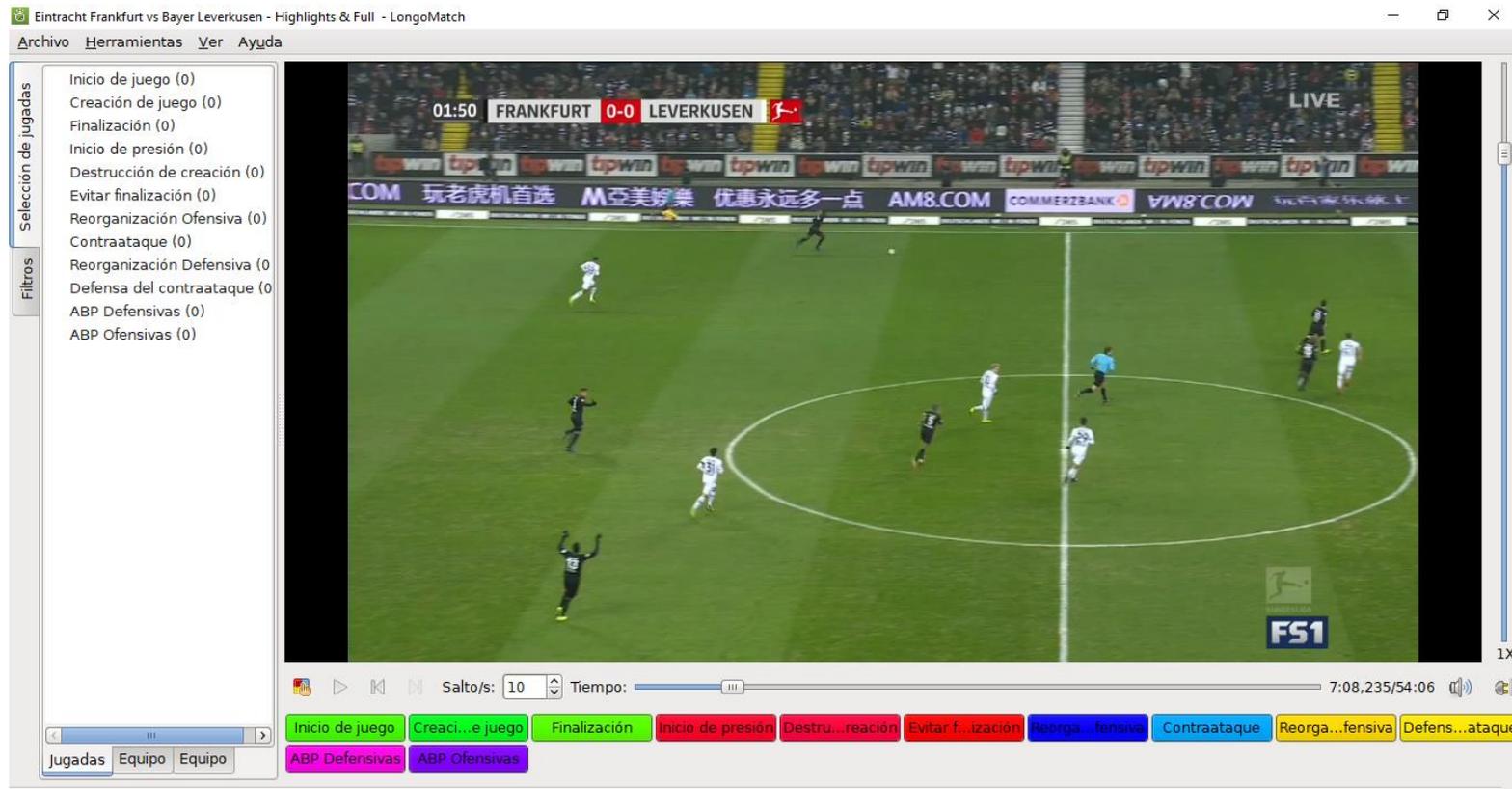
#### PASO 7

- Pinchamos en aceptar y se nos abrirá la ventana de análisis para ir viendo el partido y etiquetarlo según nuestras categorías. Como verás, abajo están las pestañas, a las que irás haciendo clic cada vez que aparezca en el partido un comportamiento del rival a etiquetar:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 7



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 8

- Ya hemos analizado el partido, y tenemos todas los cortes por categoría. Ahora debemos hacer una visión de los cortes, ya que los tiempos que seleccionamos no siempre darán en el clavo en cuanto a la longitud de la acción. Para ello, vamos a la pestaña “ver”, luego a “vista cronológica”. Ahí tenemos todos los cortes. Si pinchamos en un corte, veremos la acción. Puedes cambiar la longitud del corte para que inicie y termine cuando quieras, simplemente arrastrando y moviendo con el ratón el principio y el final:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 8

Eintracht Frankfurt vs Bayer Leverkusen - Highlights & Full - LongoMatch

Archivo Herramientas Ver Ayuda

Selección de jugadoras

- Inicio de juego (0)
- Creación de juego (1)
  - Creación de juego 001  
7:24,201 - 7:41,201
- Finalización (0)
- Inicio de presión (2)
  - Inicio de presión 001  
6:58,235 - 7:10,235
  - Inicio de presión 002  
7:30,776 - 7:42,776
- Destrucción de creación (1)
  - Destrucción de creación 001  
7:32,446 - 7:47,446
- Evitar finalización (0)
- Reorganización Ofensiva (1)
- Contraataque (0)
- Reorganización Defensiva (1)
- Defensa del contraataque (0)
- ABP Defensivas (0)
- ABP Ofensivas (0)

Filtros

02:30 FRANKFURT 0-0 LEVERKUSEN LIVE

Salto/s: 10 Tiempo:

1 0 7:30 7:40

Inicio de juego

Creación de j...  
Creación de juego 001

Finalización

Inicio de pres.  
Inicio de presión 002

Destrucción ...  
Destrucción de creación 002

Evitar finaliza...

Reorganizaci...  
Reorganización Ofensiva 001

Contraataque

Reorganizaci...  
Reorganización Defensiva 001

Defensa del ...

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 9

- Una vez listos todos los cortes a nuestro gusto, es momento de exportar el proyecto. Es decir, extraer los videos para poder presentarlos en un video análisis a nuestros jugadores/cuerpo técnico. Para ello, debemos crear una lista de reproducción. Pinchamos en la pestaña “ver”, y luego “lista de reproducción”:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 9

The screenshot displays the LongoMatch software interface for analyzing a football match. The title bar reads "Eintracht Frankfurt vs Bayer Leverkusen - Highlights & Full - LongoMatch". The menu bar includes "Archivo", "Herramientas", "Ver", and "Ayuda". The "Ver" menu is open, showing options like "Pantalla completa", "Esconder todo", "Lista de reproducción", "Etiquetar subcategorías", "Vista de etiquetado", "Vista de etiquetado manual", and "Vista de cronología". The video player shows a live match with a score of 0-0. The timeline at the bottom shows various events with colored bars: "Inicio de juego", "Creación de juego", "Finalización", "Inicio de presión", "Destrucción de creación", "Evitar finalización", "Reorganización Ofensiva", "Contraataque", "Reorganización Defensiva", "Defensa del contraataque", "ABP Defensivas", and "ABP Ofensivas". The timeline also includes a search bar and a zoom slider.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10

- Ahora crearemos la lista de reproducción pinchando en el papel blanco y le damos nombre a esa lista de reproducción. Debemos crear tantas listas de reproducción como apartados queramos añadir en nuestro video informe. Optaremos por la división que hacíamos en temas anteriores. Así, tendremos las siguientes listas de reproducción:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10

- Fase ofensiva: contendrá los cortes de inicio de juego, creación y finalización.
- Fase defensiva: contendrá el inicio de presión, destrucción y defensa de la portería.
- Transición ofensiva: contendrá la reorganización ofensiva y el contraataque.
- Transición defensiva: contendrá la reorganización defensiva y defensa del contraataque.
- Acciones a balón parado ofensivas: contendrá todos los cortes ofensivos de las ABP.
- Acciones a balón parado defensivas: contendrá todos los cortes defensivos de las ABP.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.1

- Todas las anteriores tendrán una lista de reproducción. Para ir añadiendo los cortes a cada lista, haremos clic en los cortes que queramos y pincharemos en “añadir a la lista de reproducción”:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.1



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.2

- Lo repetiremos con todas las listas y cortes anteriores. **¡RECUERDA!** Guarda cada lista después de completarla con los videos antes de pasar a completar otra, puesto que sino perderás lo realizado.

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

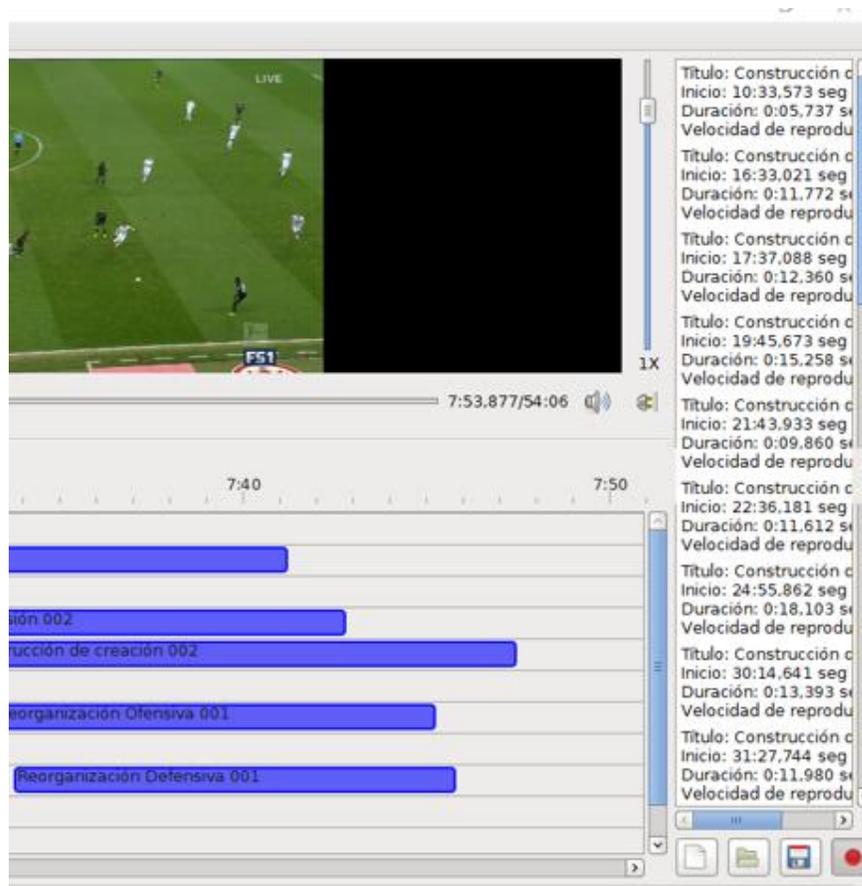
#### PASO 10.3

- A continuación, con todas las listas hechas y llenas de cortes, debemos exportar la lista de reproducción para obtener los videos agrupados anteriormente. Para ello, después de guardar las listas, hacemos clic en el botón de la esquina inferior derecha (el punto rojo, REC):

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.3



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

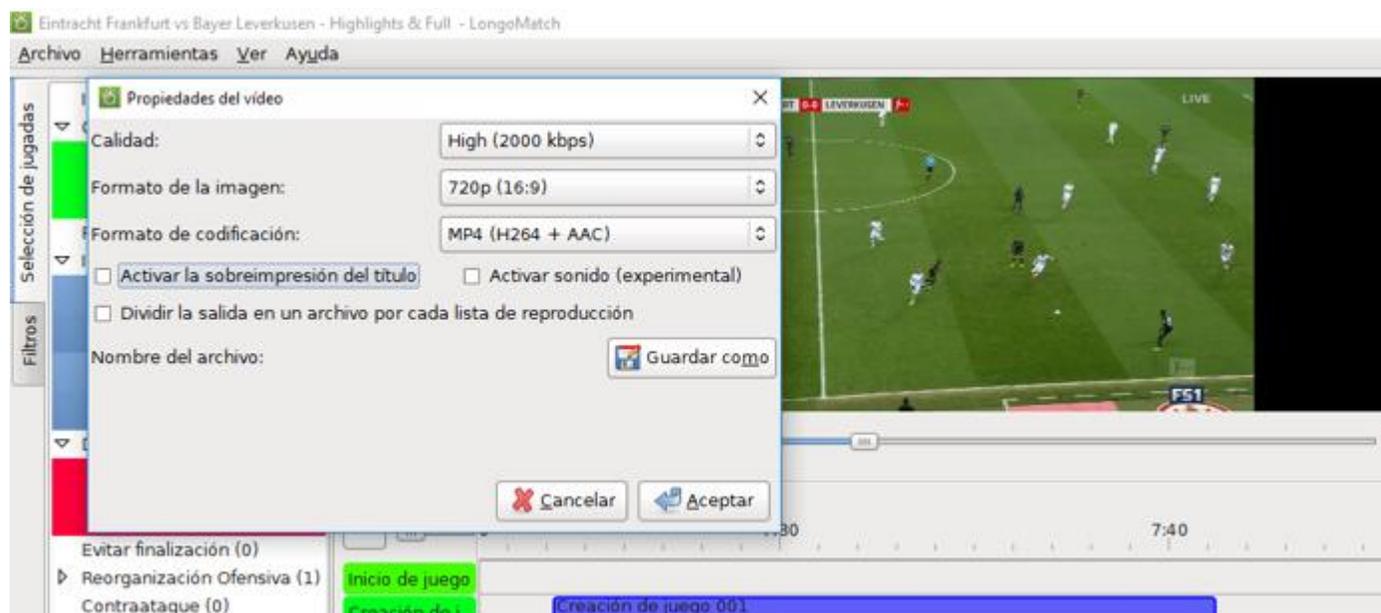
#### PASO 10.4

- Se nos abrirá una ventana, en la que tenemos diversas opciones para elegir cómo será el archivo de video. Ponle un nombre reconocible al archivo, tipo “fase ofensiva”, “fase defensiva”, etc. Quita la opción de sobreimprimir título, ya que si metemos letra en el video estaremos perdiendo información visual.
- Por último, guarda el archivo en la carpeta que desees:

## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.4



## 4.2 GUÍA DE USO DE LONGOMATCH

### EL SOFTWARE PARA ANALIZAR EL PARTIDO

#### PASO 10.5

- Si todo lo has hecho correctamente, tendrás **6 videos**: fase ofensiva y defensiva, transiciones ofensiva y defensiva, y ABP ofensiva y defensiva.
- Ya tienes todos los cortes de video listos para ser mostrados a jugadores o cuerpo técnico, conociendo así todos los detalles del rival para que sean comprendidos por todos los partícipes del encuentro ante ellos.

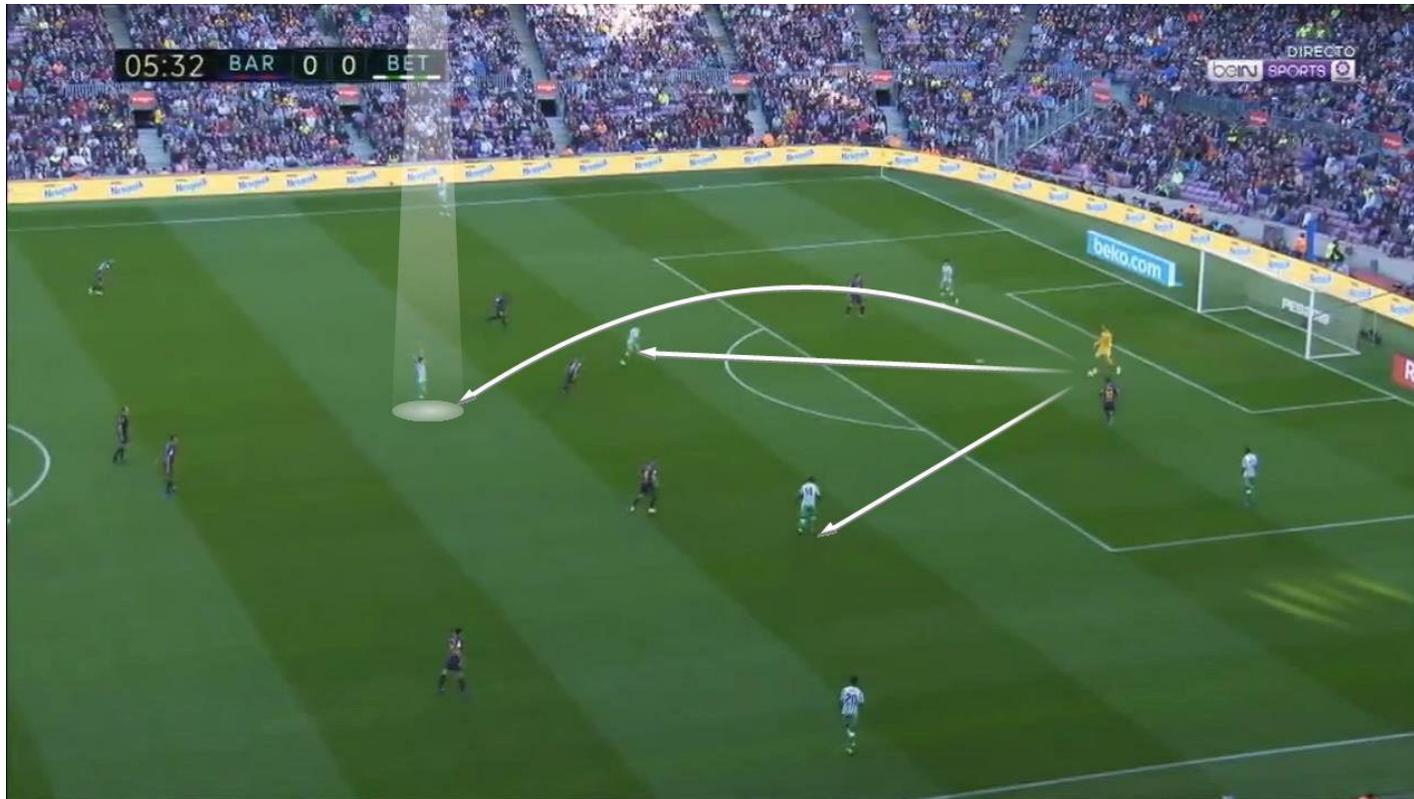


MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES

# MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES



# **5. ESTRATEGIA OPERATIVA POST- ANÁLISIS**

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

- Una vez elaborado todo el proceso de análisis táctico, es necesario llevarlo a la práctica. Para ello será importante, junto al resto de cuerpo técnico, **planificar el microciclo semanal** de entrenamiento.

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

- Nosotros como analistas ya habremos expuesto al entrenador el informe o videos del rival. Ahora debemos elaborar la estrategia operativa, o lo que es lo mismo, **el plan para afrontar el siguiente partido**, en base a la información recibida sobre el análisis del rival. Estableceremos aquellos detalles que nos permitirá **neutralizar las fortalezas del oponente, y aprovechar sus debilidades**. Esto se conseguirá a través de las tareas semanales de entrenamiento y la información en video presentada a la plantilla.
- En la estrategia participa todo el cuerpo técnico, también el analista.

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

- La estrategia operativa debe contener:

INFORMACIÓN SOBRE EL MODELO DE JUEGO

PUNTOS DÉBILES Y PUNTOS FUERTES DEL RIVAL

ANÁLISIS DE NUESTRO EQUIPO

ABP DEFENSIVA/OFENSIVA

PLAN PARA CONSEGUIR LA VICTORIA

DISEÑO DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

- La estrategia operativa está condicionada por factores relacionados con nuestro equipo y con el adversario:

FACTORES INTRÍNSECOS	FACTORES EXTRÍNSECOS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Jugadores disponibles</li><li>• Estado del rendimiento del futbolista/equipo</li><li>• Rotaciones del equipo</li><li>• Estado psicológico del equipo</li><li>• Factores motivacionales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Condición de local/visitante</li><li>• Terreno de juego</li><li>• Estado psicológico del rival</li><li>• Árbitro</li><li>• Entorno del partido</li><li>• Climatología</li></ul>

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

Una vez valorado todo esto, es momento de elaborar la estrategia:

- Elegir **qué principios se quieren fomentar** en base a las fortalezas y debilidades de nuestro rival y propias.
- Determinar los **objetivos semanales** para diseñar las tareas y periodizarlas en la semana de entrenamientos.
- Decidir **alineación y convocatoria**.
- Establecer planes estratégicos alternativos. **Plan B** ante posibles lesiones, circunstancias ajenas.

## 5.1 PLANIFICACIÓN DE LA SEMANA DE ENTRENAMIENTO SEGÚN EL RIVAL AL QUE NOS ENFRENTAMOS

### LA ESTRATEGIA OPERATIVA

- En una semana tipo de entrenamiento, el plan estratégico en cuanto a la periodización de los aspectos mencionados antes, sería el siguiente:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Recuperación física o mental tras partido anterior</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se introducen aspectos del juego que tengan relación con el siguiente partido.</li><li>• Tareas que refuercen aquellos principios de nuestro modelo que creemos que se van a dar en el partido.</li></ul>	<p>Presentación del video del rival, remarcando los aspectos importantes, para trabajarlos posteriormente en el campo.</p> <p>Situaciones en las que neutralizar los puntos fuertes del rival. Ejercicios a menor intensidad, con muchas correcciones.</p>	<b>DESCANSO</b>	<p>Previo al partido, se busca trabajar en espacios más reducidos, tareas grupales definiendo comportamientos defensivos: finalización, contraataques, etc.</p>	<b>PARTIDO</b>	<b>DESCANSO</b>



MÁSTER DE ANALISTA TÁCTICO DE RIVALES