

MANEJO, DIRECCION Y ANALISIS DE PARTIDOS

POR: LUIS CAMACHO ROSADO



REGLAS DEL EQUIPO Y SU DISCIPLINA

*“ ENRIQUECER LA CULTURA DEL EQUIPO A TRAVES DE LAS
REGLAS”*

QUE ES CULTURA?

- CONJUNTO DE CONOCIMIENTOS, IDEAS TRADICIONALES Y COSTUMBRES QUE CARACTERIZAN A UN PUEBLO, CLASE SOCIAL, EPOCA, ETC.
- EL EXITO DE UN EQUIPO ESTIBA EN LA CULTURA QUE SE HAYA DESARROLLADO.

FUENTES DE UNA CULTURA SALUDABLE

1. **COMPROMISO** – FUENTE PRINCIPAL DEL ÉXITO, ENTENDER EL PROPOSITO.
2. **RESPONSABILIDAD** – ENTENDER LO VALIOSO E IMPORTANTE DE MI FUNCION EN EL EQUIPO.
3. **PRODUCTIVO** – SER PRODUCTIVO EN MI FUNCION Y AYUDAR A LOS DEMAS PODER LOGRARLO.
4. **INTEGRIDAD** – PONER LA ACCION... DONDE PONGO LA PALABRA. “ LEADING BY EXAMPLE”
5. **RESPECTO** – DEMOSTRAR RESPETO EN TODO MOMENTO; A TI MISMO, COMPANEROS, AL DEPORTE.
6. **CONFIANZA** – CONFIAR UNO AL OTRO; AYUDAR A LOS DEMAS A LOGRAR LA META EN COMUN.
7. **LIDERATO** – TRABAJO DE TODOS A LA VEZ BAJO UNA MISMA VISION.
8. **HUMILDE** – SER HUMILDE EN TODO MOMENTO TE PERMITE RECONOCER EL VALOR DE TODOS LOS QUE TE RODEAN.
9. **SACRIFICIOS** – SACRIFICAR CUALQUIER META INDIVIDUAL POR LA META COLECTIVA.
10. **COMPASION** – EMPATIA Y APOYO A LOS DEMAS SOBRE SUS ACCIONES

ENRIQUECER LA CULTURA DEL EQUIPO A TRAVEZ DE LAS REGLAS

INCLUIR A LOS JUGADORES EN EL DESARROLLO DE LAS REGLAS DEL EQUIPO NOS DARA HERRAMIENTAS EN COMO LLEVAR LA CULTURA ESTABLECIDA EN RELACION A NUESTRAS ACCIONES.

LOS ESTILOS “PUNITIVOS” EN FORZAR LAS REGLAS DE EQUIPOS “SPRINTS SIN SENTIDOS” NO SON FUNCIONALES. EN EQUIPOS JUVENILES ES MUY IMPORTANTE EL NO RIDICULIZAR AL DE MENOR ABILIDAD DEPORTIVA FRENTE AL DE MAYOR ABILIDAD DEPORTIVA.

PREPARACION DEL JUEGO – 15 U – 18U

LOS RESULTADOS DE LA COMPETENCIA SON IMPORTANTES SIN PERDER EL NORTE DE LA PARTE INSTRUCCIONAL EDUCATIVA.

DOS TIPOS DE JUEGO:

1. OBJETIVO PRINCIPAL ES GANAR

- 15U-16U – NO DEBE SER MAS DE 25%
- 17U-18U – NO DEBE SER MAYOR DE 40%

2. OBJETIVO PRINCIPAL ES PONER EN MARCHA EL TRABAJO Y ESTRATEGIA REALIZADO EN PRACTICA.

ESTRUCTURA Y PREPARACION DE LOS JUEGOS

1. CUANDO EL JUEGO SU PRINCIPAL OBJETIVO ES GANAR

- INCLUIR INFORMACION DEL Oponente EN LAS PRACTICAS
- INCLUIR SITUACIONES DEL JUEGO CON SENTIDO DE EJECUCION
- EJEMPLO – Oponente defiende hombre a hombre cancha completa, mitad de cancha – discutirlo en practica

2. OBJETIVO PRINCIPAL ES PONER EN MARCHA EL TRABAJO Y ESTRATEGIA REALIZADO EN PRACTICA

- UTILIZAR NO MAS DE 2 PRACTICAS PARA LA PREPARACION DE LOS JUEGOS
- EL RESTO DEL TIEMPO NO DEBERA SER UTILIZADO PARA LA PREPARACION
- ESTABLECER METAS GRUPALES E INDIVUALES CON EL FIN DE PERSEGUIR LAS METAS COLECTIVAS.

TORNEOS PEQUEÑOS “ RELAMPAGOS”

- *ESTE TIPO DE TORNEO SE UTILIZA MUCHO CON EL PROPOSITO DE REFINAR DETALLES DEL JUEGO; PREVIO AL EVENTO OFICIAL.*

- **CARACTERISTICAS DE TORNEO PEQUEÑO**

- SE JUEGA MAS DE UN JUEGO AL DIA
- PERDER JUEGOS TIENE EFECTOS EN LOS SIGUIENTES JUEGOS.... BRACKETS, POOL PLAY, ETC
- DIFICULTUOSO ESTUDIAR MULTIPLES Oponentes
- POCO TIEMPO ENTRE JUEGOS
- FATIGA DEL ATLETA ES UNA ALARMA

TORNEOS PEQUEÑOS “ RELAMPAGOS”

DESCANSO Y NUTRICION

- DEBIDO A CORTO TIEMPO Y ALTO NIVEL DE MINUTOS ES RESPONSABILIDAD DEL COACH ASEGURAR EL TIEMPO CORRECTO/APROPIADO DE DESCANSO
- HIDRATACION Y NUTRICION SERA IMPORTANTE EN ESTE TIPO DE TORNEO
- SI LA INFORMACION DE LOS JUEGOS ESTA DE ANTEMANO; EL COACH DEBERA ESTABLECER ESTRATEGIA EN LA NUTRICION.

TORNEOS PEQUEÑOS “ RELAMPAGOS ”

DETERMINAR OBJETIVOS DEL TORNEO

- DECISIÓN FUNDAMENTAL DEL COACH PARA CONOCER ENTONCES PROXIMO PASO.
- EL ENFOQUE EN QUE JUEGUEN TODOS, PERMITIRA CONOCER LAS MEJORES COMBINACIONES EN AMBOS LADOS DE LA CANCHA.
- OJO – CUANDO EL EQUIPO ES MAS RECREATIVO; EL COACH DEBERA CONSIDERAR EN SUS METAS LAS DESTREZAS TRABAJADAS EN LA PRACTICA.

TORNEOS PEQUEÑOS “ RELAMPAGOS”

• ROTACION DE JUGADORES

- DEBIDO A LA CANTIDAD TAN ALTA DE MINUTOS DE JUEGOS; LA ROTACION DE JUGADORES DEBERA SER PARTE DE LA PLANIFICACION DEL TORNEO.

• CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS

- ES DEBER DEL COACH CONOCER LAS REGLAS DE ANTEMANO
- EN TORNEOS PEQUEÑOS LAS REGLAS PUDIERAN SER MODIFICADAS POR LOGISTICA ADMINISTRATIVA Y NO TECNICA. EJEMPLOS: MINUTOS, MITADES, TIME OUTS, PROGRESION A LAS FINALES, BRACKETS, POOL PLAY

TORNEOS PEQUENOS “ RELAMPAGOS”

● “SCOUTING” OTROS EQUIPOS

- ES MUY TIPICO QUE LOS TORNEOS PEQUENOS NO SEA POSIBLE ESTUDIAR Oponentes
- EN ESOS CASOS, LOS COACHES DEBERAN ENFOCARSE EN SUS PROPIOS EQUIPOS Y AJUSTES EN LA TACTICA.
- NO SE DESCARTA INCLUIR DURANTE EL JUEGO AJUSTES AL Oponente. EJEMPLO: LIDERES DE PUNTOS, REBOTES, LADO FUERTE, LADO DEBIL, JUEGO LENTO, RAPIDO, JUEGO DE PERIMETRO, JUEGO DE PINTURA.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

- PLANIFICACION DE LA PRACTICA

- DESPUES DE CADA JUEGO, EL COACH DEBERA TOMARSE SU TIEMPO EN LA REFLEXION DEL JUEGO EN COMPARACION A LAS METAS ESTABLECIDAS ANTES DEL JUEGO.
- EL COACH DEBERA RESISTIR LA TENTACION DE HABLAR DEL JUEGO AL CONCLUIR EL MISMO.
- EL COACH DEBERA MANTENER EL ANIMO DEL EQUIPO EN TODO MOMENTO
 - SABER DIRIGIR LAS AREAS A MEJORAR SIN DEDICAR MUCHO TIEMPO A LO OCURRIDO.
 - UTILIZAR "DRILLS" Y REPETICIONES QUE VAYAN DIRIGIDOS AL AREA A MEJORAR.
- EL COACH DEBERA TENER EN CONSIDERACION EN SUS PRIORIDADES DE LA TEMPORADA TODA SITUACION DE JUEGO A MEJORAR Y CUANDO TRABAJARLA EN SU PLANIFICACION.
- SI EL COACH COMOQUIERA DECIDE DIRIGIR ASPECTOS DEL JUEGO:
 - PUEDE UTILIZAR VIDEOS ANTES DE LA PRACTICA
 - PROVEER INFORMACION O DATA ANTES DE LA PRACTICA
 - RETROALIMENTACION ENTRE JUGADORES Y COACHES – IMPORTANTE!!! - SI DIRIGES UN AREA A MEJORAR; OFRECE SOLUCIONES O ALTERNATIVAS.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

- REPASO DE LA EJECUCION DEL JUEGO

- CUALQUIER ANALISIS DEL JUEGO DEBERA COMENZAR CON LAS METAS Y OBJETIVOS PARA ESE JUEGO. SI LAS METAS FUERON ALCANZADAS SE DEBE CONSIDERAR COMO RESULTADO EXITOSO MAS ALLA DEL RESULTADO FINAL.
- LAS METAS DEBERAN SER REALISTAS – METAS A CORTO PLAZO Y METAS A LARGO PLAZO.

- AL COMIENZO DE CADA JUEGO...

- EL COACH TIENE LA RESPONSABILIDAD DE ESTABLECER LAS METAS A CONSEGUIR.
- ESO ELIMINARA CUALQUIER META INDIVIDUAL DE JUGADORES Y A SU VEZ QUE NINGUN JUGADOR TOME UN ROL PROTAGONICO.
- MANTIENE UN NORTE EN COMUN.
- TODA META PARA CADA JUEGO DEBERA SER MEDIBLE: EJEMPLO – ESTADISTICAS
- SI EL COACH TIENE ASISTENTE, PUEDE PEDIRLE LLEVAR DATA DE DIFERENTES AREAS DEL JUEGO CON RELACION A LAS METAS. EJEMPLO – REBOTES, ASISTENCIAS Y ERRORES
- NO SE RECOMIENDA DELEGAR EN PADRES CUALQUIER DATA QUE TENGA ESPACIO DE SER SUBJETIVA.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

● HECHOS.... NO IMPRESIONES...

- LA IMPRESIÓN DE CUALQUIER COACH INMEDIATAMENTE LUEGO DE UN JUEGO NO NECESARIAMENTE SERA LA MISMA QUE SOSTIENE UNA DATA/ESTADISTICA.
- LAS ESTADISTICAS POR PARCIALES O MITADES PERMITEN CONOCER REACCIONES DEL JUEGO PARA POSITIVO O NEGATIVO DEL EQUIPO.
- DISCUSION DE DATA/ESTADISTICAS EN TIME OUTS PERMITEN MEJORAR LA EJECUCION O RECONOCER FALLAS DEL JUEGO.
- EL ASISTENTE PUEDE HACER NOTAS QUE NO NECESARIAMENTE SON CUANTITATIVAS PARA TRABAJARLAS EN PRACTICAS SUBSIGUIENTES.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

MOMENTO INDICADO

- PARA MANTENER UNA REFLEXION SALUDABLE DEL JUEGO, EL COACH DEBERA REPASAR VIDEO, ESTADISTICAS, ETC, ANTES DE HABLAR CON SUS JUGADORES.
- LOS JUGADORES NECESITAN TAMBIEN SU TIEMPO DE REFLEXION DESPUES DEL JEUGO.

LAS ESTADISTICAS NO TIENE LA HISTORIA COMPLETA

- LA REFLEXION DEL ENTRENADOR LUEGO DE UN JUEGO, NO DEBE DESCANSAR EXCLUSIVAMENTE EN LA DATA/ESTADISTICAS DEL JUEGO.
- OCURREN ASUNTOS EN LOS JUEGOS QUE CAMBIAN EL RITMO Y NO SON DETALLADOS EN LAS ESTADISTICAS. EJEMPLO: TIME OUTS, SUSTITUCIONES, FALTAS PERSONALES, LESIONES, ETC

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

EJECUCION DE EQUIPO: REPASO DE VIDEO

"LA OPORTUNIDAD DE TENER VIDEO DEL JUEGO ES UNA HERRAMIENTA EXCELENTE; PERO A SU VEZ CONSUME MUCHO TIEMPO SU PREPARACION"

ACERCAMIENTO GENERAL – EL COACH DEBERA REPASAR SUS METAS Y OBJETIVOS ANTES DE VER CUALQUIER VIDEO

- PUNTOS A CONSIDERAR

- ✓ TEMPO DEL JUEGO – QUIEN DICTO EL RITMO?
- ✓ ESTRUCTURA DEFENSIVA – QUE FUNCIONO EN DEFENSA?, "BREAKDOWN"
- ✓ ESTRUCTURA OFENSIVA – CALIDAD DE LOS TIROS, ESPACIO Y TIEMPO.
- ✓ PAREOS INDIVIDUALES – FUERON CORRECTOS, QUIEN LE SACO VENTAJA A LOS PAREOS?
- ✓ "SCOUTING" FUERON CORRECTOS- LAS EXPECTATIVAS SOBRE EL Oponente FUERON CORRECTAS?

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

TECNOLOGIA

3 FUNCIONES BASICAS

- ❖ ANALISIS DEL JUEGO
- ❖ ANALISIS DE DESTREZA
- ❖ ORGANIZACIÓN

❖ ANALISIS DEL JUEGO

- ✓ EXISTEN MULTIPLES PROGRAMAS QUE AYUDAN AL CUERPO TECNICO CODIFICAR SUS BUSQUEDAS. EJEMPLO: TIPOS DE DEFENSAS, SISTEMAS "CUERNO", ULTIMOS 10 SEGUNDOS, LADO DERECHO, LADO IZQUIERDO, TENDENCIAS, ETC
- ✓ ESTOS PROGRAMAS, EN MUCHOS OCASIONES, SON ILIMITADOS... A MAYOR SEA EL DETALLE, MAYOR CONSUMO DEL TIEMPO.
- ✓ COACH TENDRA LA OPORTUNIDAD DE PROGRAMAR DE ANTEMANO , LA INFORMACION QUE DESEA DEL PROGRAMA.
- ✓ DESDE EL PUNTO DE VISTA EDUCATIVO, EL COACH DEBERA RECONOCER EL TIEMPO DE ATENCION DE SU EQUIPO CUANDO LOS SIENTAS EN UN CAMERINO A VER VIDEOS, CANTIDAD DE TIEMPO, INFORMACION DETALLADA, ETC.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

❖ ANALISIS DE LA DESTREZA

- ✓ EXISTEN DOS FORMAS DE ANALIZAR LA DESTREZAS DEL Oponente: 1. IMÁGENES Y 2. VIDEOS
 - COMPARABLES – UTILIZAR 2 TIPOS DE VIDEOS. * ACCION CORRECTA * ACCION A MEJORAR
 - ANALISIS – ESTUDIAR ANGULOS DE ATAQUES, ESPACIO ENTRE JUGADORES, ETC, EJEMPLO: CODO Y LATERALES
 - IMÁGENES – MOSTRAR IMÁGENES DE POSTURAS INCORRECTAS, MECANICAS INCORRECTAS, AREAS DE TIRO, ETC
- ✓ EL VIDEO NOS PERMITE PODER MOSTRAR UNA EXCELENTE EJECUCION DEFENSIVA U OFENSIVA EN PRACTICA PARA LUEGO COMPARARLA CON LA MISMA EJECUCION EN SITUACION DE JUEGO.

❖ ORGANIZACIÓN

- ✓ ESTAS PLATAFORMAS DE VIDEO TE PERMITEN MANTENER UN ORDEN DEL TRABAJO REALIZADO.
- ✓ FACILITA EL TRABAJO CUANDO BUSCAS COMPARABLES QUE QUIERES UTILIZAR EN EVENTOS RECIENTES DONDE YA OCURRIERON.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

COSTOS DE TECNOLOGIA

- LOS COSTOS VAN DESDE LOS MAS MODICOS/BASICOS HASTA LOS MAS COSTOSOS/COMPLEJOS.
- REQUIERE HACER UN ESTUDIO DE LA NECESIDAD DEL COACH Y SUS EQUIPOS PARA PODER HACER UNA COMPRA INTELIGENTE.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

SCOUTING

- PODER VER JUEGOS, JUNTOS A OTROS COACHES, NOS PERMITE CONOCER LO QUE HACEN OTROS EQUIPOS, SUS TENDECIAS Y COSTUMBRES EN CANCHA. ADEMAS, EL PODER VER EL JUEGO CON OTROS COACHES NOS PERMITIRA CONOCER DISTINTOS PUNTOS DE VISTA.
- HAY ENTRENADORES QUE LES GUSTA VER EL JUEGO LO MAS DISTANTE POSIBLE DE LA CANCHA; ESTE ESTILO LES PERMITE CONOCER EL ESPACIO Y ANGULOS QUE USA EL EQUIPO EN OBSERVACION.
- OTROS DETALLES QUE SON IMPORTANTES CONOCER Y A LOS COACHES LES DEBERIA INTERESAR SON LOS SIGUIENTES:
 - PERSONALIDAD DEL EQUIPO - Oponente
 - CONOCER ESTILO DE LOS ARBITROS
 - QUIEN CONTROLA EL EQUIPO EN MOMENTOS DIFICILES
 - TEMPO QUE PREFIEREN JUGAR
 - QUIEN EJECUTA EN LOS MOMENTOS IMPORTANTES
 - TENDECIAS LUEGO DE TIME OUT
 - SUSTITUCIONES

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

PRESENTACION DE INFORMACION AL EQUIPO

- *DESPUES DE REPASAR EL JUEGO EL COACH ESTA LISTO PARA PODER PASAR LA INFORMACION A SU EQUIPO. EN LA ESENCIA, DE SER COACH, **FILTRAR** LA INFORMACION Y DETERMINAR LAS **NECESIDADES** PARA PRESENTARLE AL EQUIPO SERÁ EL ÁREA **MAS IMPORTANTE**.*
- *CUANTA INFORMACION SE LE PROVEE AL EQUIPO?*
 - ✓ *EL COACH DEBE PRESENTAR LA INFORMACION MAS CLARA Y PRECISA A LOS JUGADORES.*
 - ✓ *NO DEBE "SATURAR" DE INFORMACION A LOS JUGADORES; POR EL CONTRARIO DEBERA SELECCIONAR ENTRE 3 A 4 PUNTOS IMPORTANTES DEL Oponente Y CONTINUAR ENFATIZANDO EN LAS METAS Y OBJETIVOS DE SU EQUIPO.*

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

PROVEER LA ALTERNATIVA... NO LA CURA....

- CUALQUIER RETROALIMENTACION QUE SE LE HACE AL EQUIPO, LUEGO DE UN JUEGO, DEBE IR DIRIGIDO AL PLAN DE ACCION... NO A DETALLAR LO NEGATIVO DEL JUEGO.
- LOS JUGADORES JOVENES TIENDEN HACER MAS NEGATIVOS SOBRE UN MAL DESEMPEÑO EN CANCHA.
- COACHES DEBERAN ASEGURAR QUE LA AUTOESTIMA DE SUS JUGADORES NO CAIGA... EL MENSAJE DEBE SER LLENO DE ESPERANZA Y POSITIVISMO.
- CUANDO EL COACH PRESENTA LA INFORMACION DEL OTRO EQUIPO; DEBERA INCLUIR, ADEMAS DE LO QUE HACEN, COMO HAREMOS PARA CONTRARESTAR LAS TENDENCIAS DEL Oponentes.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

- **DIFERENTES FORMAS DE PRESENTAR LA INFORMACION**

- PARA DETERMINAR CUAL ES LA MEJOR FORMA DE PRESENTAR LA INFORMACION A UN EQUIPO, EL COACH DEBE CONOCER DISTINTAS FORMAS. ADEMAS DE CONOCER COMO SU EQUIPO APRENDE MEJOR.
- ESTAS DECISIÓN DEPENDERA DEL TIEMPO QUE TENGA. TIEMPO ENTRE CADA JUEGO, CALENDARIO DIARIO, SEMANAL O MENSUAL.
- ALGUNO DE LOS METODOS QUE PUEDE UTILIZAR SON LOS SIGUIENTES:
 - ✓ **REPORTE ESCRITO** – DEBERA SER CORTO Y PRECISO. ADEMAS, DEBERA VENIR ACOMPAÑADO DE LA DISPONIBILIDAD DE CONSTESTAR CUALQUIER DUDA QUE TENGAN LOS JUGADORES
 - ✓ **CHARLA EN LA PIZARRA** – ESTA ALTERNATIVA ES LA MAS CLASICA, QUE VIENE ACOMPAÑADA DE JUGADAS, DIAGRAMAS Y SECUENCIAS. COACH DEBE ESTAR PENDIENTE DEL TIEMPO PUES LOS JUGADORES PUEDEN PERDER INTERES Y EL FOCO DE ATENCION.
 - ✓ **RETROALIMENTACION INDIVIDUAL** – ESTA ALTERNATIVA SERA DE MUCHO TEIMPO INVERTIDO. DE SER IMPORTANTE USARLA, DEBE CONTEMPLAR INCLUIR A LOS PADRES O ALGÚN ASISTENTE. DEBERA TENER MUCHO CUIDADO EN LAS COMPARACIONES QUE HAGA CON OTROS JUGADORES...EVITARLAS SERA LA MEJOR OPCION.
 - ✓ **SESION DE VIDEO** – LA HERRAMIENTA DE UN VIDEO ES EXCELENTE. EL SENTIDO DE APRENDIZAJE MAS EFECTIVO EN LOS ATLETAS ES EL DE LA VISION. TRATE QUE LA INFORMACION DEL VIDEO SEA MAS DIRIGIDO AL ASPECTO POSITIVO. LA EJECUCION DEL EQUIPO Y SUS MEJORES MOVIMIENTOS DENTRO DE LA CANCHA.
 - ✓ **EN CANCHA** – EN OCASIONES EL COACH DECIDIRA QUE EL MEJOR LUGAR PARA MOSTRAR LOS DETALLES DEL JUEGO SON DENTRO DE LA MISMA CANCHA. CON EJEMPLOS SENCILLOS Y CLAROS ANTES DE COMENZAR UNA PRACTICA SE PUEDE REALIZAR UNA EXPLICACION DE LAS SITUACIONES A MEJORAR.
 - ✓ **CUANDO SE PROVEE INFORMACION** - NO ES RECOMENDABLE HABLAR DESPUES DE UN JUEGO. LA LIMITACION DE TIEMPO Y RECURSOS PUEDIERAN AFECTAR DE MANERA NEGATIVA EL MENSAJE QUE SE DEBE LLEVAR. LOS JUGADORES JOVENES TAMBIEN LLEGARAN A SUS PROPIAS CONCLUSIONES , SENTIMIENTOS Y PENSAMIENTOS LUEGO DEL JUEGO, LOS CUALES PUEDEN SER DIFERENTES A LOS DEL COACH.

REPASO DEL JUEGO Y SU ANALISIS

- PREGUNTAS

- LCAMACHO@SJSPR.ORG

- GRACIAS SIEMPRE