

ANÁLISIS INTEGRAL DEL JUEGO

Autor: David Carreras

¿QUÉ PUEDO ANALIZAR?

Con la finalidad de mejorar el juego y tener datos sobre los que replantear las planificaciones deportivas, entrenadores y especialistas disponen de las múltiples combinaciones que les ofrece el análisis del juego, pudiendo obtener datos que les permitan, por ejemplo:

- Conocer cuáles son las exigencias del juego
- Saber lo que ocurre y con qué frecuencia ocurre
- Conocer tendencias de juego en función de la zona del campo
- Determinar comportamientos individuales y colectivos
- Relacionar tipos de acciones con puestos específicos
- Detallar aspectos de eficacia de los especialistas
- Comparar las faltas cometidas con los puntos recibidos
- ... / ...

La entrada en escena de los programas observacionales multimedia para el análisis del juego, ha favorecido la aparición de multitud de sistemas que, mediante la captación de imágenes en directo (de hasta 16 cámaras filmando simultáneamente), permiten disponer de los datos en tiempo real. Debemos reconocer que es fácil dejarse seducir por la golosa y atractiva tecnología para enfrentarse al reto de descifrar el complejo entramado estadístico de los resultados de la actuación de nuestro equipo o del adversario. Si bien estos sistemas constituyen un enorme avance en relación al tiempo transcurrido del evento y el tiempo en que se dispone del dato, hemos de admitir que quedan reservados a equipos con estructuras profesionales, y por lo tanto su validez y accesibilidad es, cuanto menos, muy restringida.

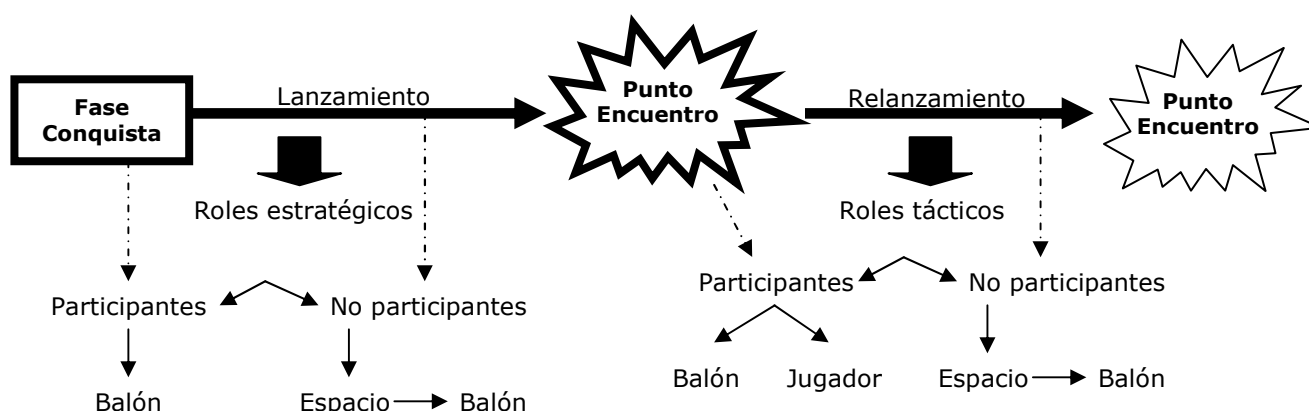
Dejando pues a un lado el análisis del juego en el entorno tecnológico y profesional, enfoquemos la cuestión a nuestra realidad y evitar al máximo nadar en la abundancia de datos infértiles. En primer lugar debemos distinguir entre analizar el partido o analizar el juego.

- **Analizar el partido:** tiene como finalidad validar el trabajo del entrenador-jugadores y poder contrastar lo previsto con lo real; es decir, lo que se ha intentado mejorar durante la semana con los entrenamientos y lo que finalmente sucede en el partido. ¿Qué puedo

observar del partido que me aporte datos muy sencillos de interpretar y que me permitan reajustar mis entrenamientos? Para mí, la respuesta es fácil: "Dime qué has entrenado y te diré qué has de observar". Serán ítems intransferibles entre entrenadores e individualizados para cada partido. Para ello basta un lápiz y un pedacito de papel en el bolsillo.

- **Analizar el juego:** tiene como finalidad comprobar la progresión del equipo a lo largo de la temporada y con ello poder reorientar las planificaciones. Así que si lo que pretendemos es analizar el juego debemos hacerlo entendiéndolo desde su globalidad, integrando al máximo la relación permanente del jugador con los demás sectores de acción con los que interactúa (espacio, tiempo, balón, otros jugadores).

Para analizar el juego, debemos remitirnos a su propia dinámica y por lo tanto a observarla y analizarla en su integridad, respetando la permanente relación que se da e entre los diferentes sectores de la acción. Veamos cómo el gráfico explicativo de la dinámica del juego nos permite abordar cada una de estas variables de forma integral:



Dinámica general de una secuencia de juego (Archilla y Carreras, 2007).

a) **Variable TIEMPO:**

El análisis del juego con referencia a los aspectos temporales puede darnos una guía en base a las tendencias de concentración o dispersión sobre ciertos acontecimientos. El tiempo real de juego, el tiempo de posesión del balón, el tiempo en que el balón se encuentra en terreno contrario, son algunos de los datos más utilizados con la referencia tiempo.

Pero desde una perspectiva global no debemos olvidar que a lo largo del partido las acciones de los jugadores tienen lugar en estructuras temporales, llamadas secuencias de juego y que van desde que el balón se pone en juego hasta que resulta imposible de jugar (balón muerto). De esta forma, y por lo

que se refiere a la variable tiempo se puede establecer que es la unidad temporal de análisis será la **secuencias de juego**.



Ideograma de una secuencia de juego.

b) Variable JUGADORES:

La interacción colectiva entre jugadores puede observarse desde múltiples ángulos: saber las combinaciones en ataque, descubrir sistemas defensivos, interpretar el juego al pié, determinar tipos de agrupamientos, detallar las organizaciones en el lateral, saber las peculiaridades de las melés, etc. Pero como hemos comentado anteriormente dentro de cada secuencia de juego, tienen lugar las acciones de los jugadores y por lo tanto éstas deben ser analizadas en su globalidad.

Una vez más, Pierre Villepreux nos abrió la puerta en este camino para interpretar el rugby a través de la capacidad de "**producción de juego**". Se trata de una propuesta que por sencilla es genial: en sí mismo se trata de considerar, por un lado la capacidad de crear desequilibrios en la secuencia de juego; es decir, la cantidad de agrupamientos que necesita realizar en cada secuencia de juego, por lo que únicamente pueden darse:

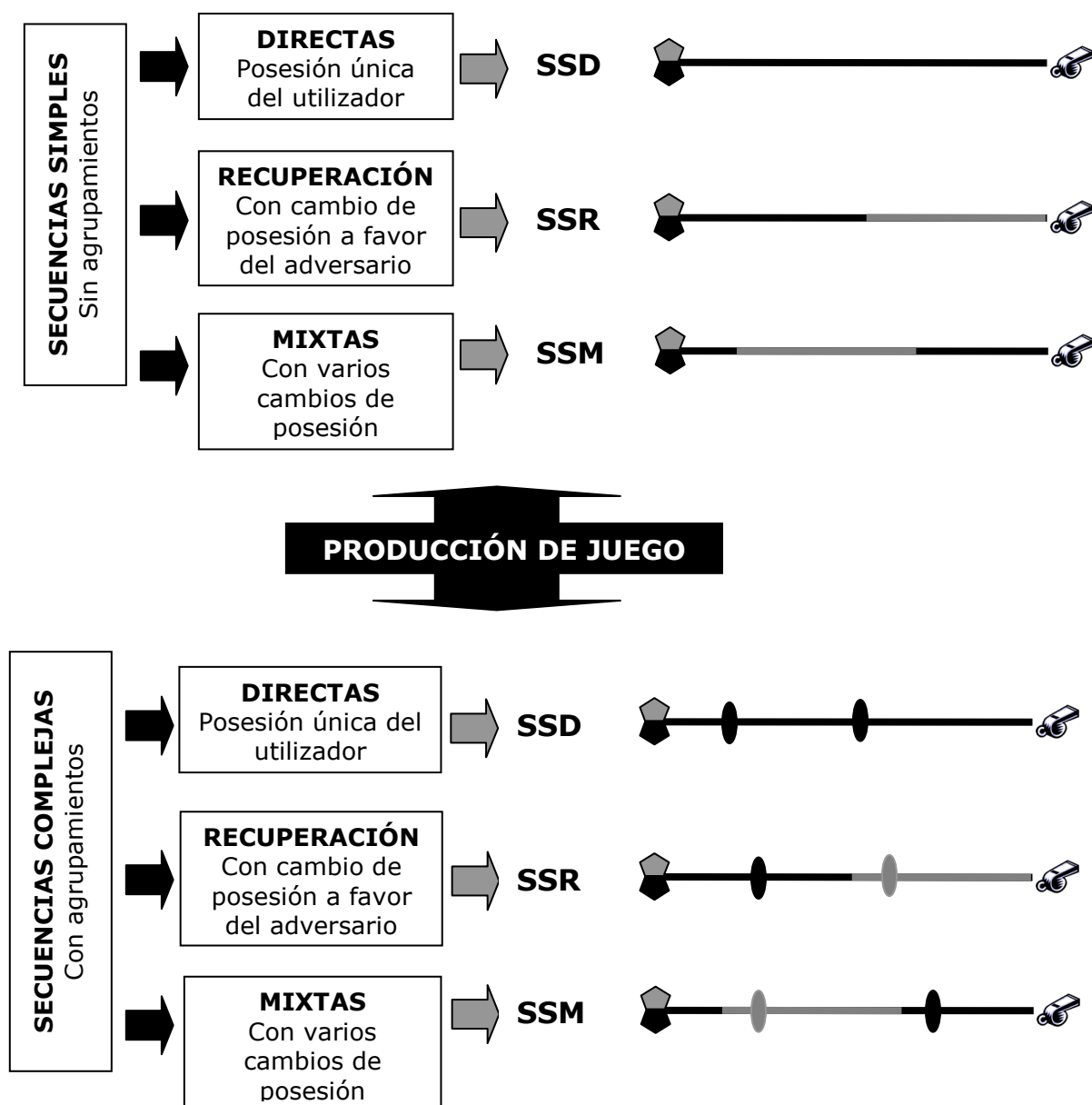
- que desde el inicio de la secuencia hasta balón muerto no se produzca ningún agrupamiento (secuencias simples)
- que desde el inicio de la secuencia hasta balón muerto se produzcan agrupamiento (secuencias complejas)

Es muy importante destacar que estos criterios pueden ser individualizados en función del nivel del equipo. Por ejemplo: para un equipo de regional puedo establecer que las secuencias complejas empezarán a partir del primer agrupamiento tras la puesta en juego; mientras que un equipo de elite puede establecerse a partir del cuarto agrupamiento.

Por otro lado, la interacción permanente entre los utilizadores y oponentes (ataque – defensa); es decir, que dentro de una misma secuencia puede darse:

- que el mismo equipo que pone en juego el balón lo utilice hasta el final (secuencias directas)
- que el balón sea utilizado por ambos equipos; por lo que existe una recuperación (secuencias de recuperación)
- que cada equipo disponga de más de una utilización del balón (secuencias mixtas)

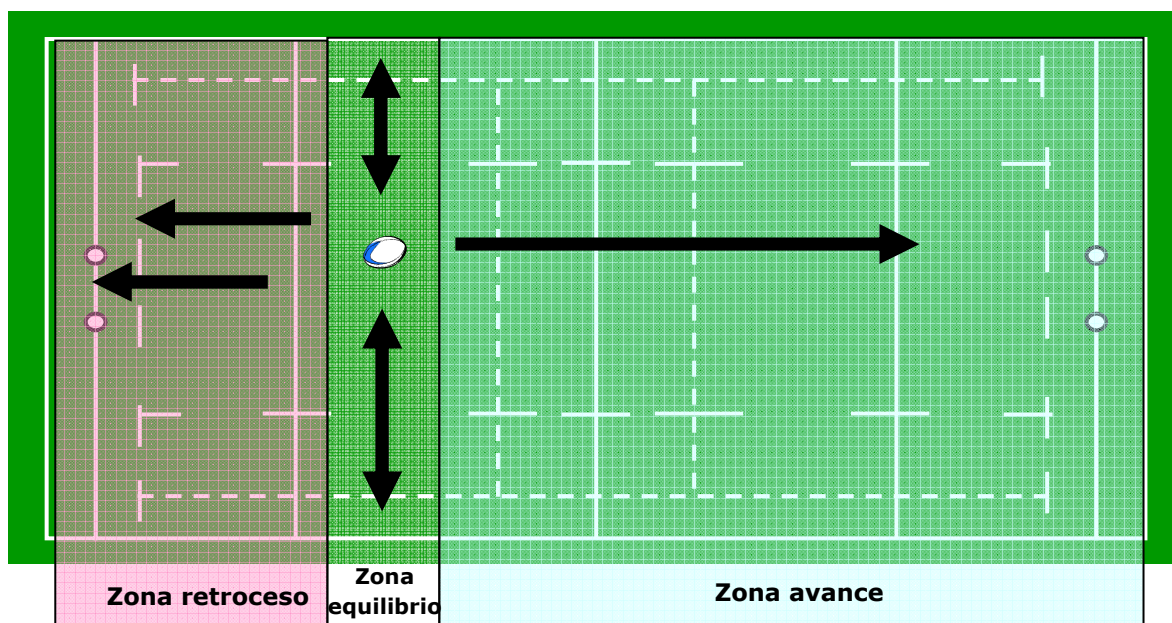
Así pues, atendiendo las posibles combinaciones, se establecen las siguientes tipos de secuencias de juego:



c) Variable ESPACIO:

Tradicionalmente el análisis del espacio se ha asociado poder determinar patrones de juego en base al lugar en que se inician las secuencias de juego y a las tres grandes orientaciones estratégicas que pueden darse: alejar presión, mantener posesión y puntuar. Para ello es fácil establecer referentes visuales que coincidan con las líneas del campo, como por ejemplo: dentro de 22 propio, entre 22m y 1/2 campo, entre 1/2 campo y 22 contrario; y dentro de 22m contrario.

Una vez más debemos remitirnos a la dinámica del juego, puesto que en términos de eficacia la variable del espacio puede determinarse en base a la capacidad de progresar que tenga un equipo; es decir si avanza o retrocede. Para ello podemos elaborar una referencia sencilla que compare el lugar donde se inicie la secuencia con el lugar donde finalice.



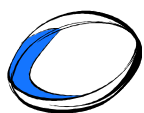
Según nos indica el esquema, basta con determinar tres posibles zonas:

- * La zona de equilibrio implica cualquier punto que comprendido entre los límites los fuera de juego inicial que debe respetar ambos equipos al inicio de la secuencia.
- * La zona de avance comprenderá cualquier finalización que se produzca más allá de la línea de fuera de juego inicial del equipo adversario.
- * La zona de retroceso comprenderá cualquier finalización que se produzca por detrás de la línea de fuera de juego inicial del equipo utilizador.

d) Variable BALÓN

No tienen sentido ni los jugadores, ni el espacio, ni el tiempo si no existe balón, puesto que no existe juego; desde esta perspectiva es fácil coincidir con Conquet cuando afirma que el balón es el catalizador de la lucha de los hombres en el campo. Relacionados con la variable balón, los análisis del juego acostumbran a asociarse a elementos individuales de eficacia: pases realizados por el medio de melé, adelantados cometidos, placajes que permiten recuperar el balón, patadas del medio de apertura, etc.

Pero asumiendo la importancia que tiene el balón en el juego, éste debe considerarse como un elemento de eficacia que orienta las acciones tanto de utilizadores como de adversarios. Por ello, creemos que el criterio universal de eficacia para ambos equipos es el de la **capacidad de conservación o de recuperación del balón**, es decir, determinar cuál de los dos equipo consigue iniciar la siguiente secuencia de juego con la posesión del balón a favor.



- +** El equipo utilizador dispone de la posesión al inicio de la siguiente secuencia de juego
- El equipo adversario dispone de la posesión al inicio de la siguiente secuencia de juego

REGISTRO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Siguiendo los criterios establecidos para el análisis de los diferentes sectores de la acción, la construcción de la hoja de registro resulta muy sencilla y su utilización se simplifica a marcar con un círculo el ítem que corresponda:

EQUIPO		TIPO DE SECUENCIA		
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -
A	B	SD SR SM CD CR CM	← ↓ →	+ -

A diferencia de la complejidad técnica y de interpretación de los sistemas informáticos de observación, trabajar con este tipo de metodología observacional admite la participación de observadores no especializados, los padres de un jugador, un jugador lesionado, un miembro del club, etc... puede tomar nota de cuanto acontece siguiendo un código sencillo y de fácil interpretación, y esto es un valor añadido muy importante al sistema propuesto.

El registro por frecuencias nos permite inicialmente de disponer de datos numéricos que, de por sí, nos pueden aportar una buena información sobre la capacidad de producción del juego. Pero no hay que olvidar que este sistema está basado en la interpretación de la lógica del juego, por lo tanto hay que tener siempre presente la permanente interacción opuesta que existe entre el equipo utilizador y el equipo adversario. Por ello, los datos obtenidos deben cruzarse en base a:

EQUIPO A	EQUIPO B
Para determinar su eficacia de producción como utilizadores deberá analizar SD, SM, CD y CM iniciadas por A	Para determinar su eficacia de producción como utilizadores deberá analizar SD, SM, CD y CM iniciadas por B
Para determinar su eficacia de producción como oponentes SR y CR iniciadas por B	Para determinar su eficacia de producción como oponentes SR y CR iniciadas por A

Esta propuesta de análisis integral del juego admite todas las variantes específicas que interesen para poder, al mismo tiempo, analizar el partido. Para disponer de datos no es necesario recurrir a enormes montañas de datos inexplicables, basta con seguir la lectura de la lógica del juego y, con esta propuesta, os invitamos a ello.



Rugby

Soluciones
por la evolución del juego

www.rugbysoluciones.com