

MANUAL PARA LA TOMA DE DATOS **EN EXCEL DURANTE UN PARTIDO**



AUTOR: Daniel González-Calero Jiménez

TUTORES: Eusebio Angulo Sánchez-Herrera y Francisco Pascual Romero Chicarro



Auto guardado | Plantilla - Reparado - Excel | Buscar | DANIEL GONZÁLEZ-CALERO JIMÉNEZ

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Compartir Comentarios

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Ideas Confidencialidad

A1 : X ✓ fx Equipo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Poseción	Desequilibrio Juego	Periodo					
1	BERABERA	A	A	[Acierto]/[Gol]	At Posicional	01-A.DIVA	SI	Igualdad	[1*Tiempo]					
2	GUION	B	B	[Error]/[Parada]	Contraataque	87-R. LAIS	NO	Inferioridad	[2*Tiempo]					
3		C	C	[Error]/[Fuera]	Saque Gol	03-E. ARROJERIA		Superioridad	[1*Prorroga]					
4		D	D	[Error]/[Perdida]		04-M. FERNANDES		7x6	[2*Prorroga]					
5		E	E			05-M. PIZZO		Otras						
6		F	F			06-N. TERÉS								
7		Ninguno	7m			07-S. GIL								
8		1ª Oleada	Campo Contrario			08-A. MENENDEZ								
9		2ª Oleada				22-A. ZOLEZZI								
10						13-L.HERNANDEZ								
11						14-M.CAVO								
12						15-M. ECHEVERRIA								
13						18-E.CESAREO								
14						20-M.P.O*MULLONY								
15						21-A. CARDOSO								
16						44-A.ETXEBERRIA								
17						63-M. MORENO								
18														
19														
20														
21														

DATOS LISTAS PARTIDO GRAFICOS

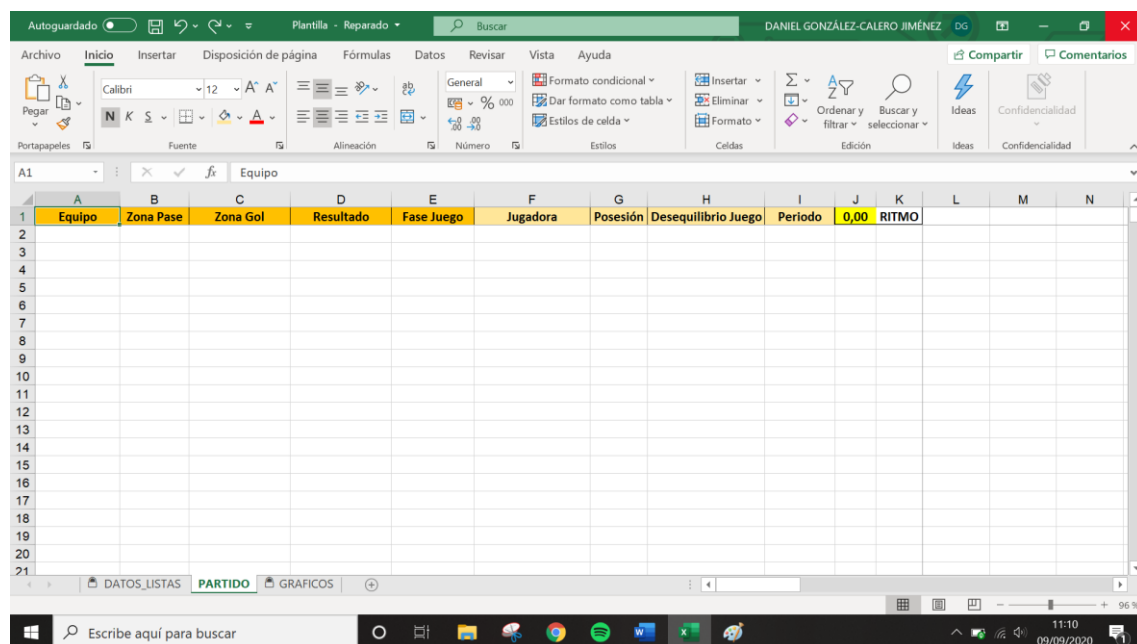
El archivo contiene tres hojas: Datos_listas, partido y gráficos. Para los usuarios novatos simplemente necesitaremos utilizar las dos primeras, dejando la hoja de gráficos para más adelante una vez hayamos cogido experiencia en la toma de datos.

En la hoja de **Datos_Listas**, se muestra el desglose de variables con las que vamos a trabajar. Por ejemplo, la columna zona gol contiene 8 campos, es decir 8 opciones elegibles cuando tengamos que anotar un gol para algún equipo.

En esta hoja hay dos columnas que podemos modificar a nuestro gusto, la primera es la de **Equipo**, en la que podremos escribir los equipos que disputarán el partido. El primer equipo será considerado como el equipo local y el de abajo será considerado como equipo visitante.

La otra columna que podemos modificar es la de **Jugadora**, con una lista de los componentes del equipo (local y visitante) con la que, en la anotación de goles, podremos anotar que jugador o jugadora anotó ese gol. Esta columna puede ser útil a posteriori, no en tiempo real, ya que la herramienta en cuestión es muy útil para el descanso del partido, ofreciendo al entrenador una vista rápida pero útil del mapa de rendimiento.

La hoja **Partido** tiene una vista como esta:



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Posesión	Desequilibrio Juego	Periodo	0,00	RITMO			
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														

Las columnas sombreadas en color naranja son aquellas columnas obligatorias que debemos priorizar por encima del resto, ya que son las que ofrecen la información base para que el resto tenga coherencia dentro del contexto.

Las columnas sombreadas en amarillo son aquellas columnas no obligatorias pero útiles que nos aportarán otra información interesante como estadísticas, porcentajes, efectividades, etc.

Finalmente, se dispone de indicador del **ritmo de juego** basado en el número de posesiones a lo largo del partido. Es considerado posesión únicamente la acción donde un equipo tiene el balón y completa una jugada (ya sea gol o pérdida). Si el balón cambia de equipo se iniciará una nueva posesión correspondiente a ese equipo. Si un equipo lanza y el balón cae rebotado a ese mismo equipo, no se considera una nueva posesión, sino que es una continuación de la jugada anterior (columna posesión = no).

1. TOMA DE DATOS SIMPLE

La toma de datos más simple es aquella que, rellendo las columnas mínimas, se obtiene el mapa de rendimiento por zonas. Si el usuario no está muy familiarizado con la herramienta es posible que, al anotar todas las jugadas, se pierda algo de información. Si no somos capaces de analizar todas las jugadas, las estadísticas que se obtienen no serán completamente fiables. Por ello, es conveniente realizar una toma de datos mínima para obtener el resultado mínimo. En la hoja **Partidos**, el usuario debe ir rellendo los campos en función de lo que suceda en el partido mediante las listas desplegables que hay asignadas a cada columna.

Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Posesión	Desequilibrio Juego	Periodo	0,00	RITMO
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Error]/[Parada]							
			[Error]/[Fuera]							
			[Error]/[Perdida]							

Puesto que el mapa de rendimiento es una representación tan solo de los aciertos o goles, la columna “Resultado” solo debe contener la opción de “[Acierto]/[Gol]”. Como **consejo** a la hora de registrar los datos de este método más simple, podemos copiar y pegar esta celda varias veces para ganar algo de tiempo antes de empezar con la frenética toma de datos.

Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Posesión	Desequilibrio Juego	Periodo	0,00	RITMO
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							

Una vez tengamos esto preparado y comience el partido, solo tendremos que rellenar las celdas correspondientes cuando una jugada en gol. Si el equipo con balón comete un error o falla el lanzamiento no se anotarán esos datos, ya que, para usuarios inexpertos, anotar una pérdida puede suponer no anotar el gol de contraataque que le sigue, que si debe ser anotado.

La columna “Fase Juego” nos indica cómo ha sido el gol (ataque posicional, contraataque o mediante saque de gol). Por ejemplo, si el equipo local marca en zona F con un último pase de B en ataque posicional debemos anotar lo siguiente:

Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Posesión	Desequilibrio Juego	Periodo	0,00	RITMO
BERABERA	B	F	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional						
			[Acierto]/[Gol]							
			[Acierto]/[Gol]							

A lo largo del partido, el usuario analista basta con que rellene esas 4 celdas por cada gol para que, posteriormente, se pueda obtener el mapa de rendimiento.

2. TOMA DE DATOS AVANZADA

Cuando el usuario obtenga cierta destreza en la toma de datos, será capaz de analizar más datos y de forma cada vez más precisa, por lo que es posible anotar un 80-90% de las jugadas con total precisión. Una **recomendación** es rellenar antes del comienzo del partido aquellas columnas que no vayan a sufrir cambios, como por ejemplo las posesiones y el periodo del partido. Si una acción no es una nueva posesión tan solo tendremos que cambiar un *si* por un *no*.

Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Poseción	Desequilibrio Juego	Periodo	6.50	RITMO
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		
						SI		[1ºTiempo]		

Para una toma de datos avanzada, el usuario debe ser capaz de registrar en cada posesión el mayor número posible de variables. Una buena técnica es utilizar reglas nemotécnicas, por ejemplo: “Gol de BeraBera en zona F a pase de B en ataque posicional en igualdad”, por lo que un buen orden para rellenar las celdas puede ser:

- 1) Resultado
- 2) Equipo
- 3) Zona Gol
- 4) Zona Pase
- 5) Fase Juego
- 6) Desequilibrio Juego

La columna “*Jugadora*” puede suponer un cierto grado de concentración y atención extra por parte del analista, por lo que no es completamente necesario anotar quién ha anotado el gol, ya que tenemos anotado en qué zona están anotando cada gol. Finalmente, una toma de datos avanzada se vería similar a esto:

Autoguardado BeraBera_vs_Zuazo - Reparado - Excel											DANIEL GONZÁLEZ-CALERO JIMÉNEZ			
Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda											Compartir Comentarios			
Pegar Calibri 12 A A Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Ideas											Confidencialidad			
A1 Equipo														
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	AZ	BA	
	Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Poseción	Desequilibrio Juego	Periodo	19.00	RITMO			
2	ZUAZO		7m	[Error]/[Parada]	At.Posicional		NO	Igualdad	[1ºTiempo]					
3	ZUAZO		C	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
4	BERABERA	B	E	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Inferioridad	[1ºTiempo]					
5	ZUAZO		C	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Superioridad	[1ºTiempo]					
6	BERABERA			[Error]/[Fuera]	At.Posicional		SI	Inferioridad	[1ºTiempo]					
7	ZUAZO		7m	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
8	BERABERA	2ª Oleada	E	[Acierto]/[Gol]	Saque Gol		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
9	ZUAZO			[Error]/[Perdida]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
10	BERABERA			[Error]/[Perdida]	Contraataque		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
11	ZUAZO	2ª Oleada	C	[Acierto]/[Gol]	Contraataque		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
12	BERABERA	2ª Oleada	B	[Acierto]/[Gol]	Saque Gol		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
13	ZUAZO			[Error]/[Perdida]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
14	BERABERA	1ª Oleada		[Error]/[Parada]	Contraataque		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
15	ZUAZO		A	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
16	BERABERA		7m	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
17	ZUAZO			[Error]/[Perdida]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
18	BERABERA	B	E	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
19	ZUAZO			[Error]/[Perdida]	At.Posicional		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					
20	BERABERA	2ª Oleada	C	[Acierto]/[Gol]	Contraataque		SI	Igualdad	[1ºTiempo]					

Como se puede observar, intentar registrar tanto los goles como las pérdidas o fallos puede suponer no registrar algunas zonas de pase, lo que supondrá una cierta pérdida de información a la hora de realizar el mapa de rendimiento, por lo que es conveniente asegurarnos de registrar de forma correcta los goles e ir anotando pérdidas a medida que vayamos consiguiendo destreza en la toma de datos.

La toma de datos avanzada nos permite acceder a ciertas estadísticas que era imposible con el registro único de los goles. Para ello, en la hoja **Gráficos**, el usuario tiene a su completa disposición información relacionada con goles, pérdidas, paradas, porcentajes, etc. Esta hoja está protegida, por lo que no se puede editar, para así evitar el uso incorrecta de ella.

The screenshot shows the 'Gráficos' sheet in Excel. The data is organized into sections for 'JUGADORAS' (Players), 'BERABERA', and 'ZUAZO'. Each section has columns for 'GOL' (Goals), 'PARADAS' (Saves), 'FUERA' (Out of play), 'PERDIDAS' (Losses), 'POSESIONES' (Possessions), '%EFICACIA' (Efficiency), '%LANZ' (Shots), and '%PERDIDAS' (Losses). The 'SUPERIORIDAD' (Superiority) section shows 'BERABERA' with 1 possession and 100% efficiency.

JUGADORAS	GOL	PARADAS	FUERA	PERDIDAS	POSESIONES	%EFICACIA	%LANZ	%PERDIDAS
EQUIPOS								
BERABERA	11	3	2	3	19	0,58	0,69	0,16
ZUAZO	9	3	0	8	19	0,47	0,75	0,42
BERABERA								
At.Posicional	5	0	2	1	8	0,63	0,71	0,13
Contraataque	4	2	0	2	8	0,50	0,67	0,25
Saque Gol	2	1	0	0	3	0,67		0,00
ZUAZO								
At.Posicional	8	3	0	7	17	0,47	0,73	0,41
Contraataque	1	0	0	1	2	0,50	1,00	0,50
Saque Gol	0	0	0	0	0	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!
SUPERIORIDAD								
BERABERA	1				1	1,00		

3. TOMA DE DATOS COMPLETA

La toma de datos completa es similar a la anterior, pero añadiendo el registro de jugadores que realizan cada acción. Además, es posible anotar también en los fallos o en las pérdidas quien es el jugador que cometió el error, lo que da al entrenador aún más información.

The screenshot shows the 'PARTIDO' sheet in Excel. The data is organized into columns for 'Equipo' (Team), 'Zona Pase' (Pass Zone), 'Zona Gol' (Goal Zone), 'Resultado' (Result), 'Fase Juego' (Game Phase), 'Jugadora' (Player), 'Posesión' (Possession), 'Desequilibrio Juego' (Game Imbalance), and 'Periodo' (Period). The 'RITMO' (Rhythm) column shows a value of 42,00.

Equipo	Zona Pase	Zona Gol	Resultado	Fase Juego	Jugadora	Posesión	Desequilibrio Juego	Periodo
ZUAZO		7m	[Error]/[Parada]	At.Posicional	18-E.CESAREO	NO	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO		C	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	20-M.P.O'MULLONY	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA	B	E	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	18-E.CESAREO	SI	Inferioridad	[1ºTiempo]
ZUAZO		C	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	15-M. ECHEVERRIA	SI	Superioridad	[1ºTiempo]
BERABERA			[Error]/[Fuera]	At.Posicional	14-M.CAVO	SI	Inferioridad	[1ºTiempo]
ZUAZO		7m	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	63-M. MORENO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA	2ª Oleada	E	[Acierto]/[Gol]	Saque Gol	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO			[Error]/[Pérdida]	At.Posicional	20-M.P.O'MULLONY	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA			[Error]/[Pérdida]	Contraataque	03-E. ARROJERIA	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO	2ª Oleada	C	[Acierto]/[Gol]	Contraataque	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA	2ª Oleada	B	[Acierto]/[Gol]	Saque Gol	63-M. MORENO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO			[Error]/[Pérdida]	At.Posicional	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA	1ª Oleada		[Error]/[Parada]	Contraataque	13-L.HERNANDEZ	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO		A	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA		7m	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	05-M. PIZZO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO			[Error]/[Pérdida]	At.Posicional	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
BERABERA	B	E	[Acierto]/[Gol]	At.Posicional	18-E.CESAREO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]
ZUAZO			[Error]/[Pérdida]	At.Posicional	63-M. MORENO	SI	Igualdad	[1ºTiempo]

NOTA: La herramienta aun no está preparada para realizar análisis individuales de jugadores.

4. SITUACIONES DE JUEGO

4.1. Desdoblamiento de extremo

4.2. Desdoblamiento de primera línea

4.3. Penaltis (7 metros)

4.4.