

UNIVERSIDAD DE GRANADA

España

**Facultad de Ciencias de La Educación
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal**



**TESIS
DOCTORAL**



**ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO DE LA ACCION DE JUEGO DEL FÚTBOL 11:
Estudio del Fútbol Escolar en Cuba, categoría 15/16 años,
El caso del equipo de Ciego de Ávila.**

AUTOR:

Lic. Alfredo Carralero Velázquez

DIRECTORES

Prof. Dr. José Hernández Moreno
Prof. Dr. Daniel Linares Girela

AGRADECIMIENTOS.

La culminación de este trabajo ha sido posible gracias a la ayuda y colaboración de prestigiosas instituciones y profesionales, como detallamos a continuación:

- A la Universidad de Granada y a su Área de Didáctica de la Expresión Corporal por permitirme ser parte de su proyecto.
- A la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, en especial al departamento de Educación Física, de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, por permitirme realizar partes importantes del proyecto en sus instalaciones.
- A la Universidad de Ciego de Ávila, su consejo de dirección y todos sus trabajadores que siempre me han apoyado en mi vida profesional.
- A los Directores de Tesis, Dr. José Hernández Moreno y Dr. Daniel Linares Gírela, por sus infatigables exigencias, enseñanzas y amistad durante todo momento.
- Al Dr. Cipriano Romero Cerezo de la Universidad de Granada, por sus valiosas aportaciones y ayudas a este trabajo, que hoy ve la luz.
- A todos los profesores de la Universidad de Granada que han hecho posible la culminación de este trabajo.
- A mis hijos Carlos J. Carralero Loís y Christian Carralero González que son y serán la fuerza impulsora de mis actos y para ellos y por ellos vivo.
- A mis Padres Alfredo y Enedina, por haberme educado en los principios más nobles y humanos que me han permitido andar.
- A mi esposa Rayza González Rodríguez y familia.
- A todos mi familiares y amigos.

A TODOS MUCHAS GRACIAS.

INDICE	PAG
Agradecimientos.	2
Sumario.	5
Introducción.	7
Situación del Problema.	8
Objetivos generales.	8
Reseña histórica del juego de Fútbol Internacional.	9
Reseña histórica del juego de Fútbol en Cuba.	16
CAPITULO I . FUNDAMENTOS TEÓRICO	17
1.1. Marco teórico.	17
1.1.1. Antecedentes y estado actual de la investigación.	19
1.2. Análisis de la estructura praxiológica del fútbol.	30
1.2.1. Concepto de deporte.	36
1.2.2. Clasificación del deporte.	39
1.3. Análisis praxiológico del fútbol.	45
1.3.1. El reglamento de juego.	51
1.3.1.1. Desarrollo de la acción del juego.	53
1.3.2. La técnica o gestualidad.	57
1.3.2.1. fundamentación del factor técnico.	61
1.3.3. El espacio de juego.	65
1. 3.3.1. Utilización del espacio.	67
1.3.3.2. Participación	68
1.3.3.3. Los sectores del terreno de juego.	71
1.3.3.4. Sistemas de juego en el fútbol.	72
1.3.3.4.1. Ejemplos de sistemas de juegos	75
1.3.3.5. La regla 11. Jugador fuera de juego.	76
1.3.4. La comunicación motriz.	78
1.3.4.1. Comunicación directa.	79
1.3.4.2. Comunicación indirecta	80
1.3.4.3. Praxemas	81

1.3.5. Tiempo.	82
1.3.5.1. La estructura temporal de la ejecución técnica.	82
1.3.5.2. Las relaciones entre el factor tiempo y el factor espacio.	83
1.3.5.3. Las relaciones entre el factor tiempo y el ritmo de juego.	84
1.3.6. Estrategia motriz.	85
1.3.6.1. Estrategia y táctica.	88
1.3.6.2. Las tareas estratégicas-tácticas fundamentales.	96
CAPITULO II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	100
2.1. Metodología de la investigación	100
2.1.1. Objetivos del estudio de campo.	101
2.1.2. Método.	101
2.1.3. Población y muestra.	101
2.1.3.1. Población	102
2.1.3.2. Muestra.	102
2.1.4. La unidad de análisis.	103
2.1.5. La unidad de observación	103
2.1.6. Variables.	104
2.1.6.1. Variables seleccionadas.	104
2.2. El sistema de categorías.	105
2.2.1.1. Variable reglamento.	105
2.2.1.2. Variable espacio.	108
2.2.1. 3. Variable tiempo.	110
2.2.1.4. Variable comunicación.	111
2.2.1.5. Variable técnica.	111
2.2.1.6. Variable estrategia motriz.	116
2.3. Las variables ajenas.	117
2.4. Material.	119
2.5. Procedimientos.	119
2.5.1. Trabajo de grabación.	119
2.6. Los observadores.	120
2.6.1. Entrenamiento a los observadores.	120
2.7. Confección y registro de las observaciones.	123
2.7. Fiabilidad y validez.	133

CAPITULO III. DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.	137
3.1. Explicación de la base de datos.	137
3.2. Análisis del partido jugado entre la selección 15/16 años de la EIDE de Ciego de Ávila, contra el equipo, de la EIDE de la provincia Camagüey.	148
3.3. Realizando un análisis general de la temporada 2004 del equipo Ciego de Ávila.	158
CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS	176
4. 1. Conclusiones.	176
4. 1. 1. Análisis Praxiológico.	176
4.1. 2. Análisis de la Metodología observacional descriptiva, para el análisis del juego de fútbol. Desde una perspectiva praxiológica.	177
4.1.3. El análisis del desarrollo de la acción de juego y con respecto al jugador con balón en las edades de 15/16 años, en relación a las variables y categorías investigadas.	177
4.2. Recomendaciones.	180
4.2.1. Generales.	180
4.2.2. Específicas.	180
4.3. Prospectivas futuras	182
Bibliográfica	183
Anexos	202

SUMARIO.

Este trabajo de investigación es un ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO DE LA ACCION DE JUEGO DEL DEPORTE FÚTBOL: Estudio del Fútbol Escolar en Cuba, categoría 15/16 años, El caso del equipo de Ciego de Ávila.

Hemos hecho una caracterización de la estructura del juego desde la praxiología motriz con una perspectiva de aproximación sistemática.

Aplicando una metodología observacional sistemática, se estudia y analiza lo que ocurre en el transcurso de los encuentros, tratando de proporcionar así una visión más clara, rigurosa y contrastada de nuestros escolares en su desempeño a través del juego.

Hemos elaborado un instrumento de registro y análisis, por medio de una planilla y video, ordenador, mediante el cual se ha podido obtener un conocimiento preciso del desarrollo de la acción de juego del jugador con balón.

Capítulo I: Contiene el marco teórico de nuestro trabajo, repaso histórico del fútbol, se determinan los antecedentes y se realiza el estudio desde una perspectiva praxiológica, abordamos la delimitación conceptual de los deportes de cooperación/oposición espacio común y participación simultánea, la identificación estructural de este deporte y el estudio desde una perspectiva praxiológica.

Capítulo II: Se presenta el diseño metodológico, donde partimos de la definición del problema científico, determinamos los objetivos, se especifica la población, la muestra, se seleccionan las variables y se describen las mismas a través del sistema de categorías.

Capítulo III: Se realiza el análisis de los datos y para ello se agrupan en 6 variables como son: reglamento, tiempo, espacio, comunicación, técnica y estrategia motriz. Organizándolos por juego y de manera general con una detallada descripción y análisis.

Capítulo IV: Se interpretan los resultados obtenidos estableciéndose las pertinentes conclusiones y futuras líneas de investigación.

Por último, se recoge la bibliografía que hemos empleado y los correspondientes anexos.

INTRODUCCIÓN

El deporte se ha convertido, por derecho propio, en uno de los fenómenos sociales de gran relevancia durante el pasado siglo, con perspectivas de configurarse, también, en el presente como fenómeno inherente a la evolución de los modos de vida. Al mismo tiempo que el deporte evoluciona, asociado a su desarrollo, se ha incrementado el interés por estudiar esta realidad desde diferentes puntos de vista y desde diversos ámbitos del conocimiento.

El análisis de la estructura de deportes en el caso que nos corresponde estudiar, situado dentro de la clasificación de deportes de cooperación /oposición, espacio común, y participación simultánea como es el caso del fútbol, que se caracterizan por su complejidad. Este tipo de estructura de deporte presenta diversos elementos como constante: un espacio con sus subespacios delimitados y unas metas que han de alcanzar y proteger, un marco temporal en el que intentar conseguir los objetivos del juego, unos compañeros y adversarios con los que interactuar simultáneamente, comunicándose y contracomunicándose a través de las acciones propia de estos deportes y un móvil.

Esta complejidad estructural, proveniente de la integración de estos elementos que como resultante, hace que una dirección del entrenamiento de los escolares con predominio del comportamiento motor que se manifiestan en sus técnicas, no es suficiente para resolver las variadas situaciones del juego, ya que la acción de juego de estos deportes, no transcurre solo bajo coordenadas de ejecución, sino fundamentalmente de decisión o conducta motriz .

Por ello pretendemos estudiar como problema científico, la estructura y dinámica de la lógica interna del fútbol escolar cubano en la categoría 15/16 años, de las escuelas de Iniciación Deportivas en Cuba, enmarcado en el equipo Ciego de Ávila.

Entendemos, desde nuestras motivaciones personales, por tener la vocación y formación académica como graduado en la Licenciatura en Ecuación Física, y cumplir con mi

responsabilidad social como profesor del departamento de Educación Física y Superación de Atletas de la Universidad de Ciego de Ávila, (Cuba), estoy motivado partiendo del problema que investigo por buscar formas y variantes de entrenamiento deportivo de que cada día se debe estructurar más el entrenamiento partiendo de COMO SE JUEGA, ganando en especificidad, repercutiendo así en procesos más objetivos y de mayor aprovechamiento. A partir de nuestros contactos con los postulados teóricos de la praxiología, me permite encontrar respuesta a tales cuestiones y problemáticas.

Estudios como este podrían repercutir en el ámbito en que pretendemos aplicar nuestra investigación donde, es un objetivo priorizado del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación,(INDER) de la Republica de Cuba, hacer del fútbol cubano un deporte de mejores resultados competitivos, donde el mayor empeño en nuestra opinión debe estar en los jugadores escolares como canteras de la pirámides del alto rendimiento en nuestro país. Propiciando con nuestra investigación científica nuestro aporte a tales empeños.

Para darle cumplimiento a nuestro trabajo formulamos los siguientes objetivos generales:

OBJETIVOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.

1. Hacer un análisis praxiológico del fútbol desde una perspectiva de aproximación sistémica.
2. Hacer una aplicación del análisis praxiológico, al estudio del fútbol cubano categoría 16/16 años, para analizar el comportamiento motor y la conducta motriz del jugador con balón.
3. Elaborar un instrumento de registro y análisis de la acción del jugador con balón en un partido de fútbol.

RESEÑA HISTÓRICA DEL JUEGO DE FÚTBOL.

La historia moderna del fútbol abarca más de 100 años de existencia. Comenzó en el año 1863, cuando en Inglaterra se separaron los caminos del "rugby-football" y del "association football" y se fundó la Asociación de Fútbol más antigua del mundo: la "Football Association".

Ambos tipos de juego tienen la misma raíz y ambos tienen un árbol genealógico de muy vasta ramificación. Esta prehistoria conoce al menos una media docena de diferentes juegos, en algunos aspectos más o menos similares, que pueden ser el origen del fútbol y de su desarrollo histórico y que han sido interpretados así. Evidentemente, a veces se pueden contestar ciertas deducciones, pero dos cosas son claras: el balón se jugaba con el pie desde hace ya miles de años y no existe ningún motivo para considerar el juego con el pie como una forma secundaria degenerada del juego "natural" con la mano.

Todo lo contrario: aparte de la necesidad de tener que luchar con todo el cuerpo (empleando también las piernas y los pies) por el balón en un gran tumulto, generalmente sin reglas, parece que, ya muy al comienzo, se consideraba una cosa extremadamente difícil y, por lo tanto, muy hábil, dominar el balón con el pie. La forma más antigua, que puede ser considerada como demostrada desde el punto de vista científico, representa una tal prueba de habilidad. Ella se remonta a la China del siglo III y II antes de nuestra era. De la época de la dinastía de Han, existe un libro de instrucción militar en el cual figura, bajo los ejercicios físicos, el "Ts'uh Kúh". Una bola de cuero rellena con plumas y pelos tenía que ser lanzada con el pie a una pequeña red, con una apertura de 30 a 40 cms, fijada a largas varas de bambú. Una muestra de habilidad que requería seguramente mucha destreza y técnica.



Existe también otra versión, según la cual los jugadores estaban obstaculizados en el camino a su meta, pudiendo jugar la bola con pies, pecho, espalda y hombros - pero no con la mano -, teniendo que salvar los ataques de un contrario. De modo que la técnica artística del balón de nuestros jugadores de élite actuales no es una cosa tan nueva como muchas veces se suele suponer.

Del Lejano Oriente proviene otra forma diferente, el Kemari japonés, el cual se menciona por primera vez unos 500 a 600 años más tarde y que se juega todavía hoy en día. Es un tipo de fútbol en círculo, mucho menos espectacular. Es un ejercicio ceremonial, que bien exige cierta habilidad, pero que no tiene ningún carácter competitivo como el juego chino y no representa ninguna lucha por el balón. En una superficie relativamente pequeña, los actores se pasan el balón, sin dejarlo caer al suelo.

Mucho más animados eran el "Episcleros" griego, del cual se sabe relativamente poco, y el "Harpastum" Romano. Los Romanos tenían un balón más chico y dos equipos jugaban en un terreno rectangular, limitado con líneas de marcación y dividido con una línea mediana. La pelota tenía que ser lanzada detrás de la línea de marcación del adversario. Se hacían pases, se eludía, los miembros de un equipo tenían ya diferentes tareas tácticas y el público los incitaba, con gritos, en sus rendimientos y resultados. Este deporte fue muy popular entre los años 700 y 800. Los Romanos introdujeron este juego en Bretaña, pero es muy dudoso que pueda ser considerado como el precursor del fútbol, al igual que el "Hurling", que era muy popular entre la población celta y que se practica, todavía hoy, en Cornwell y en Irlanda. De todas maneras, el desarrollo decisivo del juego que hoy conocemos bajo el nombre de fútbol tuvo su origen en Inglaterra y Escocia.

El juego que florecía desde el siglo VIII hasta el siglo XIX en las Islas Británicas, practicado en las formas más diversas según el lugar o la región, y que luego se perfeccionó hasta el fútbol que conocemos hoy - y en otra dirección al rugby - se diferenciaba notoriamente en su carácter de las formas conocidas hasta entonces. No estaba regulado, era más violento y espontáneo y no tenía limitación en el número de participantes. Muchas veces se jugaba ardientemente entre pueblos enteros y pequeñas ciudades, a lo largo de las calles, a

campo traviesa, a través de zarzales, cercados y riachuelos. Casi todo estaba permitido, también patear el balón; pero existían seguramente juegos donde no se podía emplear el pie, por la simple razón del tamaño y del peso del balón con el que se jugaba. Los pies se empleaban más bien para frenar al adversario (a propósito, el tamaño y el peso del balón fueron determinados recién nueve años después de la primera fijación de las reglas de fútbol en 1863. Hasta ese entonces, se decidía siempre, de caso en caso, cuando se acordaba una competición. Como en un partido entre Londres y Sheffield en 1866, evento donde además se acordó, por primera vez, la fijación de la duración del partido en una hora y media).

A la categoría del "fútbol masivo", sin limitación del número de participantes y sin reglas demasiado estrictas (según un antiguo manual de Workington, Inglaterra, todo estaba permitido para llevar el balón a la meta contraria, con excepción de asesinato y el homicidio), pertenece, por ejemplo, el "Shrovetide Football", que se practica todavía hoy los martes de carnaval en algunos centros tradicionalistas, tale como Ashbourne en Derbyshire, pero en forma mucho menos brusca y sin el gran número de bajas que debieron ocurrir en los siglos pasados.

Francia, principalmente en Normanda y Bretaña, se practicaba un juego muy similar. Quizás fue en esta forma que los normandos llevaron la lucha por el balón a Inglaterra.

La imagen es realmente enmarañada y complicada. Mucho más complicada que la reglas simples de este tipo de juego, si es que se puede hablar de reglas.



Lo que sí parece ser cierto, es que, en muchos casos, existían, además de la impetuosidad, la fuerza y la habilidad que se mostraban en forma turbulenta y caóticos herejes, principalmente ritos de fertilidad que tenían un papel muy importante. La pelota simbolizaba el sol. Había que conquistarla para asegurarse una buena cosecha, la cual dependía mucho del sol. Había que llevarla a través de un campo alrededor del mismo para asegurar un buen crecimiento del cultivo y había que defenderla de la intervención de los adversarios.

Por más que los eruditos disputen sobre el origen del juego y sobre las influencias de los cultos, una cosa no puede ser refutada: el fútbol floreció de diferentes formas primarias justamente en esa zona que consideramos como la patria de nuestro deporte, especialmente en Inglaterra y Escocia, pero también en Irlanda y Gales. Una serie de prohibiciones y advertencias severas y menos severas nos demuestran la gran popularidad que tenía el deporte, muchas veces rechazado por las autoridades, y, a su vez, lo poco que podían hacer las autoridades más altas contra este juego, a pesar de las severas amenazas de castigo, ya que de otra manera no hubiera sido necesario que intervinieran tan frecuentemente.

En 1846, se fijaron en Rugby las primeras reglas de fútbol con carácter obligatorio. Sin embargo, el juego se mantuvo rudo: por ejemplo, estaba permitido patear la pierna de adversario debajo de la rodilla, pero no estaba permitido sujetar al adversario y patearlo al mismo tiempo. También estaba permitido jugar con la mano y, desde que en 1823, para sorpresa de su equipo y de los adversarios, William Webb Ellis corrió con el balón debajo



del brazo, se permitió llevar también el balón con la mano. Muchos otros colegios adoptaron las reglas elaboradas en Rugby, otros se opusieron a este tipo de fútbol, por ejemplo, Eton, Harrow y Winchester, donde no se permitía llevar el balón con la mano y donde figuraba en primer lugar el dominio de la pelota con el pie. También Charterhouse y Westminster apoyaron el juego sin las manos, pero no se aislaron como algunos colegios, sino que fueron los puntos de partida para la difusión de su propia versión del juego.

En 1863, el desarrollo se fue acercando a una decisión. En la Universidad de Cambridge, donde en 1848, en el círculo de antiguos estudiantes de diferentes colegios, se había intentado unificar la gran variedad de versiones en un denominador común, se trató nuevamente de hallar esta base común y fijar reglas aceptables para todos. La mayoría se pronunció contra los métodos rudos, tales como hacer zancadillas, patear al contrario, etc., y también contra el juego con la mano. La fracción de Rugby se retiró después de estos resultados. Ellos hubieran prescindido de patear la pierna del adversario - cosa que se

suprimió más adelante de las reglas del rugby, pero no querían prescindir del juego con la mano y de llevar la pelota debajo del brazo.

La reunión de Cambridge fue un intento de introducir Orden en el entrevero de las reglas. Pero el impulso decisivo lo dio una serie de encuentros que tuvieron lugar en los últimos meses del mismo año 1863 en Londres. Once clubes y colegios londinenses, interesados en darle una base correcta a sus partidos por intermedio de un reglamento válido para todos, enviaron a sus representantes el 26 de octubre de 1863 - el cumpleaños de la Football Association - a la "Freemasons Tavern". Los eternos puntos de discordia - patear la tibia, hacer la zancadilla, llevar el balón con la mano - fueron discutidos en detalle en esta reunión y en otras similares. Finalmente, en la última reunión del 8 de diciembre, los férreos defensores del rugby, que estaban de todas maneras en la minoría, se retiraron definitivamente. No querían participar en un juego donde no estaba permitido hacer la zancadilla o patear a los adversarios o llevar el balón con la mano. En este punto divergían definitivamente la opiniones. El 8 de diciembre de 1863 fue el día en que el fútbol se separó del rugby. Esta separación fue más evidente seis años más tarde, cuando en las reglas de fútbol se prohibió en general el juego con la mano (no sólo llevar el balón con la mano).



Ocho años después de la fundación, en 1871, la Asociación Inglesa de Fútbol contaba ya con 50 clubes. En este año se celebra la primera competición organizada de fútbol del mundo: la Copa Inglesa, la cual nació 17 años antes que el campeonato de liga.

Mientras que en el continente Europeo y en otras partes del mundo casi no se hablaba de fútbol organizado, en Gran Bretaña se organizaban ya partidos internacionales, siendo disputado el primero en 1872 entre Inglaterra y Escocia.

Con el incremento del fútbol organizado y el ya sorprendente alto número de espectadores, se presentaron los inevitables problemas con los cuales tuvieron que enfrentarse los otros países mucho más tarde: por ejemplo, el asunto del profesionalismo. La primera referencia al respecto data del año 1879, cuando un pequeño club de Lancashire, Darwen, alcanzó dos veces un empate sensacional contra el imbatible Old Etonians, antes de que los

famosos aficionados londinenses pudieran asegurarse la victoria. Dos jugadores del equipo de Darwen, los escoceses John Love y Fergus Suter, parecen haber sido los primeros en haber recibido dinero por su arte futbolístico. Estos casos se multiplicaron y ya en 1885, la F.A. estuvo obligada a legalizar oficialmente el profesionalismo. Esto fue cuatro años antes de que se fundaran las primeras asociaciones nacionales fuera del sector Británico, la de Holanda y la de Dinamarca.

Después de la Asociación Inglesa de Fútbol siguieron como asociaciones más antiguas del mundo la Asociación Escocesa de Fútbol (1873), la Asociación del País de Gales (1875) y la Asociación Irlandesa, Belfast (1880). Considerando estrictamente el asunto, cuando se jugó el primer partido internacional en la historia del fútbol, los ingleses no tenían ninguna asociación análoga con la que pudieran haber competido. Escocia e Inglaterra se enfrentaron el 30 de noviembre de 1872 en Glasgow, cuando todavía no existía una Asociación Escocesa, la cual se fundó recién tres años más tarde. Contra Inglaterra jugó el equipo de club escocés más antiguo, el Queen's Park FC.

Fuera de Inglaterra, el fútbol fue expandiéndose, principalmente a causa de la influencia británica, primero lentamente y luego cada vez más rápidamente en todo el mundo. Después de la fundación de las asociaciones de Holanda y Dinamarca (1889), siguieron las de Nueva Zelanda (1891), Argentina (1893), Chile, Suiza y Bélgica (1895), Italia (1898), Alemania y Uruguay (1900), Hungría (1901), Noruega (1902), Suecia (1904), España (1905), Paraguay (1906) y Finlandia (1907). Cuando en mayo de 1904 se fundó la FIFA, siete países hicieron de padrinos: Francia, Bélgica, Dinamarca, Holanda, España (representada por el Madrid FC), Suecia, Suiza, y la posteriormente la Asociación Alemana.

La comunidad internacional de fútbol fue creciendo continuamente, a veces con reveses y obstáculos. En 1912, la Federation Internationale de Football Association contaba ya con 21 asociaciones; en 1925 con 36; en 1930, año del primer Campeonato Mundial, con 41; en 1938 con 51; en 1950, cuando a causa de la interrupción ocasionada por la guerra se volvió a competir por tercera vez por un título mundial, la FIFA contaba con 73 asociaciones. Hoy tiene ya 146 asociaciones afiliadas en todo el mundo. En ellas se reúnen unos 300,000

clubes, de los cuales 200,000 sólo en Europa, y juegan unos 600,000 equipos con 16 millones de jugadores que participan regularmente en todo tipo de partidos.

RESEÑA HISTÓRICA DEL FÚTBOL EN CUBA.

El fútbol en Cuba antes del triunfo de la Revolución y el Deporte en general tenían un carácter exclusivista, donde tenían derecho y acceso al mismo la minoría de la burguesía. El fútbol en esta época contó con alguna organización aunque su masividad y conocimiento no eran mayoritarios. En esta época la Universidad de la Habana se jugaba el llamado Fútbol intercolegial de mucha aceptación en nuestros jóvenes, producto de la penetración norteamericana.

Antes del triunfo de la revolución, a pesar de las dificultades, Cuba tuvo participación en competencias de relevancia como campeonatos Centroamericanos, donde participamos en 1930, un año antes habíamos ingresado en la FIFA.

Participamos en el mundial de Francia de 1938 donde se pasó a cuartos de finales donde derrotamos a Rumania, pero el éxito fue efímero, pues realmente nuestras posibilidades eran nulas; posteriormente la situación se mantuvo en condiciones pésimas para el deporte y para el pueblo hasta 1959.

Después del triunfo de la revolución el deporte rentado se radica, las instalaciones deportivas y los clubes aristócratas pasaron a manos del pueblo. Al comenzar los primeros años, la dirección nacional de deportes programó un amplio trabajo en toda la república, celebrándose la primera competencia deportiva de verdadero carácter popular, surgiendo el 23 de Febrero de 1961 por la Ley 936: El Instituto Nacional de Deporte y Recreación (INDER). Confiándoles ilimitadas funciones de organización, dirección y orientación como son: Planificar, dirigir y orientar las actividades deportivas en el ámbito nacional e internacional; Planificar, dirigir y orientar la aplicación de un sistema nacional e idóneo de la Educación Física y aprendizaje a los diferentes niveles de escolaridad; y crear, dirigir y orientar escuelas técnicas de Educación Física para formar profesores, entrenadores e instructores, que más tarde tendrán en sus manos la tarea de formar a las nuevas

generaciones, creando así el desarrollo de las fuerzas productivas y la educación del hombre.

No queremos dejar sin plantear que la provincia de Ciego de Ávila en la medida que su estructura en el campo de la Cultura Física se fortalece y madura a través del papel jugado por la Facultad de Cultura Física en la preparación de sus técnicos donde más del 95 % vinculados al fútbol han cursado por tan prestigioso centro contribuyendo a que en los últimos años se considere esta provincia como potencia en el ámbito nacional, recordando que en las diferentes categorías se han alcanzado grandes resultados, aportando durante los últimos años varios atletas a los equipos nacionales. Es por lo antes expuesto que nuestro trabajo permite seguir contribuyendo a estos resultados.

CAPITULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

1.1. MARCO TEORICO.

Esta investigación se centra fundamentalmente en el análisis de la lógica interna del fútbol. Investigando como referencia fundamental, la dimensión técnico/táctica individual del jugador con respecto al balón. Se pretende obtener datos que permitan realizar un análisis praxiológico de las acciones del jugador con balón en la fase de ataque durante el partido de fútbol. Para la obtención de los datos se utilizará una metodología de observación sistemática, donde se pretende con el desarrollo de este proyecto de investigación aportar diferentes datos que constituyan una referencia para la enseñanza y el entrenamiento del fútbol.

La lógica interna de un juego deportivo hace referencia “al sistema de los rasgos pertinentes de esa situación ludomotriz y el cortejo de consecuencias prácticas que ese sistema extraña”. Parlebas, P. (1998). En el caso de los deportes de cooperación / oposición de espacio común y participación simultánea, en el que centraremos nuestro estudio, esta lógica interna se caracteriza entre otros aspectos, por la presencia simultánea de un alto número de elementos estructurales, (compañeros, adversarios, y metas espaciales a defender y/o atacar, móvil). Esta complejidad estructural, no se considera en la mayoría de los casos en el diseño de los sistemas de entrenamientos de los escolares objetos de investigación, lo que puede conducir a realizar procesos retardados en su formación y en muchos casos procesos negativos, influyendo así de forma no apropiada en su formación y desarrollo.

Bayer, C. (1986), partiendo de los estudios de Theodeorescu, L. Desde una perspectiva estructural realiza un análisis de la estructura básica de los deportes de equipo donde se da la cooperación y oposición a partir de conceptos fundamentales de ataque y defensa.

Caron, J y Pelchat, C. (1975), desde una perspectiva comunicacional, si bien para ellos es la comunicación el núcleo central o hilo conductor que genera el desarrollo de la acción de juego, entendida como interacción entre los jugadores.

Parlebas, P. (1976), desde una perspectiva sistémica la acción de juego de los deportes depende básicamente de la estructura que configura los universales de cada deporte, red de comunicación motriz, red de interacción de marca, red de tanteo final, estatus/rol sociomotor, subrol sociomotor, código gestémico y código praxémico), si bien es al jugador a quien corresponde la puesta en práctica de la misma, pero siempre a partir de dicha estructura y no de las características del jugador.

Haciendo referencia a teorías de análisis de la acción de juego nos permitió situarnos y tomar partido por la estructura y dinámica de los deportes viene determinada, por los parámetros, (Reglamento, Técnica, Espacio, Tiempo, Comunicación y Estrategia) siguiendo a Hernández Moreno, J. (1994), el cual permite identificar su estructura e influye con mayor especificidad principalmente en los deportes de cooperación / oposición/ como el fútbol.

1. 1. 1. ANTECEDENTES

En los últimos años se está dando una gran preocupación por conocer con precisión y exactitud de una manera cuantitativa cuales son los esfuerzos y requerimientos solicitados a los jugadores durante la práctica competitiva del fútbol, La preparación y el entrenamiento de cualquier modalidad deportiva requieren el estudio de muchos aspectos, y el conocimiento más exacto posible de las características y del tipo de exigencias impuestas por la competición. Las normas y las características del fútbol moderno, obligan a aptitudes y comportamientos específicos que se reflejan tanto en los aspectos técnicos como tácticos. La caracterización y tipificación del esfuerzo realizado por los jugadores de fútbol durante el juego, se torna asimismo esencial para poder determinar las características del entrenamiento, así como los medios y métodos más congruentes con los objetivos definidos. Sin embargo, la información recogida en la literatura revisada, muestra cierta heterogeneidad a la hora de delimitar y proponer las características del juego, en cuanto al tipo de cantidad de acciones realizadas, intensidad de las acciones realizada por los jugadores durante el juego, eficacia, etc. Esta diversidad, pese a su relatividad, nos permite avanzar y tener como punto de partida características de naturaleza general, las cuales deben estar contempladas en el entrenamiento de fútbol y nos permiten tener un punto de referencia para la realización de nuestra investigación.

Con la finalidad de dar una información referida a los estudios hechos por diferentes autores, los exponemos a continuación, incidiendo en los aspectos estudiados por los mismos.

Hernández,J, et al. (1996) analizaron las diferencias entre las interrupciones en función del resultado final, los resultados de los distintos tiempos son superiores en los partidos en los que la U. D. Las Palmas fueron derrotadas. Así, tenemos un promedio de 49 minutos de juego en los partidos perdidos, frente a los 46'43" en los partidos ganados. Esta misma circunstancia se refleja también en los sectores medios de ambos tiempos ya que, para el tiempo de juego, el promedio es de 24 segundos en los partidos perdidos, 16 segundos en los ganados y 22 segundos de intervalo medio de pausa de los perdidos frente a 15

segundos de los ganados. (1996), analizaron 10 partidos del grupo IV de la Segunda División B de Fútbol. Estos autores agruparon los datos en sectores de 15". (Anexo 1).

(Reilly, T y Thomas, V. 1976; Yamanaka, K, et al., 1994; Bangsbo, J,1993), revelan, teniendo de referencia el tiempo total de juego, que los jugadores están parados o caminando entre el 55 y el 60% (50 a 55 minutos), corren a ritmo moderado durante el 30 al 35% (25 y 30 minutos), corren a velocidad casi máxima entre el 3 y el 6% (3 a 5 minutos).

Talaga, J. (1985), los jugadores realizan una media de 60/65 contactos con el balón. En cambio, Withers et al. (1982), encontró valores inferiores.

Morris, D. (1981), realizó un estudio cuantitativo referente al número de contactos efectuados con el balón, con el fin de obtener datos estadísticos objetivos sobre el juego. Analizó diez partidos. La media de contactos con el balón es de 2322 por juego (amplitud de variación: 1911-2622), lo que equivale a 26 contactos con el balón por minuto y un contacto cada tres segundos).

Withers, R.T. et al. (1982), analizó contactos en relación con el puesto específico ocupado que oscilan entre 5 los medios y 13.4 contactos con la cabeza los defensas centrales y 23.4 como mínimo y 28.4 como máximo los liberos durante los contactos con el pie. (Anexo 2).

Garganta, J. (1997), analizó el número de contactos con el balón y su relación con la finalización de la acción, llegando a la conclusión de que no existían diferencias significativas entre ambas; se realiza una media de $17,2 \pm 8,3$ en las secuencias que finalizan en remate y $17,3 \pm 10,0$ en las secuencias que finalizan sin remate.

Guillodo, Y. (1990), realizó un estudio cualitativo sobre la lateralidad de los jugadores de fútbol en el que analizó 50 jugadores de alto nivel, de los cuales 25 eran zurdos y 25 diestros. Como conclusión, los jugadores diestros son más polivalentes, en la medida en que utilizan con mayor frecuencia la pierna no hábil.

Caldas, A. (1994), también analizó los diferentes pases y su eficacia durante el partido disputado entre el Milán y una Selección de jugadores extranjeros en cuanto a tipo de pases y su efectividad, los pases cortos con un 82.7 % son los más efectivos y con un 57.2 % los pases largos son los menos efectivos. (Anexo 3). Estudió y aportó además datos sobre la dirección de los pases; estos resultados podemos decir que los pases largos horizontales son los que menos ocurren con un 21.4 % y los cortos los que más ocurren con un 37.2%, mientras en la dirección vertical también coinciden los largos con un 7.1 % como mínimos y los cortos con un 13.2 % como máximo. (Anexo 4).

Ocaña, F. (1992) analizó 39 partidos de la primera división de la Liga Española (temporada 1990/91). El promedio de pases hacia el portero durante los partidos fue de 12,76% produciéndose en los 39 partidos un total de 498 pases hacia el mismo. El portero resuelve con un 75% de recepciones bajas. De éstas, el 70% se continúa con pase con la mano, de forma rápida e instantánea hacia el compañero, situado cerca de la línea de banda. El otro 30%, los resuelve con lanzamiento, buscando la profundidad en el juego. En este caso, puede manifestarse una doble interpretación, que vendrá determinada por las siguientes variables: resultado del partido y minuto de juego en el que transcurre la acción. Teniendo en cuenta estos dos factores, se pueden realizar las siguientes apreciaciones:

1. Si a lo largo del partido el pase al portero se continúa con un lanzamiento de éste, sin que se haya entrado en los últimos 15 minutos de juego, tácticamente, se está buscando la profundidad como principio ofensivo, independientemente del marcador.
2. Si el pase al portero se sigue, por parte de éste con un lanzamiento en los últimos 15 minutos de juego y su equipo se encuentra con el marcador desfavorable, se busca la profundidad, para intentar conseguir gol.
3. Si el pase al portero se continúa por parte de éste, con un lanzamiento en los últimos 15 minutos de juego y su equipo se encuentra con marcador favorable, se busca, en este caso, la pérdida de tiempo.

Ibáñez, A. (1997) define el cabeceo como “la acción técnica individual que realiza el jugador al golpear el balón con cualquier superficie de contacto de la cabeza.” Este autor analizó cinco partidos de diferentes competiciones (Eurocopa de Naciones’96, Campeonato Nacional de la Liga de Primera División, temporada 1996/97, Campeonato Nacional de Liga de Segunda División B, temporada 1996/97 del grupo IV y del Campeonato Nacional de Liga de Tercera División, grupo IX durante la temporada 1996/97. El total de acciones realizadas con la cabeza fue de 2266. (Anexo 5).

Gayoso, F. (1980), en el Mundial’78 (Argentina), se ejecutaron una media de 28,9 ensayos de tiro por partido; en la Eurocopa’80 (Italia), la media fue de 30,5 tiros por partido. En este mismo estudio, se comprobó que los delanteros ejecutaron el 50% de los tiros y el delantero centro le correspondió el 18% de los tiros (ello supuso algo más de 5 tiros en cada partido). En Italia’80, los delanteros efectuaron el 44% de los tiros y el delantero centro le correspondió el 22% de los mismos (lo que supuso casi 7 tiros por partido). (1981), analizó y comparó los goles conseguidos en función de la distancia, en dos Campeonatos del Mundo donde se anotó un 50 % entre 0 y 15 metros como mayor resultado en el mundial de México 70 y con un 39.9% entre 15 y 20 % durante Argentina 78. (Anexo 6). Según este autor, el mayor número de goles se marcaron con la parte superior del empeine, en total 30, que representa el 29,4% de los 102 goles marcados; le sigue el tiro realizado con la parte externa del pie, (29 goles, 28,4%), luego el ejecutado con la parte interior del empeine, (17 goles, 16,6%) y por último de cabeza. Referente a los estudios sobre los tiros libres directos e indirectos, en la bibliografía consultada destacamos el realizado por este autor en (1982), quién analizó 829 goles, de los cuales 39 se lograron al transformar de forma directa un saque libre directo, ello supuso el 4,7%. Como media, en cada jornada podemos asegurar que se consiguieron 1,1 goles. (1984) analizó la eficacia de la acción ofensiva de los saques de esquina y los saques libres (Libre directo e indirecto) del partido Holanda-España de la Eurocopa 1982/84 del grupo séptimo. La eficacia negativa, (Cuando no se conserva la posesión del balón es muy alta en aquellos casos en los que sólo interviene un jugador. Cuando intervienen dos jugadores se alcanza un mayor nivel de eficacia relativa, (Cuando tras el saque se sigue en posesión del balón o se consigue un tiro dirigido a

portería y en aquellos casos en los cuales colaboran tres jugadores de un equipo en la ejecución del golpe franco la eficacia es muy dispar.

Gili, G y Vicente, E. (1997), analizaron el tiro desde fuera del área penalti y observaron que la tendencia de los jugadores es a chutar más a portería desde fuera del área cuando el resultado muestra un empate y la causa puede estar en el intento de buscar una solución rápida para decantar el partido a su favor. Cuando el marcador es distinto, los equipos, preferentemente, buscan otras opciones para nivelar o aumentar el marcador. También es interesante destacar que los mayores índices de eficacia absoluta los han conseguido los equipos cuando iban por delante en el marcador; así, destacar el 0% de eficacia absoluta conseguida por los equipos que van perdiendo. Los equipos realizan más disparos cuando se aproxima el final de cada parte, sobre todo cuando se entra en el último cuarto de partido. Se observan también mayores índices de eficacia absoluta en éste último cuarto del encuentro. (1997), analizaron el tiro desde fuera del área, observando 11 partidos de Primera División Nacional Española, durante la Temporada 1995/96, en los que se produjeron un total de 121 disparos de los cuales el 77,7% la eficacia (Este autor utilizó la clasificación propuesta por Gayoso, F. (1984) en la que establece: (1) Eficacia absoluta: cuando alcanza el máximo objetivo, el gol. (2) Eficacia relativa: cuando alcanzan unos objetivos mínimos, seguir con la posesión del balón. (3) Eficacia nula: cuando no se alcanza ningún objetivo positivo, cuando se comete un error o perdemos la posesión del balón) fue nula, en el 19,0% eficacia relativa y en el 3,3% eficacia absoluta. Observaron una mayor cantidad de disparos ejecutados desde la zona (Zona 1: va desde la línea de la frontal del área de penalti hasta su prolongación imaginaria de 10 metros aproximadamente. Zona 2: (izquierda y derecha): son las zonas laterales del área de penalti y de la zona 1. Zonas 3: Situada entre las zonas 1 y 2 y la línea que delimita el medio campo. Zona 4: Lanzamientos efectuados desde nuestro propio campo), frontal del área, destacando que todos los goles se consiguieron desde dicha zona. En el primer Campeonato del Mundo disputado en Uruguay, se consiguieron una media de 3,88 goles por partido. En el Campeonato del Mundo de Francia'98, fue el primer Campeonato en el que participaron en la fase final 64 selecciones y fue en el que se consiguió la media menor por partido (2,07 goles por partido).

Wladzimierz, K. et al. (1983) analizaron los goles conseguidos en el Mundial de España'82, donde se anotaron 11 durante la fase tercera del juego entre los 31 y 45 minutos y la mayor anotación fueron en la quinta fase entre 61 y 75 minutos con 39 anotaciones de ahí la gran importancia que se le atribuyen a estas fases. (Anexo 7). (1984), analizaron los goles conseguidos en el Mundial de España'82, los datos relacionados con los goles conseguidos sin parada de balón son mayores con 88 y con parada previa del balón los menos con 58. (Anexo 8).

Castelo, J. (1994), analizó la zona de inicio de las secuencias ofensivas destacando que, en el 72% de los casos el balón se recupera en medio campo adversario. En el 10% de las acciones de ataque el balón fue recuperado y perdido dentro del medio campo propio y un 6% de los balones fueron recuperados y perdidos dentro del medio campo adversario. Analizó las secuencias ofensivas, destacando que se realizaron 135 por partido, esto es, una cada 40 segundos del tiempo de juego, 53% de las cuales, se realizan en las primeras partes. Con relación a la eficacia, en la segunda parte, se obtiene una mayor eficacia por secuencias con relación a la primera de un 61% frente a un 39%. registró una media de 120 interrupciones, lo que significa una interrupción cada 45 segundos de partido. La duración de cada interrupción por término medio es de 21 segundos, con una amplitud que oscila entre los 2 a los 148 segundos. (1986) comprobó, en su trabajo sobre el Campeonato del Mundo de España'82, que las acciones ofensivas que tenían una duración entre 5 y 19 segundos representan más del 40% del total, la media de duración fue de 23,8 segundos. Se observa un aumento de la media de duración de las acciones ofensivas a medida que la competitividad entre los equipos aumenta, lo cual verifica un aumento poco significativo entre la primera fase y la segunda, y un aumento de casi 6 segundos por cada acción ofensiva para la tercera fase. Además, se observa una duración mayor de las acciones ofensivas en las primeras partes que en las segundas. La duración de las acciones ofensivas varían entre 2 y 150 segundos. Según este autor no existen diferencias significativas entre la media de duración de las acciones ofensivas en los parciales de 15 minutos. (Anexo 9). (1994), analizó 674 acciones ofensivas (Establece como criterio de observación/análisis de las fases de juego del fútbol, dos principios fundamentales: (1) un

equipo se encuentra en proceso ofensivo cuando tiene la posesión del balón, (2) un equipo está en posesión del balón cuando un jugador perteneciente a ese mismo equipo lo tiene de forma controlada en términos técnico/tácticos, pudiendo en este sentido, reiniciar o dar continuidad al proceso ofensivo.) pertenecientes a cinco partidos de las finales de los Campeonatos de Europa y del Mundo, celebrados entre 1982 y 1990 analizando el número de contactos (Este autor contabilizó el número de veces que un mismo jugador interviene sobre el balón), por jugador en las secuencias ofensivas, y la media de intervenciones directas sobre el balón fue de 7. Este autor en (1986), analizó 34 (65,4%) de 52 partidos disputados en el Campeonato del Mundo de España y analizó el tiempo de juego efectivo,(Este autor define el tiempo de juego efectivo como “todas las situaciones en las que el balón está siendo jugado por cualquier equipo, no siendo tomados en cuenta los tiempos de parada momentánea del juego, sobre cualquier circunstancia), las conclusiones más destacadas de este estudio fueron:

1. La media del tiempo efectivo de juego, para los 34 partidos observados, fue de 63'23", o lo que representa el 70,39% de tiempo útil de juego.
2. Se observa un aumento medio del tiempo efectivo de juego de 5 minutos entre la primera y la segunda Fase del Campeonato, de 13 minutos entre la primera y la tercera fase, y de 8 minutos entre la segunda y la tercera fase.
3. En todas las fases del Campeonato hubo una media de tiempo efectivo de juego superior en la primera parte, siendo la diferencia entre 2 y 3 minutos, que representa el 3% del tiempo útil de juego. Estas diferencias son menores en la segunda y tercera fase.

En este estudio se puede afirmar que cuanto mayor fue el nivel decisivo del partido mayor fue el tiempo efectivo de juego.

Castellano,J y Zubillaga, A. (1995). En el estudio realizado de los goles conseguidos en el Mundial de Estados Unidos de 1994, la zona (Estos autores dividieron el campo en 20

zonas Longitudinalmente lo dividieron en 4 zonas (A, B, C, D). La zona A corresponde siempre a la zona izquierda, siendo D siempre la banda derecha. Transversalmente lo dividieron también en 4 zonas de la misma anchura (1, 2, 3, 4). La zona 1 corresponde siempre al área propia, siendo la zona 4 el área del equipo contrario y sus inmediaciones. Además diferenciaron otras dos zonas E y F), más habitual de inicio de la acción es la que se sitúa en campo propio. La zona 2 supone un 41,62% del total. Asimismo, tomando la división del campo a lo ancho, se observa que la zona donde más recuperaciones de balón se han producido ha sido en la zona central. En el estudio realizado (1995), de los goles conseguidos en el Mundial de Estados Unidos de 1994, en los bloques que comprenden los minutos 45 al 60 y del 60 al 70 se producen más goles, si bien las diferencias no son grandes con otros, como el intervalo comprendido entre el minuto 0 al 15 y del 30 al 45, En cuanto a las diferencias entre el primer y el segundo tiempo, se puede observar que los goles están repartidos casi al 50%. (Anexo 10).

Garganta, J. (1995), en su estudio demostraron que, entre el 50 y el 85% de las acciones ofensivas finalizadas en gol, el número de jugadores que contactan con el balón es de 1 a 3. En el estudio (1997), se registró que por secuencias que finalizan en remate, interviene valores medios de $5,4 \pm 2,0$ jugadores y de $5,6 \pm 2,2$ para las secuencias que no finalizan en remate (variación 2-9 y entre 1-11, respectivamente). (1997), analizó seis equipos de alto nivel competitivo, dos del Campeonato del Mundo USA'94, la final (Brasil-Italia) y la semifinal (Italia-Bulgaria); dos del Campeonato de Europa Inglaterra'96, la final (Alemania-República Checa) y una semifinal (Alemania-Inglaterra), seleccionando una muestra de 497 secuencias ofensivas y un total de 5664 datos. Del total de secuencias, el 42,55% concluyen en remate y el 57,5% sin remate. Apenas el 4,3% de las secuencias terminan en gol y el 17,5% son concluidas con remate encuadrado en la portería sin la obtención del gol. De las restantes, el 20,8% terminan con un remate fuera de la portería. Registró una media de 124 secuencias ofensivas (mínimo 97 y máximo 148) y 13 fueron remates a portería (mínimo 10 máximo 16).

Reep, C y Benajamin, B. (1968), analizaron 3213 partidos desde 1953 hasta 1968. Descubrieron que un 80% de todos los goles marcados provenían de secuencia de tres pases o menos. Otro medio técnico / táctico bastante estudiado ha sido el pase. Así

Álvarez, G. (1994), analizó la distancia y la superficie de contacto utilizada en la consecución de los goles, donde el empeine total con 418 goles de diferentes distancias es el mayor número y con 24 el empeine exterior es el mínimo. (Anexo 11).

Romero, E. et al. (1997), en el 44% de los goles conseguidos, el jugador que finaliza realizaba un desmarque de ruptura (Desplazamiento que realiza un jugador sin estar en posesión del balón hacia la portería contraria con el objetivo inmediato de asegurar y crear las condiciones favorables para progresar/finalizar (ENEF, 1995) y en un 56% realiza otras acciones. (1997), analizaron los goles (n=108) conseguidos en la Eurocopa (Competición que organiza la UEFA donde únicamente pueden participar las Selecciones Europeas), de Inglaterra'96. El 21% de las recuperaciones se producen en la zona central del campo que defiende el equipo, el 4% en la zona lateral del campo defensivo, el 17% en el campo defensivo, el 33% en el lateral del campo de ataque y el 25 % en la zona central del campo contrario.

El cuerpo técnico de la F.I.F.A., tras la finalización del Campeonato del Mundo de USA'94 determinó que las mejores selecciones habían sido: Brasil, Italia, Bulgaria, Rumania y Suecia lo que evidenció su clasificación final. Estas selecciones consiguieron más de un tercio de sus goles en jugadas de estrategia, y entre las cinco lograron marcar 28 goles, la mitad de los conseguidos en total por las 24 selecciones. En cuanto a las diferencias entre el primer y el segundo tiempo, se observa que, en la segunda parte (sin tener en cuenta los tiempos de prórroga), se han marcado más goles que en la primera parte del partido, dándose una diferencia de un 10% más de goles.

Vázquez, S. (1993), analizó la interceptación (Según este autor, la interceptación es la acción individual de la técnica defensiva / ofensiva que, de forma instantánea / inmediata, realiza el portero o jugador de campo al modificar la trayectoria del balón, por lo cual hace

variar el sentido del mismo (...) sin darle una dirección determinada en su propósito defensivo / ofensivo, sin pretender lograr la plena posesión del balón por el escaso tiempo de actuación sobre el mismo o por la imposibilidad de alcanzarle (Distancia límite para tener contacto correcto para su recepción).)en 15 partidos (n=1700), durante los años 1983/84, 1986 y 1991. Las conclusiones más destacadas se muestran en el. (Anexo 12).

Sledziwski, D. y Ksionda, H. (1983), analizaron la pérdida (Según estos autores la pérdida del balón tiene lugar cuando el equipo que lo posee pierde el control sobre el mismo en el curso de sus acciones técnico-tácticas y en consecuencia pierde la posibilidad de realizar una acción ofensiva. No se considera como pérdida del control del balón un contacto momentáneo, a veces casual, del oponente con el balón, sino la situación en que el oponente ha dominado (O ha tenido posibilidad de dominar) el esférico de un modo claro e indudable.) del balón durante los Campeonatos Mundiales de Fútbol de España'82. Estos autores analizaron 39 partidos. Los datos de la tabla, señalan con claridad que en la última fase aumenta el porcentaje de las pérdidas de balón causadas por la oposición del contrincante, mientras disminuye el de las pérdidas debidas a faltas técnicas. (Anexo 13) y (Anexo 14).

Ibáñez, A. (1996), quien analizó 8 partidos de Primera División de la Liga de Fútbol Profesional de España en la Temporada 1995/96. La media de saques de banda por partido fue de 34,75, realizando como máximo 62 y como mínimo 21.

Frattarola, C. (1991), analizó el tiempo de juego en 14 partidos elegidos al azar del Mundial de Italia'90, siendo los datos más relevantes los que se muestran en la tabla. (Anexo 15). (1991), analizó las faltas,(Únicamente se han contabilizado las infracciones cometidas en defensa que fueron señaladas por el árbitro. No se tuvieron en cuenta las infracciones en ataque, ni las que los colegiados dejaron sin señalar), cometidas en 14 partidos elegidos al azar del Mundial de Italia'90 siendo los datos más relevantes los que se muestran en la tabla. (Anexo 16).

Gómez, J. (1992), analizó 14 partidos de la segunda división A de la liga Española de Fútbol, estimando que durante 35 minutos, aproximadamente el juego está detenido, con lo que se comprueba que, en un tercio del tiempo teórico de partido, el juego está parado. Aproximadamente cada 25-30 segundos de juego real se origina una interrupción de 15-20 segundos de duración. Además este autor analizó el tiempo que estaba parado el juego estimándose que, para realizar un saque de una falta o un saque de esquina se tarda una media de 20 segundos mientras que para un saque de banda o saque de meta se emplean 15 segundos. En este estudio destaca que se produjeron 122 paradas del juego por partido como consecuencia de la señalización de una falta, un saque de esquina, un saque de banda o un saque de puerta. Como cifra media por partido se señalaron: 50 faltas, 44 saques de banda, 18 saques de puerta y 10 saques de esquina.

Claudino, R. (1993), registró una media de 104 interrupciones a partir de la observación de 11 partidos del Campeonato Nacional Portugués.

Perlado, J. (1993), realiza un estudio donde intenta relacionar el tiempo de juego efectivo y el número medio de interrupciones del juego en un partido de fútbol. Observó 9 partidos oficiales y encontró una media de 52 minutos de juego efectivo y 38 minutos de interrupción. Además registró una media de 120 interrupciones por partido (mínimo 111 y máximo 128) correspondientes a 48 faltas y 68 balones que salieron del campo.

1.2. ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DEL FÚTBOL

El juego de fútbol es un deporte colectivo que opone dos equipos formados por once jugadores en un espacio claramente definido, en una lucha incesante por la conquista del balón, con la finalidad de introducirlo el mayor número de veces en la portería adversaria, (marcar gol) y evitar que este entre en la suya propia. En este sentido desde que inicia el partido, se observa que los elementos de los dos equipos realizan, en el espacio de juego, un conjunto de acciones individuales y colectivas permitidas por su reglamento con el objetivo de alcanzar la victoria. Aunque este es la finalidad principal es bueno comentar que la misma puede cambiar en dependencia de muchos factores estratégicos (antes del juego) y tácticos (durante el juego).

Durante esta lucha podemos mencionar dos fases durante el juego de fútbol, como son:

Proceso ofensivo: Las intenciones y las dedicaciones de los jugadores de los dos equipos, cuando están en posición del balón, se dirigen hacia este objetivo.

Proceso defensivo: Es el período durante el cual el equipo no podrá materializar el objetivo del juego, hasta que no se recupere la posición del balón no será abandonado.

Para darle una explicación a estos aspectos mencionados que ocurren dentro de este deporte durante el juego, nos ubicaremos en el estudio y análisis de los deportes de cooperación / oposición que se han venido realizando desde diferentes perspectivas y considerando diversos factores. En este apartado se revisan algunos modelos utilizados para el análisis de éstos deportes en general y en fútbol en particular.

En el seno de la comunidad de estudiosos y profesionales de la actividad física han surgido nuevos criterios observacionales e interpretativos que han servido para generar nuevos modelos de análisis de lo que pasaría a denominarse la estructura de las situaciones motrices, especialmente de juegos motores y del deporte.

En el caso de los deportes de equipo, aquellos en los que participan de manera simultánea varios individuos, que cooperan entre si para oponerse a otro equipo que también coopera entre si para a su vez oponerse a aquel, las perspectivas de análisis de la estructura funcional de los deportes de cooperación / oposición: según , Hernández Moreno, J,(1994), son tres perspectivas:

1. **Técnica / táctica.** De carácter mecanicista, es el procedimiento de estudio más tradicional y extendido. La acción de juego es la resultante originada por la suma de los movimientos del jugador en particular o de los jugadores en general, lo que constituye la técnica, y la coordinación de estos movimientos con el resto de los componentes de la acción motriz, y en su caso de los participantes, lo que constituye la táctica (Hernández Moreno, J, 1994).

Con los elementos reseñados, técnica y táctica, y siguiendo lo establecido en el reglamento de juego, en cuanto conjunto de normas que configuran el juego, se da respuesta a lo que es acción motriz.

La técnica según Kirkov, D. (1979), “ el conjunto de aprendizajes motrices específicos utilizados por los practicantes de un deporte”, mientras que la táctica, siguiendo a Theodorescu, L . (1965), la constituye “ la totalidad de las acciones individuales y colectivas de los jugadores de un equipo, organizadas y coordinadas racionalmente y de una forma unitaria en los límites de los reglamentos de juego y y de la técnica deportiva en fin de obtener la victoria”.

2. **Ataque / defensa.** Nace como rechazo al mecanicismo imperante y por parte de la búsqueda de una nueva forma de análisis de la acción motriz del deporte, y con la pretensión de encontrar métodos de enseñanza más activos y globalizadores, se fundamenta en considerar que determinados grupos de deportes tienen elementos comunes en su estructura y están sometidos a principios que se revelan como idénticos, o cuando menos similares, que se sitúan en la base de la acción motriz y

definen las propiedades invariables sobre las cuales se realiza la estructura fundamental del desarrollo de los acontecimientos.

La consideración de que existen principios idénticos a partir de los cuales se configuran la estructura fundamental de la acción de juego, especialmente de los deportes de equipo, representa un punto de partida que choca frontalmente con la concepción mecanicista, se inicia un nuevo período en el estudio y tratamiento de los deportes.

Bayer, C, (1979), da una estructuración de una nueva concepción de análisis de la acción del juego en el deporte, fundamentalmente se refiere a los deportes de equipo de enfrentamiento dual. La situación calve que sustenta todo desarrollo de la acción del juego, es la en la posesión del balón por parte de uno u otro equipo, esta define claramente dos situaciones diferenciadas y contrapuestas.

- El equipo que tiene el balón es atacante.
- El equino que no lo tiene es defensor.

3. Cooperación / oposición. Esta perspectiva se caracteriza por concebir la acción de juego como resultado de una interacción entre compañeros, para los deportes de colaboración, y entre compañeros y adversarios para los de colaboración / oposición.

En esta clasificación se destaca que la mayoría de los estudios estaban referidos a los deportes de cooperación / oposición de carácter dual y escasamente a los de cooperación.

Desde la praxiología motriz, el análisis de los juegos motores y el deporte se hace con un criterio de especificidad y pertenencia que le confiere una gran singularidad, partiendo de la misma analizaremos algunos estudios desde la perspectiva de los deportes de cooperación / oposición.

Delaunay, M , (1976). “cada deporte de equipo representa un sistema global de fuerzas asociadas o antagonistas, de composiciones cambiantes cargadas se significaciones personales y grupales.

Los componentes que plantea que deben ser tenidos en cuenta para analizar la estructura funcional de los deportes y el desarrollo de la acción de juego y sus significaciones son las siguientes:

- El espacio – tiempo.
- Las relaciones entre compañeros, adversarios e implemento o móvil.
- Las reglas de juego, en tanto que valores – normas, en el seno del partido.

Menaut, A. (1982), es una acción colectiva del juego “ es una construcción permanente resultante de un juego donde la lógica descansa sobre la eficacia de las acciones reciprocas”. Aquí está la base de la acción el equipo, la interacción motriz ejercida por los participantes, que se interrelacionan positivamente o positiva y negativamente.

Para este autor cada juego deportivo y en consecuencia los deportes e equipo, pueden ser caracterizados por los cuatro componentes estructurales siguientes:

- La sincronía externa. (Sistema de reglas).
- La diacronía interna. (La acción de juego).
- La sincronía interna. (Comportamiento posible de los jugadores frente a las reglas y su utilización).
- La diacronía externa. (Evolución del juego como resultante de un sentido estratégico).

Parlebas, P (1976). La acción estratégica motriz que posibilita la acción de juego de los juegos motores y del deporte dependen, básicamente, de la estructura que configuran los universales de cada juego motor o deporte, si bien es al jugador, a quien corresponde la

puesta en práctica de la misma, pero siempre a partir de dichas estructuras y no de las características del jugador o jugadores.

Los universales según este autor:

- La red de comunicación motriz.
- La red de marca o sistema de puntuación.
- La red de tanteo final.
- El sistema de “score” final o forma de ganar y perder.
- El sistema de roles sociomotores.
- El sistema de subroles sociomotores.
- El código praxémico y gestémico.

Cabe señalar el modelo de análisis realizado por Parlebas, P . como una aproximación sistémica.

Hernández, J, (1994). Para poder hacer un análisis praxiológico de los juegos motores y los deportes, es necesario considerar un conjunto de subsistemas que lo configuran y que son:

- Estructura de los juegos motores y los deportes.
- El jugador y/o el equipo (dependiendo que se trate de un juego motor o deporte de carácter psicomotor o sociomotor.)
- La acción de juego.(Dinámica).

Modelo sistémico son los que configura los juegos motores y los deportes.

- a. Referido a la estructura o parte estática, las normas y reglamento, que se concretan en aquellos aspectos que son necesarios e imprescindibles, y que hacen posible su puesta en funcionamiento en algún momento. Se constituyen en un conjunto de condiciones que hacen mención ala gestualidad o técnica, al espacio, al tiempo, a la

comunicación, en caso de existir, y resulta con ellos condicionada la estrategia motriz.

- b. Referido al desarrollo de la acción de juego o parte dinámica, que se configura por el uso que él/ los participante/s hacen de la estructura, y que dan como resultado la praxis motriz, es decir, las conductas de decisión o estrategia motriz.

Hernández, J (1994). Considera que la estructura de los juegos motores y los deportes viene determinada por los siguientes parámetros o elementos:

- El reglamento o normas del juego.
- La gestualidad o técnica.
- El espacio motor.
- El tiempo motor.
- La comunicación motriz.
- La estrategia motriz (incluyendo en ella la táctica).

Tomando como ámbito de referencia la sistémica, tomamos posicionamiento la clasificación dada por, Hernández, J (1994). Según nuestro criterio por tener considerado dentro de ella un análisis profundo de las demás clasificaciones estructurales para el análisis de los deportes y en especial a los cooperación / oposición como nos ocupa en nuestra investigación, además que es aplicable a cualquier deporte teniendo en cuenta su clasificación praxiológica, permite situar y estudiar al deporte fútbol, profundizando en su lógica interna y valoramos que este posicionamiento permite realizar nuestro estudio en toda su extensión.

1.2.1. CONCEPTO DE DEPORTE:

El concepto histórico, sociológico y filosófico orienta, irremediablemente, el concepto y las características a las que ha de encontrarse sujeto el término de “deporte”, o incluso, más bien, este será inherente a trayectorias “ideológicas”, “políticas”, y “dirigidas”, como indica Mandell, R, (1986). Tradicionalmente, su limitación conceptual ha sido enfocada hacia aspectos más o menos filosóficos, considerando algunos valores humanos como intrínsecos del mismo, (El divertimento, la espontaneidad, el desinterés, el carácter...), en ocasiones bajo una concepción dualista, por otro lado, ha sido definido desde distintas perspectivas, (sociológica, mecanicista, históricas) y desde su propia especificidad se destacan, los autores, (Parlebas, P, (1988). Bayer, C, (1992). Hernández, J, (1994) .)

Definir que es deporte y cuáles son los rasgos que hagan posible su caracterización estructural, es una tarea que ha sido emprendida por diferentes autores y desde diversas perspectivas y áreas del conocimiento.

En la bibliografía especializada existen definiciones, muchas de ellas coincidentes, que aportan aspectos relevantes sobre el concepto de “deporte”.

Diccionario de la Real Academia Española (1992). “Recreación, pasatiempo, placer, diversión, o ejercicio físico, por lo común al aire libre, 2.- Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Cagigal, J. (1959). “diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicio físico, más o menos sometidos a reglas”.

Coubertín, P. (1960), Deporte “es culto voluntario y habitual de intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llegar hasta el riesgo”.

Diem, L. (1966), Deporte "es un juego portador de valor y seriedad practicado con entrega, sometido a reglas, integrador y perfeccionador, ambicioso de los mas altos resultados".

Romero, S, (2001). "Cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a titulo individual o de grupo."

Parlebas, P. (1981), Deporte "es una situación motriz de competición reglada e institucionalizada".

Hernández, J. (1994), Deporte "situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada".

Estas definiciones de deporte con la cual compartimos y respetamos fueron analizadas durante nuestro análisis conceptual, que nos permitió seleccionar atendiendo a nuestro criterio personal y su influencia en el marco teórico y especificidad de la investigación, el concepto de Hernández, J. (1994). Profundizamos en su clasificación.

Situación motriz: realización de una actividad en la que la acción motriz, no sólo mecánica, sino también decisional, debe necesariamente estar presente y construir parte insustituible de la tarea.

- PRESENTA VARIEDAD DE SITUACIONES MOTRICES: Ejemplo: correr, saltar, empujar, golpear, etc e incluso la acrobacia esta presente en la configuración de un futbolista.

Juego: participación voluntaria con un propósito de recreación, y con finalidad en si misma.

- LUDICO: Su juego en esencia es pasión en el mundo entero.

Competición: deseo de superación, de progreso, de rendimiento elevado, de vencerse a si mismo en cuanto conseguir una meta superior con relación al tiempo, la distancia, o vencer al adversario.

- **COMPETITIVO:** El antagonismo es constante. El resultado puede determinar victoria, derrota e incluso empates.

Reglas: para que exista deporte debe existir reglas que definan las características de la actividad y de su desarrollo.

- **REGLAS:** A través de la creación de la internacional Board desde el 1883 se consideran las 17 reglas del fútbol con sus respectivas modificaciones. contribuyendo al concepto de deporte a partir del 1823 de su surgimiento en Inglaterra.

Institucionalización: se requiere reconocimiento y control por parte de una instancia o institución (generalmente denominada federación) que rige su desarrollo y fija los reglamentos de juego.

- **INSTITUCIONALIZADA:** A partir del 21 de Mayo de 1904, en París, Francia quedó institucionalizada, dirigida internacionalmente a través de la creación de las Federación Internacional de Fútbol Asociados (FIFA).

1.2.2. CLASIFICACIÓN DEL DEPORTE.

Uno de los aspectos que encontramos presentes en las ciencias es la existencia de una clasificación de los diferentes elementos y actividades que las comprenden o abordan, para su mejor estudio y comprensión.

Una clasificación de las actividades físicas y del deporte, tiene un doble interés, teórico y práctico. Desde la perspectiva teórica porque con ello se posibilita un análisis y estudio detallado y diferenciador de cada una de ellas y nos permite una definición y delimitación profunda de las mismas. Por su parte, desde la perspectiva práctica, porque nos permite establecer estrategias de trabajo, proyectos de actuación y nos marca caminos por los que transitar.

A menudo se ha planteado el problema de una clasificación de los deportes lo suficientemente exhaustiva como para poder afrontar las diversas exigencias de la preparación deportiva. Manno, R, (1991).

Si nos situamos en el campo específico del deporte nos encontramos que, con su clasificación, podemos analizar los distintos criterios, en unos casos internos y en otros externos a la propia estructura del deporte, a continuación hacemos referencia a algunas clasificaciones.

Tradicionalmente los deportes se han agrupado de acuerdo a los intereses de las distintas ciencias que se ocupan de este tema. Existen infinidad de divisiones en las que se puede agrupar a los deportes, por ejemplo: deportes de temporada, éstos se dividen en deportes de verano, (Atletismo, remo, gimnasia, boxeo, etc.) y deportes de invierno (Esquí de fondo, patinaje artístico, hockey sobre hielo, etc.). Por el medio en el que se practican los deportes se dividen en terrestres, (Ciclismo, voleibol, fútbol, lucha, etc.). Acuáticos (Natación, surf, rafting, remo, canotaje, nado sincronizado, clavados, polo acuático, etc.) y Aéreos (paracaidismo, ala delta, aerostación, parapente, ultraligeros, vuelo con motor, etc.).

Por las características bioenergéticas que presentan, los deportes se clasifican en aeróbicos (Por ejemplo, la prueba de maratón, triatlón, etc.), anaeróbicos alácticos (Las pruebas de 50 y 60 metros bajo techo), anaeróbicos lactácidos (400 metros planos en atletismo) y mixtos, es decir, aeróbico-anaeróbicos, (Como ejemplos de este grupo están el tenis, básquetbol y fútbol). etc.

Por la edad de iniciación deportiva y la edad en la que se esperan los máximos rendimientos, los deportes se clasifican en deportes de iniciación temprana (Gimnasia artística, gimnasia rítmica, natación, etc.); deportes de maduración media (Como el fútbol 11, voleibol, etc.); y deportes de maduración tardía (La prueba de maratón).

Otro criterio de clasificación es dividirlos en deportes de apreciación y deportes de tiempo y marca. En los primeros la actuación del deportista es calificada por un grupo de jueces (Como en los clavados o la gimnasia artística, rítmica o aeróbica). En el segundo grupo se encuentran aquellos deportes en los que el rendimiento es medido primordialmente por medio de instrumentos de medición como un cronómetro o una cinta métrica, (por ejemplo, las carreras, los lanzamientos y los saltos en el atletismo).

Un criterio más para agrupar los deportes consiste en considerar si son ontogenéticos o filogenéticos. Los deportes ontogenéticos se vinculan a los movimientos naturales del hombre como correr, saltar y lanzar. Los deportes filogenéticos son aquellos deportes que evolucionaron de otros deportes, o se crearon a partir del desarrollo tecnológico, como el automovilismo, el ciclismo, el tiro con pistola, etc.

En el libro titulado "Fundamentos de Teoría y Metodología del Entrenamiento Deportivo" editado en Cuba, elaborado por un colectivo de autores. Lanier, A e Isasi, A. (1985) se analiza la siguiente clasificación:

Partiendo de la Teoría y Metodología del Entrenamiento Deportivo se ha considerado agrupar los deportes en cinco grupos afines:

- Grupo de deportes de fuerza y fuerza rápida, por ejemplo, levantamiento de pesas, los saltos y lanzamientos en el atletismo.

- Grupo de deportes de combate, por ejemplo, box, esgrima, judo.
- Grupo de deportes de resistencia, como son el fondo y medio fondo en el atletismo, el remo, la natación, excepto la prueba de 100 m., el ciclismo de ruta.
- Grupo de deportes de juegos con pelotas, fútbol 11, voleibol, básquetbol, etc
- Grupo de deportes de coordinación y arte competitivo, gimnasia artística y rítmica, clavados, nado sincronizado, etc.

Los deportes así agrupados se caracterizan metodológicamente en los siguientes aspectos:

- Estructura del entrenamiento.
- Duración de las distintas fases del desarrollo de la forma deportiva.
- Ciclicidad del entrenamiento a nivel de macro, meso y microestructura.
- Medios y métodos utilizados en el entrenamiento.
- Aumento de la dosificación de las cargas.
- Relación entre lo general y especial en los diferentes mesociclos de preparación.
Variaciones ondulatorias de las cargas.
- Carácter y tratamiento en la planificación y dosificación del volumen e intensidad de la carga de entrenamiento.

Existen otras formas de agrupar a los deportes, por lo que este ha sido un repaso de algunos criterios para clasificarlos.

Bouet, M. (1968), su criterio parte de las experiencias vividas por el participante o prácticamente de la actividad:

- Deporte de combate.
- Deporte de balón o pelota.
- Deporte atlético y gimnástico.
- Deporte en la naturaleza.
- Deporte mecánicos.

Durand, G. (1969), empleando criterio pedagógico.

- Deporte individual.
- Deporte de equipo.
- Deporte de combate.
- Deporte en la naturaleza.

Matveev, I. (1975). Criterio de partida periodización del entrenamiento:

- Deporte acíclicos.
- Deporte aeróbico.
- Deporte de equipo.
- Deporte de combate o lucha.
- Deporte complejos o poliathones.

Parlebas, P. (1981), aborda su clasificación a partir de criterios internos, consideración de cualquier situación motriz como un sistema de interacción global entre el entorno físico donde la actividad tiene lugar y los participantes. El factor determinante de la situación motriz es la incertidumbre y su existencia o no. Dicha incertidumbre puede deberse al entorno físico (I), a los compañeros(C), que actúan de forma conjunta, o los adversarios (A), de forma conjunta o separada, definiendo cuando el individuo actúa solo psicomotrices y aquella que actúan con otros sociomotrices.

Del conjunto de clasificaciones del deporte que hemos expuesto hasta aquí cabe destacar como aspecto general su pertenencia y especificidad dado que tienen como criterio de partida la estructura de la actividad física y el deporte.

Por nuestra parte una vez analizadas las diferentes clasificaciones nos permite tener una mayor comprensión en cuanto a lo que pretendemos investigar y determinando que el trabajo se encuentra entre las clasificaciones de las estructuras internas de los deportes determinando utilizar los criterios de autores con una amplia obra consolidada dentro de

esta clasificación en el ámbito praxiológico, como es el criterio dado por Hernández, J (1984), tomando como base la clasificación hecha por Parlebas, P, (1981), a la que de forma conjunta con Blázquez, S, (1981). Donde añade nuevos elementos, uno referido a la forma de utilizar el espacio y el otro a la participación de los jugadores, que detallamos a continuación:

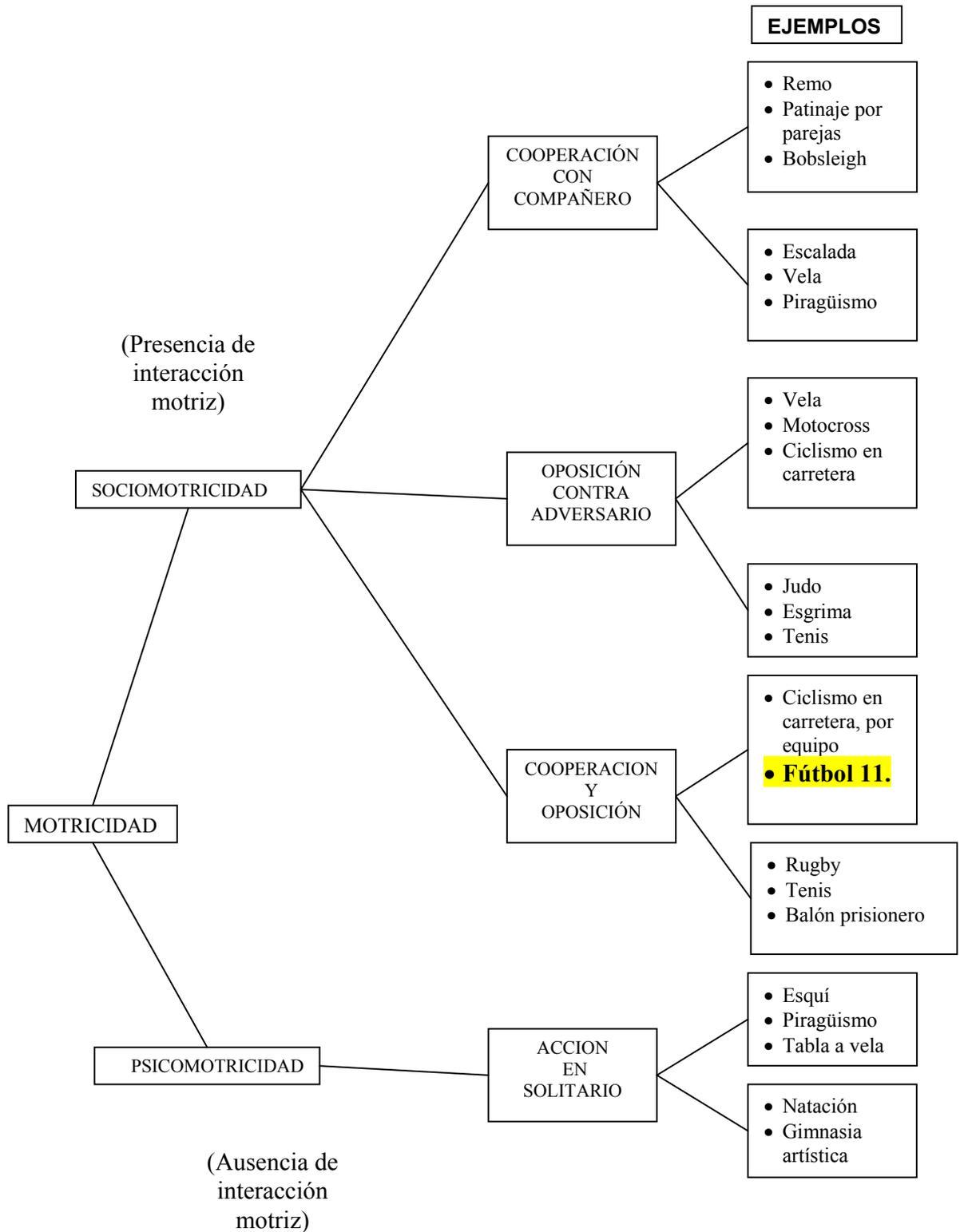
Deportes psicomotor: El individuo actúa en solitario, sin que exista ningún otro participante que incida o condicione de manera determinante o pregnante ni su comportamiento motor ni su conducta motriz.

Deportes sociomotor: El individuo actúa con otros, donde existen otro u otros participantes que incida o condicione de manera determinante o pregnante su comportamiento motor y su conducta motriz, donde encontramos:

Los deporte de oposición: Son aquellos en que el desarrollo de la acción y situación motriz se da siempre en presencia de otro, que lo hace en calidad de adversario u oponente, de manera que todo el comportamiento y la conducta motriz de uno y otro participante tienen objetivos opuestos.

Los deporte de cooperación: Son aquellos en que la acción resultante se da por la participación de dos o mas individuos que actúan de manera coordinada entre si y en colaboración mutua.

Los deporte de cooperación/oposición: Son aquellos en que la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo cooperación entre si para oponerse a otro u otros que actúan en cooperación y que a su vez se opone al anterior. Donde se clasifica el fútbol 11.



Gráfica 1. Clasificación dada por Parlebas, P, (1981)

1.3. ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO DEL FÚTBOL.

En el ámbito de la actividad física y el deporte se han hecho múltiples clasificaciones unas de carácter externa y otras de carácter interno, nosotros trabajaremos con la clasificación de carácter interno partiendo de la estructura funcional del deporte.

Uno de los momentos epistemológicos importantes en la elaboración del conocimiento científico es la realización de clasificaciones o taxonomías en el ámbito que se pretende estudiar. Para clasificar el Fútbol nos basaremos en los criterios establecidos por investigadores de avanzada en el campo praxiología motriz.

La naturaleza del juego de Fútbol se fundamenta en su carácter “lúdico, agonístico y procesal, en el que los veintidós jugadores que constituyen los dos equipos se encuentran en una relación de adversidad típica no hostil, denominada de rivalidad deportiva” Teodorescu, L. (1983). Los equipos en confrontación directa forman dos entidades colectivas que planifican y coordinan sus acciones para actuar una contra la otra; sus comportamientos están determinados por las relaciones antagónicas de ataque-defensa. Representan así, en este contexto, una forma de actividad social, con variadas manifestaciones específicas, cuyo contenido consta de acciones e interacciones. La cooperación entre los diferentes elementos se efectúa en condiciones de lucha con adversarios (oposición), los cuales a su vez coordinan sus acciones con el propósito de desorganizar esa cooperación.

Existen diferentes modelos de análisis dentro del fútbol que mencionaremos los realizados por algunos autores estudiosos del tema como son

Godik, M y Popov, A,(1993), diferencian entre el análisis cuantitativo y el cualitativo. Según estos autores, en el análisis cuantitativo se incluye:

1. Volumen, variedad y eficacia de las acciones técnico-tácticas individuales. Este control lo realiza un observador, especialmente instruido para ello, que registra las

acciones de cada futbolista con el balón, grabando las secuencias en un magnetófono. Después del partido debe escuchar la cinta y transcribir todos los datos.

2. **Volumen, eficiencia y eficacia de las acciones técnico-tácticas de equipo** . Por colectivas se entienden las acciones conjuntas del grupo de futbolistas del equipo orientadas a la creación de situaciones de gol (para el equipo en actitud de ataque), o bien, a su oposición (para el equipo en defensa). El control de las acciones técnico-tácticas colectivas lo realiza un observador, también especialmente instruido para ello, el cual registra la cantidad de ataques en un partido, las zonas en las cuales éstos se concluyeron con un chut o se frustraron, y la orientación de los ataques. El observador anota las acciones de ataque y defensa en una hoja valiéndose de una serie de signos; otra posibilidad es grabarlas en un magnetófono y posteriormente transcribirlas.
3. **Volumen e intensidad de los desplazamientos de los futbolistas en los partidos.** Durante un partido, los jugadores realizan muchos desplazamientos. El volumen y estructura de estos desplazamientos reflejan, de forma informativa, la actividad de cada uno de ellos. En este modelo proponen registrar el volumen de los desplazamientos en sus dos dimensiones:
 - Distancia recorrida.
 - Duración de los desplazamientos.

Así como la intensidad, del desplazamiento, ya sea de forma objetiva o subjetiva.

4. **Magnitud y tendencia de la carga biológica de la actividad competitiva.** Las mediciones directas e indirectas de los valores de los índices biológicos muestran que la carga fisiológica de los partidos de fútbol es muy significativa. En el modelo propuesto por estos autores se registran las frecuencias cardíacas durante el partido.

Otro estudio, modelo es el desarrollado por Garganta, J, (1996), en un primer estudio, realiza un análisis del juego del fútbol en base a un modelo apoyado en los estudios

realizados por Bate, R, (1988), Garganta, J, et al. (1997). Éste modelo consta de ocho variables, estas son:

- Número de pases realizados.
- Número de contactos con el balón realizados por el rematador.
- Número de contactos con el balón por parte del jugador que realiza la asistencia
- Número total de contactos realizados con el balón.
- Número de balones recibidos.
- Tiempo de realización del ataque.
- Dos indicadores compuestos: velocidad de transmisión del balón y número de balones jugados.

Castelo, J, (1992, 1998), propone un modelo de análisis basado en 6 subsistemas, siendo estos los siguientes:

- El subsistema cultural.
- El subsistema estructural.
- El subsistema metodológico.
- El subsistema relacional.
- El subsistema técnico-táctico.
- El subsistema táctico-estratégico.

De todos los subsistemas propuestos por este autor, el que analiza la dinámica del juego es el subsistema técnico-táctico. Según Castelo, J, (1998), “establece los medios de base que los jugadores, individual o colectivamente, accionan en la fase del ataque o de la defensa con el fin de resolver eficazmente las situaciones momentáneas de juego, de acuerdo con los principios generales y específicos (subsistema de relación). Su naturaleza implica un proceso de percepción y análisis, solución mental y motora, lo cual exige la participación de la conciencia y expresa, concomitantemente, un pensamiento productor.”

En este modelo, Castelo, J, (1998), propone analizar:

1. Los procedimientos técnico-tácticos individuales, que objetivan de inmediato la resolución de las situaciones de juego:
 - En el plano ofensivo: las acciones técnico-tácticas que persiguen la conservación/progresión del balón y las acciones técnico-tácticas que persiguen la comunicación/remate.
 - En el plano defensivo: acciones técnico-tácticas que persiguen fundamentalmente la recuperación de la posesión del balón y/o interrumpir momentáneamente el proceso ofensivo del adversario.

2. Los procedimientos técnico-tácticos colectivos en el plano ofensivo y defensivo:
 - Los desplazamientos ofensivos o defensivos que persiguen la coherencia de movimientos de los jugadores dentro del subsistema estructural preconizado por el equipo, y las acciones de compensación y desdoblamiento ofensivo o defensivo que persiguen una ocupación racional y constante del espacio de juego.
 - Las combinaciones tácticas ofensivas o los desdoblamientos defensivos, las temporizaciones y las barreras/pantallas ofensivas y defensivas, que persiguen la resolución temporal de las situaciones momentáneas de juego.
 - Los esquemas tácticos ofensivos y defensivos, que persiguen las soluciones estereotipadas de las partes fijas del juego.

Pino, J (1999). Utiliza en su estudio el análisis de la estructura interna del juego de fútbol a través de la competición basándose en la propuesta realizada por Álvaro, J, et al. (1996). Este autor proponen subdividir la competición en unidades más pequeñas que reúnan todos los componentes propios de la competición y que puedan tener relevancia en el rendimiento, de forma que el resultado final sea un sumatoria de los efectivos de tales unidades, llamándole unidad de competición, para nuestra investigación tomamos como referencia este estudio y le denominamos según nuestros conceptos situaciones de juego.

Ubicando nuestra investigación dentro de los análisis del fútbol desde el ámbito de la praxiología motriz para su mejor comprensión y caracterización incluiremos el Fútbol dentro del contexto de deporte de Cooperación/Oposición y a partir de ahí analizaremos su estructura. Para establecer la lógica interna del juego utilizamos, identificamos y caracterizamos seis vertientes esenciales que entendemos que nos permiten estudiar desde nuestra especificidad el juego. Los parámetros de Hernández, J. (1994).

- El reglamento.
- Técnica.
- El espacio de juego.
- Tiempo deportivo.
- La comunicación motriz.
- La estrategia motriz.

Partiendo del criterio de que la estrategia motriz es la función resultante de la interacción de resto de los parámetros, los rasgos caracterizadores de cada uno de ellos los podemos resumir tal como sigue:

- La **Gestualidad o técnica** se definen como las acciones motoras que el individuo debe realizar para hacer operativo en la praxis la conducta motriz deseada. Dichas técnicas suelen ser específicas de cada deporte en particular.
- Las **reglas** están constituidas por el conjunto de normas escritas en un reglamento expreso y que definen que esta permitido hacer y que no lo esta.
- El **espacio** comprende una doble dimensión, por una parte el espacio físico delimitado de forma reglamentaria en el que tiene lugar el desarrollo de la acción, y por otras el espacio sociomotor referido a las distancias de interacción que se da entre los participantes cuando estos son dos o más los que intervienen.

- El **tiempo** también en su doble dimensión de tiempo reglamentado y ritmo de juego.
- La **comunicación motriz** que define las relaciones o interacciones posibles entre los participantes y que pueden ser de cooperación de oposición o de cooperación-oposición o no existir.
- La **estrategia motriz** que comprende lo referido a la conducta de decisión o intencionalidad de la acción o acciones motrices pertenecientes al juego, (entiéndase juego en este caso en el sentido de deporte).

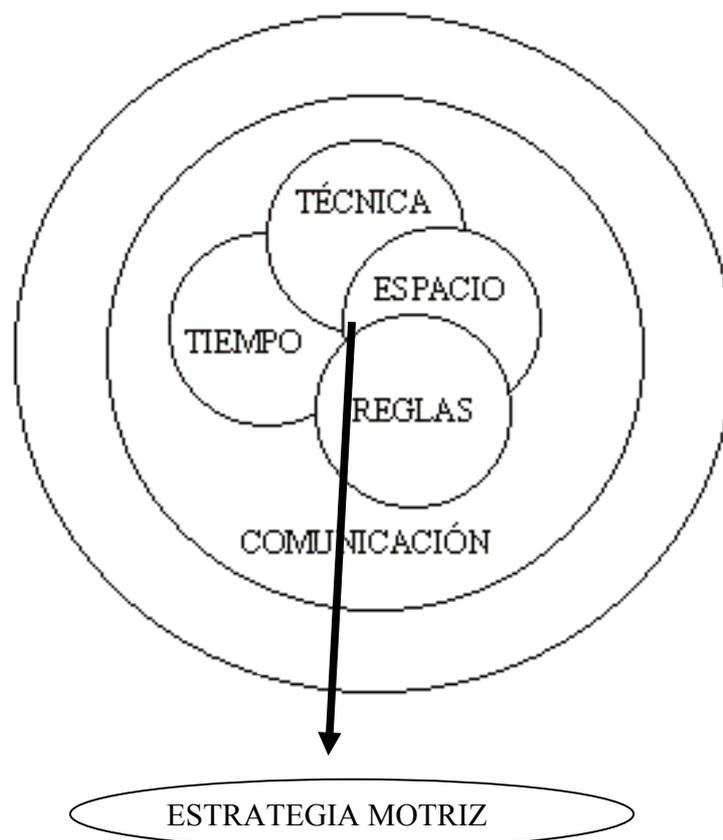


figura 1. Estructura funcional de los deportes de equipo Hernández Moreno (2000)

Hemos ubicado al Fútbol dentro del grupo de deportes sociomotrices, de cooperación / oposición donde su rasgo distintivo se encuentra en la presencia simultanea de la interacción o comunicación práctica esencial de cooperación o positiva y de oposición negativa, dado que existe compañero y adversario, es decir existe un espacio común y participación simultánea, a continuación profundizaremos en algunas de las características que lo definen con respecto a los parámetros configuradores de su lógica interna del deporte.

El sistema acción de juego se configura teniendo como elementos integrantes: la estructura del deporte, el jugador o jugadores o equipo participantes y la praxis motriz. Este sistema presenta algunas diferencias en función del deporte de que se trate. En nuestro trabajo resaltamos el deporte fútbol dentro de la clasificación cooperación / oposición, donde permite ver desde la práctica como interactúan sus parámetros antes mencionados de manera teórica.

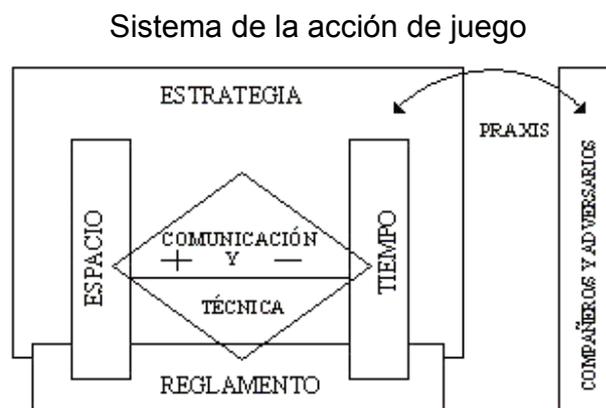


Figura 2. Deportes de Cooperación / oposición, Hernández Moreno, J, (1994)

1.3.1. EL REGLAMENTO DE JUEGO

Para definir un deporte colectivo, hay que definir primeramente los reglamentos que normalizan las conductas de los jugadores (grado de libertad de acción), estableciendo los requisitos/prescripciones necesarios para que éstos puedan intervenir en las situaciones de juego y, así, favorecer la continuidad de sus movimientos. Efectivamente, la mayoría de los autores que han estudiado la problemática relacionada con el reglamento de los deportes

de cooperación / oposición, cualquiera que sea la perspectiva en que se colocan, se muestran unánimes al considerarla como una de sus características esenciales, pues deja patente su sentido y configura, en gran medida, su lógica interna.

Específicamente, las reglas del Fútbol, aunque no restringen el tiempo de posesión de balón, ni limitan el número de contactos con éste, obligan, sin embargo, a que la mayoría de las acciones técnico-tácticas con balón sean realizadas con los pies, lo que condiciona claramente la eficiencia y la seguridad del control-protección-progresión del balón en el espacio.

Los contenidos de los diferentes reglamentos de los deportes colectivos se pueden agrupar en dos bloques: uno referido al aspecto formal del juego y otro al desarrollo de la acción (Bayer, C. 1986; Menaut, A 1982; Teodorescu, L.1977).

Hemos establecido una relación entre los contenidos de los diferentes bloques propuesta por Hernández, J. (1994) y el reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Amateur FIFA.(2004). Tabla 1.

- **Bloque I. Aspecto formal de las reglas de juego:** Dimensiones y características del espacio, número de jugadores y formas en la que pueden intervenir en el juego, como puntuar, tiempo de juego, divisiones, materiales que se pueden usar.
- **Bloque II. Desarrollo de la acción del juego:** Formas de usar el espacio, forma de comunicarse tanto con el compañero como con los adversarios, penalizaciones, formas de usar los materiales.

Bloque I. Aspecto formal de las reglas de juego	
Características y dimensiones del espacio.	El espacio de juego (Regla I).
Descripción de los materiales complementarios que se usan en el juego.	Descripción del móvil o balón (Regla II). Equipo de los jugadores (Regla IV).
Número de jugadores que participan en el juego y forma en que estos pueden intervenir en él.	Número de jugadores (Regla III).
Ritos y protocolos.	Saque de salida (Regla VIII).
Bloque II. Desarrollo de la acción del juego	
Formas de jugar el balón o móvil.	Balón en juego o fuera de juego (Regla IX).
Formas de participación de cada jugador y relación con sus compañeros.	Saque libres (Regla XIII). Saque de banda (Regla XV).
Formas de relacionarse con los adversarios.	Saque de meta (Regla XVI). Saque de esquina (Regla XVII).
Formas de utilizar el espacio de juego.	Fuera de juego (Regla XI).
Tiempo total de juego y división de los mismos.	Duración de un partido (Regla VII).
Forma de puntuar	Tanto marcado (Regla X).
Penalizaciones a las infracciones de las reglas.	Faltas e incorrecciones (Regla XII). Penalti (Regla XIV). Árbitro (Regla V). Jueces de línea (Regla VI).

Tabla 1. Relación entre los contenidos de los diferentes bloques y el reglamento de la FIFA.

1.3.1.1. DENTRO DEL BLOQUE II. DESARROLLO DE LA ACCIÓN DEL JUEGO, DESTACAREMOS ALGUNAS REGLAS POR SU GRAN UTILIZACIÓN DURANTE NUESTRO TRABAJO

REGLA 8. Saque Inicial

En el Reglamento de la F.I.F.A. (2004), la regla número VIII hace referencia al inicio y la reanudación del juego, especificando:

- “Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección hacia la que atacará en el primer tiempo del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

- El equipo que ha encajado un gol reanuda el juego mediante un saque de salida.
- Al comienzo de cada tiempo suplementario, cuando éste sea necesario.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

REGLA 9. Balón en Juego o fuera de Juego.

El balón estará fuera del juego cuando:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire;
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego;
- Rebota del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

REGLA 11. Fuera de Juego.

Un jugador estará en posición de fuera de juego sí:

- “Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.”

Un jugador no estará en posición de fuera de juego sí:

- “Se encuentra en su propia mitad de campo.
- Está a la misma altura que el penúltimo adversario.
- Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí.

REGLA 13. Saque Libre Directo.

- “Los tiros libres son directos o indirectos.
- Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- Si se introduce directamente en la propia meta un tiro libre directo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.”

REGLA 13. Saque Libre Indirecto.

- “El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto.
- Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.”

REGLA 14. Saque de Penalti.**El tiro penal.**

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

REGLA 15. Saque de Banda.

- “El saque de banda es una forma de reanudar el juego.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.”

Se concederá saque de banda:

Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.

- “Desde el punto por donde franqueó la línea de banda
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.”

REGLA 16. Saque de Meta.

- “El saque de meta es una forma de reanudar el juego.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.”

Así mismo se concederá saque de meta cuando:

El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado, por último, a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

REGLA 17. Saque de esquina.

- “El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.”

Se concederá un saque de esquina cuando:

El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

1.3.2. LA TÉCNICA O GESTUALIDAD.

Como podemos comprobar, a través de la técnica el jugador procura optimizar las condiciones de realización de determinadas tareas para conseguir el máximo rendimiento deportivo (Bayer, C.1996). Durante mucho tiempo, la técnica se constituyó como un elemento fundamental y básico en la configuración y desarrollo de la acción del juego en los deportes de equipo (Hernández Moreno, J. 1994), y son muchos los autores que han tratado este factor, intentando definirlo. Así, se considera que la técnica corresponde a un tipo motor ideal (Weineck, J. 1994), a un modelo ideal de movimiento, que puede ser descrito de una forma biomecánica (Grosser, M. y Neumaier, A. 1982). Según Bayer, C. (1992), la técnica se puede dividir en función de la posesión o no del balón, lo que determina fase de ataque o de defensa respectivamente. Para Tavares, F. (1993), la técnica "debe ser un medio de la táctica, pues implica una ejecución de todos los sistemas de percepción y respuesta del jugador, en relación con las peculiaridades del entorno." Se puede decir que no existen situaciones reales de juego donde no exista incertidumbre, factor de la táctica, al realizar una acción. Puede ocurrir que el nivel de incertidumbre sea menor pero, siempre está presente.

Kirkov, D. (1979) y Teodorescu, L. (1977), consideran que la técnica constituye un conjunto de aprendizajes motores que permiten a un practicante utilizar sus propias capacidades en relación con las situaciones externas: terreno, adversarios, compañeros, móvil, con eficacia máxima para el juego."

Hegedus, J. (1980) y Kunze, A. (1981), la técnica es entendida como "el conjunto de procedimientos utilizados para resolver de forma más efectiva, racional y económica, los problemas presentados en la competición no teniendo la misma importancia en todas las modalidades deportivas."

Riera, J. (1995), define la técnica a partir de tres palabras clave que permiten acotar éste concepto y que a continuación se describen: "ejecución, interacción y eficacia."

Ejecución. La estrategia es planificación y la táctica es lucha. La técnica se corresponde con la ejecución. Cualquier planteamiento estratégico, cualquier decisión táctica, comporta finalmente la ejecución de una actividad. El objetivo puede ser estratégico y/o táctico, pero siempre ha de haber una ejecución.

Interacción con la dimensión física del entorno. En la técnica deportiva según Riera, J. (1995), “el deportista interactúa con las dimensiones físicas del entorno: tamaño, color, altura, peso, distancia, velocidad, aceleración, adherencia, densidad... Así en el Fútbol el jugador interactúa con el balón y con los adversarios en un espacio de juego.”

Eficacia. A menudo, se asocia la ejecución técnica con la realización según unos parámetros prefijados que supuestamente permiten alcanzar la máxima eficiencia. No obstante, con independencia de que la ejecución se aproxime o no al modelo teórico, la característica fundamental de la técnica es permitir la interacción eficaz del deportista con el medio y los objetos: desplazarse rápidamente, saltar un obstáculo elevado, lanzar el balón a un lugar determinado, recibir el móvil con precisión, golpear suavemente el balón para enviarla por encima del portero; ya hemos indicado antes, que el Fútbol es un deporte de cooperación / oposición. Hernández Moreno, J. (1994), como tal se enfrentan dos equipos en un espacio de juego, existiendo una interacción motriz directa y es por ello que la ejecución de las acciones motrices está sometida a diversos factores externos, por tanto la técnica está estrechamente ligada a la táctica. Mahlo, F. (1969).

Durante un partido surgen innumerables situaciones cuya frecuencia, orden, cronología y complejidad no pueden ser previstas anticipadamente y que reclaman un alto nivel del comportamiento de los jugadores y una elevada flexibilidad y adaptatividad. Garganta, (1997). Así un jugador de Fútbol que ejecuta un gesto técnico durante un encuentro, lo debe hacer en función del contexto, Vankersschacer, J. (1982) ; Leali, G. (1985) esto es, antes de realizarlo, debe concebir soluciones y respuestas que le parecen más adecuadas de acuerdo con las condiciones del medio y como indican Bunker, D. y Thorpe, R. (1983), Helsen, W. y Pouwels, J. (1988), Gréaghaigne, J. (1992), Pinto, J y Garganta, J. (1996) el jugador de Fútbol deben ejecutar la respuesta motora más adecuada al contexto, es decir

debe saber qué hacer y cuándo hacerlo. Los factores de ejecución están determinados por un contexto de oposición y cooperación, Garganta, J, (1997).

El Fútbol se caracteriza por una gran variedad de situaciones en las cuales se precisa velocidad de movimiento de los jugadores (Garganta, J. 1997). En este sentido se puede decir que se trata de una modalidad que exige elevados niveles de coordinación motora, Starosta, W. (1990).

A continuación clasificaremos a los distintos medios técnicos en función de la posesión o no del balón, podemos diferenciar: medios técnico de ataque (son los realizados estando el equipo en posesión del balón) y medios técnico de defensa (son los realizados cuando el equipo no está en posesión del balón). En las figuras siguientes. Pino, J. (1999)

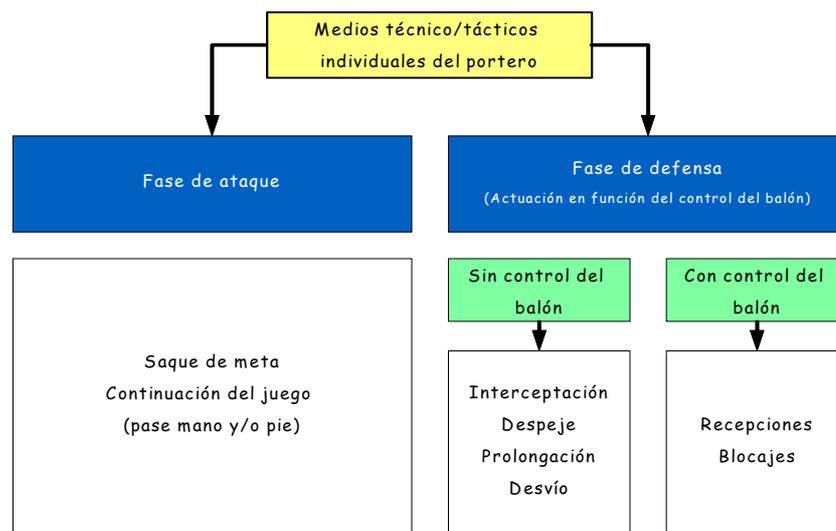


Figura 3. Medios técnico / tácticos individuales del portero.

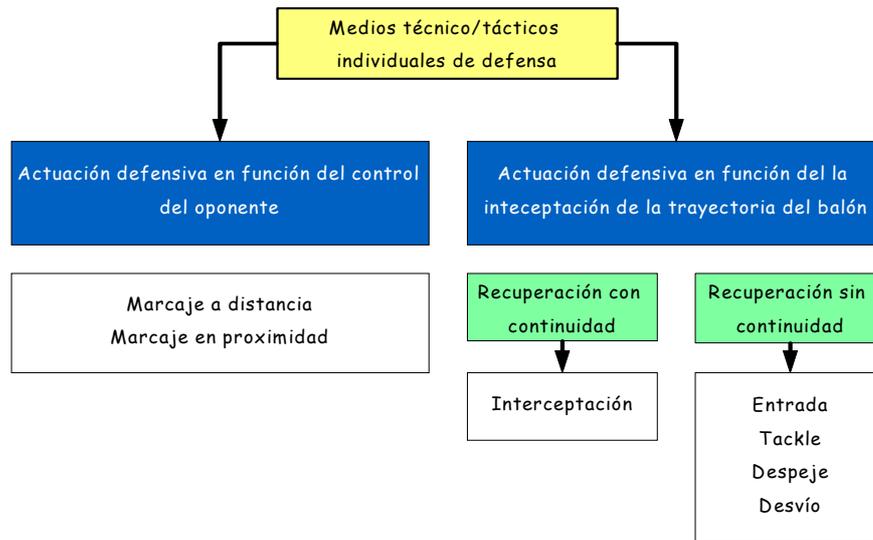


Figura 4. Medios técnico / tácticos individuales de defensa.

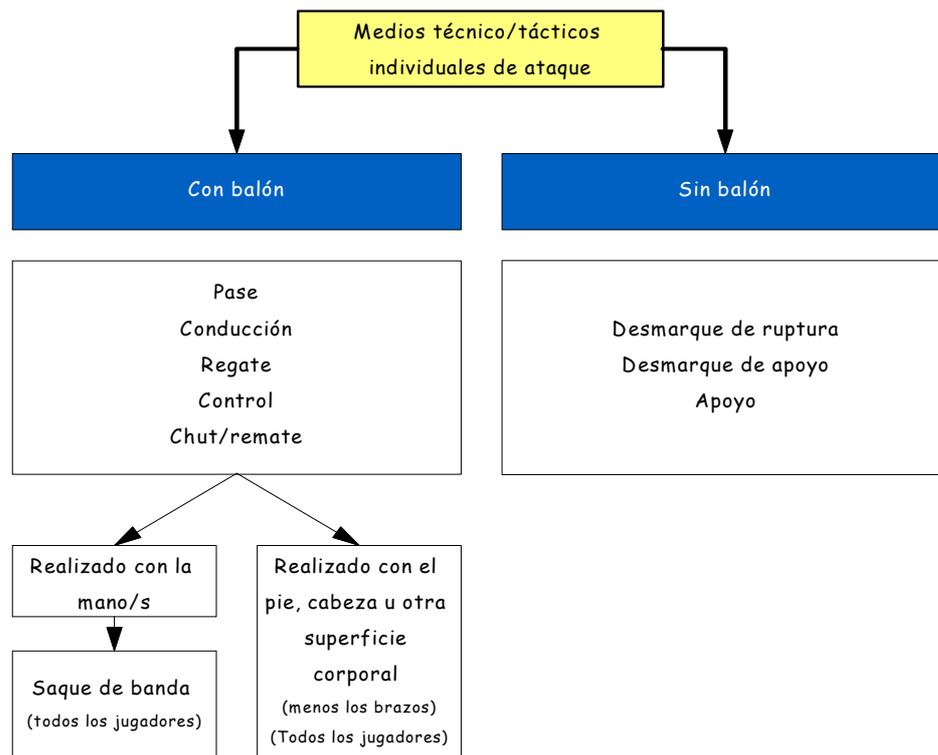


Figura 5. Medios técnico / tácticos individuales de ataque.

1.3.2.1. COMO FUNDAMENTACIÓN DENTRO DEL FACTOR TÉCNICO DEFINIREMOS AQUELLOS QUE UTILIZAMOS DURANTE NUESTRA INVESTIGACIÓN.

1.3.2.1.1. Medios técnico / tácticos de ataque: Son todas aquellas acciones motrices que el jugador realiza cuando está en posesión del balón , como son:

1. Pase.
2. Conducción.
3. Remate.
4. Tiro a puerta.
5. Recepción.

1. Pase

Ferrández, J, (1996), el pase es "la maniobra de mandar el balón al compañero, o a un espacio determinado del terreno de juego, para provecho del equipo."

Konzag, I, et al. (1995), lo definen como "aquellas habilidades técnicas del jugador que hacen posible que los balones que se acercan por el suelo o aire puedan ser pasados de forma directa o después de recogida del balón."

Lacuesta, F, (1997), el pase es la "acción técnica mediante la cual se golpea el balón con el pie."

Vázquez, S, (1981), define el pase como la "acción técnico / táctica colectiva más simple en la que se ponen en contacto dos componentes del mismo equipo por medio del móvil / balón, al ser realizado."

Csnádi, A, (1976), lo define como "el lanzamiento, la dirección del balón, conscientemente, con alguna parte del pie."

El pase como se ha podido comprobar en las definiciones anteriores se puede realizar con diferentes superficies corporales, en este estudio hemos considerado 1. Pase realizado con el pie.(interior del pie, exterior del pie, total del pie, empeine interior). 2. Pase realizado con la cabeza.

2. Conducción.

La conducción es la “acción técnica individual que se realiza en posesión del balón, progresando por el terreno de juego a pesar de la oposición directa. Pero, el desarrollo de la conducción, lleva implícito movimientos compuestos, técnico / tácticas individual, por medio de conducciones con cambio de ritmo y dirección, manejo de balón, controles-recepciones, elevaciones, fintas” (Vázquez, S, 1981).

Csnádi, A, (1976), define como la rodadura y avance del balón sobre el terreno con cualquier parte del pie.

Es de destacar que en diferentes literaturas este elemento técnico tiene gran relación con el regate, que según nuestro criterio está diferenciado en si utiliza o no el engaño o finta. Nosotros lo utilizaremos de manera conjunta a estos movimientos sin diferenciar regate y conducción.

3. Remate

Ferrández, J, (1996), lo define como “ la acción técnica ofensiva por la cual se realiza un golpeo o lanzamiento hacia la portería contraria con la finalidad de meter gol.”

Gayoso, F, (1984), remate es la “acción técnica por la cual el jugador, de forma consciente, ejecuta un ensayo de tiro por medio de un golpeo y con la intención de que llegue a la portería.”

Pino, J, (1999) define el remate como la “acción técnico/táctica individual de ataque mediante la cual el jugador golpea el balón con una superficie corporal, sin estar en

posesión del mismo, con la intención de conseguir gol.” Para el registro de este medio diferenciamos dos tipos:

1. Remate con el pie.
2. Remate con la cabeza.

Nosotros utilizaremos este elemento como remate a la portería sin tener la parte del cuerpo que se realice.

4. Tiro a puerta

Pino, J, (1999), el chut es la “acción técnico / táctica individual de ataque mediante la cual el jugador que está en posesión del balón realiza un golpeo hacia la portería contraria con la intención de conseguir gol.”

Nosotros los denominaremos el lanzamiento conciente del balón con cualquier parte del cuerpo en dirección a la portería contraria.

5. Recepción

Csnádi, A, (1976), entendemos la posesión, parada del balón y, en general, su control y dominio.

Vázquez, S, (1981), es “la acción técnica individual que caracteriza al jugador hábil, puesto que logra de inmediato la posesión del balón dinámico, dejándolo en óptimas condiciones de jugarlo, en el mismo espacio y tiempo.”

En nuestra investigación determinaremos según parte del cuerpo que se utilice esta puede ser (Recepción con el interior del pie, pecho y muslo)

1.3.2.1.1. Medios técnico / tácticos defensivos.

Son todas aquellas acciones motrices que el jugador realiza cuando no está en posesión del balón

En nuestra propuesta únicamente vamos a analizar la interceptación, por el un elemento de enlace entre la fase defensiva con la fase de ataque.

1. Interceptación

(Vázquez, S, 1981; Gayoso, F, 1982; Csnádi, A, 1987) clasifican la interceptación en función de la superficie corporal con la que se realice, distinguiendo:

- Interceptación con el pie.
- Interceptación con la cabeza.

En el juego se dan situaciones de enfrentamiento directo entre un jugador que está en posesión del balón y un adversario; en esta situación, el jugador que no tiene el balón lo intercepta y recupera la posesión del mismo. Castelo, J, (1992), define esta situación como “desarme”, entendiendo como tal “el gesto técnico / táctico que consiste en apoderarse del balón, en lucha directa con el adversario que está en posesión del mismo, respetando las reglas del juego.” En este estudio coincidiendo con. Pino, J (1999), a este tipo de situación la hemos denominado “interceptación del balón con el pie.”, pero solo utilizaremos las que positivas es decir desechamos todos los intento pero que no exista apoderamiento del balón.

Por tanto, se han registrado los siguientes medios:

- Interceptación con el pie.
- Interceptación con la cabeza.
- Interceptación del balón con el pie.

1.3.3. EL ESPACIO DE JUEGO

Parlebas, P. (1988), "todo el deporte se apoya sobre una definición de espacio..." efectivamente, "cualquier prueba deportiva evoluciona en el interior de un campo donde todas las acciones son canalizadas en el interior de las fronteras que el espacio encierra en sí mismo y, mas allá de éste, el juego no tiene sentido."

El espacio deportivo, o de juego, está comúnmente dividido en subespacios y zonas diversas, las cuales están afectadas por privilegios que condicionan el comportamiento motor de los participantes y caracterizan las diferentes especialidades deportivas.

Considerando las características del espacio deportivo, Parlebas, P. (1981), distingue dos tipos de situaciones espaciales:

- Aquellas en las que el espacio formal es estable y estandarizado.
- Aquellas en las que el espacio formal es portador de incertidumbre, y por consiguiente de imprevistos para el participante.

Según Hernández Moreno, J. (1994), otro criterio a tener en cuenta, con referencia al espacio en los deportes de equipo es que éste se constituye en el intermediario de las interacciones puestas en práctica por los jugadores, lo que lo convierte en un espacio de interacción motriz que modela en gran medida el comportamiento de cada uno de los jugadores.

Este espacio de comunicación está inducido por el código de juego que precisa cuáles son los eventuales objetos que pueden o deben ser usados como intermediarios (balón, raqueta, red, etc.) y las modalidades de contactos o relaciones que se pueden establecer entre los participantes, que son diferentes para cada modalidad deportiva.

Este criterio de interacción motriz entre los participantes posibilita establecer dos nuevos tipos de situaciones espaciales:

- El espacio en el que el individuo que actúa está sólo.
- El espacio en el que el individuo que actúa está en interacción con los demás.

Este segundo espacio presenta una situación en la que la comunicación da al espacio un valor completamente original, de forma tal que el jugador lo percibe en función de sus compañeros / adversarios que suscitan una cooperación / oposición. A éstas situaciones sociomotrices, que combinan el espacio social del terreno, con el espacio multiforme y cambiante de la interacción motriz, Parlebas, P, (1981), lo denomina ESPACIO SOCIOMOTOR.

El espacio en los deportes de equipo se caracteriza por ser un espacio estable y estandarizado y a la vez un lugar en el que el individuo actúa en interacción con los demás. En el caso del Fútbol, el espacio de juego es un rectángulo de una longitud máxima de 120 metros y una mínima de 90 metros; y una anchura no mayor de 90 ni menor de 45 metros. Para la celebración de partidos Internacionales, la longitud será de 110 metros como máximo y de 100 metros como mínimo, y la anchura no será superior a 75 metros ni inferior a 64 metros. En todos los casos habrá de ser mayor la longitud que la anchura.(Reglamento Internacional de Fútbol).

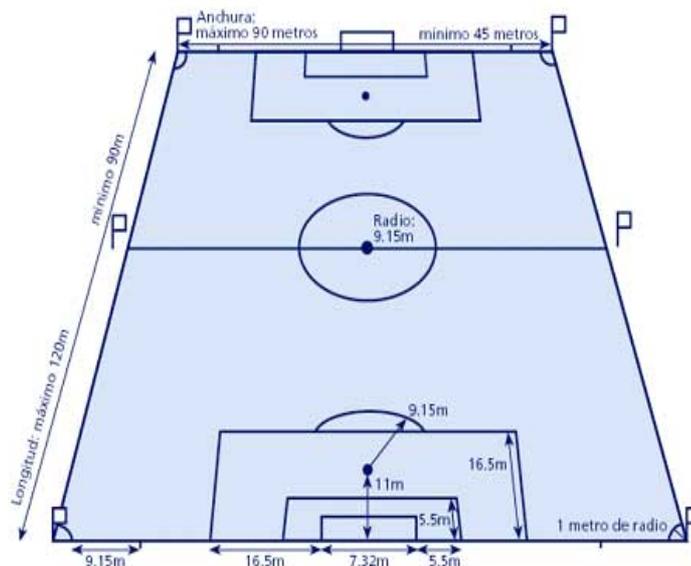


Figura 6. Dimensiones del terreno de juego

En la tabla. 2 se muestran los diferentes subespacios según Teissie, J. (1971), que se generan en el Fútbol.

Las zonas fijas		
Las prohibidas		
Continuas: el portero no puede tocar con las maños el balón fuera del área de penalti.	Temporales: golpes francos, saques de esquina y centro (los defensores deben situarse a una distancia mínima de 9,15 metros en el momento de iniciar el juego).	
Las que hay que alcanzar (la portería)		
Zonas variables		
Las prohibidas. Son las zonas que dependen del desplazamiento de los atacantes o los defensores y en el interior de las cuales el jugador no puede jugar: zonas de fuera de juego.	Utilizables para los atacantes. Son las zonas que están situadas delante del jugador en posesión del balón.	A vigilar. Espacios que el defensor va a ocupar para evitar que las ocupen los atacantes.

Tabla 2. Subespacios según Teissie, J. (1971).Las zonas fijas hacen referencia a las diferentes reglas formales de juego; por el contrario las zonas que hay que alcanzar están relacionadas a la dinámica de juego, es decir el desarrollo del juego.

1. 3.3.1. Utilización del espacio

Otro aspecto a considerar referido al espacio es la estandarización, dado que define la mayor o menor estabilidad del espacio en el que se desarrollan las acciones motrices. Esto incidirá en la toma de decisiones del participante. Hemos establecido dos subgrupos:

- **Estandarizado:** Las acciones se desarrollan en un espacio cuyos elementos son más o menos estables. El espacio de juego en el Fútbol se considera estandarizado ya que no es portador de incertidumbre, dado que existen unas normas que regulan las características del terreno de juego y son iguales para todos los casos; aunque en determinadas ocasiones (cuando el terreno de juego esta mojado, por ejemplo) si puede ser portador de incertidumbre.

- **No Estandarizado:** Los elementos constituyentes del espacio son variables y no estables.

Además en este apartado hace referencia al uso de la/s zona/s de juego en las que se desarrollará la actividad.

- **Común:** La utilización del espacio de juego se extiende a todos los participantes de la actividad y es el mismo para todos.
- **Separado:** La utilización del espacio de juego se encuentra físicamente diferenciada entre adversario/s y/o compañero/s.

El Fútbol sería un deporte que se practica en espacio estandarizado, sin incertidumbre y espacio común.

1.3.3.2. Participación.

La participación de los jugadores en el juego puede ser:

- **Alternativa.** Los jugadores participan alternativamente en el juego.
- **Simultánea.** Los jugadores participan simultáneamente en el juego.

Por tanto, el Fútbol, según los criterios anteriores, estaría dentro del grupo de deportes de participación Simultánea ya que la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera simultánea donde un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior. Además se desarrolla en espacio estandarizado, (Figura 7).

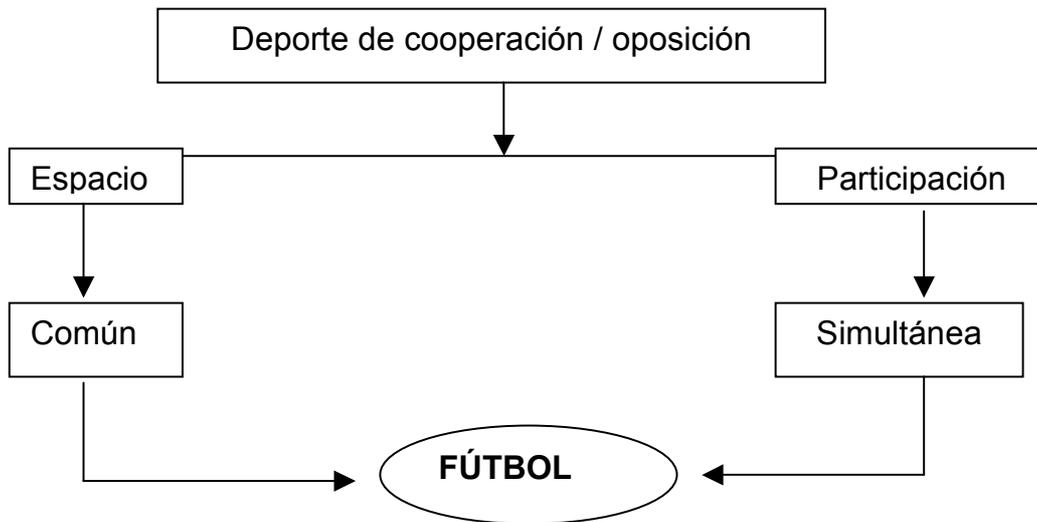


Figura 7. Clasificación de los deportes de cooperación / oposición .Hernández Moreno, J (1994).

En la dimensión táctica estratégica relacionada con el espacio de juego, se observa que los jugadores en virtud el gran espacio de juego que soporta el desarrollo de la lucha entre los dos equipos , no permiten que haya una ocupación total de ese mismo espacio (entre 300 y 340 m cuadrados por jugador), esto permite comprender clara y objetivamente la importancia de los comportamientos técnicos/ tácticos que se han d emprender en los diferentes espacios vitales del juego.

Así, cada jugador se encuentra enfrentando a espacios dinámicos que se modifican por el desplazamiento de los jugadores, en función de la evolución y desarrollo del juego, y que van a condicionar su colocación y su situación en el terreno de juego con las siguientes características:

Espacio de gran seguridad y responsabilidad individual y colectiva donde se intenta no crear situaciones peligrosas para la propia portería.

Espacio donde subsiste un cierto equilibrio entre la seguridad y el riesgo, en esta área se intenta mantener la estabilidad de la organización del propio equipo, sin descuidar la estabilidad de desequilibrar la organización del equipo adversario.

- Espacio donde subsiste un cierto equilibrio entre el riesgo y la seguridad, en estas áreas se intenta desequilibrar la organización del equipo rival, sin descuidar la estabilidad de su propia organización.
- Espacio de riesgo donde culmina las grandes combinaciones tácticas intentando concretar eficazmente la acción ofensiva.

Kacani, L, (1981). Caracteriza minuciosamente los aspectos generales y fundamentales de las diferentes porciones del terreno de juego y establece que:

- Varias zonas de juego: a) zona defensiva, b) zona preparatoria y c) zona ofensiva.
- Tres pasillos de juego: a) pasillo izquierdo, b) pasillo central y c) pasillo derecho.
- Otros espacios: a) para preparar el espacio, b) para preparar la defensa, c) espacio peligroso para la propia portería, d) espacio favorable para rematar la portería contraria, e) espacios favorables para centrar.

Los pasillos laterales : son espacios delimitados por la proyección de las líneas laterales de la pequeña área y de los límites laterales del terreno de juego, estos promocionan excelentes espacios para hacer progresar el balón hacia zonas cercanas a la portería contraria debido a la elevada concentración de los jugadores contrarios en la línea central.

El pasillo central. Es un espacio delimitado por la proyección de las líneas laterales de la pequeña área de la portería, que indica un gran número de zonas vitales del terreno de juego. Esta zona posibilita de concretar elevados niveles de eficacia, tanto en el cumplimiento de los objetivos establecidos por el proceso ofensivo como por el proceso defensivo.

1.3.3.3. Los sectores del terreno de juego:

Los sectores vienen establecidos por dos líneas que subdividen en partes iguales los dos medios campos del terreno y que forman cuatro sectores de juego, (sector defensivo, sector del medio campo defensivo, el sector del medio campo ofensivo y sector ofensivo.)

El sector defensivo: $\frac{1}{4}$ de campo es una zona privilegiadamente ocupada por jugadores de marca acción defensiva. Aquí se construyen redes de líneas de fuerza escalonada en función del balón, del adversario y de la portería, donde se intenta interrumpir las acciones ofensivas del equipo contrario, esta zona es de marcaje estrecho sobre el adversario.

Sector del medio campo defensivo: $\frac{2}{4}$ del campo defensivo, en esta zona del campo subsiste un cierto equilibrio entre la seguridad y el riesgo que conlleva cualquier acción técnica –táctica, es una excelente zona de apoyo y soporte al jugador que tiene el balón.

Sector medio campo ofensivo: $\frac{2}{4}$ del campo sector del medio campo ofensivo, en esta zona del campo subsiste un cierto equilibrio entre el riesgo y la seguridad, es esta zona donde se desencadenan las primeras acciones con e objetivo de superar el proceso defensivo adversario.

Sector ofensivo: $\frac{4}{4}$ del campo: zona hacia la cual se orientan las líneas de fuerza y donde culminan las grandes combinaciones, con la intención de provocar rupturas en la organización defensiva.

Utilizando estos aspectos teóricos sobre el espacio es que basamos nuestra delimitación de espacio durante nuestra investigación en 3 pasillos y 4 sectores, Castelo,J (1999).

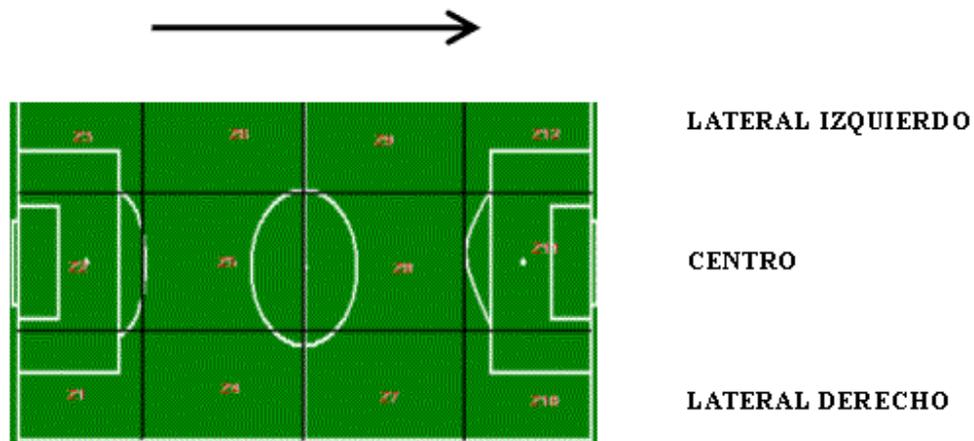


Figura 8. Limitación del espacio físico del terreno. Castelo, J, (1999).

1.3.3.4. Sistemas de juego en el fútbol.

Es la colocación y situación en el terreno de las fuerzas, los jugadores, en atención al cumplimiento de los problemas globalmente y de ante mano definidos.

Desde la institucionalización del fútbol en 1863, los sistemas de juego, dispositivo de base de los 11 jugadores del equipo ha conocido modificaciones a través del tiempo, estas modificaciones explican evoluciones en las corrientes que influenciaron a lo largo del tiempo. Un buen sistema de juego esta al tanto de la evolución general del fútbol, está evolución esta representada fundamentalmente por las modificaciones de las reglas del juego y por la invención de nuevas tácticas ofensivas y defensivas, enumeramos algunos que han existido , sistema WM, el sistema escocés, piramidal, italiano, austriaco, suizo, brasileño. Estos sistemas se encuentra ubicado por sus características y etapas que los caracterizan como lo detallamos a continuación.

La época de los dribladores: este sistema en los inicio de 1863 se caracterizaba por acciones individuales, cuando un jugador se apoderaba del balón, realizaba una secuencia de acciones en progresión a la portería contraria.

La época de los dos defensas: en esta etapa es que a partir que un jugador realizo una acción de pase es decir un nuevo procedimiento técnico táctico hizo caer al equipo contrario en una confusión total, esta situación provoco que los jugadores fueran empujados a esparcirse por todo el terreno de juego, donde se le atribuyo una nueva dimensión al espacio.

La época de del sistema clásico: a la medida que la acción técnica /táctica de pase, en sus diferentes dimensiones, fue evolucionando fue aumentando paralelamente la eficacia de este “juego de pase” y se vio clara la necesidad de neutralizarlo, por un lado, y de continuar desarrollándolo por otro” Castelo, J (1999). De esta situación nació la posición centro campista, este sistema se le llamo clásico por haber sido el de mayor longevidad con la configuración geométrica de una pirámide.

La época del sistema WM: con los cambios del reglamento en 1925 donde paso de 3 defensas a 2 la ley del fuera de juego, se implanto así el primer sistema que en teoría proporcionaba un equilibrio numérico entre defensa y atacantes: cinc defensas y cinco atacantes.

La época de las 4 defensas: la adopción del 4-2-4, por el equipo de Brasil revolucionó el fútbol mundial, pues introducía el sistema de juego por primera vez, cuatro defensas, 2 medios y cuatro atacante a partir de la base del WM.

Los diferentes sistemas de juego en la actualidad: esta etapa han pasado los sistemas por modificaciones atendiendo a la gran evolución de las acciones técnicos / tácticas y las estrategias y tácticas de los diferentes concedores de este deporte, desde el 4-3-4, donde partiendo del anterior baja a un jugador delantero a la media cancha, el 4-4-2 donde se hace mas concentración en la media cancha, muy utilizado por la fácil comprensión de las misiones tácticas de los jugadores y por el equilibrio que presenta en sus líneas, el 4-5-1, reforzando la zona de defensa e incorporando mayores misiones a los jugadores de la media cancha.

En la actualidad categóricamente según mi opinión no existe un sistema definido de forma predominante producto que los sistemas son muy cambiantes y dependen de otros factores como características de los jugadores de la plantilla, experiencia, la etapa de formación que presente, según tiempo de entrenamiento y participación en la competición, disciplina táctica, conocimiento de la lógica interna del juego, objetivos estratégicos, objetivos tácticos, por lo que es de gran importancia conocer como seleccionar su sistema de juego, para saber como distribuir los jugadores en el espacio físico de la cancha, con sus respectivas responsabilidades, destacando además que los grandes equipos dominan mas de un sistema y los hacen valer en el momento que lo requiera.

Podemos ejemplificar a través del siguiente estudio. Jiménez, M. y García, A. (1995) realizaron un estudio de las disposiciones iniciales utilizados en el Mundial de Fútbol de USA'94. Este estudio, básicamente, fue descriptivo y en él se limitaron a reflejar las disposiciones iniciales de las diferentes selecciones participantes. Tabla 3.

Clasificación	Disposición inicial	Fase de defensa	Fase de ataque
1	1-4-4-2/1-4-1-2-1-2	1-4-4-2	1-3-4-3
2	1-4-4-2 1-4-4-1-1/1-4-1-2-1-2	1-4-5-1	1-3-4-3
3	1-4-4-2 1-4-4-1-1/1-4-1-2-1-2	1-4-5-1	1-4-3-4
4	1-4-3-3 1-1-3-1-2-1-2	1-5-3-2	1-3-4-3
5	1-3-5-2 1-1-2-3-2-2/1-4-4-2	1-5-3-2	1-3-4-3 1-4-3-3

Tabla 3. Disposiciones iniciales de juego empleados por las diferentes Selecciones en el Mundial de USA'94 (Jiménez, M y García, A. 1995).

Aspecto a destacar En el caso del equipo observado predomino el sistema 1.5.3.2 (1 portero, 5 defensas con un libero, 3 medios y 2 delanteros) y 1.4.4.2, (1 portero, 4 defensas sin libero, 4 medios y 2 delanteros).

1.3.3.4.1. Ejemplos de sistemas de juegos

(1-1-9), (WM), (4-2-4), (5-3-2), (4-4-2) Y (3-4-3).

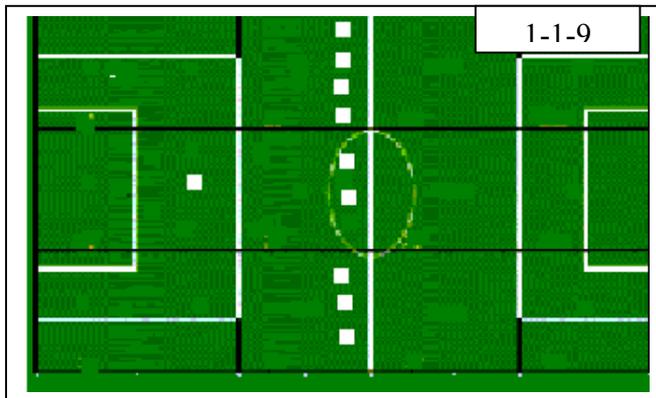


Fig.9. Sistema 1-1-9

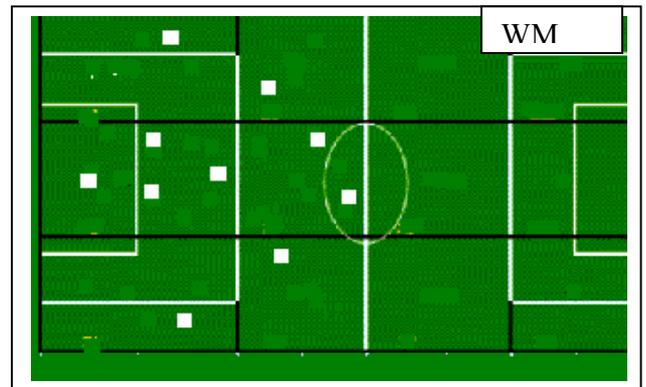


Fig. 10. Sistema WM.

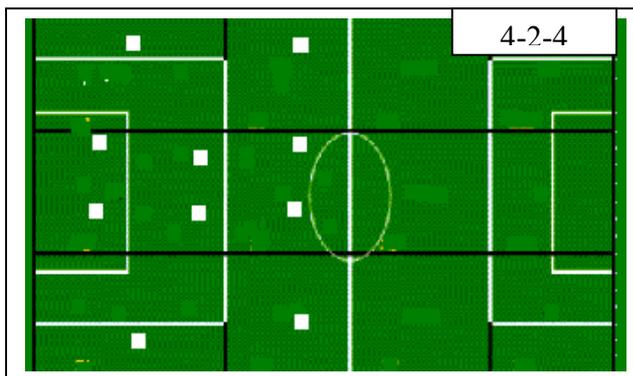


Fig. 11. Sistema 4-2-4

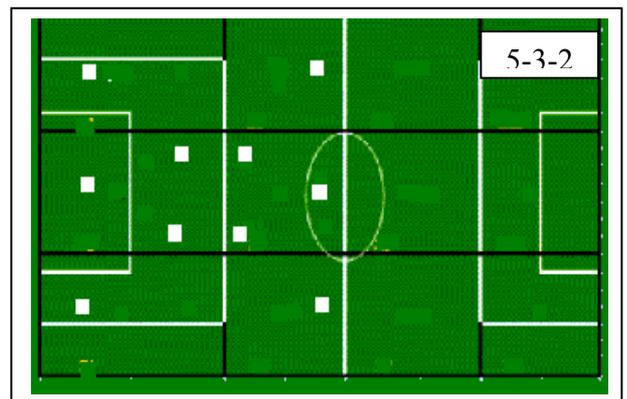


Fig.12. Sistema 5-3-2

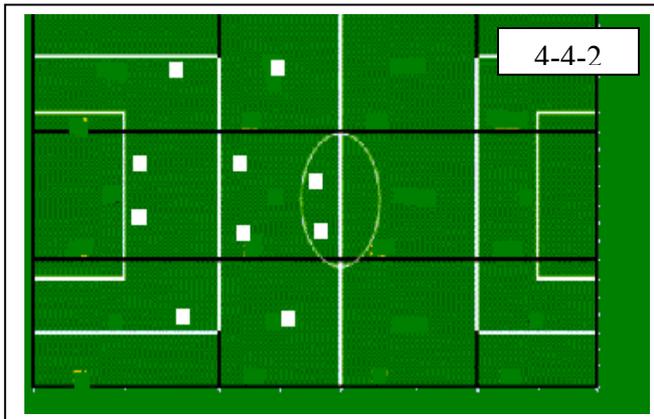


Fig. 13. Sistema 4-4-2

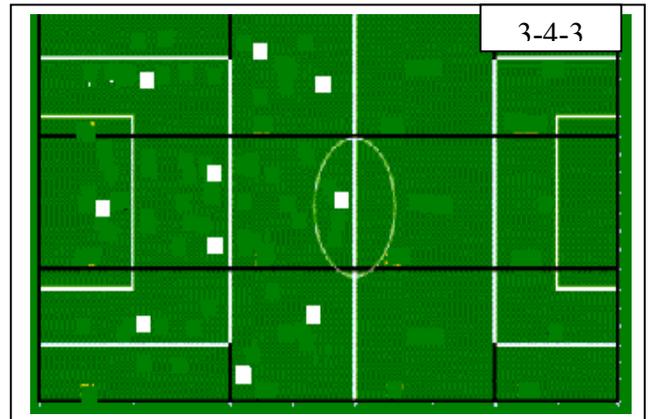


Fig. 14. Sistema 3-4-3

1.3.3.5. POR LA IMPORTANCIA EN CUANTO A ESPACIO DESTACAMOS LA REGLA 11. JUGADOR FUERA DE JUEGO.

Posición de fuera de juego.

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí. Un jugador estará en posición de fuera de juego sí:

- se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- se encuentra en su propia mitad de campo o
- está a la misma altura que el penúltimo adversario o
- está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

Infracción.

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo:

- interfiriendo en el juego o
- interfiriendo a un adversario o

- ganando ventaja de dicha posición.

No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- un saque de meta o
- un saque de banda o
- un saque de esquina.

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.

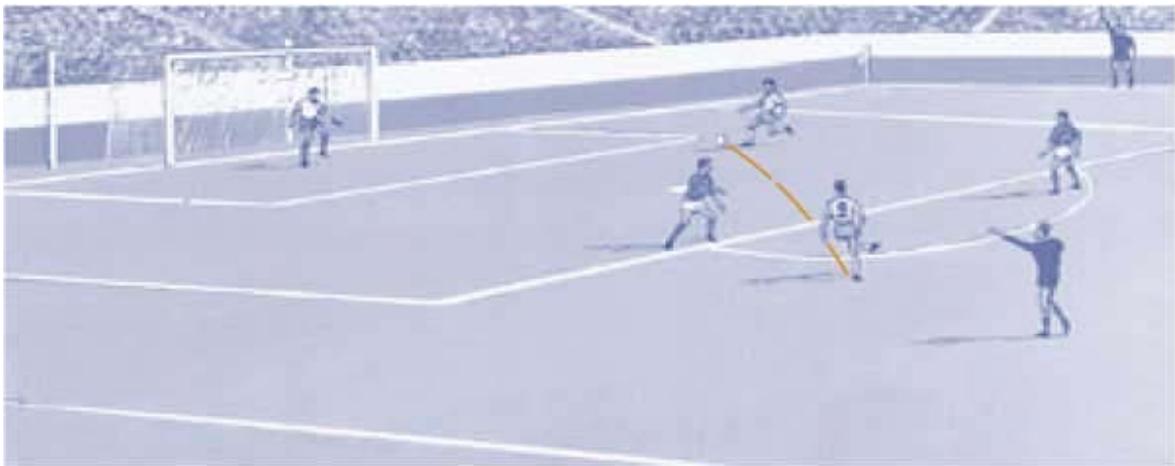


Figura 15. Fuera de juego. Reglamento FIFA (2004)

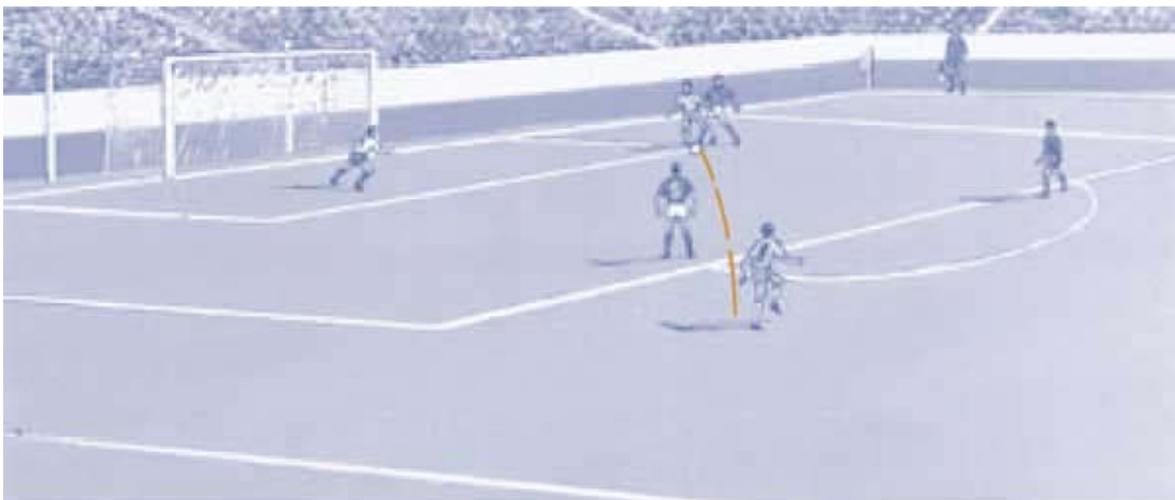


Figura 16. No hay fuera de juego. Reglamento FIFA (2004)

1.3.4. LA COMUNICACIÓN MOTRIZ.

El concepto de comunicación motriz está estrechamente relacionado con el de interacción o relaciones entre los participantes, ya sea de colaboración, de oposición o de colaboración / oposición.

Para Castelo, J. (1998), el concepto de comunicación "se encuentra en el centro del problema humano; el dominio de los juegos colectivos no escapa a esta corriente teórica, ya que comunicar consiste en poner en común y, por eso mismo, no es un acto individual sino una interrelación."

En el juego de Fútbol, que hemos considerado como deporte sociomotriz, y por tanto, en que se producen interacciones entre personas, se da constantemente la comunicación entre los diferentes componentes de un equipo y los adversarios, a través de la cual es posible el desarrollo y la ejecución de determinadas situaciones de juego (por ejemplo: circulaciones tácticas, esquemas tácticos, etc.), cuyas acciones necesitan una serie de señales, gestos y símbolos que sustituyen a la palabra en determinadas ocasiones, y que favorecen la cooperación entre los miembros de un mismo equipo y a la vez contribuyen a crear mayor incertidumbre en los adversarios.

En los deportes de equipo en general y en el Fútbol en particular, los participantes tienen que establecer relaciones con:

Objetos: superficie, porterías y especialmente con el balón (conducción, golpeo, control).

Otros participantes: produciéndose dos tipos de interacciones:

- Comunicación con los compañeros o comunicación de colaboración o positiva (pases, apoyos, etc.).
- Contracomunicación con los oponentes o comunicación de oposición o negativa (marcaje, cargas, interceptación, etc.).

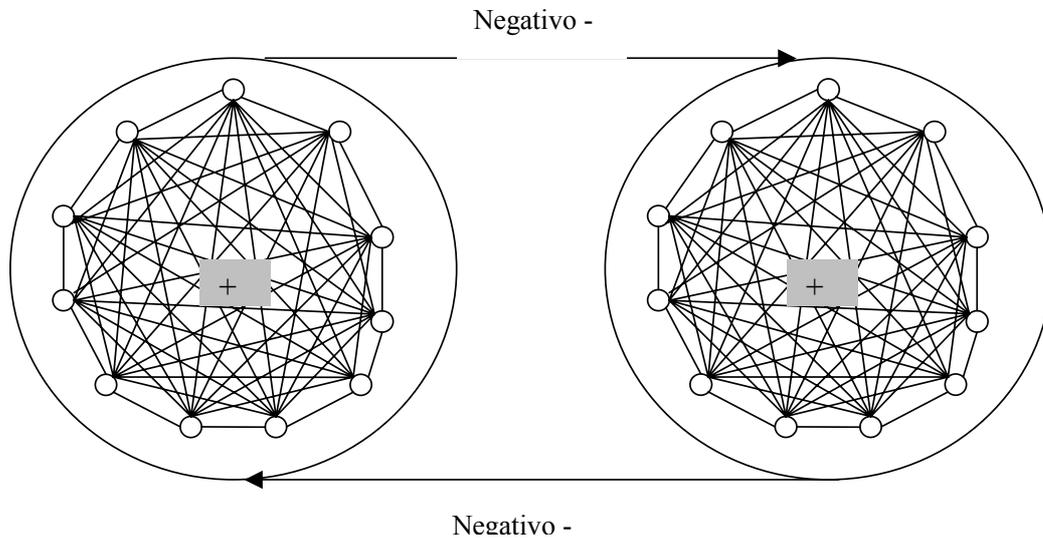
Esta comunicación y contracomunicación son entendidas como la forma de interacción que se produce en el desarrollo de la acción de juego Hernández Moreno (1988). Parlebas, P. (1977), refiere que existen dos tipos de comunicación prácticas: la comunicación directa y la comunicación indirecta.

1.3.4.1. Comunicación directa

La comunicación directa se corresponde con las propias acciones que se desarrollan en el juego (pases, remates, etc.), está constituida por dos categorías:

- **La comunicación:** es una interacción motora de cooperación esencial y directa que se efectúa por la transmisión de un objeto (el balón) y la ocupación de un determinado espacio, o a través de un papel sociomotor (portero, jugador en posesión del balón, etc.). Esta comunicación se establece siempre entre compañeros;
- **La contracomunicación:** es una interacción motora de oposición esencial y directa que puede ocurrir de formas muy diversas y se caracteriza por una transmisión antagónica del balón, por un papel desfavorable (para el adversario) o por una posición o situación desfavorable (fuera de juego). La contracomunicación se establece siempre entre adversarios.

Estos conceptos operacionales hacen posible asociar comportamientos de los jugadores y, de esta forma, componer redes de comunicación de tres tipos: de cooperación, de oposición y de cooperación / oposición.



Gráfica 2 Red de contramunicación. (Parlebas, P, 1981)

1.3.4.2. Comunicación indirecta

La interacción indirecta que constituye la comunicación indirecta, prepara o favorece la anterior y además en ella se dan unos indicios comportamentales de tipo informativo que se sobrentienden y que sirven para preparar, favorecer y hacer eficaz la ejecución de una interacción motriz directa. Existen tres niveles de interacción indirecta:

Lenguaje verbal. Los jugadores para poder participar adecuadamente en el juego, deben estar constantemente ajustando sus comportamientos los unos con los otros. El lenguaje verbal sería un medio para favorecer estos comportamientos, pero puede ser fácilmente interpretado por los adversarios.

Gestemas. El jugador para establecer sus comunicaciones directas, utiliza gestos, verdaderos sustitutos de las palabras. Los gestemas no son actos específicamente motores. Levantar la mano puede hacerse en el descuento de un partido para iniciar la jugada. No son exclusivos de la comunicación motriz (levantar la mano para pedir el turno de palabra). Estos presentan a su vez una doble vertiente:

- **Gestemas particulares.** Son aquellos que un equipo utiliza como información de lo que ha de hacer (comunicación directa) entre los jugadores del equipo y que permite ser descodificado por los jugadores del propio equipo y, a su vez una información oculta para el equipo adversario. Un gesto que realiza el jugador que va a realizar un saque de esquina.
- **Gestemas universales.** Son aquellas informaciones que han de poder ser descodificados por los jugadores de ambos equipos. Los gestos que realiza el árbitro se consideran gestemas universales.

1.3.4.3. Praxemas: Representan el indicador más alto y más complejo de la acción motriz. De hecho son acciones motrices, pero sin una significación o intencionalidad propia. Sirven únicamente como mensaje previo a la ejecución de una interacción motriz directa. Este sería, el caso de un jugador que realiza un desdoblamiento; con este movimiento le indica al poseedor del balón que realice un pase. La motricidad de un jugador es altamente significativa y por ello, toda su actuación desarrolla una “semántica sociomotriz” o dicho de otro modo, un “código de comunicación motriz” que permite el entendimiento, ya que el movimiento se asemeja a lo que en lingüística se denomina “sema” o la asociación de significante y significado (Ej. Un semáforo en rojo significa que no se puede pasar). En el caso de los gestemas, existe normalmente una única correspondencia entre significante y significado (por ejemplo, tocarse la cabeza en el saque de esquina puede significar que el balón va al punto de penalti). En cuanto a los praxemas, puede darse que un mismo significante conlleve varios significados por ejemplo: realizar un control con la planta del pie, parando el balón puede significar que puede chutar, regatear o realizar un pase.

Por la importancia y utilización de esta clasificación durante nuestra investigación definimos. Red de Comunicación: La red de comunicación práxica es la relación entre jugadores de un mismo equipo que se comunican de forma positiva y a la vez de forma negativa con el adversario a través de las acciones de juego y en lo permitido por las reglas o normas del juego.

1.3.5. TIEMPO

Toda acción de juego en general, se da en un espacio y tiempo determinados, es decir, necesariamente, la dimensión espacio temporal condiciona el dónde y el cuando tiene lugar el desarrollo de la acción de juego.

Uno de los aspectos que está siempre contemplado en los reglamentos deportivos y las normas del juego motor es el referido al control del tiempo de juego en varias de sus vertientes, como uno de los factores determinantes de la lógica interna del juego.

Cualquier acción deportiva lúdica que se realice se desarrolla siempre conforme a un ritmo temporal que puede ser observado y analizado.

Con lo que acabamos de decir, se demuestra que el tiempo incide en el desarrollo de la acción de juego conforme a una doble dimensión. Por una parte, la relacionada con el control del tiempo que viene configurado por las reglas o normas de juego, denominada por Menaut, A, (1982), "sincronía externa ", donde se contemplan las subdivisiones del tiempo, el control de las paradas del juego, la duración de los encuentros y el momento de inicio de determinadas acciones, en otros aspectos. Por la dimensión temporal, relacionada con la secuencialidad de las acciones y ritmo de juego, denominada por el mismo autor "diacronía interna", donde se inserta el control temporal de las acciones y el tiempo de interacción, entre otros aspectos.

El factor tiempo puede explicarse bajo tres aspectos fundamentales: la estructura temporal de la ejecución técnica, las relaciones entre el factor tiempo y el factor espacio, y las relaciones entre tiempo y ritmo de juego.

1.3.5.1. La estructura temporal de la ejecución técnica

Castelo, J. (1998), afirma que "las acciones técnicas individuales están condicionadas por los problemas planteados por las situaciones de juego; observamos que éstas se desarrollan en una estructura temporal que implica un ritmo, un tiempo, una orientación, que por sí mismo establece un sentido."

La resolución eficaz de las situaciones de juego es consecuencia de dos parámetros fundamentales: la velocidad con que se encuentra la solución del problema y la adecuación de esa solución a dicha situación, Mahlo, F. (1969). La rapidez y la adecuación son dos cualidades que interactúan en sentidos inversos. Esto significa que la solución de los problemas planteados por el juego es más adecuada cuando el jugador puede reflejar esa situación durante más tiempo.

Si consideramos el tiempo reducido del que dispone el jugador para resolver durante el juego los problemas planteados, se manifiesta claramente que la actividad, en su conjunto, no puede alcanzar la corrección absoluta. Por lo tanto, es el grado de adecuación de cada una de las acciones en el seno de la actividad colectiva global el que caracteriza el nivel técnico de un jugador y, en definitiva, de un equipo. Se podrá afirmar, en este contexto, que la solución mental de los jugadores ante la sucesión y variabilidad de las situaciones momentáneas de juego manifiesta, en su conjunto, medios (respuestas motoras) técnico-táctica para satisfacer necesidades temporales que permiten el cumplimiento de los objetivos del juego y de los objetivos tácticos del equipo. En otras palabras, cuanto más tiempo tengan los jugadores para percibir, analizar y ejecutar sus acciones técnico-tácticas, menor será la posibilidad de que cometan errores, pues se habrán decantado por la solución más adaptada a la situación táctica.

1.3.5.2. Las relaciones entre el factor tiempo y el factor espacio.

El tiempo está estrictamente ligado al espacio. Esta aserción, según Cunha,A (1987), "tendrá pleno sentido si tenemos presente que todas las acciones realizadas colectivamente permitirán, ganando espacio, que cualquier jugador en cualquier momento tenga tiempo para jugar. Cuanto más tiempo tenga para actuar, es posible un mayor margen de error por parte del jugador. Así, quedar libre para desarrollar cualquier acción es una tarea organizada por todos los jugadores y no una tarea individual, esporádica y localizada." Gréahaigne, J, (1992), añade que "un jugador eficiente en situación de juego, ajusta su acción no solamente a aquello que ve, sino también, a aquello que prevé." Por ejemplo, la situación más favorable para un equipo atacante es cuando el balón y uno de sus jugadores llegan simultáneamente a un espacio libre. Si este espacio estuviese ocupado por el jugador anticipándose a la llegada del balón, probablemente estaría

marcado momentos antes de recibirlo. Se anularán así todas las ventajas que provienen del hecho de la creación y exploración de los espacios de juego" (Cunha, A 1987).

Todavía en este contexto, Queiroz, L, (1983), citando a Helmut Schon, afirma que "el rendimiento de un jugador está directamente relacionado con el factor tiempo y con el factor espacio; esto es, la eficacia técnica depende de un complejo de variables técnicas y tácticas desarrolladas en el juego, que pueden, o no, perturbar al jugador cuando se le presiona con el tiempo o se le priva de espacio."

Para Teissie, J, (1971), "en juego, las acciones transcurren teniendo en cuenta el valor y la acción individual de los jugadores sobre los cuales se articula la eficacia del sistema de fuerzas, subordinando las adaptaciones de espacio (repartición por zonas) y del tiempo (momentos favorables) de las estructuras del equipo a las del adversario, a la orientación de sus líneas de fuerza en función del balón y de la portería."

1.3.5.3. Las relaciones entre el factor tiempo y el ritmo de juego

Observamos que el tiempo se desarrolla igualmente en una dimensión en la cual cualquier situación de juego pasa por un proceso de transformación. Esta transformación no es instantánea, supone una cierta duración. Al medirse esta duración y expresarla en números, se llega a la noción de tiempo. Por tanto, la duración es la porción de tiempo que transcurre mientras se efectúa la transformación de una situación a otra.

En este sentido, dos situaciones semejantes en los restantes aspectos no son idénticas si una dura más que la otra, pues "el tiempo entra en la composición de una forma tan decisiva que modifica las intenciones y los significados del contenido de las situaciones" (Toffler, A, 1970). A partir de este componente se llega fácilmente a la noción de ritmo, que según Castelo, J, (1998) se puede definir como "el mayor o menor número de acciones individuales y colectivas, en la velocidad de ejecución de éstas y en las zonas del terreno de juego en que éstas se desarrollan, en la unidad de tiempo."

1.3.6. ESTRATEGIA MOTRIZ.

El comportamiento estratégico motor se puede considerar como función resultante en la que inciden la conjunción de los parámetros que configuran la estructura (gestualidad o técnica , reglamento o normas, espacio, tiempo y comunicación.)

Hernández Moreno, J. (1995). "la estrategia viene determinada por la incidencia del conjunto de los parámetros configuradores de la lógica interna y su puesta en acción depende de las conductas de decisión que los jugadores adquieren en cada momento y situación, las cuales se manifiestan por el rol y el conjunto de subroles que el jugador asume y pone en práctica en el desarrollo de la acción de juego". Fundamentalmente y que se traduce en :

- Los roles estratégicos motores.
- Los subroles estratégicos motores.
- Los praxemas motores.

Por las características que presenta el desarrollo de la acción de juego en los deportes de cooperación / oposición, donde la presencia del compañero o de este y del adversario es fundamental, en los referidos deportes predominan las conductas de decisión sobre las de ejecución, por lo que para poder jugar con éxito a dichos deportes el jugador debe conocer la realidad del juego y analizar cada situación para actuar de acuerdo con el "aquí y ahora".

La estrategia motriz debe ser tenida en cuenta desde una doble perspectiva, en cuanto comportamiento del jugador que puede elegir entre las diversas posibilidades que le ofrecen los distintos parámetros que configuran la acción de juego y en cuanto equipo, ya que en éste se dan situaciones en las que el jugador debe necesariamente adecuar su comportamiento estratégico al del equipo.

No es posible entender el concepto de estrategia motriz deportiva si no es unido a un proyecto práctico de ejecución corporal. Decisión y acción no pueden ser separadas, ya que ambas van indefectiblemente unidas entre sí para configurar un único proyecto El individuo

que actúa en una situación motriz determinada, lo hace de manera tal que no es posible establecer disociaciones entre su comportamiento práxico y su conducta motriz, siempre se da una íntima relación entre la dimensión cognitiva y la puesta en acción corporal.

Hacer la definición de rol sociomotor como estatus dinamizado, siendo el estatus el conjunto de derechos y deberes que el reglamento describe para cada jugador, no nos parece suficientemente definidor de la intervención del mismo en la lógica interna y en la dinámica de la acción de juego. Pensamos que es más pertinente hablar de rol estratégico motor y hacerlo a partir de los elementos que determinan el desarrollo de la acción y situación de juego, la cual de acuerdo con la lógica interna del deporte que se trate (fútbol), generan un conjunto de comportamientos claramente definidos y diferenciados de cada jugador, o posibles subroles estratégico motores.

Consideramos que, desde la perspectiva en la que estamos analizando la estrategia motriz del fútbol, los roles y subroles estratégicos motores que identificamos se obtendrán, desde el análisis de la acción de juego y definimos al rol estratégico motor como "Situación de juego asumida por un jugador a la que se le asocian una serie de funciones o acciones y decisiones propias del juego que lo diferencia de otro u otros jugadores, toda vez que él y sólo él puede realizar determinadas funciones o acciones y decisiones". Hacemos la matización de que los roles estratégicos motores no sólo están caracterizados por la posibilidad de realizar determinados subroles específicos, sino también por imposibilidad de realizar algunas conductas motrices.

Utilizaremos el concepto de subrol estratégico motor definiéndolo como "cada una de las posibles conductas de decisión que el jugador puede asumir y realizar durante el desarrollo del juego, siempre que tenga un carácter estratégico". Es por tanto la unidad mínima de comportamiento estratégico motor.

Según lo expuesto, estableceremos los roles estratégicos motores y los subroles motores asociados que se dan en el fútbol haremos las definiciones de cada uno de los subroles estratégicos motores que hemos encontrado.

Roles que pueden asumir los deportes de equipo (fútbol):

- Jugador con balón.
- Jugador sin balón del equipo que posee el balón.
- Jugador del equipo que no posee el balón.

Subroles que pueden asumir los jugadores en el deporte fútbol: resaltaremos los seleccionados para nuestro trabajo, estos se encuentran definidos en el análisis de la técnica, y durante el capítulo metodología de la investigación.

Subroles del jugador con balón:

- Poner en juego el balón
- Proteger el balón
- **Pasar el balón**
- **Tirar para marcar o puntuar**
- Temporizar
- Fintar
- Ampliar espacios (desmarcarse....)
- Reducir espacios (presionar....)
- Situarse en posición de sistema
- Perder el balón
- Hacer falta o violación
- Recibir falta
- **Conducir el balón.**

Subroles del jugador sin balón del equipo con balón:

- Avanzar hacia el ataque
- Ocupar una posición en el sistema
- Desmarcarse
- Fintar
- Ampliar espacios
- Reducir espacios
- Ayudar a un compañero
- Pedir el balón
- **Recibir el balón**
- Esperar
- Hacer falta o violación
- Recibir falta

Subroles comunes al jugador del equipo sin balón:

- Volver a la defensa
- Ocupar una posición en el sistema
- Fintar
- Temporizar
- Reducir espacios
- Ampliar espacios
- Anticiparse
- Ayudar a un compañero
- Entrar y/o cargar a un adversario
- **Interceptar, despejar-desviar el balón**
- Recuperar el balón
- Esperar
- Hacer falta
- Recibir falta.

El práxema motor: es la significante, es el comportamiento motor observado y el significado el proyecto estratégico motriz o táctico correspondiente, tal como ha sido

Percibido, se constituye en el referente fundamental de la configuración de la acción de juego y su desarrollo.

1.3.6.1. Estrategia y táctica.

En general el concepto táctica siempre aparecen unidos a los de estrategia donde podemos resumir diciendo que el concepto estrategia se le asocia una connotación prioritariamente teórica de planteamiento y elaboración de un procedimiento general para afrontar la resolución de una situación, y a la táctica el de puesta en acción práctica o procedimiento de resolución completa.

La táctica y la estrategia son elementos que ofrecen a las modalidades deportivas, y en especial a los deportes colectivos como son los de cooperación / oposición, su carácter específico. Existen tres marcos fundamentales: la vertiente individual, vertiente colectiva y las tareas tácticas- estratégicas fundamentales.

1.3.6.1.1. La vertiente individual.

El análisis más riguroso y amplio de la acción estratégica del participante en un deporte, desde esta perspectiva, es el realizado por Malho, F (1969). En su obra “ L ‘ acte tactique en jeu “ , donde escribe todo el proceso comportamental que debe realizar un jugador para resolver las acciones del juego que conlleva una decisión y en consecuencia son estrategia.

Para Malho, F (1969), el acto estratégico consta de tres fases:

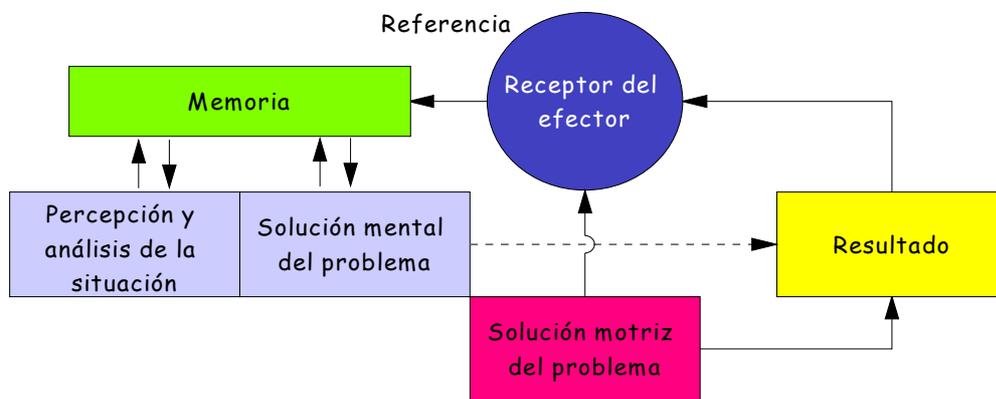


Figura 17. Las fases del acto táctico (Mahlo, F, 1969).

- 1. La percepción y análisis de la situación de juego:** esta fase representa un proceso único de: a) recogida de información de la situación de juego a través de los órganos sensoriales, llamando la atención la participación de todos los mecanismos de percepción (particularmente la visión), y b) análisis de la situación, pues como afirma Rubinstein, J, (1982) "percibir una situación es, al mismo tiempo, reconocerla."
- 2. La solución mental de la situación de juego:** esta fase implica un proceso intelectual de toma de decisiones frente a los datos concretos de la fase de percepción y análisis relacionándolos con los conocimientos anteriormente adquiridos por la experiencia del jugador.

3. La solución motora de la situación: esta fase representa la solución práctica de la situación de juego que depende, esencialmente, de los mecanismos efectores soportados por los sistemas nerviosos y musculares.

Sintéticamente, el presente modelo intenta resaltar que los jugadores, al procurar resolver una determinada situación momentánea de juego:

- Ajustan su acción de acuerdo a la percepción y análisis de esa situación.
- Elaboran para ésta una solución mental.
- La expresan con una respuesta motora, cuyo resultado será interpretado en función de la eficacia
- Simultáneamente analiza el efecto, externo o interno, permitiéndole interiorizar el resultado de la acción en la memoria, haciendo la experiencia significativa (producto mental), facilitadora de la resolución de otras situaciones idénticas, o sirviendo de base para una nueva situación.

Durante el juego, los jugadores tienen una actividad casi sin interrupción, esto es, las fases del proceso de percepción y análisis de la situación, así como la solución mental del problema, se realizan en movimiento. Por tanto, las relaciones temporales de las fases enunciadas se desarrollan de forma sucesiva y simultánea” (Mahlo, F,1969). En estas circunstancias, añade el mismo autor, “mientras se resuelven mentalmente las situaciones, deben subsistir relaciones mutuas entre las tres fases de la acción, gracias a las percepciones marginales de la situación exterior y de su propia motricidad.” Así, se puede tener en cuenta, en todo momento, la dinámica de la situación. Esta percepción marginal puede conducir a una percepción central nueva, una modificación o un perfeccionamiento de la situación mental y de la acción motora. Gracias a ella, la continuidad de la percepción se encuentra asegurada durante toda la acción y, por tanto, durante la actividad en juego.

Así, se constata que la percepción y la solución mental se relacionan con la solución motora, cuyo resultado sopesará el valor de la primera. Estos datos serán registrados en la memoria y serán un nuevo soporte para nuevas percepciones y soluciones mentales. La

conciencia tiene aquí un papel fundamental de interiorización y abstracción de la acción motora. Es a través de la conciencia del resultado obtenido como las experiencias de naturaleza práctica se hacen significativas. Estamos ante un sistema abierto que se auto perfecciona en una constante evolución.

En conclusión, el éxito de la resolución táctica de los problemas de juego, implica la necesidad de que el jugador esté dotado, entre otras, de las siguientes capacidades, figura 18. (BauerM, G y Ueberle, H, 1988):

- Sensoriales.
- Cognitivas.
- Psíquicas.
- Volitivas y carácter.
- Motoras.

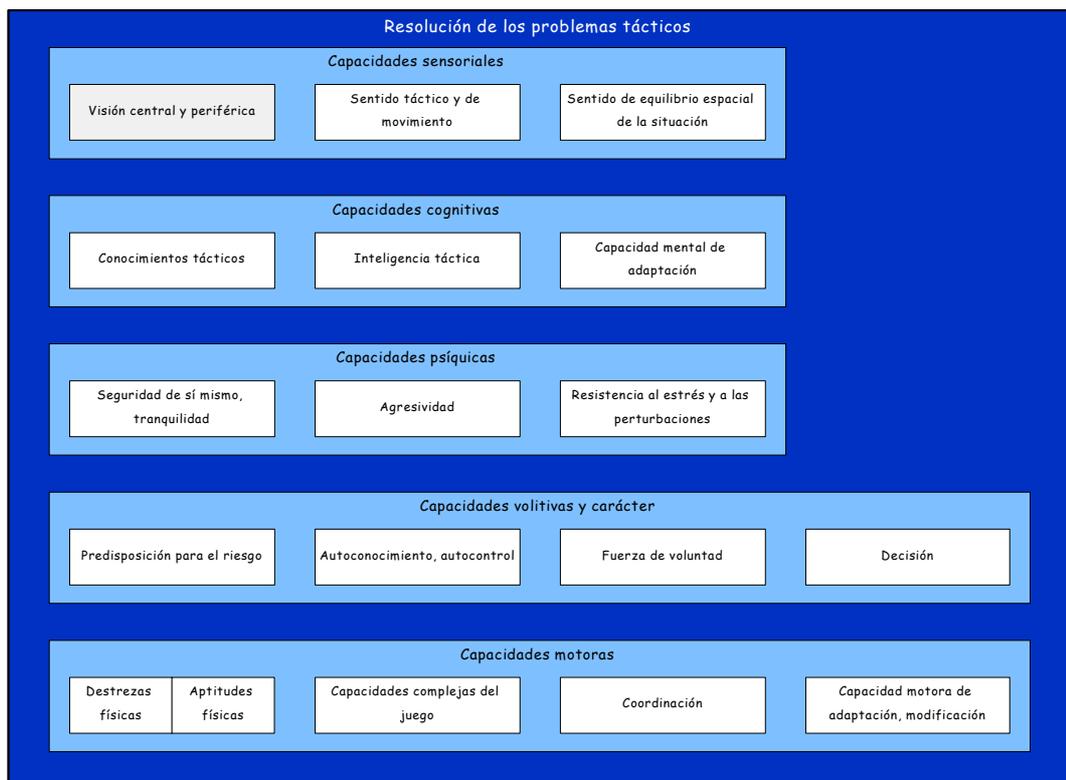


Figura 18. Capacidades fundamentales para la resolución de las situaciones tácticas de juego (adaptado de Bauer, G y Ueberle, H. 1988).

1.3.6.1.2. La vertiente colectiva.

En una segunda dimensión de análisis del problema táctico-estratégico en su vertiente colectiva, podemos diferenciar dos perspectivas para su estudio: la perspectiva comunicacional y la perspectiva dualista.

La perspectiva comunicacional: Intenta establecer un sistema análogo al modelo de la teoría de la comunicación. Esta perspectiva subraya tres elementos fundamentales que se presentan en continua interacción:

1. El espacio socio-motor. Está estrechamente conectado con dos aspectos esenciales:

- Los gestos ejecutados por los jugadores que establecen el sentido, objetivo, de sus acciones. Efectivamente, el espacio no está dissociado de las señales provenientes de los jugadores.
- El código de juego (leyes-reglamento) que determina la existencia de espacios cuya ocupación por parte de los jugadores tendrá un carácter diferente. Esto provoca que la acción de los jugadores los conduzca a un tipo de espacio y los aparte de otros.

2. Los papeles socio-motores. El carácter dinámico del juego establece diferentes papeles.

- El papel socio-motor, que se define “por el conjunto de conductas motoras codificadas por un estatuto explícito, cuyas características definen formas de relación con el espacio y formas de comunicación y contra-comunicación” (Parlebas, P, 1978).
- A partir del papel socio-motor podemos distinguir papeles secundarios, “clases de conductas asociadas a un papel y que constituyen una unidad comportamental de base ante el funcionamiento del juego” (Parlebas, P, 1978). El número de papeles secundarios es inmutable (desplazamiento, interceptación, pase, remate, etc.). La utilización de estos papeles secundarios varía dependiendo de la experiencia/madurez del jugador.

- 3. La comunicación socio-motora.** Para comunicarse con sus compañeros, los jugadores deben intercambiar señales a partir de un referencial llamado "lenguaje común." Cualquier mensaje, cualquier lenguaje, en sus aspectos más variados, participa a partir de dos formas de relación (Menaut, A, 1983) y nos permite establecer grandes relaciones entre la táctica/estrategia y la comunicación motriz:
- **La relación interna** de similitud a través de dos grandes clases de comportamiento (Parlebas, P,1988):
 - **Los Gestemas.** Gestos utilizados con el objetivo de transmitir una información por la simple sustitución de la palabra (extender un brazo, etc.).
 - **Los Praxemas.** Comportamientos motores implicados en la realización de una acción (desplazamiento por un espacio libre, etc.).
 - **La relación externa** de continuidad. Depende del nivel de experiencia, grado de madurez, del jugador y se basa en:
 - **La señal.** Hecho perceptible en relación directa con la situación global (por ejemplo: la petición del balón). Las características de la señal son la claridad, el "tiempo de juego" y la capacidad técnica del compañero. Los compañeros, después de dominar este código elemental, pasan a otro más elevado.
 - **El índice.** Factor perceptible que da indicaciones sobre aquellos otros que no están en relación directa con la situación global (por ejemplo: desplazamiento en dirección al balón apoyando al compañero en su posesión con el fin de solicitar un pase).
 - **El símbolo.** Factor perceptible que modifica su propia realidad para anunciar cualquier cosa que pasará en el futuro (por ejemplo; el desplazamiento del defensa lateral derecho hacia el pasillo central, no significa que el jugador busque

el balón (realidad), sino anunciar a los compañeros que el pasillo derecho está libre; si el adversario directo lo marca, pasa a otro compañero (otra realidad).

1.3.6.1.3. Perspectiva dualista: Ésta perspectiva busca la representación simplificada de las relaciones de cooperación (cada jugador es totalmente solidario con todos sus compañeros de equipo) y oposición (cada jugador es totalmente rival de todos los adversarios). Esta relación se establece a tres niveles:

- **La variante número.** Representa, en términos concretos, estar en superioridad numérica y deriva de concepciones que consideran el factor numérico como el elemento indispensable para la victoria, Sin embargo, y como se puede comprender, el número de jugadores está desde el inicio perfectamente reglamentado por las leyes/reglas del juego. Así, ante la imposibilidad de alcanzarse, excepto en ciertos casos especiales, una preponderancia absoluta, sólo nos queda intentar asegurar la posibilidad de una preponderancia relativa en las situaciones decisivas, gracias a una juiciosa y sistemática utilización de jugadores. En este contexto, la creación de la superioridad numérica de que hablamos se refiere a aquella que es observada en las zonas circundantes al centro del juego o en las zonas hacia donde el balón se dirige. Hainaut y Renoit, citados por Ferreira, J y Queiroz, C, (1982), afirman que “el Fútbol evoluciona por las siguientes constantes: rehusar la inferioridad numérica, evitar la igualdad numérica y crear la superioridad numérica”, confiriendo paralelamente a estas constantes el estatuto de principios generales del juego de Fútbol.

Teodorescu, L, (1984), considera la superioridad numérica como “un factor fundamental del ataque, y se consigue gracias a combinaciones tácticas que intentan crear las condiciones más favorables para las acciones de remate y de mantenimiento de la posesión del balón.” Son claras las ventajas de este cuadro referencial - el número permite el aumento de la iniciativa- sorpresa del equipo que está en proceso de ataque y, también, es evidente la disminución de parte de esta iniciativa en el equipo que está en proceso de defensa. Así, se puede controlar el juego facilitando:

- La unión entre varios momentos del juego, con lo que se crea una coyuntura favorable para los objetivos tácticos del equipo.
- La ejecución de los comportamientos técnico-tácticos del jugador que tiene la posesión del balón o del jugador defensa que le contiene, aumentando, así, la variabilidad de hipótesis de respuesta táctica ante la situación de juego.

Se crean, en este contexto, las condiciones más favorables para la persecución de los objetivos tácticos momentáneos del equipo, tanto en el ataque como en la defensa, debido a la posibilidad de tener siempre disponibilidad de que uno o varios elementos faciliten la respuesta táctica adoptada a la situación presente.

- **La variante espacio.** Aunque este factor haya sido ampliamente estudiado, en el presente epígrafe podemos, brevemente, subrayar que la necesidad de dar una dimensión "espacial" a las acciones atacantes proviene de que en la mayoría de las situaciones de juego los defensores presentan superioridad numérica sobre el equipo que ataca. El cumplimiento integral de los objetivos del ataque sólo podrá materializarse con la creación y exploración de los espacios de juego, que podrán crearse bajo las siguientes formas: individualmente (situaciones de uno contra uno), colectivamente (coordinación y coherencia de los movimientos del equipo) y por errores defensivos.

Efectivamente, la eficacia de las acciones individuales y colectivas de un equipo, tanto en proceso de ataque como de defensa, depende ampliamente de la selección y desplazamiento de los jugadores hacia los espacios de juego correctos, creándolos o restringiéndolos, siempre en función de la adaptación, a la variabilidad de las situaciones tácticas presentes.

- **La variante tiempo.** La variabilidad de las situaciones momentáneas de juego en Fútbol está, fundamentalmente, determinada por la transitoriedad de la posición del balón y de los jugadores (compañeros y adversarios en el espacio de juego). Así, estas situaciones reflejan momentos de mayor o menor equilibrio de la organización de los equipos en oposición, que, por sí mismos, dejan patente la necesidad de encontrar un cierto tiempo

de análisis / ejecución técnico-táctica, intentando continuamente crear las condiciones más favorables para conseguir los objetivos tácticos del equipo, tanto en el ataque como en la defensa.

La eficacia de las actitudes y comportamientos técnico-tácticos individuales y colectivos se fundamenta, así, en la ejecución de la acción más adaptada a la situación momentánea de juego en un tiempo correcto y hacia un espacio conveniente. Existe un tiempo (individual y colectivo), preciso para la ejecución de las acciones técnico-tácticas. Éstas reflejan, en su conjunto, el grado de sincronización de un equipo, también denominado ritmo.

1.3.6.2. Las tareas estratégicas-tácticas fundamentales

Para concluir, en un tercer nivel de análisis del factor táctico-estratégico como elemento esencial de la lógica del juego a partir de una dimensión de equipo, podemos referir que, tanto la estrategia como la táctica están dirigidas hacia un mismo fin, la victoria. Cuanto mayor sea el éxito estratégico, menos dudosa sería la victoria en el transcurso de un partido. En este contexto, la diferencia que se establece entre la táctica y la estrategia se fundamenta en que la primera, se pone en práctica durante un partido, desde el principio hasta el final, mientras que la segunda se inserta en todas las fases de preparación del equipo, teniendo en cuenta el conocimiento de las particularidades del equipo contrario. Así, la táctica será la utilización concreta de los medios de acción y la estrategia, el arte de establecer las tácticas para el objetivo marcado. Del lado de la concepción nos encontramos con la estrategia, del lado de la ejecución, con la táctica. Así, las principales tareas estratégicas-tácticas consisten en:

- **Estudiar las condiciones y el carácter de la futura confrontación deportiva:** Ninguno de los dos equipos tiene posibilidad de conocer todas las circunstancias que dictan las medidas que se establecen para la elaboración de la estrategia (plano táctico especial). Aunque se conozcan estas circunstancias, su extensión y complejidad son tales que, sería siempre imposible adecuar todas las medidas.

De este modo, nuestras disposiciones tendrán siempre que adaptarse a un cierto número de posibilidades. Cuando se piensa en las innumerables circunstancias insignificantes que afectan a una simple situación momentánea de juego y que deberían ser tenidas en cuenta, se constata que no hay otro modo de proceder, que deducir de un caso para otro y sustentar, esas disposiciones, en la generalidad y en lo probable. Es necesario tener en cuenta que en el juego, la secuencia de innumerables contingencias secundarias, que nunca pueden ser examinadas en particular, puede efectivamente hacer que una estrategia permanezca del lado de los objetivos pretendidos.

- **Examen de los medios:** A medida que se adopta un punto de vista superior, nos damos cuenta de la variedad de las situaciones que el juego encierra en sí mismo, porque cuanto más elevados sean los fines, más numerosos son los medios a que se recurre para alcanzarlos. La victoria es el objetivo final de cualquier equipo en confrontación, de ahí que sea necesario tener en consideración todo aquello que fue o que pudo ser realizado con vistas a ese objetivo. Es evidente, que este hecho, abre las puertas a un campo muy vasto de consideraciones. Nos perdemos fácilmente ante la dificultad que existe para formular innumerables hipótesis acerca de cosas que, efectivamente, no se producirán, pero que, al ser probables, no las podemos excluir de nuestras consideraciones.
- **Elaborar métodos para su conclusión:** Construida o impulsiva, basada sobre el ataque o la defensa, deliberada o prudente, reservada o espectacular, la táctica es, en la práctica, el resultado complejo del método de juego utilizado y, por consiguiente, de su confrontación con el método de juego adversario, y de las respuestas individuales y colectivas frente a las situaciones desfavorables y ventajosas para su propio equipo. Estas situaciones y condiciones de juego deberán ser creadas de tal forma que muestren las carencias de preparación física, técnica, táctica y psicológica de los adversarios.

- **Establecer una cooperación constante** (códigos de comunicación y sistemas de acción que rigen el juego). La velocidad, la coordinación y la coherencia de los desplazamientos de los jugadores, su orientación y ritmo, la relación y el contacto con los adversarios, tanto en la fase de ataque como en la de defensa, determinan el orden de ejecución de las acciones individuales y colectivas, donde el espacio necesario y su distribución en el tiempo, sean variables, secuenciales, coherentes y organizadas con el objetivo de alcanzar la victoria.

Se imponen diferentes actitudes y comportamientos representados en un conjunto de combinaciones, cuyos mecanismos asumen un carácter de una disposición universalmente válida, edificada sobre las particularidades del entorno (medio), y el carácter operativo de las tareas táctico-estratégicas. Estas últimas, tienen lugar durante el desarrollo del juego y se producen en función de un conjunto de factores, tales como las modificaciones de las condiciones climáticas (lluvia, viento), las condiciones del terreno (regular o irregular), el resultado numérico momentáneo del juego (favorable o no a los objetivos del equipo), el tiempo de juego (cercano o no del final) y las modificaciones puntuales de la táctica del equipo adversario. Todas estas modificaciones determinan la aplicación durante el juego de ciertas medidas especiales tomadas por el entrenador (sustituciones, cambio de las funciones tácticas de los jugadores), las cuales intentan continuamente:

- Mejorar la organización del equipo en el terreno de juego.
- Utilizar acciones técnico-tácticas con fines precisos.
- Mejorar la capacidad de colaboración entre los sectores del equipo, o entre dos o tres jugadores que en una cierta fase del juego, objetivan coyunturas favorables para materializar los objetivos preestablecidos.
- Desarrollar la capacidad de pasar rápidamente de un sistema de juego o de un método de juego a otro durante la competición.

Como hemos podido apreciar el Fútbol es un deporte de cooperación / oposición en el que intervienen diferentes factores, y desde la perspectiva analizada durante nuestro marco

teórico hemos recogido todos los aspectos que nos permiten abordar los próximos capítulos con un sólido basamento científico basado en la praxiología motriz.

CAPITULO II .METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

En el deporte del Fútbol, la información sobre la actividad competitiva es muy importante, en la medida en que aporta datos básicos sobre el desarrollo del juego, constituyendo un criterio fundamental para la preparación de los jugadores y del equipo (Godik, M. y Popov, A. 1993), y para la organización de los procesos de enseñanza y entrenamiento Gréahaigne, J. (1992).

Existen líneas de investigación en la que se realizan análisis descriptivo del juego durante la fase de ataque, tales son los realizados por Jinshan, X. et al. (1993), Luhtanen, P.(1993) y Garganta, J. et al. (1997). Otras investigaciones han profundizado en este sentido, analizando las secuencias de ataque con relación a la eficiencia y a la eficacia de los jugadores y del equipo (Ali, A. 1988; Bate, R. 1988; Hughes, M. et al., 1988; Gréahaigne, J. 1989; Partridge, D. y Franks, I. 1989a; Ali, A. y Farrally, M. 1990; Mombaerts, E. 1991; Castelo, J. 1992; Claudino, R. 1993; Bishovets, A. et al., 1993; Partridge, D. et al., 1993; Yamanaka, K. et al., 1993; Miller, R. 1994; Larsen, O. et al., 1996).

Este estudio pretende profundizar en el análisis del juego en la fase de ataque donde la unidad básica de análisis es la acción individual del jugador con balón durante las "SITUACIONES DE JUEGO", que son el conjunto de acciones que realiza un equipo cuando está en posesión del balón fundamentalmente. Por tanto, las SITUACIONES DE JUEGO nos aportan una información esencial que permite configurar una matriz organizativa de los equipos en la medida que describen el desarrollo del juego.

2.1.1. OBJETIVOS DEL ESTUDIO DE CAMPO.

1. Diseñar una metodología observacional que nos permita realizar un análisis praxiológico de la acción del juego en fútbol con relación al jugador con balón.
2. Conocer el comportamiento del jugador con balón durante el desarrollo de las situaciones de juego con relación a las variables y categorías construidas.
3. Realizar un análisis descriptivo y comparativo con los datos obtenidos que nos permitan obtener un conocimiento de las regularidades que se dan en el juego y la manera que se dan.

2.1.2. METODO.

Tomamos como referencia para desarrollar los aspectos metodológicos en nuestra investigación los criterios definidos por la Dra. María Teresa Anguera. (1989).

La presente investigación es de tipo deportiva, enmarcada dentro de la Praxiología Motriz, de naturaleza empírica y de carácter no experimental y descriptiva, en la que hemos empleado una metodología observacional sistemática, externa o no participante y directa.

Los datos obtenidos han sido teniendo en cuenta (Anguera, M. T et Alt. 1993), secuencias de eventos, donde se anota el orden de ocurrencia de estos eventos, siendo las categorías mutuamente excluyentes.

2.1.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Dentro de las diferentes edades y categorías hemos seleccionado para nuestra investigación la categoría 15/16 años en el fútbol escolar cubano por ser una etapa donde se proyectan nuestros jugadores a empeños mayores, durante la realización de juegos oficiales en copa organizada (Santi Spiritus) y el Campeonato nacional de la categoría

(Juegos escolares) en el año 2004, por ser el evento a escala nacional de máxima importancia.

Analizaremos la categoría 15/16 años de las Escuelas de Iniciación deportivas de Cuba.

Del fútbol Cubano, las competiciones escolares de alto nivel son acontecimientos privilegiados para realizar observación y análisis de los comportamientos de los jugadores y de los equipos.

2.1.3.1. Población

Se ha seleccionado para esta investigación la categoría 15/16 años escolares de las escuelas de Iniciación Deportivas (EIDE), del país Cuba:

Pinar del Río	Cienfuegos	Camaguey	Guantánamo
Ciudad Habana	Villa clara	Las Tunas	Santiago de Cuba
Habana	Santi Spíritus	Holguín	Isla de Pino
Matanza	Ciego de Ávila	Granma	

Tabla 4. Población seleccionada.

El deporte fútbol es uno de los empeños más grande que a puesto nuestro movimiento deportivo cubano, participar en un campeonato Mundial de mayores, hoy podría ser un gran sueño, por lo pretendemos realizar un modesto aporte a tales empeños.

2.1.3.2. Muestra.

Se ha seleccionado el equipo 15/16 años de la Escuela de Iniciación deportiva (EIDE), de la Provincia de Ciego de Ávila durante su participación de juegos oficiales en Campeonatos nacionales: copa (Santi Spíritus) y (Juegos Escolares) por ser eventos a escala nacional de máxima importancia. Organizados y dirigidos por la Federación Cubana de Fútbol.

Los partidos que se analizan durante la etapa señalada son 10 encuentros, donde tuvimos el privilegio de tomar estos partidos con los equipos de las diferentes EIDE provinciales.

EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Pinar del Río
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Ciudad Habana
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Cienfuegos
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Villa clara
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Santi Spíritus
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Camaguey
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Las Tunas
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Holguín
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Granma
EIDE de Ciego de Ávila	VS	EIDE de Santiago de Cuba

Tabla 5 .Muestra seleccionada.

2.1.4. LA UNIDAD DE ANÁLISIS.

- La unidad de análisis que vamos a estudiar es el jugador con balón durante el juego de Fútbol.

2.1.5. LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN.

- Evento-Secuencia.

El criterio base de este muestreo consiste en la selección, como unidades de la muestra, de todas las ocurrencias de una conducta o gama de ellas que tengan lugar a lo largo de las secciones establecidas, independientemente de su duración, y, por tanto desde su inicio hasta el fin. Anguera, M.(1990).

2.1.6. VARIABLES

En cada secuencia del partido se han establecido 6 variables para su estudio. Las diferentes variables se categorizaron, esto permite un mejor registro y análisis de las mismas. Estas variables nos permiten describir cómo se produce el juego. Así mismo la relación entre las diferentes variables nos permitirá conocer la influencia de unas sobre otras y su importancia en el desarrollo del juego.

2.1.6.1. Variables seleccionadas:

Para el estudio de las estructuras de los deportes, donde su análisis es a partir de su lógica interna como el fútbol, es importante utilizar las variables que permitan su caracterización, y en nuestro caso teniendo como objetivo diseñar y aplicar una metodología observacional hemos determinado tomar las siguientes:

1. Reglamento.
2. Técnica.
3. Tiempo.
4. Espacio.
5. Comunicación.
6. Estrategia motriz.

Se tomaron estas variables como hemos mencionado por ser las más representativas dentro de la clasificación sistémica, como modelo de análisis estructural de los deportes de cooperación posición permite analizar la lógica interna del deporte fútbol con una gran especificidad, bajo la fundamentación teórica de la praxiológica motriz.

2.2. EI SISTEMA DE CATEGORÍAS.

Para determinar y definir las categorías de análisis hemos partido del marco teórico de la praxiología motriz la cual tiene como objeto de estudio a la acción motriz y como un ámbito de actuación más representativo al deporte.

Con el fin de realizar una descripción de la estructura del sistema de variables y categorías, desarrollaremos la siguiente estructura:

1. Definición del núcleo categorial a partir de la definición de la conducta
2. Registro de anotación.
3. Fiabilidad y validez.

El sistema de categorías desarrollado consta de 37:

2.2.1. LAS CATEGORIAS.

La definimos el núcleo categorial de cada variable y agrupamos por rasgos de afinidad categorías provisionales. Con estas categorías provisionales y por medio del proceso de validación y comprobación tratamos de optimizar un sistema provisional de categorías el cual tras un nuevo análisis y revisión nos dio como resultado el sistema definitivo de categorías, quedando constituido el mismo para este estudio por un total de 37 como quedan reflejadas en el desarrollo de nuestro trabajo, estas categorías para una identificación correcta se encuentran descripta por aspectos identificadores que a continuación detallamos para su mejor comprensión:

2.2.1.1. VARIABLE REGLAMENTO.

El reglamento es un conjunto o sistema de reglas y normas con una lógica intrínseca que marca los requisitos necesarios para el desarrollo de la acción de juego que determina en parte la lógica interna del deporte que regula.

Desde sus orígenes, a fines del siglo XIX, la International Football Association Board (IFAB) ha asumido un papel fundamental en el fútbol mundial. Desde aquel entonces, este organismo actúa como el guardián de las Reglas del Juego asegurando su cumplimiento, estudiándolas y modificándolas en caso de ser necesario. A continuación enumeramos las reglas de juego más utilizadas con el objetivo de que se tengan en cuenta durante este trabajo por su gran utilidad durante la definición de las categorías. 7. La duración del partido, 8 .El inicio y la reanudación del juego, 9. El balón en juego o fuera del juego, 10. El gol marcado, 11.El fuera de juego,12. Faltas e incorrecciones, 13. Tiros libres, 14. El tiro penal, 15. El saque de banda, 16 .El saque de meta y 17. El saque de esquina

Núcleo categorial: Las interrupciones durante el juego, analizando las causas de la interrupción del juego e incidencias, especificando cuando cobra el equipo observado o el contrario, permitiendo así delimitar cual equipo a influido más en las interrupciones durante el juego.

Hernández Moreno, J. (1998).” un factor necesario de analizar, cuando se profundiza en el parámetro (reglamento), es el de las interrupciones que se producen en el partido, puesto que es del que se valen los jugadores prioritariamente para influir en él.” Y su estrecha relación como identificador del deporte a analizar.

Nro	CATEGORIAS	DEFINICIÓN.
1	Falta técnica	Infracción del reglamento de juego que produce una parada del encuentro, pitada y señalizada por el árbitro.
2	Falta técnica + sanción disciplinaria	Infracción del reglamento de juego que produce una parada del encuentro, pitada, señalizada y sancionada por el árbitro.
3	Fuera de banda /saque de banda	Salida del balón por aire o por tierra de los límites del campo en sus líneas laterales, que se reintegra al juego por el un jugador contrario al que provoco la acción.
4	Fuera de fondo /saque de	Salida del balón por las líneas de fondo del

	meta	terreno de juego, provocando saque del equipo que se encuentra en fase defensiva
5	Fuera de fondo / saque de esquina	Salida del balón por las líneas de fondo del terreno de juego, provocando saque del equipo que se encuentra en fase ofensiva , denominada saque de esquina(corner)
6	Fuera de juego	Situación de uno o más jugadores del equipo en fase de ataque que se encuentren más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.
7	penalti	Infracción reglamentaria cometida por un jugador sin balón dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego sobre un jugador en posesión del balón y es sancionable con un lanzamiento de 11 metros en dirección a la portería del equipo infractor
8	Goles/saque de salida	Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego, favoreciéndose con un saque de salida del medio del terreno al equipo contrario.
9	sustituciones	Cambio de jugador activo dentro del juego por otro llamado sustituto, por las razones reflejadas en la reglamentación. La comisión organizadora deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados.
10	otros	Se consideran otros a las acciones que puedan ocurrir y que atenten contra el desarrollo del juego influyendo como interrupción.

Tabla 6. Causas de las interrupciones durante un partido de fútbol.

Seleccionamos estas categorías por ser las que tienen intrínsecamente la relación teórica y práctica desde la lógica interna, entre las reglas o normas del juego y las acciones del juego, que nos permiten identificar nuestros objetivos y nuestra unidad de observación a través de Evento – Secuencia.

2.2.1.2. VARIABLE ESPACIO.

El espacio es una constante vital, un elemento básico que se mantiene durante toda la existencia del hombre, que incide de forma determinante en el modo de vida y en los comportamientos que realiza.

Todos los deportes se asientan sobre una definición del espacio que lo inserta en un cuadro de referencia y en un lugar de acción.

Núcleo categorial: Caracterizamos el espacio físico donde actúan cada jugador con balón.

Para un mejor registro y análisis utilizamos la siguiente clasificación, derivadas del análisis de otras alboradas, como, Castelo,J, (1999) y Pino, J (1999).

Campograma: división topográfica del terreno de juego en 12 zonas: A partir de la división en 4 sectores transversales: (1/2) defensivos, (3/4) sectores ofensivos, y en 3 sectores longitudinales: 1 (sector carril derecho), 2 (sector carril central) Y 3 (sector carril izquierdo).

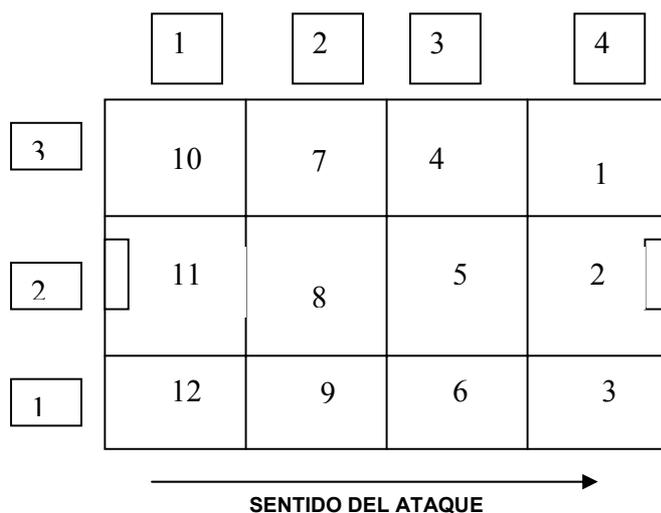


Figura 7. Definición de zonas para su estudio.

Nro	CATEGORIAS	DEFINICION
11	Secuencias de zonas de las situaciones de juego	El orden de secuencias de zonas (espacio físico) con respecto a las acciones motrices que realiza cada jugador. Si un jugador realiza más de una acción motriz con el balón se registran tantas zonas como fuese necesario.
12	Espacio de juego donde se recupera el balón	Zonas donde se recupera el balón por cualquiera de las causas posibles. Las acciones que nos brindarán la información son : 1. recuperación por deficiencia del contrario. 2. recuperación por acción de interceptación del equipo observado.
13	Espacio de juego Donde se pierde el balón.	Zonas donde se pierde el balón por cualquiera de las causas posibles. Las acciones que nos brindarán la información son : 1. pérdida del balón por acción negativa del equipo observado.

Tabla 7. Definición de la categoría Espacio.

Durante el análisis y definición de esta variable hemos decidido seleccionar esta categoría producto que nos permiten a través del registro de evento- secuencia, tener constancia de las zonas o espacio físico que utilizan los jugadores a través de las secuencias de las acciones motrices del juego, permitiéndonos investigar y llegar a conclusiones muy importantes desde la estructura y lógica interna de este deporte.

2.2.1. 3. VARIABLE TIEMPO.

El tiempo es una constante de la vida del hombre, que incide de una manera determinante en sus comportamientos y acciones.

Menaut, A. (1982) “en todos los casos el juego deportivo consiste, en parte, en una lucha por el tiempo, la economía, en la que un solo acto puede ser el factor determinante del éxito.”

Núcleo categorial: Tiempo real de juego y de interrupción a partir de tiempo total de juego y su relación con los períodos de juego.

En relación a esta variable se registra el tiempo total del juego a partir de primer segundo y se detendrá cuando finalice cada período es decir, la suma del período uno y dos nos dará el tiempo total, a partir de ese tiempo se tomará a través del cronómetro solo las secuencias en que el balón se considere en juego, llegando así a computar el tiempo real de juego y como resultante se tomará el tiempo de interrupción, este tiempo es tomado cada 15 minutos del tiempo total, es decir son 6 cuartos de tiempo, distribuidos de la siguiente forma:

Nro	Período uno :	Nro	Período dos :
1	0-15 minutos.	4	0-15 minutos.
2	15.01-30.00	5	15.01-30.00
3	30.01- 40.00	6	30.01- 40.00

NRO	CATEGORÍA	DEFINICIÓN
14	Tiempo de real de juego:	Período de tiempo que transcurre con el balón en acción de juego en posesión de uno u otro equipo. Regulado por la regla IX del reglamento.
15	Tiempo de Interrupción	Período que transcurre sin acción de juego, excluyéndose el descanso entre los dos periodos.

Tabla 8. Definición de las categorías de tiempo real de juego y tiempo de interrupción.

Existen muchas formas de manifestarse y registrar el tiempo de juego desde la estructura y lógica interna del juego de fútbol, por lo que atendiendo a su importancia para el análisis de los resultados hemos decidido tomar estas categorías atendiendo a su relación con nuestros objetivos y los instrumentos que contamos para la misma.

2.2.1.4. VARIABLE COMUNICACIÓN.

La comunicación motriz en el ámbito de la actividad física, esta directamente relacionado con el de interacción o relaciones entre participantes, en el tiempo de actividades en las

que participan simultáneamente varios individuos; los cuales pueden realizar dicha actividad en colaboración, oposición o colaboración/ oposición, cuyo proceso requiere la existencia de un emisor, un receptor, un mensaje y un canal de transmisión.

Núcleo categorial: Comunicación práxica directa a través de la secuencias de jugadores con balón durante las situaciones de juego en la fase de ataque.

NRO	CATEGORÍA	DEFINICIÓN
16	Secuencia de jugadores durante las situaciones de juego en la fase de ataque.	Registro de las acciones de los jugadores del mismo equipo que intervienen en cada situación de juego a través de diferentes comportamiento motores.

Tabla 9. Definición de la categoría Secuencia de jugadores.

En los estudios de esta variable hemos decidido tomar para su registro y control las secuencia de los jugadores producto que nos permite darle seguimiento durante todo el partido a los jugadores con balón del equipo observado atendiendo a la metodología seleccionada y la instrumentación con que contamos en nuestro contexto.

2.2.1.5. VARIABLE TÉCNICA.

Las distintas actividades que realiza el hombre y que requiere una participación de la motricidad humana, la técnica es definida por el Diccionario de la Lengua Española,(1983) “ como el conjunto de procedimientos de un arte o ciencia”

Bayer, C. (1986) “una motricidad hiperespecializada, específica de cada actividad deportiva, que expresa a través de un repertorio concreto de gestos, el medio por el cual el jugador resuelve racionalmente las tareas con las que se enfrenta, en función de sus capacidades”.

Núcleo categorial: Acción motriz del jugador con balón.

- Acciones motrices realizadas por los jugadores para iniciar la situación de juego no estando el balón en juego (conjunto de acciones, implícitamente, conlleva un medio técnico/táctico como es el pase realizado con la/s mano/s o el pie, pero lo hemos considerado un grupo independiente para diferenciarlas del pase realizado cuando el balón esta en juego) y a su vez, dentro de este apartado, se diferencian las categorías siguientes:

Nro	CATEGORIAS	DEFINICION
17	Saque inicial	Forma de iniciar o reanudar el juego, siempre de la mitad del terreno de juego.
18	Saque de meta	Forma de reanudar el juego cuando ha salido el balón por las líneas de fondo del terreno de juego de la portería que defiende el equipo objeto de estudio.
19	Saque de banda	Forma de reanudar el juego con las manos, cuando sale el balón por las líneas laterales del terreno. Solo registraremos las que cobra el equipo observado. Teniendo en cuenta la dirección del saque. (Adelante, frente y atrás), y la eficacia en positiva y negativa en dependencia si mantenemos o no el control del balón.
20	Saque de esquina	Forma de reanudar el juego cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo contrario al atacante. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si existe contacto posterior al lanzamiento de la esquina por algún jugador del mismo equipo.
21	Saque libre indirecto	Se concederá un tiro libre indirecto al equipo cuando el contrario haya cometido una infracción, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si existe contacto posterior al lanzamiento por algún jugador del mismo equipo.
22	Saque libre directo	Se concederá un tiro libre directo al equipo cuando el contrario haya cometido una infracción, que se lanzará desde el lugar

		donde se cometió la infracción. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si existe contacto posterior al lanzamiento por algún jugador del mismo equipo o si es enviado dentro de los límites de la portería contraria.
23	Penalti	Se concederá un tiro penal cuando el equipo contrario comete una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si anota o no durante la realización del mismo.

Tabla 10. Definición de inicio de las situaciones de juego mediante la puesta del balón en juego.

- Acción motriz realizada para el inicio de la situación de juego estando el balón en juego, haciendo referencia a que se encuentra el equipo en fase defensiva y iniciara a partir de su recuperación la nueva situación de juego. Dentro de este apartado, se diferencian las categorías siguientes:

24	Interceptación con la mano del portero	Comportamiento motor de apoderarse del balón con las manos, solo permitido para el portero. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos solo las acciones positivas relacionadas con esta categoría.
25	Interceptación de la trayectoria del balón con el pie	Comportamiento motor de apoderarse del balón con los pies durante su trayectoria. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos solo las acciones positivas relacionadas con esta categoría.
26	Interceptación de la trayectoria del balón con la cabeza	Comportamiento motor de apoderarse del balón con la cabeza en su trayectoria. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos solo las acciones positivas relacionadas con esta categoría.
27	Interceptación del balón con el pie	Comportamiento motor de

		apoderarse del balón con los pies durante el enfrentamiento directo con el contrario. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos solo las acciones positivas relacionadas con esta categoría.
--	--	---

Tabla 11. Inicio de la situación de juego mediante un cambio de posesión del balón

- Acción motriz realizada por los jugadores durante el desarrollo de la Situación de Juego.

Nro	CATEGORIAS	DEFINICION
28	Pase realizado con la/s mano/s (portero)	Balón enviado con las manos, en forma de pase a un compañero de equipo en el terreno. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si recibe o no el balón.
29	Pase	Envió del balón a un compañero a través de las diferentes partes del cuerpo y técnicas de ejecución. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo la parte del cuerpo que utilizo más si la recibe algún jugador de su propio equipo.
30	Recepción	Control del balón por un jugador con una de las diferentes partes del cuerpo permitidas y su técnica de ejecución. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si controla o no el balón.
31	Conducción	Avance con el balón con los pies en una dirección determinada en el terreno de juego. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si mantiene o no el dominio del balón.

Tabla 12. Medios de desarrollo

- Acción motriz realizada por los jugadores para finalizar la Situación de Juego.

Nro	CATEGORIAS	DEFINICION
32	Remate con la cabeza	Golpeo del balón con la cabeza cuyo objetivo sea penetrar a través de la portería contraria después de ser enviado o rebotado por cualquier jugador o postes de la portería. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y

		negativo si la logra enviarla en los límites de la portería contraria.
33	Remate con el pie	Golpeo del balón con el pies cuyo objetivo sea penetrar a través de la portería contraria después de ser enviado o rebotado por cualquier jugador o postes de la portería. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si la logra enviarla en los límites de la portería contraria.
34	Tiro	Lanzamiento y dirección del balón hacia la portería contraria. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si la logra enviarla entre los límites de la portería contraria.
35	Otros	Lanzamiento y dirección del balón hacia la portería contraria con cualquiera parte del cuerpo no determinada. Teniendo en cuenta al equipo observado valoramos en positivo y negativo si la logra enviarla entre los límites de la portería contraria.

Tabla 13. Medios de finalización

Durante la selección de esta categoría hemos tenido en cuenta los elementos técnicos más significativos y utilizados durante un juego de fútbol, y la relación técnica-táctica – estrategia por lo que definimos cuatro momentos desde el punto de vista de esta relación, ubicando para cada acción motriz desde su técnica su respectivo comportamiento táctico – estratégica, diferenciando cuando:

- Acciones motrices realizadas por los jugadores para iniciar la situación de juego no estando el balón en juego.
- Acción motriz realizada para el inicio de la situación de juego estando el balón en juego.
- Acción motriz realizada por los jugadores durante el desarrollo de la Situación de Juego.
- Acción motriz realizada por los jugadores para finalizar la Situación de Juego.

2.2.1.6. VARIABLE ESTRATEGIA MOTRIZ.

Estrategia se asocia una connotación prioritariamente teórica de planteamiento y elaboración de un procedimiento general para afrontar la resolución de una situación, y la táctica el de puesta en acción práctica o procedimiento de resolución concreta. Manifestándose en acciones individuales, grupo y colectivas, durante la lucha contra el adversario con la finalidad de alcanzar el máximo resultado. Kirkov, D. (1977).

Núcleo categorial: Roles y subroles

Nro	CATEGORIA	DEFINICIÓN.
36	Rol sociomotor	<p>Conjunto de derechos y deberes que el reglamento asigna para cada jugador, analizando en este trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugador con balón • Jugador sin balón del equipo que tiene el balón • Jugador sin balón del equipo que no posee el balón.
37	sub-roles	<p>Clase de conducta a seguir por el jugador con balón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasar el balón • Tirar para marcar. • Conducir el balón. <p>Clase de conducta a seguir por el jugador sin balón del equipo que tiene el balón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibir el balón. <p>Clase de conducta a seguir por el jugador sin balón del equipo que no tiene el balón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interceptar.

Tabla 14. Definición de las categorías rol y subroles.

Desde nuestro análisis teórico y práctico esta variable como resultante de las demás mencionadas se encuentran implícitas en ella, pero es importante tener una ubicación desde el punto de vista a quien y que se observara, a través del cumpliendo con el conjunto de derechos y deberes que el reglamento asigna para cada jugador. Por lo que entendemos que la clasificación de roles y subroles es la correcta.

2.3. LAS VARIABLES AJENAS:

Las variables ajenas que de alguna manera pueden intervenir en nuestro trabajo de investigación y que, por tanto, requiere de su control las hemos agrupado en los siguientes apartados:

- El horario de juego.
- El clima que se juega.
- El observador.

Veamos a continuación cuales son los condicionantes que estas variables ajenas nos pueden originar y como hemos tratado de controlar y neutralizar sus posibles efectos.

1. Las condiciones ambientales relacionadas con el medio físico en el que se realizan las competiciones de las que se toman los datos, se anota el horario de juego, mas el clima fue determinado en agradable, lluvioso o soleado, en nuestro caso el fútbol que la incidencia de las reglas permite el juego hasta casos ya determinados por el reglamento.
2. Las relaciones del observador (investigador) con los sujetos no existe, al menos de forma directa para que pueda haber ningún tipo de interferencia, toda vez que la observación (registro)se realizó en competiciones oficiales y el observador e investigador en ningún caso participan ni directa ni indirectamente en la organización del evento ni tienen ninguna relación con los participante. La presencia del observador (investigador) se da en condiciones similares al de los medios de comunicación.
3. Las forma de actuación y respuesta de los sujetos investigados no están en ningún caso condicionadas en manera alguna por el observador e investigador, pues la participación viene siempre

determinada por las condiciones establecidas por el reglamento de competición del fútbol. Investigador (observador) son completamente ajenos a la forma de participación y actuación de los sujetos investigados. Ciertamente las características personales del investigador siempre condiciona e influyen de alguna manera en el proceso de realización de una investigación: No obstante por las especiales características del escenario ajeno por completo al control e intervención del investigador su influencia queda minimizada.

2.4. MATERIAL:

Los materiales utilizados los reflejamos a continuación:

- Cámara vídeo Panasonic
- Vídeo LG
- Video _ vin (pantalla)
- TV.
- Ordenador Pentium IV.
- Cronometro digital Casio.
- Hoja
- lápiz
- Goma de borrar.

2.5. PROCEDIMIENTOS:

A continuación pasamos a describir metodológicamente la forma de realizar el registro de las diferentes categorías, permitiendo dar claridad a nuestro proceso de investigación empleado, para darle cumplimiento a los objetivos propuestos.

2.5.1. COMO PRIMER ASPECTO EN ESTE APARTADO DESTACAMOS ES EL TRABAJO DE GRABACIÓN.

Para la filmación se iniciaron con la realización de 10 entrenamientos de grabación en partidos de fútbol de igual magnitud a los que afrontaríamos en las tomas oficiales, calculando entre otros aspectos, el enmascaramiento, la distancia que debíamos ubicarnos, la focalización de la imagen para tener calidad de los acontecimientos que queríamos tomar, y la forma de operar con la cámara, donde pudimos ver que debía ser directamente en las manos y no en Trípodi, por lo cambiante y dinámica que era la grabación, hasta llega

a dominar la técnica que pasamos a la toma oficial in Vitro, de la muestra seleccionada, con relación a los objetivos y metodología seleccionada para la realización de este trabajo.

Para ello tomamos en cuenta todos los aspectos importantes ya concebidos de la etapa anterior, como:

- La ubicación de la cámara en un lugar de clara visibilidad.(Preferentemente quedando en el medio del terreno y con un ángulo que permitió tomar todos los sucesos del jugador con balón del equipo objeto de estudio). Las filmaciones fueron realizadas con cámara vídeo Panasonic.

Pasamos a continuación a la reproducción de las cintas grabadas por cada juego a través de reproductor de vídeo marca LG, para la visualización de las imágenes se utilizó TV y video-vin donde se permitía tener una imagen con suficiente amplitud y claridad.

Después de tener cumplido los pasos anteriores y con el material grabado pasamos a su utilización durante los entrenamientos con el equipo de observadores

2.6. LOS OBSERVADORES.

En este trabajo han participado como observadores: 10 miembros de los cuales 5 son entrenadores de fútbol del alto rendimiento calificados como Licenciados en Cultura Física y 5 estudiantes de la especialidad de fútbol en la carrera de Cultura Física en la Universidad de Ciego de Ávila. Estos observadores adquirieron su formación a través de seminarios de observación donde participaron como aparece a continuación.

2.6.1. Entrenamiento a los observadores:

El objetivo de este entrenamiento era conseguir acuerdos entre los distintos observadores, que nos permitiera incrementar la precisión de los registros de las variables observadas, destacando que buscamos una especialización por categorías, donde los estudiantes se

preparaban en la observación y registro de datos relacionados con el tiempo real de juego y las causas de las interrupciones y los profesores licenciados y de más experiencia registraban las demás categorías, esto permitía mayor rigor y confiabilidad en la observación.

El entrenamiento tuvo una duración de 4 semanas, a lo largo de las cuales se realizaron 12 sesiones (3 por semana). El entrenamiento se estructuró en tres fases:

2.6.1.1. PRIMERA FASE. Entrenamiento teórico: tuvo una duración de 6 sesiones, sesión de 1 al 6. La duración de cada sesión fue de dos horas, a lo largo de las cuales se desarrollaron los contenidos siguientes:

Información general del proyecto.

- Conocimiento y explicación de las variables de estudio y su categorización.
- Mostrar la hoja de observación para la recogida de datos tanto en papel como en el ordenador.
- Identificación de las variables a observar sobre supuestos escritos (ejemplos teóricos)
- Identificación de las categorías a observar sobre supuestos prácticos preparados en vídeo con grabaciones parciales de partidos previamente seleccionados.

2.6.1.2. SEGUNDA FASE. Entrenamiento práctico: fue una continuación del entrenamiento teórico y tuvo una duración de 3 sesiones (sesión 7, 8 y 9). Cada sesión tuvo una duración de dos horas, en las cuales se visionaron grabaciones parciales de partidos de Fútbol del mismo nivel a observar en la investigación. El procedimiento seguido fue la distribución de la imagen mediante TV y video-vin, distribuido en 5 puestos aislados y en cada puesto se encontraban 2 observadores, un estudiante y un entrenador.

Durante la primera y segunda fase se les proporcionó una serie de instrucciones generales a los observadores:

- Utilización de los instrumentos a manejar: En video, TV y la utilización de la computadora.
- Se les explicó a los observadores que inicialmente debían analizar las variables indicadas, debido a que se pretendía llegar a relacionarse con la planilla de registro de forma gradual.
- Familiarización con la hoja de observación.
- Previsión de material: lápices, gomas, hojas de observación.

2.6.1.3. TERCERA FASE. Cálculo de la confiabilidad: se calculó la confiabilidad intra observadores (Se trata de comprobar los valores obtenidos en dos observaciones por el mismo observador, realizadas en intervalos de quince días). E ínter observadores (Se trata de comprobar los valores obtenidos en dos observaciones por los distintos observadores) de los observadores que participaron en el estudio. Para el cálculo de la primera se visionaron los primeros 10 minutos del partido entre las Selecciones de Ciego de Ávila y Camaguey (siguiendo las recomendaciones de Anguera, M. (1990), de realizar este pasó con la misma forma, calidad y realidad de lo que será la observación real). Transcurridos 15 días de visionaron los siguientes 10 minutos, esto es a partir del minuto 10 hasta el minuto 20. Para el cálculo de la confiabilidad ínter observadores se utilizaron los primeros 10 minutos del primer y segundo tiempo.

La fiabilidad, intra e ínter observador fueron calculada sobre la base de la relación porcentual entre el número de acuerdos y desacuerdos registrados (cuadro), según la fórmula utilizada por Heins, R. y Zender, A. (1959), Bellack, A.. et al. (1966) y por Pino. J (1999)

$$\% \text{ Aciertos} = \frac{n^{\circ} \text{ acuerdos}}{n^{\circ} \text{ acuerdos} + n^{\circ} \text{ desacuerdos}} \times 100$$

Cuadro 1. Fiabilidad intra e ínter observador (Heins, A y Zender, A. 1959 , Bellack, A. et al. , 1966).

La fiabilidad de los observadores puede ser contrastada por el elevado porcentaje de acuerdos registrados (Según Bellack, A. et al. (1966), las observaciones pueden ser consideradas fiables si el porcentaje de acuerdos no es inferior al 80%).

2.7. CONFECCION Y REGISTRO DE LAS OBSERVACIONES:

A continuación explicaremos como fue el trabajo de registro directamente en la planilla, destacando el proceso metodológico y ejecución práctica de como se realizó.

Sabemos, que gracias a la observación o recogida de información a través de los sentidos, y concretamente de la vista, entrenadores, profesores, deportistas han extraído de situaciones y acciones motrices, datos relevantes sobre el desarrollo y ejecución de las mismas, tanto datos cuantitativos como cualitativos. En esta recogida de información a través de los sentidos (vista), unido a otras formas e instrumentos y al entrenamiento de los observadores es clave.

La tendencia actual es hacer lo más objetiva posible esa observación y por ello, desarrollamos en este apartado los aspectos más determinantes relacionados con esta técnica para obtener datos a partir de los cuales analizar el juego.

El flujo de conducta en cualquier situación de observación es mucho más rico de lo que parece inicialmente, por lo que, una vez delimitado el objetivo, será preciso proceder a la codificación de las conductas que interesan, habiendo fijado cuáles son las unidades de conducta, y habiendo construido un instrumento a través de las variables y categorías determinadas para dicha investigación.

Después de un análisis para la organización del proceso determinamos y ejecutamos el mismo, teniendo en cuenta la planificación determinada para los registros, inicio el trabajo oficial del equipo de observación, donde los estudiantes participantes realizaban la observación y registro de datos relacionados con el tiempo real de juego. Las causas de las interrupciones, más los profesores licenciados y más especializados registraban las demás

categorías, esto permitía mayor rigor y confiabilidad en la observación. Iniciamos el proceso con el registro de los aspectos generales que permiten tener mejor control del proceso y que permiten dar una mejor explicación de su resultado.

2.7.1. Aspectos generales:

1. **PASO.** Se enumeran las acciones en la casilla de Acciones Motrices por orden de aparición, desde 1 hasta cuantas se registren en el juego.
2. **PASO.** Se indica posteriormente situación de ataque y defensa.
3. **PASO.** Períodos de juego (primero 1, segundo 2)
4. **PASO.** Resultado parcial.(empate 0, perdiendo -1, ganando 1)
5. **PASO.** Situación numérica (igualdad 0, superioridad 1, inferioridad -1)
6. **PASO.** Fracción de tiempo de juego (1, 2, 3, 4, 5,6): 6 cuartos de juego donde el 1, 2, 4,5 duran 15 minutos tiempo total, y 3,6 duran 10 minutos de tiempo total, completando los 80 minutos de juego.

Aspectos metodológicos y ejemplificación de esta parte de la planilla.

ASPECTOS ORGANIZATIVOS	Ejemplos de registro.	DESCRIPCIÓN DE QUE SE REGISTRA POR SU ORDEN, SEGÚN LA PLANILLA DE REGISTRO.
Ataque y Defensa	A D	En esta casilla se ubica cuando el registro esta en fase de ataque y defensa.
Períodos de Juego.	1 Y 2	En este paso del registro se ubica el periodo de juego uno o dos
Resultado Parcial.	1 -1 0	Se registra si el equipo se encuentra ganado, perdiendo o empatado durante todo los periodos de juego.(ubicando la cantidad de goles a favor o en contra)
Situación Numérica	0 -1 1	Este aspecto nos indica si existe igualdad, desigualdad numérica(es de destacar que en esta investigación por ser los cambios libres por acuerdo de la federación cubana de fútbol)
Fracción del Tiempo de Juego.	1,2,3,4,5,6	Pasamos al tiempo indicando cada 15 minutos.

Tabla 15. Parte de la planilla de registro que se anotan los aspectos organizativos.

En el siguiente paso de la hoja de registro nos permitió recoger las secuencias y frecuencia de cada categoría, la misma consiste en un listado de categorías de observación reguladas por su orden de registro según lógica de aparición durante los eventos y secuencias registrados a través de lo ocurrido en la competición oficial, la misma puede ser utilizada a través de hoja de papel y lápiz ó de forma directa a través del ordenador programa EXCEL. Ver ejemplo del registro (Anexo 17)

2.8. CATEGORÍAS.

7. **PASO. El registro *variable espacio***, se realiza a través de las secuencias de zonas definidas de 1 hasta la 12 haciéndola coincidir con la secuencia de jugadores y secuencias de medios técnicos.
8. **PASO. *Variable tiempo***, se registra el tiempo de real de juego: se toma el tiempo que transcurre con el balón en acción de juego en posesión de uno u otro equipo. Regulado por la regla IX del reglamento y Tiempo de Interrupción, tiempo que transcurre sin acción de juego, excluyéndose el descanso entre los dos periodos.
9. **PASO. *Variable comunicación***, se realiza a través de la categoría secuencia de los jugadores: Registro todos los jugadores con su respectivo número de camiseta que hallan realizado acciones motrices del mismo equipo que intervienen en cada situación de juego, pero siempre que realicen una acción motriz, destacando para su analices solo las que se realicen de forma positiva y exista comunicación práxica.
10. **PASO. *Variable técnica***, a partir de las secuencias de medios técnicos se anotaran los medios técnicos definidos en nuestra investigación haciéndolo coincidir con el número de cada jugador.
(Se registrara el número del 1 hasta el 19, utilizando las abreviaturas según correspondan y el criterio de clasificación según corresponda y aplicándole un criterio de efectividad táctica/estratégica de positivo y negativo. (Detallamos a continuación)

- **SECUENCIAS DE MEDIOS: INICIO DE LA SITUACIÓN DE JUEGO MEDIANTE LA PUESTA DEL BALON EN JUEGO**

1. Saque inicial.

2. Saque de meta. (Positivo si después de ejecutar el saque mantiene el balón el equipo observado y negativo si lo obtiene el equipo contrario)

3. Saque de banda. (Positivo si después de ejecutar el saque mantiene el balón el equipo observado y negativo si lo obtiene el equipo contrario, teniendo en cuenta la dirección de la ejecución).

- Adelante.....AD
- Frente.....F
- Atrás.....AT

4. Saque de esquina. (Positivo si después de ejecutar el saque existe contacto con el balón el equipo observado y negativo si lo realiza el equipo contrario).

5. Saque libre directo. (Positivo y negativo si existe contacto posterior al lanzamiento por algún jugador del mismo equipo o si es enviado dentro de los límites de la portería contraria).

6. Saque libre indirecto. (Valoramos en positivo y negativo si existe contacto posterior al lanzamiento por algún jugador del mismo equipo).

7. Penalti. (Valoramos en positivo y negativo si anota o no durante la realización del mismo).

- **INICIO DE LA SITUACIÓN DE JUEGO MEDIANTE UN CAMBIO DE POSESIÓN DEL BALÓN**

(Se registran todas las acciones de apoderamiento del balón mediante cambio de posesión del balón, registrando solo los positivos y su relación con la parte del cuerpo que se realice).

8. Interceptación con la mano del portero.

9. Interceptación de la trayectoria del balón con el pie.

10. Interceptación de la trayectoria del balón con la cabeza.

11. Interceptación del balón con el pie.

- **MEDIOS DE DESARROLLO**

12. Pase realizado con la/s mano/s (portero). (Se registrará positivo si posterior al pase lo mantiene un jugador del mismo equipo y negativo lo contrario).

13. Pase. (Golpeos al balón con el objetivo de enviar el móvil a un compañero utilizando los siguientes posibles pases, se anotaran positivos si lo obtiene un compañero posterior a la ejecución).

- Interior.....PID, PII
- Empeine interior.....PEID,PEII
- Empeine exterior.....PEED,PEEI
- Empeine total.....PETD,PETI
- Cabeza.....PC

- Otros.....O

14. Recepción: (registramos en positivo y negativo si controla o no el balón, utilizando las partes del cuerpo señaladas).

- Pecho.....P
- Interior.....(RID y RII)
- Muslo.....(RMD y RMI)
- Otros..... O

15. Conducción. (Valoramos en positivo y negativo si mantiene o no el dominio del balón, posterior a la acción).

- **MEDIOS DE FINALIZACIÓN**

(Registramos en positivo y negativo si la logra enviarla en los límites de la portería contraria, posterior a la acción).

16. Remate con la cabeza

17. Remate con el pie

18. Tiro

19. Otros.

Aspectos metodológicos y ejemplificación de esta parte de la planilla de registro.

CATEGORÍAS UTILIZADAS DURANTE LA OBSERVACION		
Secuencias de Jugadores durante las Situaciones de Juego al Ataque.	1,2,3,4 hasta 16	En esta casilla se anotan el numero del jugador que participa en cada secuencia
Secuencias de Medios Técnicos .	1, 2,3,4,5 hasta el 19.	Posteriormente pasamos a registrar el número de los medios técnicos utilizados por cada jugador y en coordinación con la casilla anterior, según la definición de esta categoría.
Recepciones realizadas en las Situaciones de Juego.	RID+ RID-	En esta casilla derivada de la anterior se registra los tipos de recepción utilizada en caso de ser indicada en la casilla anterior. Siempre con una valoración estratégica de su efectividad.
Pases realizados en las Situaciones de Juego.	PID+ PID-	En esta casilla derivada de la secuencia de medios técnicos se registra los tipos de pase utilizado según parte del pie que se realice, siempre con una valoración estratégica de su efectividad.
Saques de Bandas realizados en las Situaciones de Juego.	F+ F- A+ A- AD+ AD-	En esta casilla derivada de la secuencia de medios técnicos se registra los saque de banda realizados según la dirección que se ejecuta, siempre con una valoración estratégica de su efectividad.
Secuencias de Zonas de las Situaciones de Juego.	1,2,3,4,5,6 hasta 12	Pasamos al registro de las zonas que se realiza cada acción derivada de la secuencia de jugadores.
ERROR DEL CONTRARIO	X	En esta casilla se controla a través del registro, la única acción del contrario durante la investigación.

Tabla.16. Diseño de la planilla de registro de las categorías por su orden durante la investigación.

2.6.2.5. Ejemplo del registro de la planilla.

Acciones Motrices por orden de aparición	1	2	3	4	5	6	7	8
Situación motriz ataque y defensa	A	A	A	D	A	D	A	A
Períodos de Juego.	1	1	1	1	1	1	1	1
Resultado Parcial.	0	0	0	0	0	0	0	0
Situación Numérica	0	0	0	0	0	0	0	0
Fracción del Tiempo de Juego.	1	1	1	1	1	1	1	1
Secuencias de Jugadores durante las Situaciones de Juego al Ataque.	15	10	14	9	7		8	10
Secuencias de Medios Técnicos.	1	13	14	10+	13		13	14
Recepciones realizadas en las Situaciones de Juego.			RID-					RMD-
Pases realizados en las Situaciones de Juego.		PID+			CAB-		PID+	
Saques de Bandas realizados en las Situaciones de Juego.								
Secuencias de Zonas de las Situaciones de Juego.	8	5	8	1	1		5	5
ERROR DEL CONTRARIO						x		

Tabla 17. Ejemplo de registro de las diferentes categorías y su relación con la estrategia.

11. PASO. EL REGISTRO DE LA VARIABLE REGLAMENTO.

Se registran todas las categorías que se encuentran definidas para esta variable, especificando que se señala con una X según proceda el evento y la secuencia, determinando con un color el equipo objeto de estudio y con el otro su contrario, permitiendo así conocer que equipo ha influido más en esta variable.

Nro DE INTERRUPCIÓN DEL JUEGO.	1 2 3	Se registra el orden consecutivo de las interrupciones, ya sea de unos u otro equipo
CATEGORIAS	ELEMPLO	DESCRIPCIÓN
FALTA contrario	x	El registro de estas categorías se realiza indicando con una X, cuando el equipo observado o el contrario realizan o cobran la causa de la interrupción, indicado con un color cada casilla. Ejemplo casilla sombreada equipo observado, casilla blanca contrario.
FALTA, equipo observado.		
FALTA MAS AMARILLA, equipo contrario		
FALTA MAS AMARILLA, equipo observado		
BANDA, equipo contrario		
BANDA, equipo observado		
META, equipo contrario.		
META, equipo observado.		
CORNER, equipo contrario.		
CORNER, equipo observado	x	
JUGADOR FUERA DE JUEGO, equipo contrario.		
JUGADOR FUERA DE JUEGO, equipo observado.		
PENALTI, equipo contrario.		
PENALTI, equipo observado.		
SAQUE SALIDA, equipo contrario.		
SAQUE DE SALIDA, equipo observado.		

Tabla. 18 .Registro de las causas de las interrupciones.

- **Ejemplo de registro.**

NÚMERO DE INTERRUPCIÓN DEL JUEGO.	1	2	3	4	5	6
FALTA						
				X		
FALTA MAS AMARILLA						
SAQUE DE BANDA		X	X			X
SAQUE DE META						
SAQUE DE ESQUINA						
JUDADOR FUERA DE JUEGO(OFF SIDE)					X	
PENALTI						
SAQUE SALIDA	X					

Tabla 15.....Ejemplo del registro de causas de las interrupciones.

12. PASO. Variable estrategia: teniendo presente que esta variable es la resultante de las demás categorías analizadas, por la relación directa de las acciones técnico- táctica – estratégica, en un espacio, un tiempo y una comunicación entre jugadores que permite que se encuentre implícitas en estos registros, resaltando cuando precisamos la valoración de la eficacia de las acciones siempre se tiene como principal principio que estamos valorando resultado táctico- estratégico.

La próxima etapa a tener en cuenta en el registro, trabajamos con la base de datos diseñada a través del programa ACCESS, “Análisis Praxiológico en el Fútbol”, que nos permitió organizar los informes por categoría de manera interrelacionada y garantizando mejor análisis estadístico, esta etapa será detallada por su importancia en el próximo capítulo.

2.7. FIABILIDAD Y VALIDEZ

Como en cualquier estudio, es imprescindible desarrollar una planificación adecuada a partir de la concreción del problema o delimitación de objetivos, que, por supuesto, es previa al inicio de la recogida de datos.

Para reducir en gran medida los riesgos de error posterior conviene atender preferentemente a tres cuestiones que sostienen la consistencia del curso posterior del proceso:

1. **Observación exploratoria**, que es de carácter asistemático o casual, pero que tiene una gran importancia y debe prolongarse suficientemente. Son considerables las ventajas que se obtienen de llevar a cabo esta observación pasiva:

- Permite acotar el problema adecuadamente.
- Se anula el sesgo de reactividad de los sujetos observados.
- Mejora el nivel de entrenamiento del observador.
- El bagaje de informaciones anecdóticas recogidas fue muy útil para la toma de decisiones diversas, durante la observación activa.

2. **Requisitos idóneos** encaminados a facilitar la buena marcha del procedimiento, y que actúan como importante garantía para no incurrir en carencias o errores metodológicos que darían lugar indefectiblemente a registros falseados. Esencialmente son los siguientes:

- **Mantenimiento de la constancia intersesional:** Con el fin de garantizar el máximo de homogeneidad entre las diferentes sesiones de observación fue imprescindible elaborar una relación de los requisitos mínimos que permitieron caracterizar el perfil de las sesiones de observación que se ajustan a los

objetivo propuesto.(días, lugar, hora, sujetos presentes, tiempo de actividad desempeñada, ausencia de interrupciones externas.)

- **Mantenimiento de la constancia intrasesional:** se controlaron el evento inesperado o la circunstancia sobrevenida en el transcurso de una sesión de observación, para evitar que ocasionara a su vez una ruptura del curso de la acción. Se tuvo en cuenta el principio de economía de esfuerzo, el registro correspondiente a la parte de la sesión previa, adoptándose como criterio convencional positivo el hecho de que en ella se cumpla la totalidad de las condiciones de constancia intersesional.
- **Tratamiento de las disrupciones temporales:** se controló en la medida de las posibilidades el evento inesperado o la circunstancia sobrevenida en el transcurso de una sesión de observación que pudieran ocasionar una interrupción de la sesión de observación.
- **Especificación de las unidades de conducta:** Se especificó detalladamente la Unidad de conducta desde la mínima información capaz de ser identificada, denominada, y con sus significados propios y bien definidos, que siguiendo su seguimiento, podría ser decodificada y de nuevo “pasada a la acción” sin pérdida relevante de información.
- **Temporalización:** Se elaboró un plan relativo a la sucesión de actividades a desarrollar a lo largo del proceso: Fase exploratoria, planteamiento del diseño del estudio y plan de muestreo observacional, elaboración del instrumento de observación, registro y simultánea comprobación del control de calidad del dato, desarrollo analítico del diseño, interpretación de resultados y elaboración del informe.
- **Identificación de la sesión de observación:** se tuvo en cuenta aparte de los datos identificativos de fecha y hora, se incluyó información relativa a los niveles del contexto:

- Entorno físico (superficie, iluminación, mobiliario, etc.).
- Actividad realizada o conductas que se ejecutan.
- Información de carácter institucional u organizativo.

3. **Reducción del sesgo.** Son muy diversos los sesgos y dificultades que acechan al observador, pudiéndose solventar en su práctica totalidad con una planificación adecuada y un correcto adiestramiento de los observadores.

- **Desequilibrio entre los elementos aditivos de la relación funcional:** En el proceso observacional sólo actuó la percepción (visual, auditiva,) teniendo en cuenta los datos resultantes del mecanismo representacional (informaciones percibidas), permitiendo ser interpretados adecuadamente, de forma que se confiera un sentido a lo percibido.
- **La percepción:** constituyo el elemento básico de la observación, se utilizo una cámara de video como medio técnico que contribuyo a una mayor fineza en el uso de nuestros medios sensoriales, favoreció a una adecuada selectividad de la atención del observador por una precisa delimitación del objetivo.
- **La interpretación:** por la correcta definición y preparación de los observadores y teniendo en cuenta su experiencia pudimos evitar los riesgos de falta de contextualización al asignar el significado a lo percibido.
- **El conocimiento previo:** como base teórica de nuestra investigación tomamos por convicción la praxiología motriz para la información que ilustre sobre las características de la(s) conducta(s) a estudiar.
- **La reactividad:** se controlo por el tipo de observación no participativa durante la observación (toma de los partidos), para que esta no influyera en las conductas de los sujetos observados, es decir desconocían de que están siendo observados.

- **La expectancia:** Como investigación descriptiva tuvimos en cuenta que los sucesos que ocurrieran y la forma que se manifestaran siempre darían una información positiva como resultado de conocer la estructura y dinámica del juego de fútbol en los escolares, evitando así que surgieran previsiones y/o anticipaciones de conductas de determinados resultados.
- **Fallos de procedimiento,** como se encuentra reflejado en el capítulo metodología de la investigación en la tesis tuvimos en cuenta a las distintas fases del proceso de observación: Ángulo de mira, fallos de omisión y de comisión, planificación del muestreo observacional, fallos de funcionamiento de medios técnicos, la definición de las categorías, el entrenamiento de sincronización entre los observadores del equipo.

Teniendo en cuenta los aspectos antes mencionados el siguiente paso encaminado hacia la medición de la fiabilidad ha sido la validación de las variables y categorías referidas al análisis praxiológico de la acción del juego en relación al jugador con balón, que identificamos en nuestro estudio, de manera que nos aseguramos que el sistema representa con precisión y consistencia los contextos que pretendemos describir.

Hemos acometido la validez de contenido. Por la presencia / ausencia de elementos estructurales que caracterizan las diversas categorías presentan un bajo grado de inferencia y se pueden discriminar con facilidad.

Los rasgos de los instrumentos de observación se han sometido a un proceso de validación que se han basado en la realización de sucesivas pruebas de fiabilidad, bajo la crítica científica de muchos profesionales destacados. Estas pruebas se han llevado a cabo por los observadores después de un trabajo riguroso de preparación teniendo presente el análisis de acuerdos y desacuerdos Intra-observador e Inter.-observador. Donde el porcentaje de acuerdos fue mayor del 95 % en todas las categorías. A partir de ahí, se iniciaron las observaciones oficiales con la preparación de todos los materiales necesario para garantizar la mayor calidad posible, unido a ello la responsabilidad de todos los participantes consigo mismo y ante la comunidad científica.

CAPITULO III. DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

Durante este capítulo trabajaremos en la descripción y análisis de los datos, partiendo de como se organiza la información para realizar el análisis de los resultados:

1. Explicación de la base de datos para organizar y procesar todo el paquete de informaciones registradas, permitiéndonos ganar en cambiabilidad, organización y tiempo.
2. De los 10 partidos observados como muestra de nuestra investigación seleccionamos para la explicación detallada del mismo al partido 1, entre los equipos de Ciego de Ávila y Camaguey, remitiendo a los anexos para el análisis de los demás partidos.
3. Realizamos un análisis general del equipo de Ciego de Ávila durante la temporada analizada, según muestra seleccionada.

3.1. EXPLICACIÓN DE LA BASE DE DATOS PARA ORGANIZAR Y PROCESAR TODO EL PAQUETE DE INFORMACIONES REGISTRADAS, PERMITIÉNDONOS GANAR EN CAMBIABILIDAD, ORGANIZACIÓN Y TIEMPO.

BASE DE DATOS: Análisis Praxiológico en el Fútbol 11.

Como parte de este trabajo realizaremos una descripción de base de datos realizada dentro de las prestaciones del Microsoft Office, ACCESS.

Como necesidad durante el proceso de registro y análisis por la gran cantidad de información recogida nos proyectamos a la construcción de una base de datos que nos permitió organizar y realizar cálculos estadísticos, (suma, media, porcentaje), así como informes ya elaborados que resumen y describen cada variable y categoría registrada además de profundizar en futuros trabajos que se deriven de esta línea de investigación praxiológica.

Objetivo de la base de datos: Permitir realizar cálculos estadísticos, y organizar las diferentes variables y categorías utilizadas en nuestra investigación, fundamentalmente en los informes de datos, por la gran cantidad de información registradas.

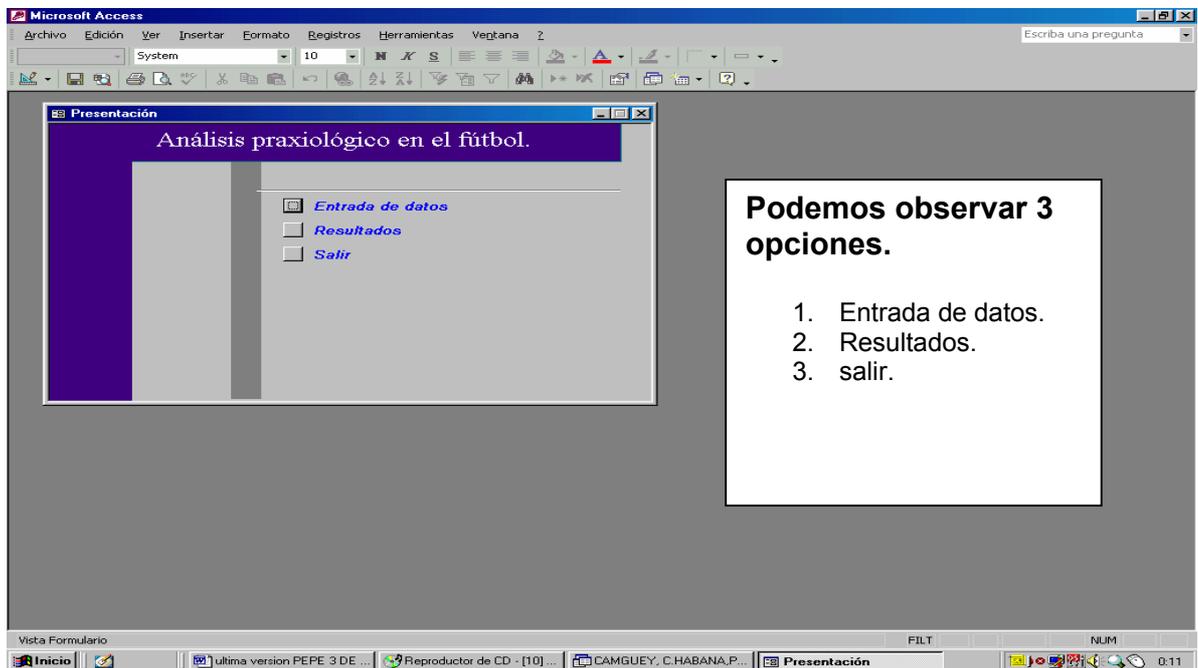
Descripción del procedimiento: Realizaremos a continuación una descripción de la forma de registro de los datos, prestaciones y servicios que puede tomarse del mismo.

1. Activar Microsoft ACCESS: en este procedimiento le saldrá la pantalla siguiente donde tendrá como primera opción una ventana con el nombre de la base de datos y sus utilidades que para mejor entendimiento le llamaremos Pantalla 1(cada vez que se tenga que hacer referencia a dicha ventana).

Durante la primera ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son.

- **Entrada de datos:** esta opción permite la entrada de datos según se explica en las siguientes etapas de la base.
- **Resultados:** esta relacionado con los informes que nos brinda la base de datos a partir de tener registrados todas las categorías, esta organizado por tipos de datos y categorías.
- **Salir:** permite salir de la base de datos.

Pantalla 1



Trabajaremos a continuación con la opción entrada de datos. (Pantalla 1)

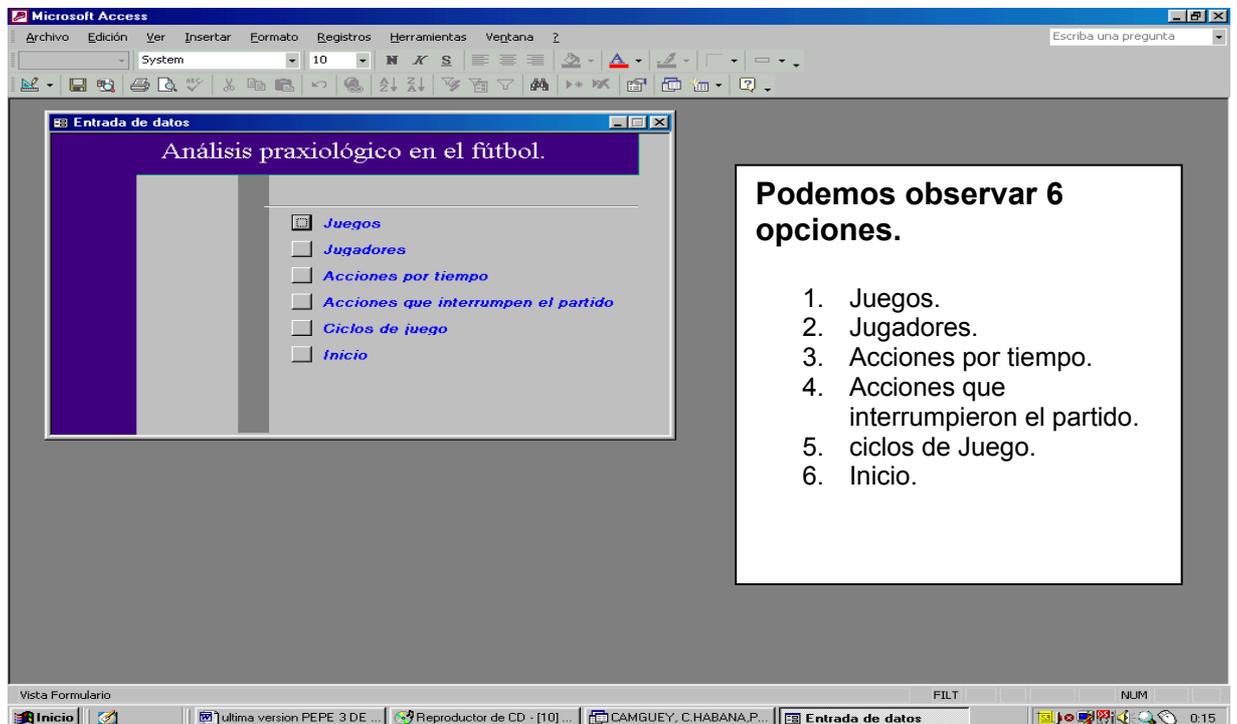
- Activando esta opción el usuario podrá ver la pantalla 2.

2. Durante esta segunda ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son:

- **Juegos:** durante esta posibilidad se registra los datos de los partidos a controlar, teniendo en cuenta los aspectos que aparecen en la próxima ventana.
- **Jugadores:** registra todos los jugadores con su número que se le dará seguimiento durante la investigación.
- **Acciones por tiempo:** registra todas las acciones en relación al periodo de juego.(primero o segundo)
- **Acciones que interrumpieron el partido:** registra todas las acciones que interrumpen el juego, resaltando cuando la cobra cada equipo.
- **ciclos de Juego:** registra las secuencias numérica de las situaciones de juego que se dan durante el juego observado.

Inicio: permite ir a la pantalla inicial.

Pantalla 2



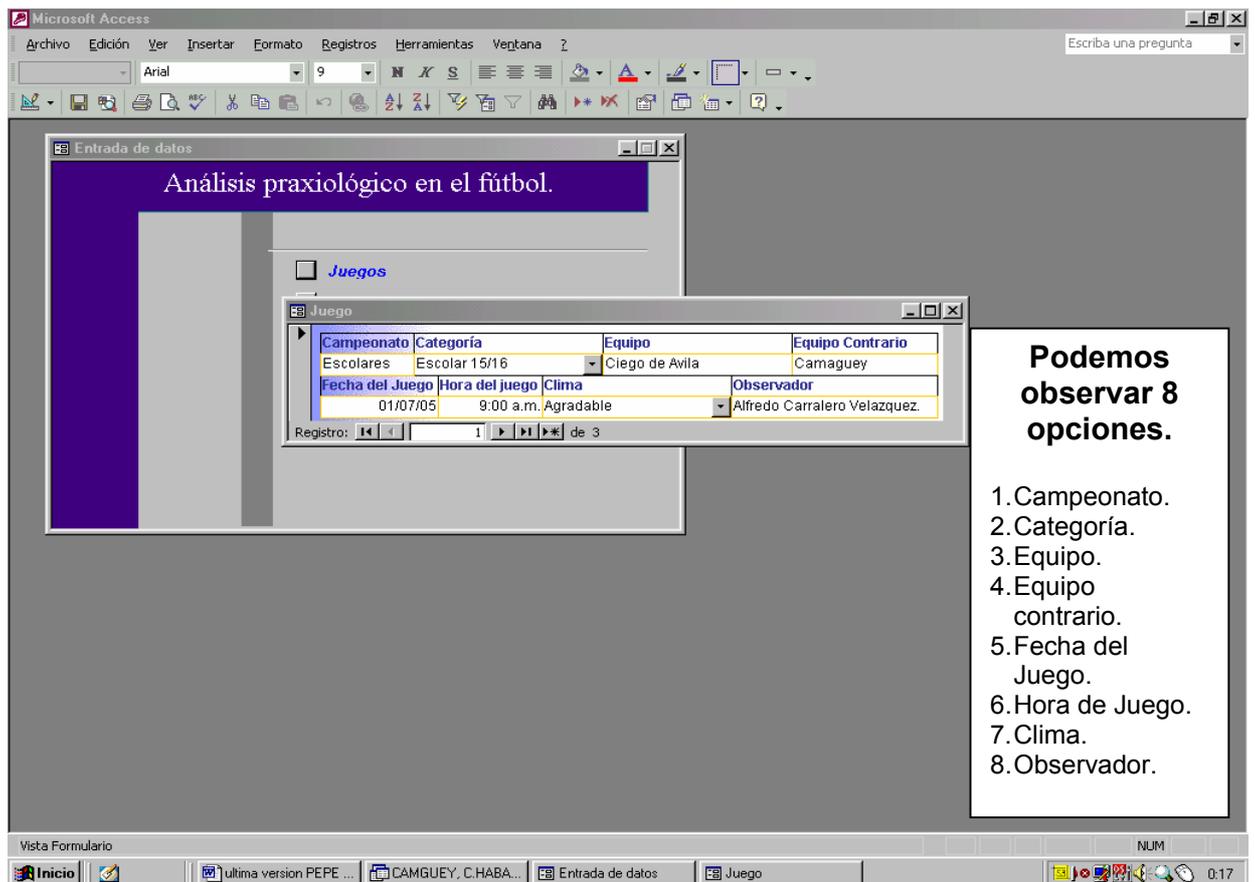
Trabajaremos a continuación con la opción Juegos. (Pantalla 2). Activando esta opción el usuario podrá ver la pantalla 3.

3. Durante esta tercera ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son:

- **Campeonato:** se registra el campeonato que este analizando
- **Categoría:** se registra la edad que se enmarcan los jugadores, (15,16 años)
- **Equipo:** se registra el equipo observado.
- **Equipo contrario:** se registra el equipo adversario.
- **Fecha del Juego:** se registra la fecha del juego observado.
- **Hora de Juego:** se registra la hora de inicio del partido.

- **Clima:** se registra la valoración del clima, según opciones predeterminadas que presenta.
- **Observador:** se registra el nombre del observador.

Pantalla 3

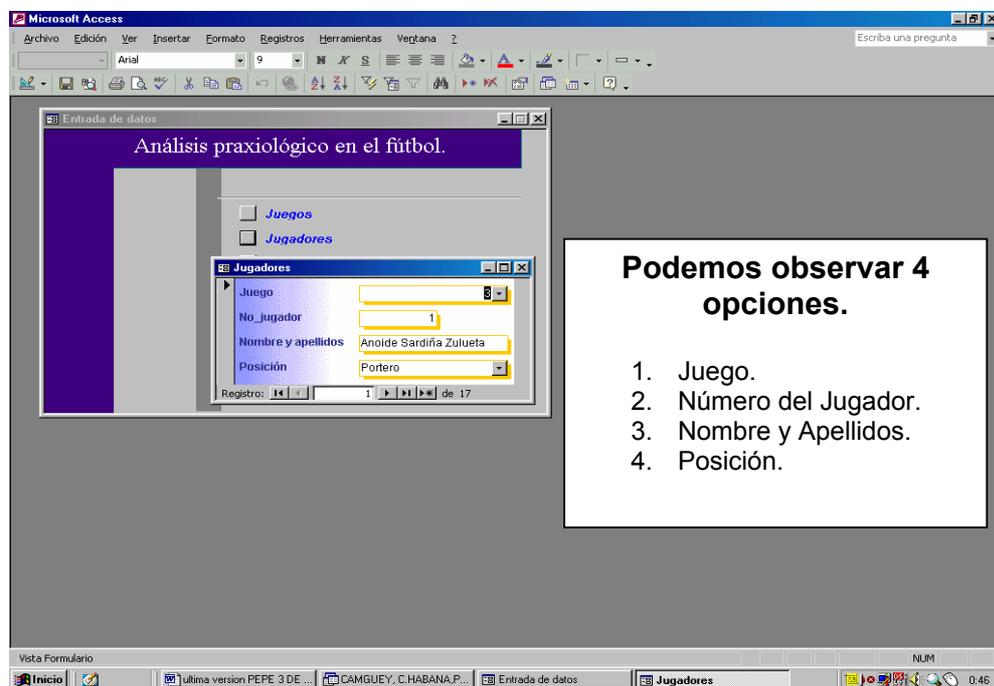


Trabajaremos a continuación con la opción Jugadores. (Pantalla 2). Activando esta opción el usuario podrá ver la pantalla 4.

4. Durante esta cuarta ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son:

1. **Juego:** activa número de juego según relación de datos.
2. **Número del Jugador:** se registra el número del jugador a registrar
3. **Nombre y Apellidos:** se registra el nombre y dos apellidos por jugador.
4. **Posición:** se selecciona la posición por jugador.

Pantalla 4.

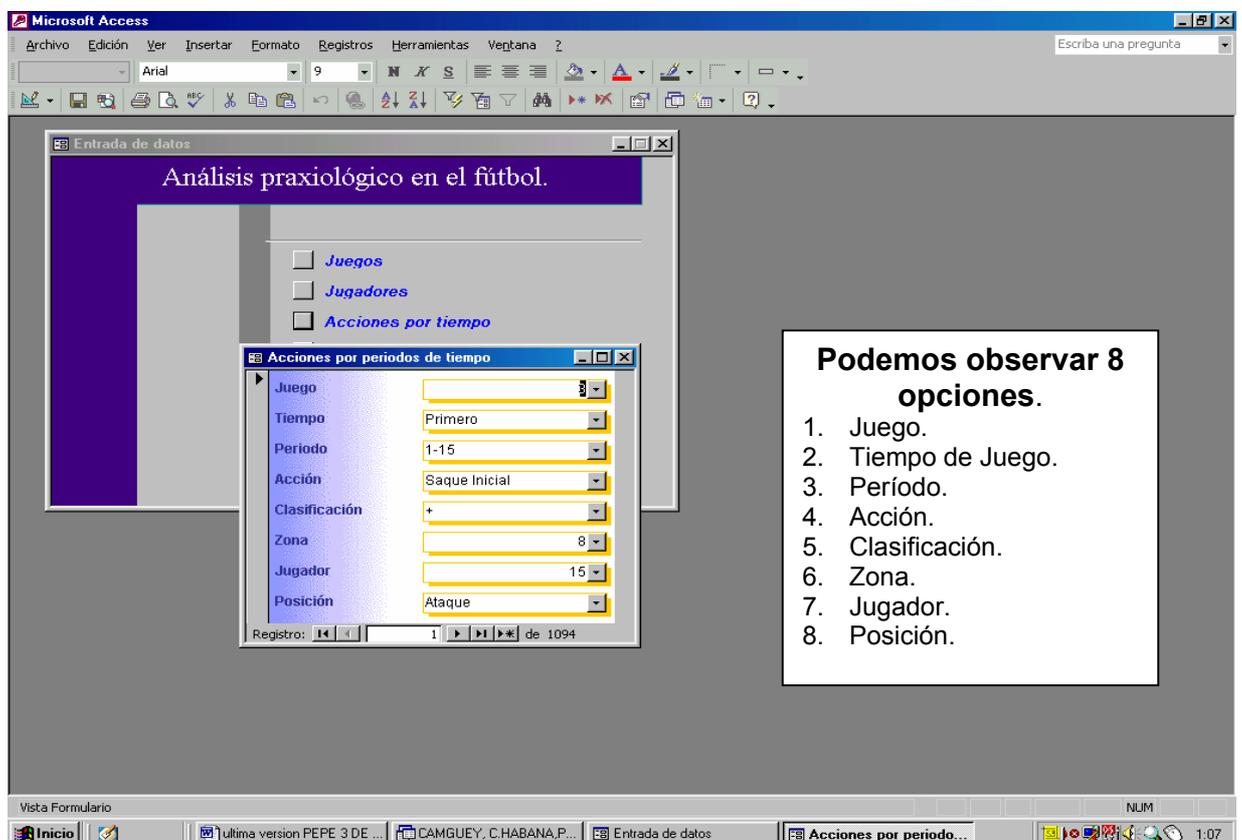


Trabajaremos a continuación con la opción Acciones por períodos. (Pantalla 2). Activando esta opción el usuario podrá ver la pantalla 5.

5. Durante esta quinta ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son:

- **Juego:** activar número de juego según las relaciones incluidas.
- **Período Tiempo de Juego:** se registra el período o tiempo de juego que esta describiendo.(primero o segundo)
- **Período:** se registra que cuarto de los 6 posibles esta describiendo.
- **Acción:** se registra a través de la selección que acción realiza el jugador dentro de las categorías definidas en la investigación.
- **Clasificación:** se registra a través de la selección de la valoración estratégica de la acción según clasificación definida.
- **Zona:** se registra el número de zona donde ocurre la acción.
- **Jugador:** se registra a través de la selección del número de jugador que realiza la acción.
- **Posición:** se registra si la acción esta valorada en acción ofensiva o acción defensiva.

Pantalla 5.

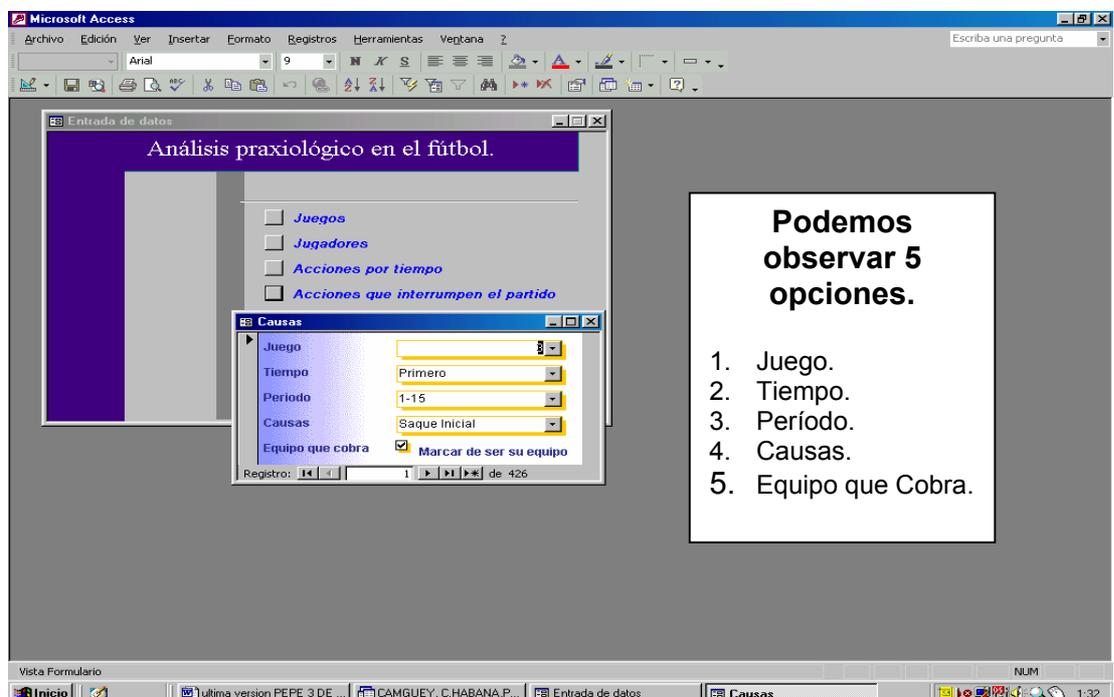


Trabajaremos a continuación con la opción Acciones que Interrumpieron el Juego. (pantalla 2). Activando esta opción el usuario podrá ver la pantalla 6.

6. Durante esta sexta ventana en el programa aparecen las opciones principales que realiza el mismo como son:

- **Juego:** se selecciona el registro del número de juego.
- **Tiempo:** se registra la selección del período de juego, (primero o segundo)
- **Período:** se registra la selección de que cuarto de los 6 posibles se esta anotando.
- **Causas.** Se registra la selección dentro de las causas que interrumpen el juego, definidas.
- **Equipo que Cobra:** se registra el equipo que cobra la acción.

Pantalla 6.

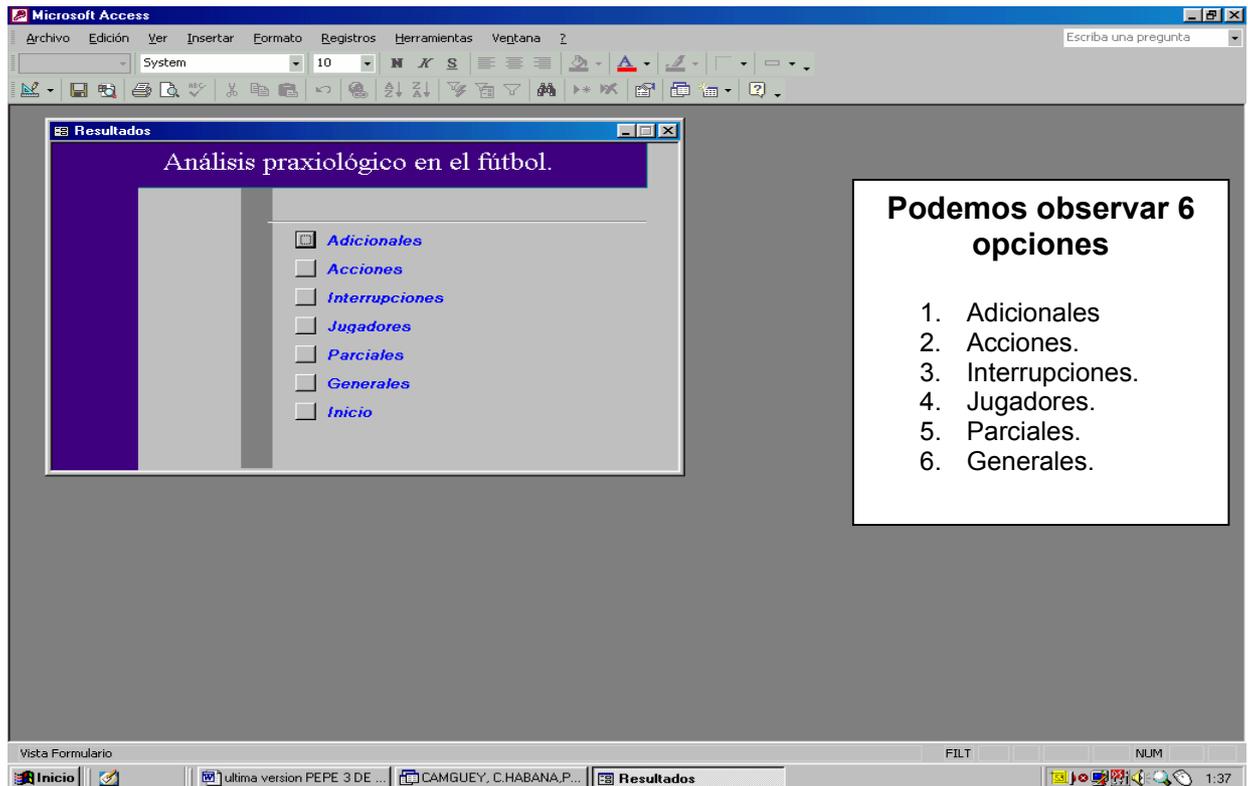


7. Trabajaremos a continuación con la opción Resultados. (pantalla 1).(es importante conocer que ya se ha concluido con el registro de la base de datos y estas próximas opciones están relacionadas con la confección de informes según información ya registradas y formas que se desee obtenerla, permitiendo así solo utilizar las informaciones clasificadas para el estudio, además que permite realizar tantas relaciones como entiendan los investigadores, siempre cumpliendo con la técnica de registro que brinda ACCESS)

Durante esta séptima ventana en el programa aparecen las opciones principales relacionadas con los diferentes informes agrupados por:

- **Adicionales:** recoge en el informe la suma total de acciones y suma total de interrupciones.
- **Acciones:** recoge en estos informes, las acciones por partido y las acciones totales.
- **Interrupciones:** recoge en estos informes, total de interrupciones por juego y total de todos los juegos.
- **Jugadores:** recoge en estos informes las acciones por períodos de tiempo y las acciones totales.
- **Parciales:** recoge en este informe, los parciales de los juegos en que período, en que cuarto de juego fue anotado cada gol y que equipo lo anoto.
- **Generales:** recoge el resultado final por juego.

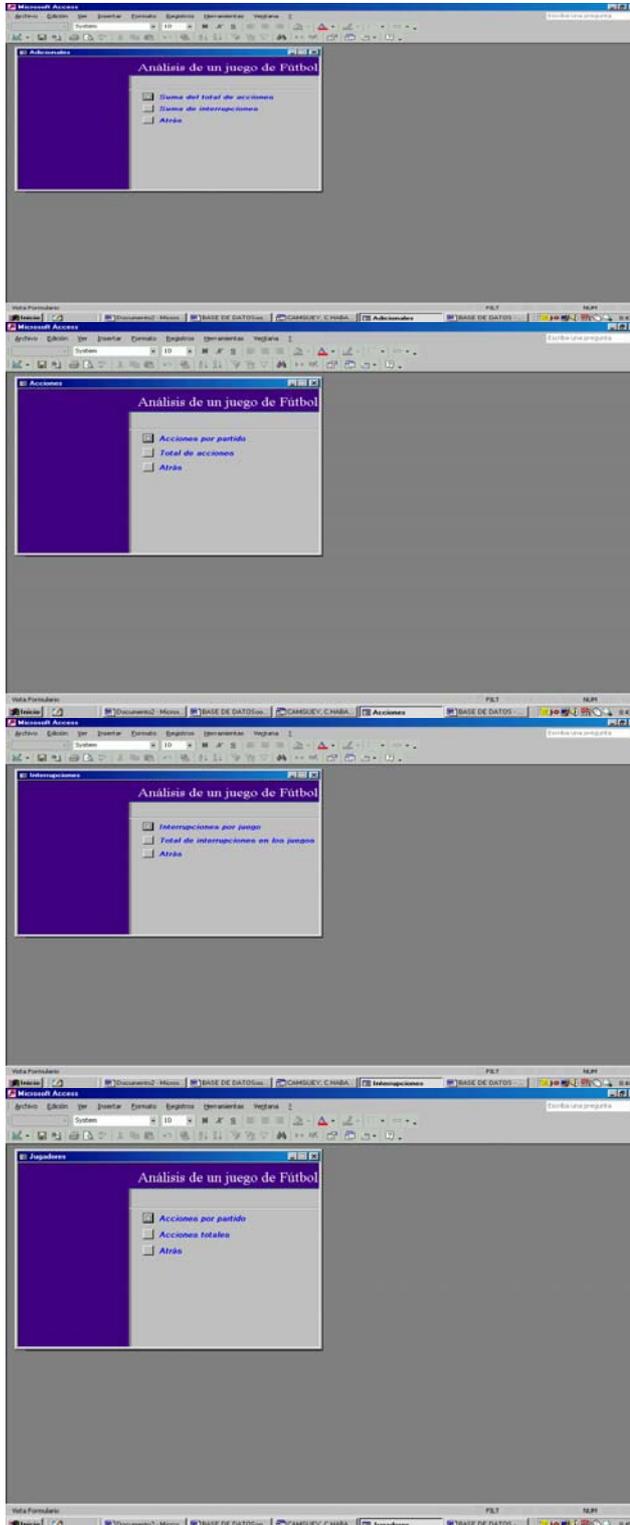
Pantalla 7



Trabajaremos a continuación con la opción formas de informes confeccionados.
(Pantalla 7).

8. Activando esta opción el usuario podrá ver las pantallas 8,9,10 y11

Pantalla por orden 8,9,10 y 11



Podemos observar por pantalla lo siguiente. (Ver informes).

Opciones.

1. Suma total de acciones.
2. Suma de interrupciones.
3. Acciones por partidos.
4. Total de acciones.
5. Interrupción por juego.
6. Total de interrupciones de todos los juegos.
7. Acciones totales.

3.2. ANÁLISIS DEL PARTIDO JUGADO ENTRE LA SELECCIÓN 15/16 AÑOS DE LA EIDE DE CIEGO DE ÁVILA, CONTRA EL EQUIPO, DE LA EIDE DE LA PROVINCIA DE CAMAGUEY.

Durante este apartado realizaremos una descripción de los datos en relación al jugador con balón durante los juegos tomados como muestra donde destacaremos el análisis por juego y general del equipo Ciego de Ávila durante la temporada 2004.

Utilizando para el análisis y descripción de los datos las funciones de estadística descriptiva de: suma, media, mínimo, máximo y el por ciento, que acompaña todo el proceso de análisis de los resultados.

3.2.1. Durante la realización de este partido CA VS C, El tiempo real de juego se comporto de la forma siguiente, el tiempo total del juego con relación al reglamento fue de 80 minutos.

Durante el primer período de juego el tiempo real fue de (17.4min) el (21.75 %) de su total, distribuyéndose por cuartos de la siguiente manera: (5.43min)(6.7%), (8.27min)(10.3%), (3.7min)(4.6%) .

Período 1.

Cuartos	0-15.00 min.	%	15.01-30.00 min.	%	30.01-40.00 min.	%	Total Período1 min.	%
Tiempo Real	5.43 min.	6.7	8.27 min.	10.3	3.7 min.	4.6	17.4	21.75

Tabla 20.Comportamiento del tiempo durante el período 1.

3.2.1.1. Durante el período 1

Ocurrieron y se registraron las siguientes categorías, las causas que interrumpieron el partido fueron 31 causas en el primer cuarto (39.2%), 31 durante el segundo cuarto (39.2%) y 17 en el último cuarto (21.5%), de estas Ciego de Ávila cobró 47 castigos (59.4%) y Camagüey 32(40.5%), para un total durante este período de 79 acciones, destacándose 32 acciones por saque de banda (40.5%), cobradas por Ciego de Ávila. Donde el jugador número 7 realizó un total de 19 saques de banda(24.05%), ocurriendo 181 acciones con sus respectivas zonas en total en fase de ataque, en este período teniendo en cuenta la red de comunicación confeccionada para nuestro estudio se determinó que ocurrieron 58 acciones de comunicación práctica destacándose como mejor pasador o emisor el número 7 con 16 acciones(27.5%), y el mejor receptor el jugador 9 con 14 acciones(24.1%), total de 139 balones entre ganados y perdidos , el jugador 7 se destaca con mayor participación con 18 ganados(12.9%) y 10 perdidos(7.1%), resaltando la zona 6 como zona de más balones ganados con 23 (16.5%) y la zona 6 también donde mayor balones perdidos con 18(12.9%), Ver anexos.

Durante el segundo período de juego el tiempo real fue de (16.32min) el (20.4 %) de su total, distribuyéndose por cuartos de la siguiente manera: (5.35min)(6.6%), (7.16min)(8.9%) y (3.41min)(4.2%) , para un total de (16.32min) de juego real y (20.4 %) con respecto a total.

Período 2

Cuartos	0-15.00 min.	%	15.01-30.00 min.	%	30.01-40.00 min.	%	Total Período2 min.	%	TOTAL 80 min.	%
Tiempo real	5.35 min.	6.6	7.16 min.	8.9	3.41 min.	4.2	16.32 min.	20.4	34.12 min.	42.65

Tabla 21. Comportamiento del tiempo durante el período 2.

3.2.1.2. Durante el período 2.

Se registraron la siguientes categorías, las causas que interrumpieron el partido un total durante este período de 70 acciones donde fueron 27 causas en el primer cuarto (38.5%), 28 durante el segundo cuarto (40.0%) y 15 en el ultimo cuarto (21.4%), de estas Ciego de Ávila cobro 36 castigos (51.4%) y Camagüey 34(48.5%), destacándose 29 acciones por saque de banda (41.4%) cobradas por Ciego de Ávila. Donde el jugador número 4 realizo un total de 11 saques de banda (15.7%). Ocurriendo 177 acciones en total con sus respectivas zonas en fase de ataque(49.4%) con respecto al total, en este período teniendo en cuenta la red de comunicación confeccionada para nuestro estudio se determino que ocurrieron 59 acciones de comunicación práxica destacándose como mejor pasador o emisor el número 11 con 12 acciones(20.3%), y el mejor receptor el jugador 9 con 14 acciones(23.7%), total de 127 balones entre ganados y perdidos el jugador 4 se destaca con mayor participación en balones ganados y perdidos con 14 ganados(11.02%) y 12 perdidos(9.4%), resaltando la zona 8 como zona de más balones ganados con 14 (14.02%)y la zona 4 donde mayo balones perdidos con (9.4%), Ver anexos.

3.2.1.3 .Dentro de los aspectos generales del partido ofrecemos otras informaciones.

El tiempo que han transcurrido todas las acciones producto de su tiempo real se comporto de la siguiente manera,

Total Período1	%	Total Período2	%	TOTAL(80 min)	%
17.4 min.	21.75	16.32 min.	20.4	34.12 min.	42.65

Tabla 22. Comportamiento del tiempo real de juego de los dos períodos.

3.2.2. Otros datos de interés.

Total de interrupciones del partido. Tabla 23. Gráfico 3.

Total de interrupciones: 149.			
Nro.	Nombre de la interrupción	cantidad	%
1.	Falta	34	22.8%
2.	Gol	1	0.67%
3.	Jugador fuera de juego	4	2.6%
4.	Saque de banda	89	59.7%
5.	Saque de esquina	4	2.68%
6.	Saque de meta	14	9.39%
7.	Saque inicial	3	2.01%

Tabla 23. Comportamiento del total de interrupciones durante el partido.

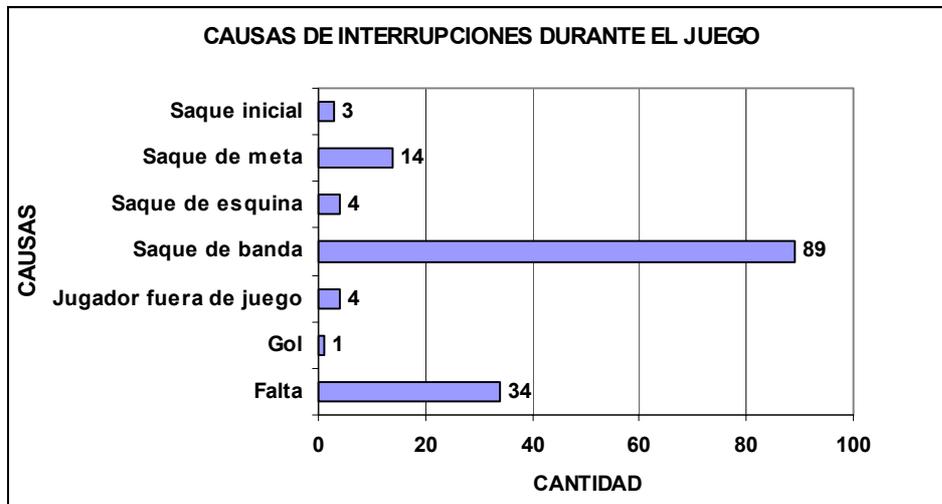


Gráfico 3. Comportamiento del total de interrupciones durante el partido

3.2.3. Respecto a las zonas.

De un total de 358 acciones registradas en el partido y su relación con respecto a las zonas, se desarrollaron 202 acciones(56.4%)entre la zona 1 y 6 sector ofensivo, donde la zona 6 fue en la que más se jugo con 73 acciones(20.3%), y 156 acciones entre las zonas 7 y 12, sector defensivo(43.5%), la zona número 8 fue la de mayor incidencias con 51 acciones (14.24 %), se registraron 266 acciones ganadas y perdidas (74.3%), en relación a las zonas y jugador, donde 130 fueron acciones ganadas(48.8%) y 136 perdidas(51.1%), el jugador 4 se destaca con mayor participación en balones ganados y perdidos con 20 ganados y 15 perdidos, resaltando la zona 6 como zona de más balones ganados con 33 y la zona 6 también donde mayo balones perdidos con 29, En este partido teniendo en cuenta la red de comunicación confeccionada para nuestro estudio se determino que ocurrieron 117 acciones de comunicación práxica de estas 58 en el primer período (49.57%) y 59 durante el segundo período (50.47 %), destacándose como mejor pasador o emisor el numero 7 con 16 acciones(13.6%), y el mejor receptor el jugador 9 con 28 acciones(23.9%). De las 358 acciones del total se comportaron 106 pases con el pie (29.60 %), 61 saques de bandas (17.03%) y 48 recepciones (13.40%), como las más destacadas. Ver anexos.

Total de acciones realizadas en relación a la zonas de juego por el equipo Ciego de Ávila, destacando la zona 6 como hemos comentado, reflejando las acciones que se desarrollaron en esa zona podemos observar que 24 situaciones de saque de banda, un (32.87%), y unas 49 acciones entre las demás acciones para un (67.1%), permitiendo valorar la importancia que presentan organizar y entrenar los saques de banda.

Total de acciones: 358		
Zonas	Cantidad de acciones	%
1	13	3.63%
2	19	5.30%
3	21	5.86%
4	41	11.45%
5	35	9.77%
6	73	20.39%
7	18	5.02%
8	51	14.24%
9	41	11.45%
10	3	0.83%
11	31	8.65%
12	12	3.35%

Tabla 24. Comportamiento del total por zonas durante el juego.

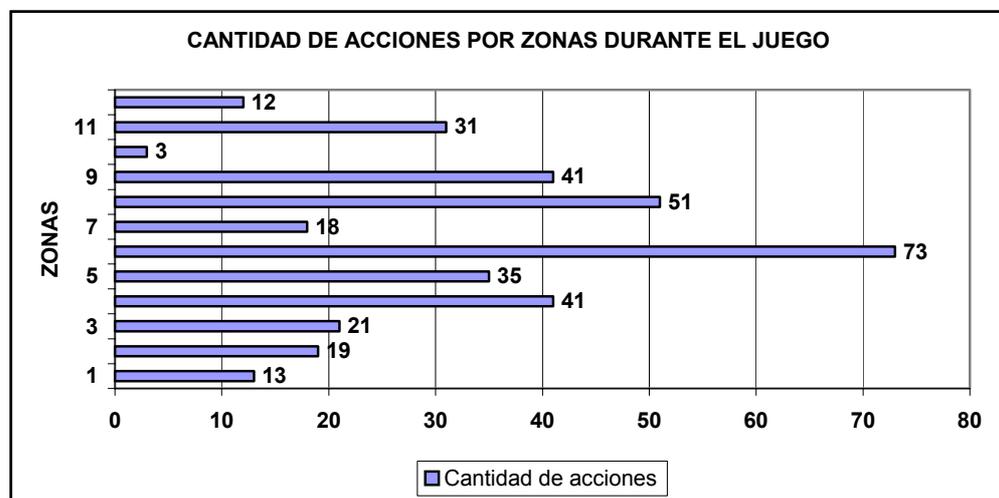


Gráfico 4. Comportamiento del total por zonas durante el juego.

Zona	Acciones	Cantidad
6	Saque libre directo	2
6	Recepción	10
6	Saque de banda	24
6	Pase realizado con el pie	22
6	Interceptación del balón con el pie	1
6	Tiro	1
6	Conducción	4
6	Interceptación de la trayectoria (cabeza)	2
6	Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	6
6	Pase realizado con la cabeza	1

Tabla 25. Acciones de la zona 6 donde más ocurrieron acciones.

A continuación se refleja el control de los balones ganados y perdidos en relación a las zonas y jugadores del equipo Ciego de Ávila.

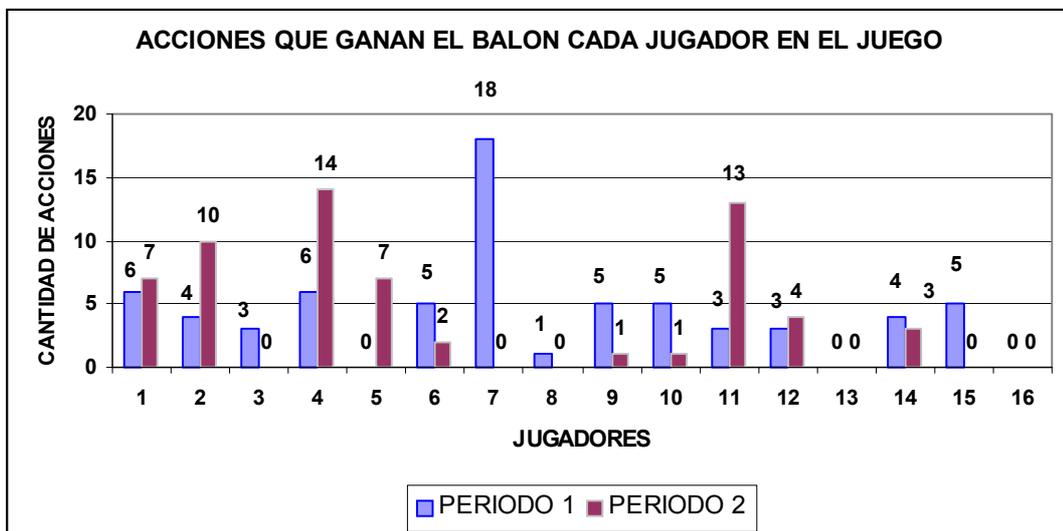


Gráfico 5. Acciones que ganan el balón cada jugador.

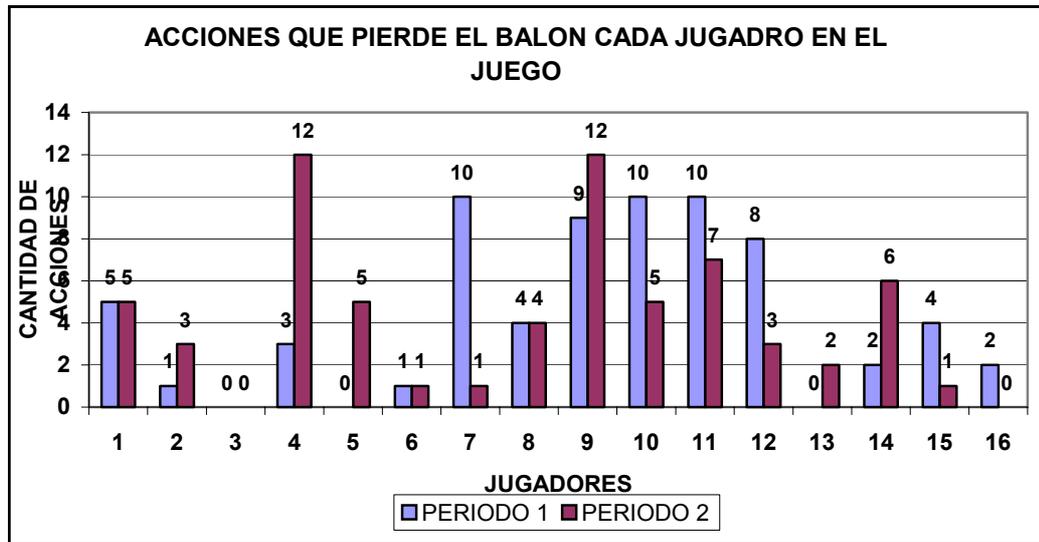


Gráfico 6. Acciones que pierden el balón cada jugador .

3.2.4. Red de Comunicación del Juego Ciego De Ávila Contra Camaguey.

Nota: durante este registro tenemos la relación entre los jugadores con quien se comunican a través del pase y su relación con los que lo reciben, registrando dentro de la tabla el número 1 cuando se comunican en el primer período y el número 2 cuando se comunican en el segundo período, determinando así su red de comunicación.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1											2	1			2		1	2	3
2					2			2	222	12	12			2			2	8	10
3							1		1								2	0	2
4									222	11222	1	1	1	112			7	7	14
5										1	222						1	3	4
6		2		1					1			1			1		4	1	5
7								1	111111	111	1	11		1	11		16	0	16
8										2							0	1	1
9				2			11	1		11	11	1		222	2		5	8	13
10				1		2	1		11222		12	2	2	1			6	7	13
11					2			22	1122222	2222							2	12	14
12				1		1		2		11	2			2			4	3	7

13																1	1	0	1
14				112		2	1			1	2	112	2				6	5	11
15									11	2							1	2	3
16																	0	0	0
TPO1	0	0	0	5	0	1	5	2	14	12	6	8	1	4	3	1	58	59	117
TPO2	0	1	0	2	2	2	0	4	14	10	8	2	2	6	2	0	59		
TOTAL	0	1	0	7	2	3	5	6	28	22	14	10	3	10	5	1	117		

Tabla 26. Red de comunicación desarrollada por Ciego de Ávila durante el partido.

3.2.5. Total de acciones registradas del equipo Ciego de Ávila.

El total de acciones con respecto a la cantidad y porcentaje, destacando por orden de ocurrencias, pase realizado con el pie con 106 (29.60%), saque de banda 61 (17.03%), recepciones 48 (13.40%) sin descartar que la suma de las interceptaciones es de 68 (18.9%).

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila. Juego 1 Ciego de Ávila VS Camaguey		
Total de acciones: 358		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	2	0,55
Saque de meta	6	1,67
Saque de banda	61	17,03
Saque de esquina	3	0,83
Saque libre directo	9	2,51
Saque libre indirecto	1	0,27
Interceptación del portero con la mano	10	2,793
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	34	9,49
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	13	3,63

Intercepción del balón con el pie	11	3,07
Pase realizado con las manos	1	0,27
Pase realizado con el pie	106	29,60
Pase realizado con la cabeza	7	1,95
Remate con la cabeza	2	0,55
Tiro	13	3,63
Conducción	31	8,65
Recepción	48	13,40

Tabla 27. Acciones generales del equipo de Ciego de Ávila.

(En los anexos a partir del 18 Juego Ciego de Ávila contra Camaguey, aparecen los registros de los demás partidos, (Anexo 19 Ciudad Habana), (Anexo 20 Pinar del Río), (Anexo 21 Holguín), (Anexo 22 Villa Clara), (Anexo 23 Cienfuegos), (Anexo 24 Santiago de Cuba), (Anexo 25 Granma), (Anexo 26 Las Tunas), (Anexo 27 Santi Spiritus).

3.3. REALIZANDO UN ANÁLISIS GENERAL DE LA TEMPORADA 2004 DEL EQUIPO OBSERVADO CIEGO DE ÁVILA.

Podemos describir y analizar como se ha desarrollado en los diferentes partidos tomados como muestra.

El tiempo real de juego se comporto con una duración de 36,36min como media que representa el (45,46 %) del total jugándose como tiempo real durante el primer período 18,1min,(22,63%) y de 18,26min,(22,82%) durante el segundo período. Tablas 28,29 y 30. Gráfico 7.

EQUIPOS	0-15	15-30	30-40	Período 1	%
CAMAGUEY	5,43	8,27	3,7	17,4	21,75
CIUDAD HABANA	8,08	7,28	5,29	21,05	26,31
PINAR DEL RIO	6,45	7,8	3,01	17,26	21,57
HOLGUIN	7,24	6,05	4,18	17,47	21,83
VILLA CLARA	6,03	5,54	7,62	19,19	23,98
CIENFUEGOS	7,18	6,24	5,62	19,04	23,8
SANTIAGO DE CUBA	7,2	6,15	4,1	17,45	21,81
GRANMA	5,29	6,21	4	15,5	19,37
LAS TUNAS	7,4	6,8	4	18,2	22,75
SANTI SPITITUS	7,2	7,28	4,34	19,22	24,02
TOTAL	67,5	67,62	45,86	181	227,19
MEDIA	7,15	7,16	4,59	18,1	23,11
%	19,6	19,68	13,01	22,63	28,88

Tabla 28. Duración del tiempo real de todos los primeros períodos.

EQUIPOS	0-15	15-30	30-40	Período 2	%
CAMAGUEY	5,35	7,16	3,41	16,12	20,15
CIUDAD HABANA	5,48	5,03	4,09	14,6	18,25
PINAR DEL RIO	7,27	5,13	6	18,4	23
HOLGUIN	8,46	7,23	4,16	20,15	25,18
VILLA CLARA	7,29	9,33	5,8	22,42	28,02
CIENFUEGOS	6,48	6,22	4,7	17,4	22,15
SANTIAGO DE CUBA	6,3	6,8	4,1	17,2	21,5
GRANMA	6,3	6	5,9	18,2	23,15
LAS TUNAS	5,4	7,8	5,32	18,52	23,15
SANTI SPITITUS	5,48	5,32	5,28	16,08	20,1
TOTAL	63,81	66,02	48,76	178,6	224,6
MEDIA	6,38	6,6	5,28	18,26	22,46
%	17,53	18,14	14,51	22,82	28,07

Tabla 29. Duración del tiempo real de todos los segundos períodos.

EQUIPOS	Período Total 1	Período Total 2	TOTAL	%
CAMAGUEY	17,4	16,12	33,52	40,65
CIUDAD HABANA	20,65	14,6	35,25	44,06
PINAR DEL RIO	17,26	18,4	36,06	45,07
HOLGUIN	17,47	20,15	38,02	47,52
VILLA CLARA	19,19	22,42	42,01	52,51
CIENFUEGOS	19,04	17,4	36,44	45,55
SANTIAGO DE CUBA	17,45	17,2	35,05	44,11
GRANMA	15,5	18,2	33,7	42,12
LAS TUNAS	18,2	18,52	37,12	46,4
SANTI SPITITUS	18,82	16,08	34,9	43,62
TOTAL	181	178,6	359,6	
MEDIA	18,1	18,26	36,36	
%	22,63	22,82	45,46	

Tabla 30. Duración del tiempo real general de todos los partidos.

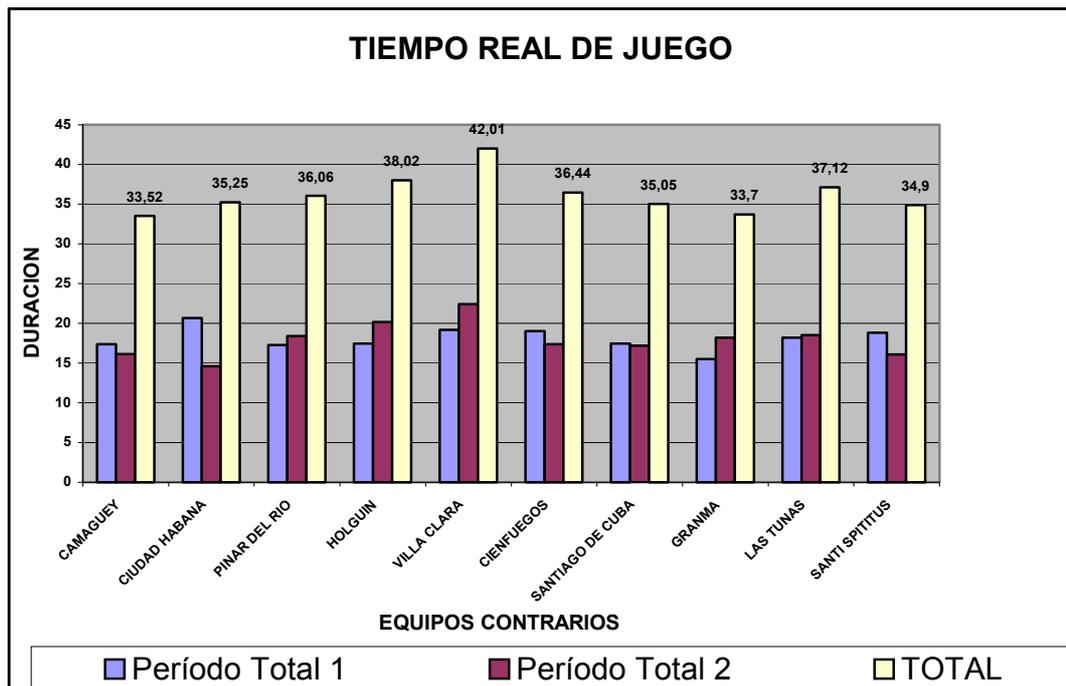


Gráfico 7. Duración del tiempo real general de todos los partidos

Realizando un análisis del resultado de las observaciones relacionadas con la categoría causas de las interrupciones y sus incidencias durante el juego nos permitió llegar a los resultados siguientes: El saque de banda fue la regla de juego que más incidió con 777 acciones que representa el (55,77%), y el penalti la que menos incidencia presento con solo 4 acciones para un (0,28%), se debe tenerse en cuenta el saque de banda por su importancia, en los entrenamientos y competencia para el desarrollo de la lógica interna del juego de fútbol, y por ser esta acción con la mano donde en este deporte es un privilegio.

Tabla 31.Gráfico 8.

CAUSAS	CANTIDAD	%
Falta	292	20,96
Falta/Amonestación	16	1,14
Gol	12	0,86
Jugador fuera del juego	37	2,65
Penalti	4	0,28
Saque de banda	777	55,77
Saque de esquina	44	3,15
Saque de meta	180	12,92
Saque Inicial	31	2,22
TOTAL	1393	

Tabla 31.Análisis de las causas de la interrupciones.

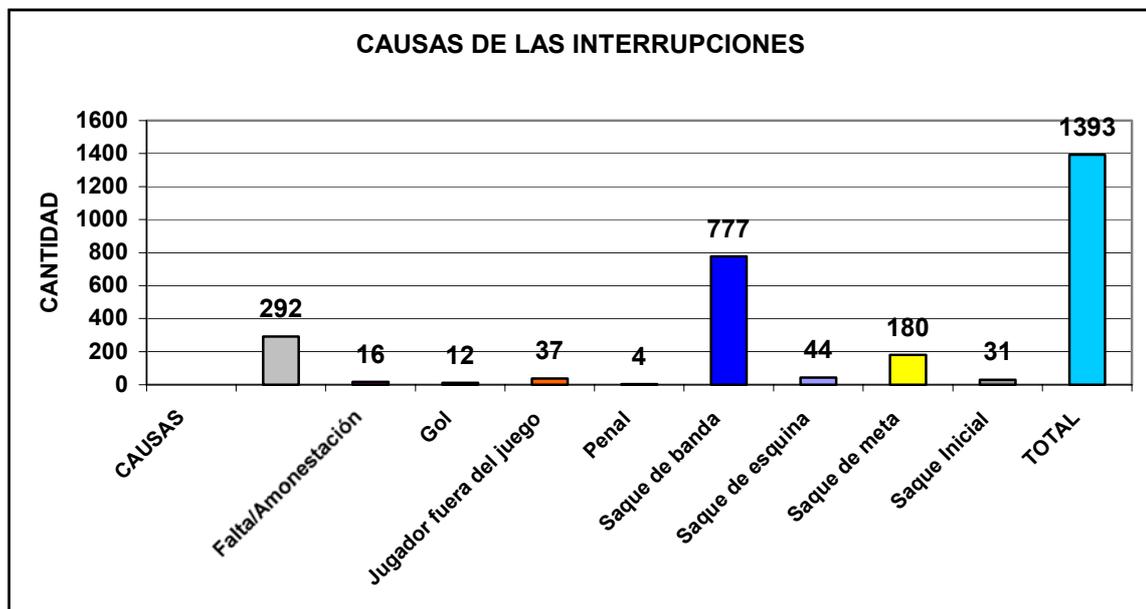


Gráfico 8. Análisis de las causas de las interrupciones.

En Tabla 32 y 33, gráfico 9. Podemos observar el comportamiento de la red de comunicación del equipo Ciego de Ávila con respecto a cada juego durante la temporada analizada, donde podemos destacar que se realizaron 1307 acciones de comunicación teniendo en cuenta la metodología descrita para esta categoría, resultando que el juego número 4 jugado contra el equipo de Holguín fue donde mayor número de acciones de comunicación se desarrollaron con 159 acciones, (12,16%) y el juego número 3 contra Pinar del Río fue donde menos acciones de comunicación se registraron con 107 acciones, (8,18%), manifestándose como el jugador número 14 que juega la posición de medio central como mejor emisor dentro de la red de comunicación con 158 acciones, (12,08%) y el jugador con el número 10 jugador delantero como el mejor receptor con 282 acciones, (21,57%).

Arrojando como media por partido de 130,7, (9,94%) acciones de comunicación práctica motriz. Es de reflejar además el orden por el grado de participación de los jugadores según la posición que se desempeñan.

POSICION	EMISORES ACCIONES %	RECEPTORES ACCIONES %
MEDIOS	(730 acciones), (55,85%)	(679 acciones), (51,95%)
DELANTEROS	(290 acciones), (22,18%)	(476 acciones), (36,41%)
DEFENSAS	(247 acciones), (18,89%)	(118 acciones), (9,02%)
PORTEROS	(40 acciones), (3,06%)	(4 acciones), (0,30%)

Tabla 32. Orden del grado de participación por posiciones durante la temporada 2004 del Equipo de Ciego de Ávila, según comportamiento frente a los partidos seleccionados como muestra.

RED DE COMUNICACIÓN TOTAL.											
EQUIPO/ TIEMPO	Camaguey	Ciudad Habana	Pinar del Río	Holguín	Villa Clara	Cienfuegos	Santiago de Cuba	Granma	Las Tunas	Santi Spiritus	TOTAL
PRIMER PERÍODO	58	86	56	67	57	43	72	77	59	88	663
SEGUNDO PERÍODO	59	67	51	92	52	74	61	69	55	64	644
TOTAL	117 8,95%	153 11,70%	107 8,18%	159 12,16%	109 8,33%	117 8,95%	133 10,17%	146 11,17%	114 8,72%	152 11,62%	1307

Tabla 33. Cantidad de acciones de la red de comunicación del equipo Ciego de Ávila contra los diferentes equipos durante la temporada 2004, según muestra seleccionada.

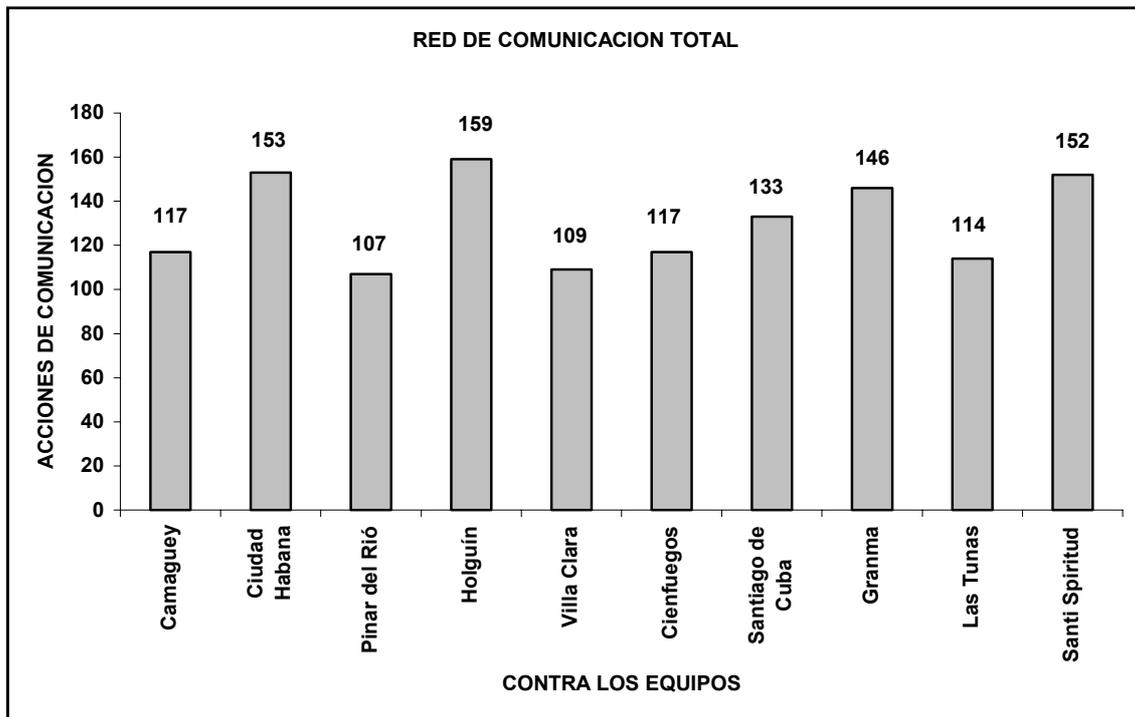


Gráfico 9. Cantidad de acciones de la red de comunicación del equipo Ciego de Ávila contra los diferentes equipos durante la temporada 2004, según muestra seleccionada.

En las siguientes tablas de datos podemos observar el comportamiento de la utilización del espacio físico del terreno de juego del equipo Ciego de Ávila durante la temporada 2004 y en relación a la muestra seleccionada.

- En cuanto a zonas limitadas para esta investigación se comportaron de la siguiente manera, de un total de 3301 acciones en su respectivas zonas, con una media de 330,1 acciones por zonas, de estas se realizaron en el sector ofensivo 1769 acciones (53,58%), donde la zona 5 resalta por la cantidad de 556 acciones (16,89%), y en el sector defensivo 1532 acciones (46,41%), donde la zona 8 fue la de mas acciones se realizaron con 543 acciones(16,44%), ambas zonas que se destacan están relacionadas con la media cancha de ambos sectores.

ZONAS	ZONA 1	ZONA 2	ZONA 3	ZONA 4	ZONA 5	ZONA 6	ZONA 7	ZONA 8	ZONA 9	ZONA 10	ZONA 11	ZONA 12	TOTAL	330,1
Cantidad	212	97	75	404	556	425	252	543	324	21	349	43	3301	
%	6,42	2,93	2,27	12,23	16,84	12,87	7,63	16,44	9,81	0,63	10,57	1,30	MEDIA	

Tabla 34.Total por zona de los 10 partidos analizados.

- Realizando el análisis por juego podemos plantear que el segundo juego con 396 acciones (11,99%), con sus respectivas zonas fue el que más se destaco.

JUEGOS	TOTAL	%
1	358	10,84
2	396	11,99
3	344	10,42
4	391	11,84
5	296	8,96
6	301	9,11
7	344	10,42
8	342	10,36
9	317	9,60
10	212	6,42
TOTAL	3301	330,1
	MEDIA	

Tabla 35.Total por juego de cada zona de los 10 partidos analizados.

En la siguiente gráfica podemos observar la utilización del espacio de juego por cada partido analizado (10 partidos), donde indicamos el comportamiento del equipo Ciego de Ávila frente a todos demás equipos, destacando una flecha que indica la dirección del ataque del equipo observado, y resaltando con círculos con sus respectivas cantidad de acciones que se desarrollaron, permitiendo demostrar que el equipo observado juega más efectivamente en la cancha contraria, como hacíamos referencia pero la mayor cantidad de estas acciones las realizan en la media cancha del sector ofensivo con 1119 acciones (33,89%), y solo juega en la zona de definición de este sector 413 acciones (12,51%), y se

estas zonas juega en la zona 2 (97 acciones). (2,93%) , que es la zona delante de la portería contraria, por lo que pensamos que es una situación más a tener en cuenta en futuros entrenamientos, competencias y analizando como se ha planteado que se juega menos en la zona del sector defensivo es de destacar que delante de la puerta que defiende Ciego de Ávila se juegan 349 acciones (10,57%), aspecto que posibilita a los contrarios crear mayo probabilidad de anotar.

UTILIZACION DEL ESPACIO FISICO DEL TERRENO DE JUEGO

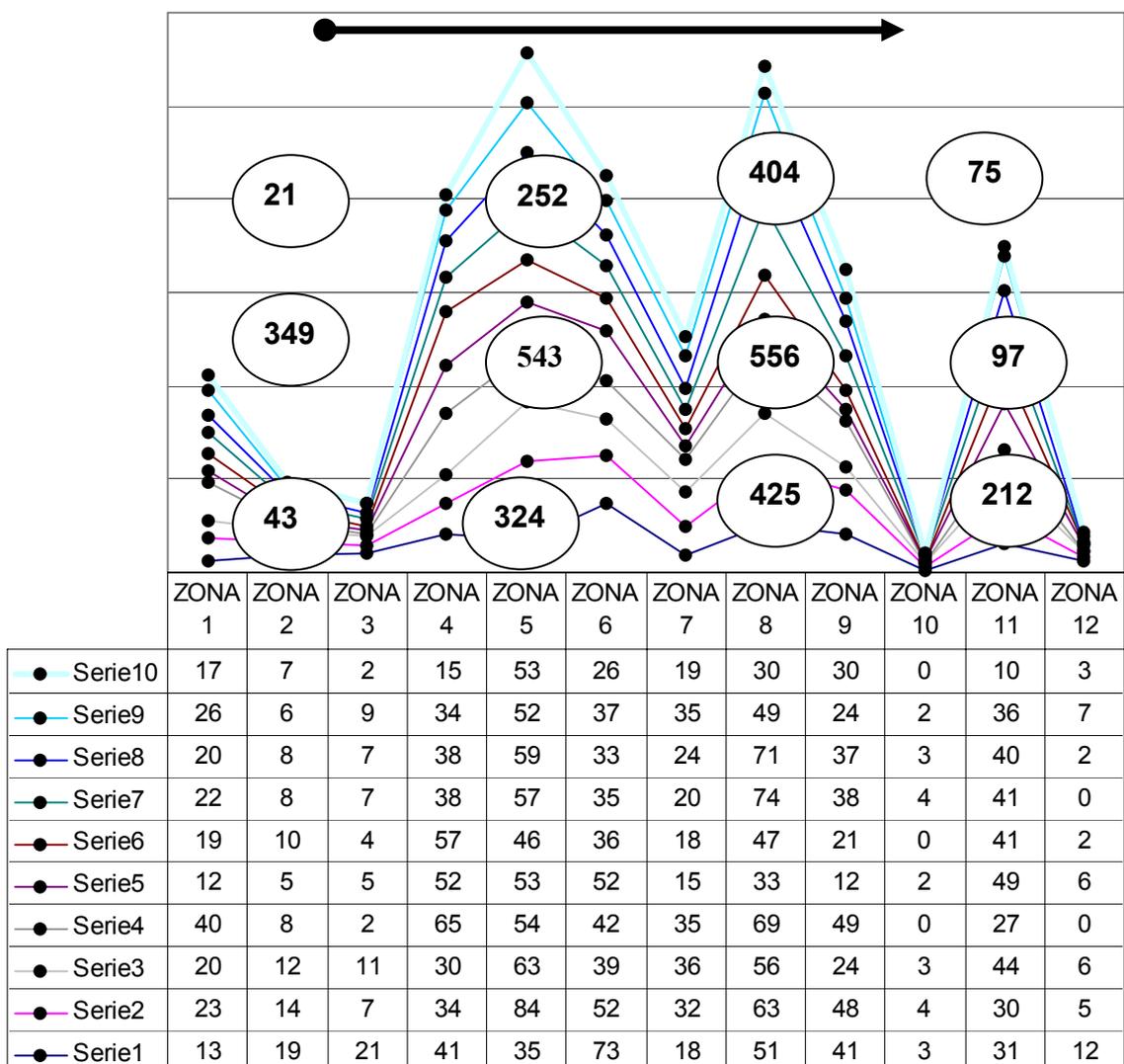


Grafico 10. Análisis de la utilización el espacio de juego por parte del equipo Ciego de Ávila.

En la variable espacio de juego, tenemos la categoría relacionada con las acciones de balones que se ganan y pierden, las cuales hacemos un comentario general de la misma. Se realizan un total de 2444 acciones, de estas se ganan 1223 acciones, (50,04 %), y se pierden 1221 acciones, (49,95%), el juego 3 fue el de mayor relación de ganados y perdidos con 267 acciones, (10,92 %), durante los primeros períodos se ganaron 601 acciones, (24,59%), y se perdieron 603 acciones, (24,67 %) y durante los segundos períodos se ganan 622 acciones, (25,45%), y se pierden 618 acciones, (25,28 %). Su desarrollo se encuentra en los anexos por cada juego, destacando por jugador, zona y tiempo de juego.

CANTIDAD DE SITUACIONES QUE GANAN Y PIERDEN EL BALON POR JUEGO												
EQUIPO/ PERÍODO	Camaguey	Ciudad Habana	Pinar del Río	Holguín	Villa Clara	Cienfuegos	Santiago de Cuba	Granma	Las Tunas	Santi Spiritud	TOTAL	%
PRIMER PERÍODO GANA	68	66	71	56	56	44	58	61	61	60	601	24,59
PRIMER PERÍODO PIERDE	69	68	73	57	55	44	58	60	61	58	603	24,67
SEGUNDO PERÍODO GANA	62	59	62	76	51	61	61	62	61	67	622	25,45
SEGUNDO PERÍODO PIERDE	67	58	61	75	50	59	60	61	61	66	618	25,28
TOTAL	266	251	267	264	212	208	237	244	244	251	2444	
%	10,88	10,27	10,92	10,80	8,67	8,51	9,69	9,98	9,98	10,27		

Tabla 36. Relación de acciones de balones ganados y perdidos.

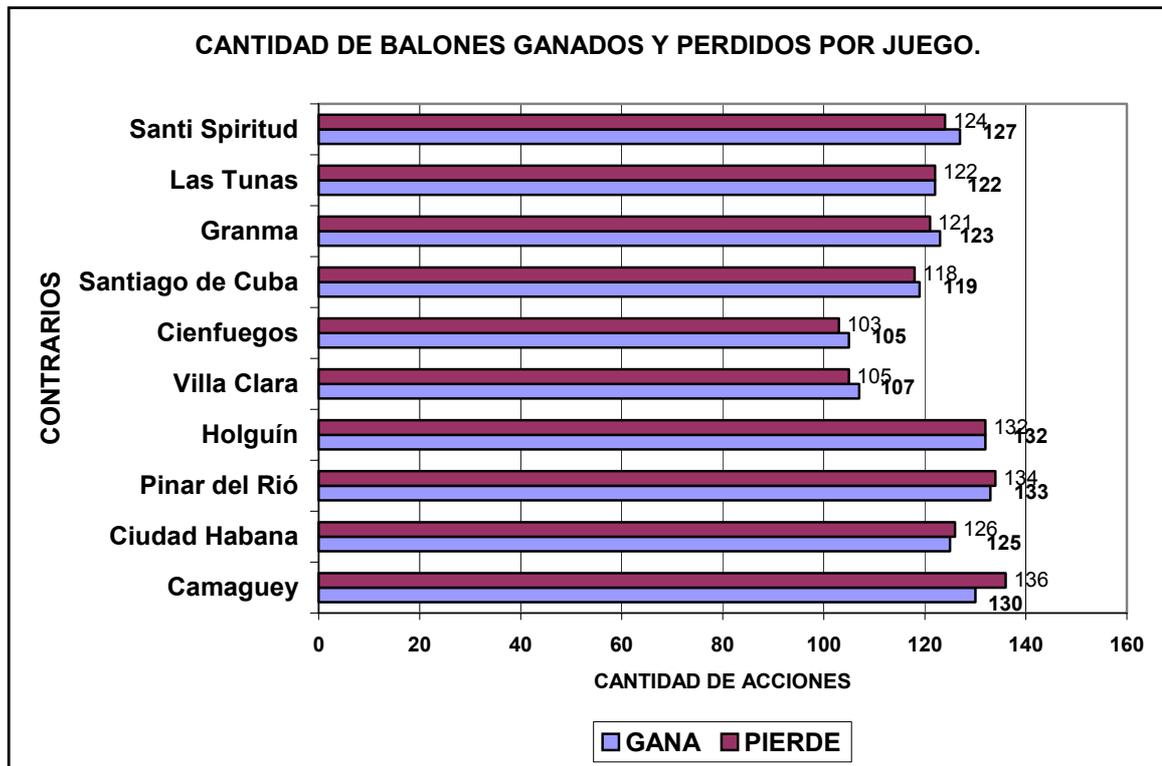


Gráfico 11. Acciones ganadas y perdidas por juego.

En el análisis del total de acciones registradas durante el análisis de la muestra seleccionada en la temporada 2004 del equipo Ciego de Ávila donde se comporto según, tabla 37. Gráfico. 12, que demuestra cuantitativamente estos resultados donde ocurrieron un total de 3301 acciones, donde 2119 fueron evaluadas teniendo en cuenta la variable de estrategia motriz, de acciones positivas para un (64,19%), con una media de 211,9 acciones por juego y 1182 acciones negativas para un (35,80%), una media de 118,2 por juego. Durante esta observación se pudo comprobar que el orden de utilización por elementos es de 1020 pases con el pie, (30,89%), de estas 564 acciones evaluadas de positivas para un (17,08 %), donde se destacan los pases con el interior del pie derecho con 300 acciones y dentro de las negativas como total 456 acciones para un (13,81%), se destacan los pases con el empeine interior pie derecho con 213 acciones negativas, y con una media por partido de manera general del pase de 102 acciones.

Entre otros aspectos ocurrieron 570 recepciones (17,26%) de estas 370 positivas (11,20%), destacándose las recepciones con el interior del pie derecho con 255 acciones, y dentro de las negativas 200 acciones (6,05%), donde resaltan 117 recepciones con el interior del pie derecho, y con una media por partido de manera general del recepción de 57 acciones.

Otro aspecto importante a resaltar son los saques de banda donde el equipo cobra un total de 369 (11,17%), de estos 236 positivos (7,14%), donde la mayor efectividad esta en los que se realizan de manera proporcional al frente con 102 positivos y 30 negativos, y a modo de analizar la proporción adelante con 131 positivos y 103 negativos.

Se pueden observar los demás aspectos reflejados su comportamiento durante la temporada 2004, esta información esperamos que sean muy valiosa ha tener en cuenta para futuras etapas de entrenamiento y competencias.

ACCIÓN	TIPO	CANTIDAD	%	POSITIVAS	%	NEGATIVAS	%	MEDIA
Saque Inicial	+	19	0,57	19	0,57	-	-	1,9
TOTAL		19						
Saque de meta	+	25	3,36	25	0,75	86	2,60	11,1
Saque de meta	-	86						
TOTAL		111						
Saque de banda	A+	131	11,17	236	7,14	133	4,02	36,9
Saque de banda	A-	103						
Saque de banda	AT+	3						
Saque de banda	F+	102						
Saque de banda	F-	30						
TOTAL		369						
Saque de esquina	+	15	0,69	15	0,45	8	0,24	2,3
Saque de esquina	-	8						
TOTAL		23						
Saque libre directo	+	56	3,27	56	1,69	52	1,57	10,8
Saque libre directo	-	52						

TOTAL			108					
Saque libre indirecto	+	36	1,66	36	1,09	19	0,57	5,5
Saque libre indirecto	-	19						
TOTAL			55					
Interceptación del portero con la mano	+	83	16,17	534	16,17	-	-	53,4
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	255						
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	119						
Interceptación del balón con el pie	+	77						
TOTAL			534					
Pase realizado con las manos	+	8	0,57	8	0,24	11	0,33	1,9
Pase realizado con las manos	-	11						
TOTAL			19					
Pase realizado con el pie	PID+	300	30,89	564	17,08	456	13,81	102
Pase realizado con el pie	PID-	105						
Pase realizado con el pie	PII+	54						
Pase realizado con el pie	PII-	17						
Pase realizado con el pie	PEID+	111						
Pase realizado con el pie	PEID-	213						
Pase realizado con el pie	PEII+	43						
Pase realizado con el pie	PEII-	48						
Pase realizado con el pie	PT+	29						
Pase realizado con el pie	PT-	67						
Pase realizado con el pie	PEED+	3						
Pase realizado con el pie	PEEI-	1						

Pase realizado con el pie	OTROS+	24							
Pase realizado con el pie	OTROS-	5							
TOTAL		1020							
Pase realizado con la cabeza	+	44	2,36	44	1,33	34	1,01	7,8	
Pase realizado con la cabeza	-	34							
TOTAL		78							
Recepción	OTROS+	10	17,26	370	11,20	200	6,05	57	
Recepción	OTROS-	14							
Recepción	RP+	27							
Recepción	RP-	11							
Recepción	RID+	255							
Recepción	RID-	117							
Recepción	RII+	67							
Recepción	RII-	40							
Recepción	RMD+	7							
Recepción	RMD-	17							
Recepción	RMI+	4							
Recepción	RMI-	1							
TOTAL		570							
Remate con la cabeza	+	2							
Remate con la cabeza	-	6							
Remate con el pie	+	4							
Remate con el pie	-	5							
TOTAL		17							
Tiro	+	21	2,27	21	0,63	54	1,63	7,5	
Tiro	-	54							
TOTAL		75							
Conducción	+	185	9,17	185	5,60	118	3,57	30,3	
Conducción	-	118							
TOTAL		303							
TOTAL.		3301	100	2119	MEDIA 211,9	64,19	1182	MEDIA 118,2	35,80

Tabla 37. Análisis de las acciones técnico / tácticas realizadas por el Equipo de Ciego de Ávila.

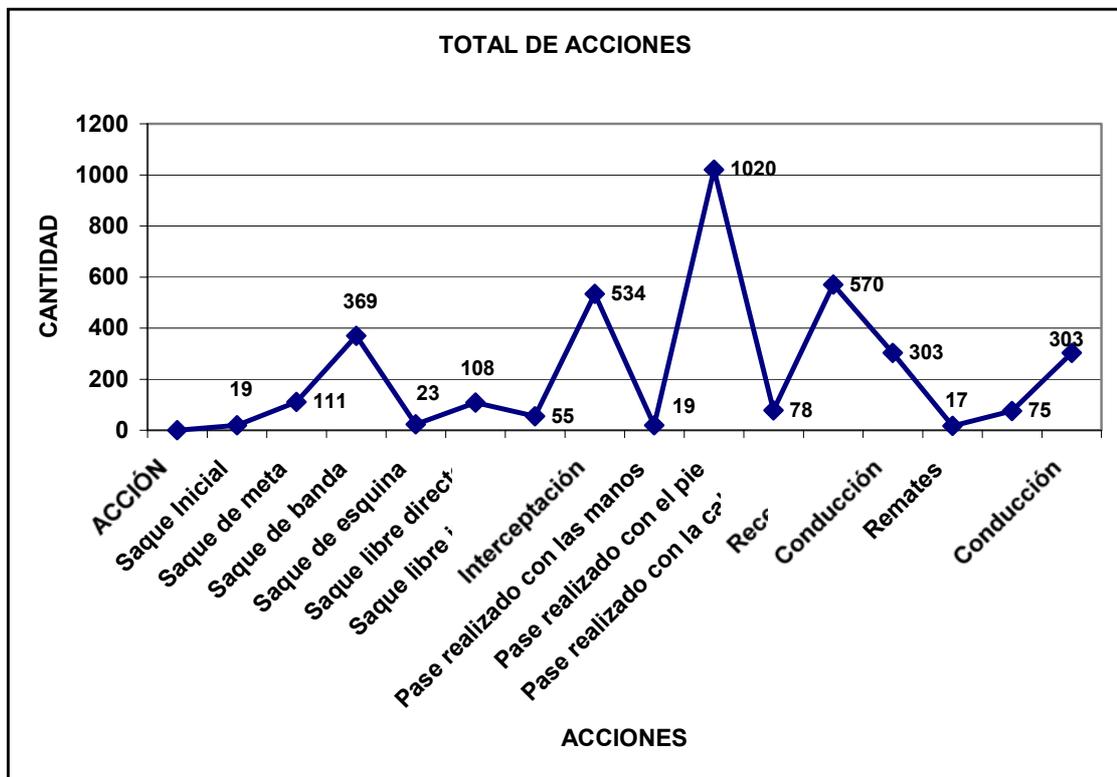


Gráfico. 12. El análisis del total de acciones registradas durante el análisis de la muestra seleccionada en la temporada 2004 del equipo Ciego de Ávila.

En este apartado hacemos un resumen de la cantidad de acciones registrada por cada jugador y su influencia en el comportamiento del equipo durante la temporada 2004 analizada en los 10 partidos disputados contra equipos de iguales edades y forma de organizarse para sus entrenamientos es decir todos los equipos son de las respectivas Escuelas de Iniciación Deportivas Provinciales.

- Como se puede observar el jugador número 10, que juega centro delantero es el de mayor participación durante la etapa con 470 acciones (14,22%),

JUGADORES	CANTIDAD DE ACCIONES	%
1	262	7,92
2	78	2,36
3	34	1,02
4	298	9,04
5	30	0,9
6	117	3,54
7	330	9,98
8	249	7,53
9	313	9,47
10	470	14,22
11	192	5,83
12	235	7,14
13	183	5,56
14	331	10,01
15	92	2,78
16	87	2,63
TOTAL	3301	

Tabla 38.Total de acciones de todos los jugadores del Equipo Ciego de Ávila.

En este gráfico podemos observar la participación de todos los jugadores del equipo en su participación durante los 10 partidos tomados como muestra para nuestra investigación

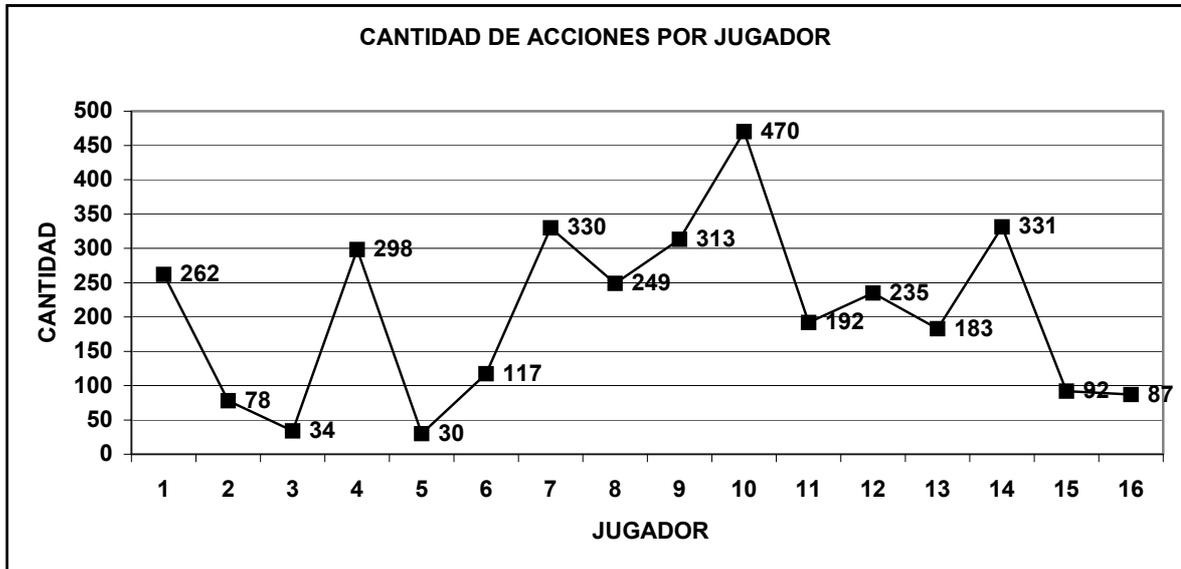


Gráfico 13. Cantidad de acciones registradas por cada jugador

Hacemos una valoración del jugador de mayor participación durante la etapa, participa en 470 acciones(14,22%), de estas 135 acciones de recepción (28,72%), 75 acciones de conducción (15,95%), cobra 41 tiros de jugadas estándar (8,72%), 172 pases para (36,59%) y 21 acciones de tiro a portería (8,72%), es de destacar que solo 5 fueron positivos (1,06%). Tabla 35 Aparecen más detalles de este jugador.

Jugador Número 10. Centro Delantero.
Cantidad Total 470

ACCIÓN	TIPO	CANTIDAD POR ACCIONES	%
Saque Inicial	+	3	0,63
Saque de banda	A-	2	0,42
Saque de esquina	-	2	0,42
TOTAL		7	1,48
Recepción	OTROS-	5	1,06
Recepción	RP+	8	1,70
Recepción	RID+	72	15,10
Recepción	RID-	27	5,74
Recepción	RII+	14	2,97
Recepción	RII-	3	0,63
Recepción	OTROS+	1	0,21
Recepción	RMD+	1	0,21
Recepción	RMD-	4	0,85
TOTAL		135	28,72
Tiro	+	5	1,06
Tiro	-	16	3,40
TOTAL		21	8,72
Conducción	+	37	7,87
Conducción	-	38	8,08
TOTAL		75	15,95
Saque de esquina	+	2	0,42
Saque libre indirecto	-	11	2,34
Saque libre directo	+	11	2,34
Saque libre indirecto	+	2	0,42
Saque libre directo	-	15	3,19
TOTAL		41	8,72
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	4	0,85
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	5	1,06
Interceptación del balón con el pie	+	6	1,27
TOTAL		15	3,19
Pase realizado con el pie	PID+	68	14,46
Pase realizado con el pie	PID-	13	2,76
Pase realizado con el pie	PII+	6	1,27
Pase realizado con el pie	PEED+	1	0,21
Pase realizado con el pie	OTROS+	7	1,48
Pase realizado con el pie	PT+	11	2,34
Pase realizado con el pie	PEII-	8	1,70
Pase realizado con el pie	PEII+	7	1,48

Pase realizado con el pie	PEID-	27	5,74
Pase realizado con el pie	PEID+	11	2,34
Pase realizado con el pie	OTROS-	3	0,63
Pase realizado con la cabeza	+	8	1,70
Pase realizado con la cabeza	-	2	0,42
TOTAL		172	36,59
Remate con el pie	+	1	0,21
Remate con la cabeza	-	2	0,42
Remate con el pie	-	1	0,21
TOTAL		4	0,85

Tabla. 39. Resumen de todas las acciones realizadas por el jugador 10.

Como se ha podido observar durante este capítulo se han descritos y analizadas las diferentes categorías seleccionadas para nuestro estudio que nos permiten llegar a las conclusiones que aparecen en el próximo capítulo.

Hasta aquí podemos plantear que hemos hecho una caracterización de la estructura del juego desde la praxiología motriz con una perspectiva de aproximación sistémica donde han predominado los factores metodológicos en cada capítulo, esto nos ha permitido tener una visión más clara, rigurosa y contrastada del fútbol , en los escolares de la categoría 15-16 años del equipo Ciego de Ávila durante el análisis de la muestra seleccionada, durante la temporada 2004, permitiéndome llegar a las conclusiones que aparecen en el próximo capítulo.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS.

4. 1. CONCLUSIONES

Del trabajo realizado y tomando como referencia el marco teórico la praxiología motriz en la que nos hemos situado unido a los resultados obtenidos con la investigación algunas consideraciones generales y específicas o conclusiones en tres ámbitos diferentes:

1. Análisis Praxiológico.
2. Análisis de la Metodología observacional descriptiva, para el análisis del juego de fútbol. Desde una perspectiva praxiológica.
3. El análisis del desarrollo de la acción de juego y con respecto al jugador con balón en las edades de 15/16 años, en relación a las variables y categorías investigadas.

4. 1. 1. Análisis Praxiológico.

- Los parámetros configuradores de la lógica interna de la estructura del fútbol son: Reglamento, Comunicación, Espacio, Tiempo, técnica y Estrategia.
- El Fútbol pertenece a los deportes clasificados en deportes de Cooperación / Oposición.
- Los Roles que pueden asumir los jugadores de Fútbol durante un partido son: **Jugador con balón**, sus Subroles más representativos fueron: Conducir el balón, pasar en balón, Tirar para marcar o puntear, perder el balón. Dentro el **Rol jugador sin balón del equipo que tiene el balón**, sus Subroles más representativo investigado fue recibir el balón y del **Rol jugador sin balón del equipo que no posee el balón**, el Subroles estudiados fue interceptar el balón.

4.1. 2. Análisis de la Metodología observacional descriptiva, para el análisis del juego de fútbol. Desde una perspectiva praxiológica.

La metodología observacional sistemática, aplicada durante nuestra investigación nos permitió realizar un análisis praxiológico de la acción de juego de fútbol en relación al jugador con balón, donde este deporte clasificado como de cooperación / oposición, influyen muy significativamente múltiples situaciones motrices a tener en cuenta en el estudio de su estructura. Permitiendo conocer como influye el reglamento en el desempeño del juego, cuales son las causas que pueden detener el juego y en que magnitud se manifiestan, el tiempo en sus diferentes magnitudes, como el tiempo que realmente duran los partidos, como se trabajó en cada zona del terreno, como se comportaron los parámetros de la técnica atendiendo a las diferentes formas de clasificar la misma y sus resultados estratégicos, como es el trabajo en los espacios, en cada zona, como funcionan las redes de comunicación, como es el comportamiento desde un ángulo estratégico en la lucha por desarrollar con mayor efectividad, racionalidad e eficiencia las acciones de juego.

4.1.3. El análisis del desarrollo de la acción de juego y con respecto al jugador con balón en las edades de 15/16 años, en relación a las variables y categorías investigadas.

4.1.3.1. Realizando un análisis del resultado de las observaciones relacionadas con la variable reglamento de juego a través de la categoría causas de las interrupciones y sus incidencias durante el juego nos permitió llegar a los resultados siguientes:

- Ocurrieron un total de 1393 acciones de intercepción relacionadas con el reglamento.
- La causa de las interrupciones que más influyó fue el saque de banda con el (55,77%),
- La causa de las interrupciones que menos influyó fue el penalti con el (0,28%).

4.1.3.2. En cuanto la variable espacio destacamos que las zonas delimitadas para esta investigación se comportaron de la siguiente manera:

- Se realizaron un total de 3301 acciones en su respectivas zonas. con una media de 330,1 acciones por zonas.
- Se realizaron en el sector ofensivo 1769 acciones (53,58%). La zona 5 resalta por la cantidad de acciones (16,89%).
- Se realizaron el sector defensivo 1532 acciones (46,41%). La zona 8 fue la de más acciones se realizaron con (16,44%).

4.1.3.3. En el análisis de la variable tiempo y sus respectivas categorías, el tiempo de juego se comporto de un total previsto por el reglamento para estas competencias y edades de 80min (Según Federación Cubana de Fútbol).

- Se juego como tiempo real de juego 36,36min. (45,46 %).
- Se juego como tiempo real de juego durante el primer período 18,1min. (22,63%).
- Se juego como tiempo real de juego durante el segundo período 18,26min. (22,82%)
- Se dejo de jugar por diferentes causas 43.6 min. (54,55%).

4.1.3.4. En el análisis de la variable comunicación podemos observar el comportamiento de la red de comunicación práxica directa del equipo del equipo Ciego de Ávila con respecto a cada juego durante la temporada analizada:

- Se realizaron 1307 acciones de comunicación.
- Se manifestó como media por partido de 130,7. (9,94%) acciones de comunicación práxica motriz directa.
- El juego número 4 jugado contra el equipo de Holguín fue donde mayor número de acciones de comunicación se desarrollaron . (12,16%).

- El juego número 3 contra Pinar del Río fue donde menos acciones de comunicación se registraron. (8,18%).
- El jugador número 14 que juega la posición de medio central como mejor emisor dentro de la red de comunicación. (12,08%).
- El jugador con el número 10 jugador delantero como el mejor receptor. (21,57%).

4.1.3.5. En el análisis de la variable técnica – estrategia.

- Ocurrieron un total de 3301 acciones.
- Evaluadas como acciones positivas.(64,19%).
- La media de acciones positivas por juego de 211, 9 acciones.
- Evaluadas como acciones negativas.(35,80%).
- La media de acciones negativas por juego de 118,2 acciones.

4.2. RECOMENDACIONES.

Atendiendo a las conclusiones que nos ha permitido en la teoría y la práctica conocer como es la estructura y la dinámica de la lógica interna en los jóvenes futbolistas avileños, recomendamos:

4.2.1. GENERALES.

1. Utilizar esta metodología observacional descriptiva como forma de conocer los aspectos relacionados con los parámetros configuradores de la lógica interna de los deportes, en especial en el deporte Fútbol.
2. Utilizar la dinámica de juego, reflejada durante la investigación, para los diseños de futuros entrenamientos de los jóvenes jugadores.
3. A todas las organizaciones e instituciones del deporte que aplique estos tipos de estudio a los diferentes niveles, con el objetivo de conocer como se manifiestan nuestros jugadores en el contexto nacional por las diferentes categorías y edades.

4.2.2. ESPECIFICAS.

Desde el análisis praxiológico de la estructura y dinámica del juego y los resultados cuantitativos obtenidos en el estudio de campo nos atrevemos hacer las siguientes recomendaciones para un mejor entrenamiento.

1. Entrenar según estructura y dinámica de juego demostrada para estas edades.
2. Entrenar más en función de mejorar el tiempo real de juego, en la preparación saber cuanto realmente esta durando del tiempo de juego del total.
3. Entrenar acciones preferentemente en las zonas ofensivas, haciendo hincapié en como llegar a jugar en zonas de definición o más cerca de la portería contraria.(zonas de la 1 a la 6).

4. Diseñar y entrenar ejercicios adaptados a las condiciones de juego donde se trabaje en las zonas 5 y 2 dentro del sector ofensivo, para mejorar la relación de balones ganados y perdidos, por su gran relación con la posible victoria.
5. Entrenar teniendo en cuenta las acciones por su orden de utilidades durante el juego como son los pases, recepciones, interceptaciones y conducción. Por ser son muy utilizadas e importante para dominar el juego.
6. Entrenar las jugadas estándar por su gran importancia para la victoria y sobre todo el saque de banda, por ser esta acción la única que se le permite a los jugadores de campo con las manos por su gran frecuencia y uso.
7. Entrenar a los porteros como iniciadores de múltiples acciones y se pierden por malas acciones técnicas / tácticas en su ejecución.
8. Utilizar la red de comunicación realizada al equipo con vista a logran relación entre líneas más objetivas y definidas.
9. Entrenar según acciones más utilizadas por posiciones. Queda demostrado que están localizadas prioritariamente las acciones por zonas, posición y responsabilidades en el juego.

ENTRENAR CADA DIA MAS REAL A COMO SE JUEGA.

4.3. PERSPECTIVAS FUTURAS.

Desde nuestra opinión entendemos que se deben derivar nuevas investigaciones relacionadas con:

1. Investigar como desarrollar el diseño, la planificación para el entrenamiento de los jóvenes futbolistas basado en los parámetros de la lógica interna e identificadora de este deporte.
2. Investigar como influye en el desarrollo del entrenamiento el conocimiento de la estructura del juego y su dinámica según datos obtenidos.

BIBLIOGRAFÍA.

A

1. ALI, A. (1988). A statistical analysis of tactical movement patterns in soccer. *Science and Football*. 302-308. Libros de actas del First World Congress of Science and Football. Liverpool, 1987. T. Reilly, A. Lees, K. Davis y W. J. Murphy (Eds.). E. y F.N. Spon. London-New York.
2. ALI, A. y FARRALLY, M. (1990). An analysis of patterns of play in soccer. Science y Football. 3, 37-44.
3. ALI, A. y FARRALLY, M. (1990). An analysis of patterns of play in soccer. Science and Football II. E y FN Spon. London. 3, 37-44.
4. ALI, A. y FARRALLY, M. (1990). Recording soccer player's heart rates during matches. Science y Football. 3, 37-44.
5. ÁLVAREZ, G. (1994). El gol. Liga Española de Primera división. El entrenador español. 63, 46-50.
6. ÁLVARO, J.; DORADO, A.; GONZÁLEZ BADILLO, J.J.; GONZÁLEZ, J. L.; NAVARRO, F.; MOLINA, J.J.; PORTOLÉS, J. Y SÁNCHEZ, F. (1996). Propuesta de análisis de los deportes de equipo a través de un sistema informatizado. Master en Alto Rendimiento Deportivo. Jornadas de Actualización. Comité Olímpico Español-Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.
7. ÁLVARO, J.; DORADO, A.; GONZÁLEZ BADILLO, J.J.; GONZÁLEZ, J.L.; NAVARRO, F.; MOLINA, J.J.; PORTOLÉS, J. y SÁNCHEZ, F. (1996). Modelo de análisis de los deportes colectivos basado en el rendimiento en competición. INFOCOES. 1, 0, 21-40.
8. ANGUERA, M^a. T. (1983). Manual práctico de observación. Trillas. México.
9. ANGUERA, M^a.T. (1989). Metodología de observación en las ciencias humanas. Cátedra. Madrid.

B

10. BALLESTEROS, R.; CARROBLES, J.A. (1987). Evaluación conductual. Pirámide. Madrid.
11. BALLESTEROS, R.F. y CARROBLES, J.A. (1983). Evaluación conductual. Pirámide

- (2ª edición). Madrid.
12. BANGSBO, J. (1993). The physiology of soccer with special reference to intense intermittent exercise. August Krogh Institute. University of Copenhagen. Denmark.
 13. BATE, R. (1988). Football chance: tactics and strategy, in Science and Football. (eds. T. Reilly, A. Lees, K. Davids and Murphy), E. y F.N. Spon, Londo, pp. 293-301.
 14. BAUER, G. y UBERLE, H. (1988). Fútbol: factores de rendimiento y dirección de jugadores de equipo. Martínez Roca. Barcelona.
 15. BAYER, C. (1992). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.
 16. BAYER, C. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Hispano Europea. Barcelona.
 17. BELLACK, A.; KLIEBARD, H.; HYMAN, R. y SMITH, F. (1966). The language of the classroom. Teachers College. Columbia University Press. New York.
 18. BISHOVETS, A, A.; DADJIEV, G. y GODIK, M. (1993). Computer analysis of teh effectiveness of collective technical and tactical moves footballers in the matches of 1988 Olympics and 1990 World Cup. Science and Football. 302-308. Libros de actas del First World Congress of Science and Football. Liverpool, 1987. T. Reilly, A. Lees, K. Davis y W. J. Murphy (Eds.). E. y F.N. Spon. London-New York.
 19. BOUET, M. (1968). Signification du sport. Edita P.U.F. París.
 20. BUNKER, D.J y THORPE, R.D. (1983). A model for the teaching of games in secondary schools. Bulletin of Physical Education. 19, 1, 5-9.

C

21. CAGIGAL, J.M. (1967). Cultura intelectual y cultura física. Kapelusz. Buenos Aires.
22. CALDAS, A. (1994). Breve estudio sobre elementos técnico-tácticos del fútbol actual. El entrenador español español de fútbol. 62, 52-58.

23. CARON, J. y PELCHAT, C. (1975). Apprentissage des sports collectifs. Hockey-Basket. Les Presses de l'Université du Québec.
24. CASTELO, J. (1986). Análise do Conteúdo do jogo de futebol. Identificação e caracterização das grandes tendências evolutivas do futebol actual. Motricidade Humana, 13, 103-112. FMH-UTL. Lisboa.
25. CASTELO, J. (1986). Análisis do conteúdo do jogo. Identificação e caracterização das grandes tendências do futebol actual. ISEF. Lisboa.
26. CASTELO, J. (1992). Análise do conteúdo do jogo de futebol. Identificação e caracterização das grandes tendências evolutivas do jogo das equipas de rendimento superior (Tomos I e II). Tese de Doutoramento. FMH-UTL. Lisboa.
27. CASTELO, J. (1993). Os principios do jog de futebol. Ludens. 13, 1, 47-60. FMH-UTL. Lisboa.
28. CASTELO, J. (1994). Futebol. Modelo técnico-táctico do jogo. F.M.H. Lisboa.
29. CASTELO, J. (1996). Futebol. A organização do jogo. Edição do autor. Lisboa.
30. CASTELO, J.F. (1998). Fútbol. Estructura y dinámica del juego. INDE. Barcelona.
31. CASTELLANO, J. y ZUBILLAGA, A. (1995). Análisis de los goles del Mundial de USA'94 (tercera parte). El entrenador español. 66, 12-21.
32. CASTELLANO, J. y ZUBILLAGA, A. (1995). Análisis de los goles del Mundial USA'94 (Segunda parte). El entrenador español. 65, 46-58.
33. CASTELLANO, J. y ZUBILLAGA, A. (1995). Análisis de los goles Mundial de USA'94 (primera parte). El entrenador español. 65, 46-58.
34. CSNÁDI, A. (1987). El fútbol. Planeta. Barcelona.
35. CSANADI A, (1976) Fútbol. Tomo I. Ediciones Deportivas. Editorial Orbe. La Habana, 1976.
36. CSANADI, A (1976). Fútbol. Tomo II. Ediciones Deportivas. Editorial Orbe. La Habana.
37. CSANADI ARPAD.(1976) Fútbol. Tomo III. Ediciones Deportivas. Editorial Orbe. La Habana.
38. CLAUDINO, R.J. (1993). Observação em desporto-elaboração de um sistema de observação e sua aplicação pedagógica a jogos desportivos. Monografia apresentada para obtenção do grau de mestre em deporte. UTL-FMH.

39. COUBERTÍN, P. (1960). Los valores éticos del deporte. Cituis, Altuis, Fortius. Vol. II.

40. CUNHA, A, (1987). Os. Principios específicos do futebol. ISEF. Lisboa

D

41. DIEM,L.(1978). Deporte desde la infancia. Ed. Miñon. Valladolid.

42. DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Diccionario. vigésima primera edición (1992). Tomos I y II. Editorial Espasa Calpe.

43. DURAND, G. (1969). Adolescent et les sport. Ed. P.UF. París.

44. DUFOUR, J. (1970). Football, la reflexion tactique. E.P.S. 105, 77-82.

45. DUFOUR, J. (1974). Football moderne. Bornemann. Paris.

46. DUFOUR, W. (1982a). Los métodos de objetivación del comportamiento motor en la recogida de datos en fútbol. Comunicación presentada en el I Congreso Mundial de Ciencias Biológicas aplicadas al Fútbol. Barcelona.

47. DUFOUR, W. (1982b). Cursus techiek van voetbal. HILOK. Vrije Universiteit Brussel.

48. DUFOUR, W. (1983). Los métodos de observación del comportamiento motor en la recogida de datos en fútbol. Apuntes: Educación Física y Deportes. 20, 7-12.

49. DUFOUR, W. (1989). Les techniques d'observation du comportement moteur. E.P.S. 217, 68-73.

50. DUFOUR, W. (1990). Las técnicas de observación del comportamiento motor. Fútbol: la observación tratada por ordenador. Revista de Entrenamiento Deportivo. IV, 4, 16-24.

51. DUFOUR, W. (1991). Observation techniques of motor behaviour. Scouting of soccer and cumputerization. Comunicación presentada en el Second World Congress of Science and Football. Eindhoven.

52. DUFOUR, W. (1993). Computer-assited scouting in soccer. Science and Football II. 160-166. Libros de actas del Second World Congress of Scinece and Football. Eindhoven, Netherlands, 1991. R. Reilly; J. Clarys y A. Sibbe (Eds.). E. y F.N. Spon. London.

53. DUFOUR, W. (1994). Definition des elements techniques du football (CASMAS). Vrije Universiteit Brussel (sin publicar).
54. DUFOUR, W. y VERLINDEN, M. (1993). Project CASMAS – Computer Assisted Scouting Match Analysis System. Vrije Univesiteit Brussel (sin publicar).
55. DUGOUR, W. y VERLINDEN, M. (1994). Match analysis in Soccer: World championship USA/94. Conferencia presentado en el Third World Congress of Notational Analysis. Cardiff.
56. DUGRAND, M. (1989). Football, de la transparence à la complexité. P.U.F. París.

E

57. E.N.E.F. (1995). Técnica individual y colectiva. Real Federación Española de Fútbol. Escuela Nacional de Entrenadores. Madrid.
58. ECHEVARRÍA, J.M. (1993). Deportes basados en movimientos combinados: Análisis, evaluación funcional. Master en Alto Rendimiento Deportivo. Comité Olímpico Español-Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.

F

59. F.I.F.A. (2004). Reglamento de Fútbol.
60. FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL. www.rfef.com.
61. FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE FÚTBOL. www.fifa.com.
62. FERRANDEZ, J. (1996). Fútbol. Entrenamiento físico basado en la táctica y la estrategia. Los sistemas de juego y su evolucion. Gymnos. Madrid.
63. FERREIRA, J. y QUEIROZ, C. (1982). Da formação à alta competição. Futebol em revista. 10, 35-43.
64. FERREIRA, J. y QUEIROZ, C. (1982). Da formação à alta competição. Futebol em revista. 11, 25-30.
65. FORTEZA DE LA ROSA, A. (1988) Base Metodológica del entrenamiento deportivo. Ciudad de la Habana: Ed científico - Técnica,
66. FORTEZA DE LA ROSA, A. teoría y metodología del entrenamiento. ISCF. La Habana

67. FRATTAROLA, C. (1991). Situación actual del espectáculo en el fútbol (parte II). El entrenador español. 50, 25-34.
68. FRATTAROLA, C. (1991). Situación actual del espectáculo en el fútbol (parte III). El entrenador español. 51, 27-39.

G

69. GARCÍA, J.M.; NAVARRO, M. y RUIZ, J.A. (1996). Bases teóricas del entrenamiento deportivo. Principios y aplicaciones. Gymnos. Madrid.
70. GARGANTA, J. (1985). Reflexão contritudo para a abordagem do futebol na escola. Rev. Horizonte. II, 9, 97-101.
71. GARGANTA, J. (1991). Pressupostos para uma prática transfeível nos jogos desportivos colectivos estruturalmente smelhantes. Relatório apresentado ás Provas de Aptidão Pedagógica. FCDEF-UP.
72. GARGANTA, J. (1994). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. O ensino dos jogos desportivos. 11-25. A Graça y j. Oliveira (Eds.). Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. FCDEF-UP.
73. GARGANTA, J. (1995). Modelação da dimensão do jog de futebol. Comunicación presentada en el IV Congresso de Educação Física e Ciências do Desporto. Universidade de Coimbra.
74. GARGANTA, J. (1996). A análise do jogo em futebol percurso evolutivo e tendências. Conferencia presentada en las II Jornada do Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. FCDEF-UP. Porto, 12-13 de Dezembro.
75. GARGANTA, J. (1996). Modelação da dimensão táctica do jogo de futebol. Estratégia e táctica nos jogos desportivos colectivos. 63-82. J. Oliveira y F. Tavares (Eds.). CEJD. FCDEF-UP..
76. GARGANTA, J. (1997). Modelação táctica do jogo de Futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Tesis Doctoral. Univesidade do Porto. Faculdade de Ciencias do Deporto e de Educação Física.
77. GARGANTA, J. y OLIVEIRA, J. (1985). Estratégias e táctica nos jogos desportivos colectivos. Comunicación presentada en el IV Congreso de Educação Física e Ciências do Desporto. Universidade de Coimbra.

78. GARGANTA, J. y OLIVEIRA, J. (1996). Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos. Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos. 7-23, J. Oliveira y F. Tavares (Eds.). CEJD. FCDEF-UP.
79. GARGANTA, J. y SOARES, J. (1996). Uma abordagem sistémica da metodologai dos desportos colectivos. Comunicación presentada en el 20 encontro de professores de Educação Física. A.P.E.F. Lamego.
80. GARGANTA, J.; MAIA, J. y BASTO, F. (1997). Analysis of goal-scoring patterns of european top level soccer teams. Book of Abstracts. Thirds World Congress of Science and Football. Cardiff.
81. GARGANTA, J.M. (1997b). Modelação tática do jogo de Futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Tesis Doctoral. Univesidade do Porto. Faculdade de Ciencas do Deporto e de Educação Física.
82. GAYOSO (1980). Los tiros en fútbol. Augusto Pila Teleña. Madrid.
83. GAYOSO (1982). Enseñanza del fútbol. Gymnos. Madrid.
84. GAYOSO, F. (1978). Especial Argentina. Deporte 2000. 108-109, 134, 140.
85. GAYOSO, F. (1980). Breve estudio comparativo de la cantidad de los ensayos de los tiros ejecutados en la Eurocopa'80 con respecto al Mundial'78. El entrenador español. 5, 63-70.
86. GAYOSO, F. (1981). Algunos ejemplos de saques que con mayor frecuencia se producen en un partido. Deporte 2000. 122, 53-57.
87. GAYOSO, F. (1981). Algunos ejemplos de saques que con mayor frecuencia se producen en un partido. Deporte 2000. 122, 53-57.
88. GAYOSO, F. (1981). El antijuego en el fútbol... El entrenador español. 8, 32-37.
89. GAYOSO, F. (1982). Los goles de la Liga Española de Primera División 80-81. Resumen de su distribución por tiempos, zonas, distancias, jugadas, ejecutantes. El entrenador español. 9, 38-47.
90. GAYOSO, F. (1983). El delantero centro y los ensayos de los tiros. El entrenador español. 13, 23-31.
91. GAYOSO, F. (1984). La eficacia en las acciones ofensivas de los tiros, los saques de esquina y los saques libres (golpes francos) directos e indirectos. El entrenador español. 19, 12-18.

92. GILI, G. y VICENTE, E. (1997). Estudio del tiro desde fuera del área y de las posibilidades que ofrece. El entrenador español. 74, 4-10.
93. GODIK, M.A. y POPOV, A.V. (1993). La preparación del futbolista. Paidotribo. Barcelona.
94. GÓMEZ, J.C. (1992). Análisis de las interrupciones del juego en los partidos de fútbol. El entrenador español. 52, 40-42.
95. GÓMEZ, J.C. (1993). Dinámica de los partidos de fútbol. El entrenador español. 56, 52-58.
96. GRÉAHAIGNE, J.F. (1989). Football de Mouvement. Vers une approche systémique du jeu. Thèse de doctoral en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives. Université de Bourgogne. RFR-STAPS.
97. GRÉAHAIGNE, J.F. (1989). Valoración del fútbol en juego reducido, y en partido 11 contra 11. Revista de Educación Física. 27, 15-18.
98. GRÉAHAIGNE, J.F. (1992). A weighted model to analysis the conditions of scoring in soccer. First World Congress of Notational Analysis of Sport (Abstracts). 9. Liverpool. Noviembre, 22-25.
99. GRÉAHAIGNE, J.F. (1992). L'Organisation du jeu en football. Editions Actio. Joinville-le-Pont.
100. GRÉAHAIGNE, J.F. (1992). Les représentations du jeu en sport collectif et leurs conséquences sur l'apprentissage. Dossier E.P.S. Didactique des sports collectifs à l'école, 17, 51-54. Groupe sports collectifs de l'Académie de Dijon. Ed. E.P.S. París.
101. GRÉAHAIGNE, J.F. (1992). Modélisation du système attaque/défense en football. Quelques contenus pour L'E.P.S. de Deamain. 141-152. Actes de Conférence européenne. París.
102. GROSSER, M. y NEUMAIER, A. (1986). Técnicas de entrenamiento. Martínez Roca. Barcelona.
103. GRUPO PRAXIOLÓGICO DE LLEIDA (1993). Estudio praxeológico de las prácticas deportivas, expresivas, lúdicas/recreativas y aprehensivas, Apunts: Educación Física y Deportes. 32, 27-36.

104. GRUPO PRAXIOLÓGICO DE LLEIDA (1993). Hacia la construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportivas existentes. Apunts: Educación Física y Deportes. 32, 19-26.
105. GUILLODO, Y. (1990). Le footballeur gaucher. Lateralité podale chez le footballeur professionnel. Cinesiologie. XXIX, 347-350.

H

106. HARRE. DIETRICH. Teoría del entrenamiento deportivo. Editorial científico - técnica. C. Habana. Cuba. 1989.
107. HEGEDUS, J. (1980). Teoría general y especial del entrenamiento deportivo. Stadium. Buenos Aires.
108. HEINS, R.W. y ZANDER, A.F. (1959). L'observation du comportement de groupe. In les methodes de recherche dans les sciences sociales. 437-477. L. Festinger y D. Katz (Eds.). PUF. París.
109. HELSEN, W. y PAUWELS, J.M. (1988). The use of a simulator in evaluation and training of tactical skill in soccer. Science and football. 493-497. Libros de actas del First World Congress of Science and Football. Liverpool, 1987. T. Reilly; A. Lees; K. Davis y W.J. Murhpy (Eds.). E. y f.N. Spon. London. New York.
110. HERÁNDEZ MORENO, J. (1987). Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto. Universidad de Barcelona. Barcelona.
111. HERNÁNDEZ MORENO, J. et al. (1992). Una metodología de la observación de la acción de juego en fútbol: cuantificación del tiempo de pausa y de participación de las acciones técnicas. Ciencia y Técnica del Fútbol. Gymnos. Madrid.
112. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1983). La estructura funcional de los deportes de equipo. Apunts: Educación Física y Deportes. 7-8.
113. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1984). Factores que determinan la estructura funcional de los deportes de equipo. Apunts: Educación Física y Deportes. XXI, 81, 37-45
114. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1988). Baloncesto. Iniciación y entrenamiento. Paidotribo. Barcelona.

115. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1988). Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en deportes de equipo. Revista Entrenamiento Deportivo. II, 5-6.
116. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1989). Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en los deportes de equipo (primera parte). Stadium. 133, 13-18.
117. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1989). Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en los deportes de equipo (conclusión). Stadium. 134, 17-21.
118. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1993). La praxeología motriz, ¿ciencia de la acción motriz? estado de la cuestión. Apunts: Educación Física y Deportes. 32, 5-9.
119. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo. INDE. Barcelona.
120. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Hacia una praxeología del deporte. Revista Entrenamiento Deportivo. VIII, 2, 5-10.
121. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1995). Análisis praxiológico de las estructuras de los deportes. Revista Entrenamiento Deportivo. IX, 2, 27-33.
122. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1998a). Cuantificación del espacio recorrido y el tiempo invertido para recorrerlo (ritmo) por el jugador de fútbol durante un encuentro: los casos de Ronald Koeman y Vlado Gudelj. El entrenador español. 76, 40-56.
123. HERNÁNDEZ MORENO, J. (1998b). El tempus como parámetro de la lógica interna del fútbol. Revista Entrenamiento Deportivo. VII, 2, 31-35.
124. HERNÁNDEZ MORENO, J. (dir.) (2000), "El concepto de deporte y su clasificación", en La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo, Barcelona, INDE (El deporte en edad escolar), pp. 34-43.
125. HUGHES, M.D.; ROBERTSON, K. y NICHOLSON, A. (1988). An analysis of 1984 World Cup of association football. Science and Football (eds. T. Reilly, A. Lees, K. Davids and Murphy), E. y F.N. Spon, London, pp. 363-7.

I.

126. IBÁÑEZ, A. (1997). El juego de cabeza. El entrenador español. 73, 49-58.

127. IBÁÑEZ, J. (1996). Aplicación de un método para el entrenamiento de una acción de uno contra uno: la finta en balonmano. Apunts: Educación Física y Deportes. 46, 72-80.

J.

128. JIMÉNEZ, M.A. y GARCÍA, A. (1995). Sistemas, tácticas y números del Mundial USA'94. El entrenador español. 64, 36-45.

129. JIMÉNEZ, M.A. y GARCÍA, A. (1995). Sistemas, tácticas y números del Mundial USA'94. El entrenador español. 65, 25-33.

130. JINSHAN, X.; XIAKOE, C.; YAMANAKA, K. y MATSUMOTO, M. (1993). Analysis of the goals in the 14th World Cup. Science and Football II. 203-205. Libros de actas del Second World Congress of Science and Football. Eindhoven. Netherlands, 1991. T. Reilly, J. Clarys y A. Stibbe (Eds.). E. y F.n. Spon. London.

K

131. KACANI, L. (1981). A carga física nos treinos e nos jogos. Futebol. 5, 37-40.

132. KIRKOV, D. (1979). Basquetboll. Stadium. Buenos Aires.

133. KONZAG, I. (1984). La formación técnico-táctica en los juegos deportivos. Stadium. 105, 36-40.

134. KONZAG, I. (1984). La formación técnico-táctica en los juegos deportivos. Stadium. 106, 4-12.

135. KONZAG, I. (1990). Attività cognitiva e formazione del giocatore. Rivista di Cultura Sportiva. IX, 20, 14-20.

136. KONZAG, I. (1991). La formazione tecnico-tattica nei giochi sportivi. Rivista di Cultura Sportiva. Número monográfico, 22, 27-34.

137. KONZAG, I. ; DÖBLER, J. y HERZONG, H.D.(1995). Fútbol. Entrenarse jugando. Un sistema completo de ejercicios. Paidotribo. Barcelona.

138. KUNZE, A. (1981). Fussball. Sport Verlag. Berlín.

L

139. LACUESTA, F. (1997). Tratado de fútbol. Técnica, acciones del juego, estrategia y táctica. Gymnos. Madrid.
140. LAGARDERA, F. (1993). Contribución de los estudios praxeológicos a una teoría general de las actividades físico-deportivo-recreativas. Apunts: Educación Física y Deportes. 32, 10-18.
141. LAGARDERA, F. (1995). La praxeología como nueva disciplina aplicada al estudio del deporte. Stadium. 55, 21-30.
142. LARSEN, O. ; ZOGLOWEK, H. y RAFOSS, K. (1996). An analysis of team performance among women soccer team. The olympics in Atlanta, 1996. Comunicación presentada en el Third World Congress of Notational Analysis of Sport. Antalya. Turquía.
143. LEALI, G. (1985). La presentazione alto livello nello sport di squadra. L'inssegnamento dei giochi sportivi dall'avviamento all'alta prestazione. 361364. Congresso Internazinate. CONI. Scuola dello Sport. Roma, 1983.
144. LUHTANEN, P. (1993). A statistical Evaluation of offensive actions. Soccer at World Cup level in Italy 1990. Science and football II. 215-220. Proceedings of the Second World Congress of Science and football. Eindhoven. Netherlands, 1991. T. Reilly, J. Clarys y A. Stibbe (Eds.). E. y F.N. Spon. London.

M

145. MAHLO, F. (1969). La acción táctica en el juego. Vigot. La Habana.
146. MANNO, R, Fundamento del entrenamiento deportivo, Ed. Paidotribo, España, 1991.
147. MANDELL, R, (1986). Historia Cultural del Deporte. Ed. Bellaterra. Barcelona.
148. MATVEEV, I. (1975). Periodización del entrenamiento deportivo. Ed. I.N.E.F. Madrid.
149. MATVEEV, I. (1983). Fundamentos del entrenamiento deportivo. Ráduga. Moscú.
150. MATVEIEV, L.P. (1982). El proceso de entrenamiento. Stadium. Buenos Aires.

151. MENAUT, A. (1982). Contribution a una approche theorique des jeux sportifs collectifs. Université de Bordeaux. Bordeaux.
152. MENAUT, A. (1983). Jeux sportifs collectifs: niveaux de jeu et modèle opératoire. Motricité Humaine. 2, 15-21.
153. MILLER, R. (1994). Charting to win Soccer. Scholastics Coach. 64, 5, 62-65.
154. MOMBAERTS, E. (1991). Football, de l'analyse du jeu á la formation du joueur. Ed. Actio. Joinville-le-Pont. France.
155. MORRIS, D. (1981). The soccer tribe. Jonathan Cape Ltd. London.

N

156. NOGUERA, M.A. (1979). Análisis de las faltas cometidas en el fútbol y el tiempo de posesión del balón. El entrenador español. 4, 26-30.

O

157. OCAÑA, F. (1992). La estadística y el portero. Apunts. Educación Física y Deporte. 29, 62-68.

P

158. PARELABAS, P. (1984). Psychologia sociale et théorie oes jeux. Étude de certains jeux sportifs. Thèse de Doctoral d'Etat. Rondéo. Universitaté de Paris V.
159. PARLEBAS, P. (1976a). Les universaux du jeu sportif collectif: la modélisation du jeu sportif. E.P.S. 140, 11-15.
160. PARLEBAS, P. (1976b). Les universaux du jeu sportif collectif: la moodélisation dlu jeu sportif. E.P.S. 141, 33-37.
161. PARLEBAS, P. (1977a). Les universaux du jeu sportif collectif: la moodélisation dlu jeu sportif. E.P.S. 143, 56-61.
162. PARLEBAS, P. (1977b). Les universaux du jeu sportif collectif: la moodélisation dlu jeu sportif. E.P.S. 144, 49-52.

163. PARLEBAS, P. (1977c). Les universaux du jeu sportif collectif: la moodélisation dlu jeu sportif. E.P.S. 145, 69-72.
164. PARLEBAS, P. (1977d). Les universaux du jeu sportif collectif: la moodélisation dlu jeu sportif. E.P.S. 146, 69-72.
165. PARLEBAS, P. (1981). Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.
166. PARLEBAS, P. (1981). La comunication motrice. Dossier de l'educateur sportif. 118-124. INSEP. Ed. E.P.S. París.
167. PARLEBAS, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Junta de Andalucía/UBISPORT. Málaga.
168. PARTRIDGE, D. y FRANKS, I.M. (1989a). A detailed analysis of crossing opportunities from teh 1986 World Cup (Part I). Soccer journal. May-June, 47-50.
169. PARTRIDGE, D. y FRANKS, I.M. (1989b). A detailed analysis of crossing opportunities from teh 1986 World Cup (Part II). Soccer journal. June-July, 45-8.
170. PARTRIDGE, D. y FRANKS, I.M. (1993). Comparative analysis of technical performance: USA and West Germany in the 1990 World Cup Finals. Soccer Journal. 57-62.
171. PARTRIDGE, D. y FRANKS, I.M. (1993). Computer-aided analysis of sport performance: an example from soccer. The physical educator. 50, 208-15.
172. PERLADO, J.C.G. (1993). Dinámica de los partidos de fútbol. El entrenador español. 56, 52-58.
173. PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis descriptivo de los medios técnico / tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura. España.
174. PINO, J.; GALLARDO, F., MARISCAL, G.; ARRIAZA, D.; RAYA, A. y URIONDO, L. (1993). Swfútbol. Estadística para windows. Aplicación para fútbol. En resúmenes de Comunicaciones y Posters del Congreso Mundial de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Área de nuevas tecnologías. Granada, 10-13, Noviembre, 1993.
175. PINTO, J. y GARGANTA, J. (1996). Contrituto da modelação da competição e do

treino para a evolução do nível de jogo no futebol. Estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos. 83-94. J. Oliveira y F. Tavares (Eds.). CEJD. FCDEF-UP.

Q.

176. QUEIROZ, C. (1983). Para uma teoria do ensino/treino do futebol – análise sistemática do jogo. Futebol em revista. 4, 2, 15-31.
177. QUEIROZ, C. (1983). Para uma teoria do ensino/treino do futebol. Futebol em revista. 4, 1, 47-49.
178. QUEIROZ, C. (1986). Estrutura e organização dos exercicios en futebol. FDF. LISBOA.
179. QUEIROZ, C. (1989). É no futebol júnior que está o futuro. Journal o jogo. 3, Outubro, 14-15.
180. QUEIROZ, C. y FERREIRA, J. (1982). Futebol – da formação à alta competição. Ludens. 6, 3, 65-72.

R

181. REEP, C. y BENAJAMÍN, B. (1968). Skill and chance in association football. Journal of teh royal statistical society. Series A, 131. 581-5.
182. RELLY, T. y THOMAS, V. (1976). A motion analysis of work-rate in different positional roles in professional football match-play. Journal of human movement studies. 2, 87-97.
183. RIERA, J. (1995a). Análisis de la táctica deportiva. Apunts: Educación Física y Deportes. 40, 47-60.
184. RIERA, J. (1995b). Estrategia, táctica y técnica deportivas. Apunts: Educación Física y Deportes. 39, 45-56.
185. ROMERO, E.; UTRILLA, P.M. y MORCILLO, J.A. (1997). La velocidad en el juego de ataque: Análisis táctico de los goles de la Eurocopa'96 de fútbol. Fútbol. Cuadernos técnicos. 8, 36-43.
186. ROMERO, S, (2001). Formación deportiva: nuevos retos en educación. Universidad de Sevilla.

187. RUBINSTEIN, J. (1982). Principios de la Psicología general. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, Cuba. 767p.

S

188. SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1990). Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. (2º edición ampliada). Madrid: Gymnos.
189. SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1993). Bases para una didáctica de la Educación Física en los deportes. Esteban Sanz. Madrid.
190. SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1995). Bases teóricas y funcionales del Alto Rendimiento Deportivo. Conceptos, requisitos y condicionantes. Master en Alto Rendimiento Deportivo. Comité Olímpico Español-Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.
191. SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1996). Organización y gestión de recursos humanos en el deporte. Master Universitario en Psicología en el Deporte. Comité Olímpico Español-Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.
192. SÁNCHEZ, F. (1994). Deportes de equipo: análisis funcional, evaluación y aprendizaje de la táctica. Master en Alto Rendimiento Deportivo. Comité Olímpico Español-Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.
193. SLEDZIEWSKI, D. y KSIONDA, H. (1983). Análisis de las acciones ofensivas durante los XII Campeonatos Mundiales de Fútbol España 82. El entrenador español. 16, 13-19.
194. SLEZIESWSKI, D. (1983). Las pérdidas de balón durante los campeonatos mundiales de fútbol 1982. El entrenador español. 17, 38-43.
195. SLEZIESWSKI, D. y KSIONDA, J. (1983). Elaboración del modelo de juego para un equipo ideal de fútbol. El entrenador español. 18, 22-28.
196. SLEZIESWSKI, D. y KSIONDA, J. (1984). Estudios sobre as condicionantes da efectividade do jog de Futebol. Futebol em revista. 8, 41-49.
197. STAROSTA, W. (1990). Shooting with the right and left feet by elte footballers. Science & Football. 17-22.

T

198. TALAGA, J. (1983). Evaluation de l'activité du joueur de football et son importance dans la pratique. Teaching team sports int. Congress. Rome. 363-371.
199. TALAGA, J. (1984). Contenido de la lucha deportiva en fútbol. El entrenador español. 18, 22-29.
200. TALAGA, J. (1985). Valori misurabili dell'attività del giocatore di calcio e loro importanza per la pratica. Libro de comunicaciones 1st International Congress on Sports Medicine Applied to Football. 363-371 Vol. II. L. Vechiet (Ed.). Roma.
201. TALAGA, J. (1986). Estadística desportiva. Futebol em revista. 19, 4^a sér. 61-64. F.P.F.
202. TAVARES, F. (1993). A capacidade de decisão táctica no jogador de basquetebol. Tese de Doutoramento. FCDEF-UP.
203. TEISSIE, J. (1971). Méthode sportive. E.P.S. nº 111.
204. TEODORESCU, L. (1977). Theorie et methodologie des jeux sportifs collectifs. E.F.R. París.
205. TEODORESCU, L. (1983). Contributions au concept de jeu sportif collectif, en VVAA Teaching Team Sports. Roma: AIESEP, pp. 19-38.
206. TEODORESCU, L. (1984). Problemas de teoría e metodología nos jogos desportivos. Livros Horizonte. Lisboa.
207. TOFFLER, A. (1970). O choque do futuro. Colecção vida e cultura. Lisboa.
208. TOFFLER, A. (1984). A terceira vaga. Colecção vida e cultura. Lisboa.

V

209. VANKERSSCHACER, J. (1982). Football. La formation dans l'école ou dans le club. E.P.S. 77, 61-65.
210. VÁZQUEZ, J. C. (1997). Una propuesta de los posibles roles y sub-roles en el fútbol. Training Fútbol. nº19, 26-35.
211. VÁZQUEZ, S. (1981). Fútbol: conceptos de la técnica. Esteban Sanz Martínez. Madrid.
212. VÁZQUEZ, S. (1985). Técnica individual defensiva: la entrada. Análisis y eficacia

- en el campeonato Europeo de Selecciones de Fútbol: Francia'1984. El entrenador español. 24, 14-17.
213. VÁZQUEZ, S. (1986). Técnica. Entrenamiento del portero. Esteban Sanz Martínez. Madrid.
214. VÁZQUEZ, S. (1989). Técnica individual defensiva-ofensiva: la carga. El entrenador español. 25, 31-39.
215. VÁZQUEZ, S. (1992). Técnica individual defensiva-ofensiva: la carga. El Entrenador español. 56, 31-39.
216. VÁZQUEZ, S. (1993). Interpretaciones a dos principios tácticos: repliegue y desdoblamiento. El entrenador español. 58, 22-35.
217. VÁZQUEZ, S. (1995). El desdoblamiento en los mundiales USA 1994. El entrenador español. 67, 49-58.
218. VVAA, (1985), Fundamentos de Teoría y Metodología del Entrenamiento Deportivo, Cuba.

W

219. WEINECK, J.E. (1994). Fútbol total. El entrenamiento físico del deportista. Vol. II. Paidotribo. Barcelona.
220. WITHER, R.T.; MARICIC, Z.; WASILEWSKI, S. y KELLY, L. (1982). Match analysis of australian professional soccer players. Journal of human movement studies. 8, 158—76.
221. WITHERS, R.T.; MARICIC, Z.; WASILEWSKI, S. y KELLY, L. (1982). Match analysis of Australian professional soccer players. Journal Movement Studies. 8, 159-176.
222. WLADZIMIERZ, K.; STRONCZYNSKI,T. y KRYSTIA, N. (1983). Algunos determinantes de la efectividad de los tiros a puerta durante los campeonatos mundiales de fútbol en España-1982. Sport Wyczynowy. 10, 7-11.

Y

223. YAMANAKA, K. y LIANG, D.Y. y HUGHES, M. (1994). An analysis of playing patterns in the final asian qualifying match of the 1994 World Cup for soccer. Libros de actas del Third World Congress of Science and Football. 221-228. T. Reilly; J. Bangsbo y M. M. Hughes (Eds.). E. y F.N. Spong. London.
224. YAMANAKA, K.; MATSUMOTO, M. y UEMUKAI, K. (1993). An analysis of playing patterns of the Japan National Team in the 1992 Asian Cup for Soccer. Ibaraki Journal of Health and Sport Sciences. 9, 17-27.

ANEXO 1

INTERRUPCIONES (El número total de interrupciones no tiene porque coincidir con la suma de las infracciones porque pueden darse varias de éstas en una misma interrupción)	PARTIDOS PERDIDOS (N=2)	PARTIDOS GANADOS (N=8)
Tiempo total de juego	49'	46'
Sector medio de juego	24''	16''
Tiempo total de pausa	46'	45'
Sector medio de pausa	22''	15''
Faltas	37,3	44
Fueras de banda	58,5	56,7
Fueras de fondo	22,5	18,5
Saques de esquina	7,5	9,6
Fueras de juego	7	8,3
Penalti	0	0,25
Goles	1,5	3,3
Sustituciones	1,5	2,1
Conductas antideportivas	11	4
Incidentes	5	9
Totales	138	133,7

Hernández, J, et al. (1996) analizaron las diferencias entre las interrupciones en función del resultado final

ANEXO2

PUESTO ESPECÍFICO	DUELOS	CONTACTOS CON LA CABEZA	CONTACTOS CON EL PIE	TOTAL
Libero	13,2	8,0	28,4	50,6
Defensa central	14,4	13,4	23,4	53,4
Medio	13,0	5,2	27,6	48,2
Avanzado	11,8	13,0	25,0	53,2
Media	13,1	9,9	26,1	51,4

Withers, R.T. et al. (1982), analizó contactos en relación con el puesto específico ocupado.

ANEXO 3

	POSITIVOS	NEGATIVOS	TOTAL
Pases cortos (de 1 a 15 metros)	120 (82,7%)	25 (17,3%)	145
Pases medios (de 15 a 30 metros)	27 (60%)	18 (40%)	45
Pases largos (más de 30 metros)	6 (42,8%)	8 (57,2%)	14

Caldas, A. (1994), también analizó los diferentes pases y su eficacia.

ANEXO 4

TIPOS DE PASES	HORIZONTALES	VERTICALES	HACIA ATRÁS
Pases cortos (de 1 a 15 metros)	54 (37,2%)	72 (49,6%)	19 (13,2%)
Pases medios (de 15 a 30 metros)	17 (37,7%)	26 (57,7%)	2 (4,6%)
Pases largos (más de 30 metros)	3 (21,4%)	10 (71,5%)	1 (7,1%)

Caldas, A. (1994), Estudió y aportó además datos sobre la dirección de los pases.

ANEXO 5

COMPETICIÓN	DESPEJES	PROLONGACIONES (La Escuela Nacional de Entrenadores de Fútbol (1995), Define la "prolongación" como "acción técnica realizada por un jugador, en la que contacta con el balón sin cambiar su trayectoria.)	GOLES	PASES	PASES AL PORTERO	TIROS	OTROS (Este autor incluye, dentro de este apartado, las siguientes acciones técnicas: autopases, controles, desvíos, golpees involuntarios y rechaces).
Eurocopa'96	53,9	8,1	0,4	26,0	1,5	5,0	5,0
Primera División	49,2	7,3	1,1	29,6	1,3	5,0	6,5
Segunda División B	61,1	7,2	0,5	19,9	2,0	2,1	7,2
Tercera División	62,1	5,5	0,4	19,6	0,4	4,4	7,5

Ibáñez, A. (1997) define el cabeceo como "la acción técnica individual que realiza el jugador al golpear el balón con cualquier superficie de contacto de la cabeza." Este autor analizó cinco partidos de diferentes competiciones (Eurocopa de Naciones'96, Campeonato Nacional de la Liga de Primera División, temporada 1996/97).

ANEXO 6

DISTANCIA (METROS)	CAMPEONATO DEL MUNDO MÉXICO'70	CAMPEONATO DEL MUNDO ARGENTINA'78
0-15	50%	37,75
15-20	30%	39,9%
20-25	15%	16,4%
25-más	4%	5,9%

Gayoso, F. (1980), Analizó ensayos de tiro por partidos, en el mundial de México 70 y Argentina 78.

ANEXO 7

FASE DEL JUEGO	PERÍODO	NÚMERO DE GOLES CONSEGUIDOS
Primera	1-15 minutos	16
Segunda	16-30 minutos	24
Tercera	31-45 minutos	11
Cuarta	46-60 minutos	29
Quinta	61-75 minutos	39
Sexta	76-90 minutos	27 +(4Goles conseguidos en la prórroga del encuentro RFA – Francia).

Wladzimierz, K. et al. (1983) analizaron los goles conseguidos en el Mundial de España'82.

ANEXO 8

FASE DEL JUEGO	PERÍODO	GOLES CONSEGUIDOS SIN PARADA DEL BALÓN	GOLES CONSEGUIDOS CON PARADA DEL BALÓN
Primera	1-15 minutos	9	7
Segunda	16-30 minutos	17	7
Tercera	31-45 minutos	6	5
Cuarta	46-60 minutos	18	11
Quinta	61-75 minutos	20	19
Sexta	76-90 minutos	18 + (4 Goles conseguidos en la prórroga del encuentro RFA – Francia)	9
TOTAL		88	58

Wladzimierz, K. et al. (1983) analizaron los goles conseguidos en el Mundial de España'82. los datos relacionados con los goles conseguidos sin parada de balón y con parada previa del balón

ANEXO 9

FASE	PARTIDOS OBSERVADOS	DURACIÓN DE LAS ACCIONES OFENSIVAS (MEDIA)	DURACIÓN DE LAS ACCIONES OFENSIVAS, PRIMERA PARTE (MEDIA)	DURACIÓN DE LAS ACCIONES OFENSIVAS, SEGUNDA PARTE (MEDIA)	
1	19	21,7	22,3	21,0	
2	11	22,1	22,4	21,8	
3	4	27,6	28,7	26,4	
Total	34	23,8	24,5	23,1	
INTERVALOS					
0'-15'	15'-30'	30'-45'	45-60'	60'-75'	75'-90'
24,5	24,5	25,0	22,4	23,9	23,4

Castelo, J. (1986), comprobó, en su trabajo sobre el Campeonato del Mundo de España'82, que las acciones ofensivas que tenían una duración entre 5 y 19 segundos representan más del 40% del total, la media de duración fue de 23,8 segundos.

ANEXO 10.

PRIMERA PARTE			SEGUNDA PARTE		
MINUTO	NÚMERO	%	MINUTO	NÚMERO	%
0-15	10	16,4	45-60	11	18
15-30	8	13,1	60-75	11	18
30-45	10	16,4	75-90	5	8,2
A partir del minuto 45	2	3,3	A partir del minuto 90	4	6,6
Total	30	49,18	Total	31	50,8

Castellano, J y Zubillaga, A. (1995). En el estudio realizado de los goles conseguidos en el Mundial de Estados Unidos de 1994.

ANEXO 11.

DISTANCIA	CABEZA	INTERIOR	EMPEINE INTERIOR	EMPEINE TOTAL	EMPEINE EXTERIOR
Hasta 5 metros	57	48	3	15	5
Entre 5 y 10 metros	89	82	24	104	13
Entre 10 y 20 metros	14	98	67	237	6
Más de 20 metros		5	23	62	
Total	160	233	117	418	24

Álvarez, G. (1994), analizó la distancia y la superficie de contacto utilizada en la consecución de los goles

ANEXO 12

PORCENTAJE DE LAS SUPERFICIES MÁS CONCURRENTES EN LOS PARTIDOS			
Pies	Manos	Cabeza	Resto del cuerpo
67,76	4,05	19,00	9,17
Interceptaciones realizadas en las zonas más significativas			
Defensa	Media	Ofensiva	
57,53	26,06	29,20	
En función de la continuidad del juego			
Continúa el balón en juego		Fuera de juego	
89,26		23,40	
Resultado del gesto/tipo y su eficacia de la interceptación			
Negativa Según Vázquez (1993), la interceptación negativa es aquella que no se realiza correctamente.		Positiva Según Vázquez (1993), la interceptación positiva es aquella que logra su objetivo	
40,80		72,53	

Vázquez, S. (1993), analizó la interceptación

ANEXO 13 y ANEXO 14

FASES	PASES CON CONTRINCANTE	PASES SIN CONTRINCANTE	EN DRIBLING	EN RECEPCIÓN	EN CONDUCCIÓN	FALTA	MANO	FUERA DE JUEGO	OTROS	TOTAL
I	30,3	30,0	17,2	11,2	3,8	3,0	0,5	3,7	0,3	68,6
II	37,2	22,5	19,0	8,9	1,9	4,5	0,5	5,0	0,3	69,8
III	49,3	14,2	22,3	7,3	0,8	3,5	---	2,2	0,2	58,2

FASES	PÉRDIDAS CON CONTRINCANTE (%)	PÉRDIDA PROPIA (%)
I	51,2	48,8
II	61,6	38,4
III	73,8	26,2
Total	56,5	43,5

Sledziewski, D. y Ksionda, H. (1983), analizaron la pérdida (Según estos autores la pérdida del balón tiene lugar cuando el equipo que lo posee pierde el control sobre el mismo en el curso de sus acciones técnico-tácticas y en consecuencia pierde la posibilidad de realizar una acción ofensiva

ANEXO 15

ENCUENTRO	PRIMERA PARTE	SEGUNDA PARTE	TOTAL DEL ENCUENTRO
España – Corea	26 min 51 seg	27 min 21 seg	54 min 12 seg
Argentina – Brasil	25 min 09 seg	23 min 05 seg	48 min 14 seg
Italia – Uruguay	28 min 50 seg	24 min 58 seg	53 min 48 seg
Camerún – Argentina	29 min 31 seg	23 min 11 seg	52 min 42 seg
Checoslovaquia – Costa Rica	27 min 23 seg	26 min 17 seg	53 min 40 seg
Alemania – Yugoslavia	29 min 40 seg	31 min 28 seg	61 min 18 seg
Bélgica – Uruguay	27 min 31 seg	29 min 20 seg	56 min 51 seg
Camerún – Colombia	29 min 49 seg	28 min 25 seg	58 min 14 seg
Prórroga	9 min 32 seg	8 min 03 seg	17 min 35 seg
Argentina – Yugoslavia	25 min 53 seg	24 min 55 seg	50 min 48 seg
Brasil – Suecia	30 min 52 seg	32 min 07 seg	62 min 59 seg
Inglaterra – Alemania	31 min 49 seg	28 min 48 seg	60 min 07 seg
Camerún – Inglaterra	31 min 07 seg	26 min 10 seg	51 min 17 seg
España – Bélgica	28 min 52 seg	33 min 53 seg	62 min 45 seg
España – Yugoslavia	27 min 14 seg	----(El autor no pudo obtener este dato)	----(El autor no pudo obtener este dato)

Frattarola, C. (1991), analizó el tiempo de juego en 14 partidos elegidos al azar del Mundial de Italia'90

ANEXO 16.

ENCUENTRO	PRIMERA PARTE	SEGUNDA PARTE	TOTAL DEL ENCUENTRO
España – Corea	27	16	43
Se cometió una falta cada	56 seg	1 min 49 seg	1 min 17 seg
Argentina – Brasil	24	13	37
Se cometió una falta cada	1 min 03 seg	1 min 46 seg	1 min 18 seg
Italia – Uruguay	18	21	39
Se cometió una falta cada	1 min 36 seg	1 min 11 seg	1 min 22 seg
Camerún – Argentina	17	15	32
Se cometió una falta cada	1 min 44 seg	1 min 32 seg	1 min 38 seg
Checoslovaquia – Costa Rica	19	12	31
Se cometió una falta cada	1 min 26 seg	2 min 11 seg	1 min 43 seg
Alemania – Yugoslavia	19	14	33
Se cometió una falta cada	1 min 33 seg	2 min 15 seg	1 min 51 seg
Bélgica – Uruguay	19	11	30

Se cometió una falta cada	1 min 26 seg	2 min 40 seg	1 min 53 seg
Camerún – Colombia	11	19	30
Se cometió una falta cada	2 min 42 seg	1 min 29 seg	1 min 56 seg
Prórroga	8	6	14
Se cometió una falta cada	1 min 11 seg	1 min 20 seg	1 min 15 seg
Argentina – Yugoslavia	13	13	26
Se cometió una falta cada	1 min 59 seg	1 min 55 seg	1 min 57 seg
Brasil – Suecia	19	13	32
Se cometió una falta cada	1 min 37 seg	2 min 28 seg	1 min 58 seg
Inglaterra – Alemania	12	9	21
Se cometió una falta cada	2 min 36 seg	3 min 12 seg	2 min 51 seg
Camerún – Inglaterra	8	11	19
Se cometió una falta cada	3 min 53 seg	2 min 22 seg	3 min 01 seg
España – Bélgica	9	10	19
Se cometió una falta cada	3 min 12 seg	3 min 23 seg	3 min 18 seg
España – Yugoslavia	13	18	31
Se cometió una falta cada	2 min 5 seg	----(El autor no pudo obtener este dato)	----(El autor no pudo obtener este dato)

Frattarola, C. (1991), Mundial de Italia'90, analizó las faltas,(Únicamente se han contabilizado las infracciones cometidas en defensa que fueron señaladas por el árbitro).

ANEXO 17. HOJA DE REGISTRO DE LA OBSERVACION. EJEMPLO.

Acciones Motrices por orden de aparición	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Ataque y Defensa	A	A	A	A	D	A	D	A	D	A	D
Periodos de Juego.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Resultado Parcial.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Situación Numérica.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fracción del Tiempo de Juego.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Secuencias de Jugadores durante las Situaciones de Juego al Ataque.	15	9	10	10		10	9	9	12	10	1
Secuencias de Medios Técnicos.	1	13	14	13		13	9+	13	9+	14	8+
Recepciones realizadas en las Situaciones de Juego.			RID+							RID-	
Pases realizados en las Situaciones de Juego.		PID+		PEID-		PEID-		PID-			
Saques de Bandas realizados en las Situaciones de Juego.											
Secuencias de Zonas de las Situaciones de Juego.	8	5	8	8		5	5	5	8	8	11
ERROR DEL CONTRARIO					x						

ANEXO 18. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y CAMAGUEY.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1											2	1			2		1	2	3
2					2			2	222	12	12			2			2	8	10
3							1		1								2	0	2
4									222	11222	1	1	1	112			7	7	14
5										1	222						1	3	4
6		2		1					1			1				1	4	1	5
7								1	111111	111	1	11		1	11		16	0	16
8										2							0	1	1
9				2			11	1		11	11	1		222	2		5	8	13
10				1		2	1		11222		12	2	2	1			6	7	13
11					2			22	1122222	2222							2	12	14
12				1		1		2		11	2			2			4	3	7
13																1	1	0	1
14				112		2	1			1	2	112	2				6	5	11
15									11	2							1	2	3
16																	0	0	0
TPO1	0	0	0	5	0	1	5	2	14	12	6	8	1	4	3	1	58	59	117
TPO2	0	1	0	2	2	2	0	4	14	10	8	2	2	6	2	0	59		
TOTAL	0	1	0	7	2	3	5	6	28	22	14	10	3	10	5	1	117		

TABLA DE RED DE COMUNICACION DEL JUEGO CIEGO DE AVILA CONTRA CAMAGUEY. JUEGO 1

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2			
JUGADOR	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P		P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
1															23						11122 344455 56	1122 344556			6	5	7	5		
2							124	2		6					18	44				2	1				4	1	10	3		
3															3						2		2		3	0	0	0		
4					345	455					33334 555 566	334 55566		2	35		35556	56			5	5			6	3	14	12		
5	55	5					556	5566						56	12										0	0	7	5		
6												13	4		9		1	1					6		5	1	2	1		
7					12	2				2	11111 222 222	11112			29		1122	1224					2		18	10	0	1		
8		5		12				4		2					9	144									1	4	0	4		
9		1	12	1444	1	122		4	12	12556	5	23 4555		4	27									5	9	1	12			
10				45		35	126	12	1	14	112	11123			21	1				35					5	10	1	5		
11	44	1					1124 4444	11111 2244			6	66	2	44	144	33				6	4	4	4		3	10	13	7		
12				3																					3	8	4	3		
13				6				6																	0	0	0	2		
14	26			3			66	66		55	3				15	344	3								4	2	3	6		
15		1	1	1		1			1	1	12	1			10										5	4	0	1		
16								3		3					2										0	2	0	0		
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	266	P	G	P	G	P	G	P	G	P	68	69	62	67		
0-15(1)	1	2	2	3	2	2	4	6	3	3	9	9	0	2	4	3	3	2	0	0	4	2	0	0	66					
15.01-30(2)	1	0	1	1	1	3	3	4	1	3	8	5	0	2	3	1	3	3	1	0	3	2	2	0	51					
30.01-40(3)	0	0	0	2	1	1	0	1	0	1	6	4	0	0	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	22					
TOTAL TPO1	2	2	3	6	4	6	7	11	4	7	23	18	0	4	7	5	8	6	1	0	8	5	2	0	139					
0-15(4)	4	0	0	4	1	1	6	4	0	1	1	3	2	3	4	6	0	2	1	1	4	2	0	0	50					
15.01-30(5)	2	2	0	1	1	3	2	2	0	5	5	6	1	0	4	0	2	2	0	0	4	3	0	0	40					
30.01-40(6)	1	0	0	1	0	0	4	6	0	4	4	2	1	0	6	2	1	2	0	0	1	1	1	0	37					
TOTAL TPO 2	5	2	0	6	2	4	12	12	0	10	10	11	4	3	14	8	3	6	1	1	9	6	1	0	127					
TOTAL	7	4	3	12	6	10	19	23	4	17	33	29	4	7	21	13	11	12	2	1	17	11	3	0	266					

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR , ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 1

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.		
Juego 1 Ciego de Ávila VS Camaguey		
Total de acciones 358		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	2	0,55
Saque de meta	6	1,67
Saque de banda	61	17,03
Saque de esquina	3	0,83
Saque libre directo	9	2,51
Saque libre indirecto	1	0,27
Interceptación del portero con la mano	10	2,79
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	34	9,49
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	13	3,63
Interceptación del balón con el pie	11	3,07
Pase realizado con las manos	1	0,27
Pase realizado con el pie	106	29,60
Pase realizado con la cabeza	7	1,95
Remate con la cabeza	2	0,55
Tiro	13	3,63
Conducción	31	8,65
Recepción	48	13,40

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA CAMAGUEY. JUEGO1

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO		
Juego1		
Total de interrupciones 149		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	34	22,81
Gol	1	0,671
Jugador Fuera de Juego	4	2,684
Saque de banda	89	59,73
Saque de esquina	4	2,684
Saque de meta	14	9,395
Saque Inicial	3	2,013

TABLA DE INTERRUPCIONES DEL JUEGO 1

Zona	cantidad
1	13
2	19
3	21
4	41
5	35
6	73
7	18
8	51
9	41
10	3
11	31
12	12
TOTAL	358
PROMEDIO	29,8
MAX	73
MIN	3

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 1

ANEXO 19. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y CIUDAD HABANA

Pasan / Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1										1		2	21				2	2	4
2																22	0	2	2
3								1		1							2	0	2
4						221		1	111	21			22	21111	2	22	10	9	19
5																	0	0	0
6			22						1	111			2			2	4	4	8
7								21	2211	2111				221	11		9	6	15
8							1		1	221111	1	2	111	111			13	3	16
9				2			1	1		22211			122	211			7	7	14
10			1	2				211	221111				21		1		9	5	14
11								1	11	121				2			5	2	7
12		2		1			221			1	2			222		22	3	9	12
13				21		1		1	1	221				2111			8	4	12
14				1		21	21	2221111111	21	2211	2	11					14	9	23
15										2	2						0	2	2
16				2						2				2			0	3	3
TPO1	0	0	1	3	0	3	4	14	15	21	1	0	8	13	3	0	86	67	153
TPO2	0	1	0	6	0	3	3	5	5	14	3	2	7	10	3	5	67	67	153
TOTAL	0	1	1	9	0	6	7	19	20	35	4	2	15	23	6	5	153	67	153

TABLA RED DE COMUNICACIÓN, JUEGO CIEGO DE AVILA CONTRA CIUDAD HABANA. JUEGO 2.

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1	T2					
	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P					
1																35						11222 4444 4556	111122 4444 56			6	6	9	6		
2							5																				0	0	1	0	
3																3												1	0	0	0
4					1						12445	4455				5	5	11222 2556	1222						4		9	6	8	5	
5																											0	0	0	0	
6				5								4	4												4		4	4	4	4	
7	23	34					23455	45						333345	2233355	4	4					5					8	6	6	6	
8		4							11122							112	5	2										9	10	0	2
9		13	1334		1	11244	4	56	222						4	3		1	2								5	10	4	3	
10		123		245	45	555	3	24	15	555	5	1256															2	14	6	14	
11				1			1	1	4	5	4	44	1122				14	14									6	2	5	2	
12																14	4445 55	44					4				2	3	0	6	2
13				44					2	24		14				114	4	6									3	2	2	5	
14	3345	3					1	14	113	14	2		4			12	224	34	123	5							9	7	4	4	
15			3					5	5	5						5												1	1	2	3
16											4	4																0	0	2	2
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	66	68	59	58	
0-15(1)	0	2	0	2	1	1	4	2	6	5	1	2	2	0	8	4	5	4	0	0	2	4	0	0	55						
15.01-30(2)	1	0	0	1	0	0	2	1	3	11	2	2	2	2	4	2	5	5	0	0	3	2	1	0	49						
30.01-40(3)	3	4	1	2	0	0	2	0	1	3	0	0	4	4	4	0	1	1	0	0	0	0	0	0	30						
TOTAL TPO1	4	6	1	5	1	1	8	3	10	19	3	4	8	6	16	6	11	10	0	0	5	6	1	0	134						
0-15(4)	1	2	0	4	1	0	3	4	2	4	5	7	2	1	8	5	1	1	0	0	5	3	2	0	61						
15.01-30(5)	1	0	0	2	1	3	3	2	3	5	2	3	1	2	6	3	4	1	1	1	3	1	0	0	48						
30.01-40(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	0	0	0	1	1	0	0	8						
TOTAL TPO 2	2	2	0	6	2	3	6	6	6	9	7	11	3	3	14	10	7	2	1	1	9	5	2	0	117						
TOTAL	6	8	1	11	3	4	14	9	16	28	10	15	11	9	30	16	18	12	1	1	14	11	3	0	251						

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 2

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila. Juego 2 Ciego de Ávila VS Ciudad Habana Total de acciones 396		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	2	0,50
Saque de meta	12	3,03
Saque de banda	36	9,09
Saque de esquina	3	0,75
Saque libre directo	17	4,29
Saque libre indirecto	5	1,26
Interceptación del portero con la mano	5	1,26
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	31	7,82
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	15	3,78
Interceptación del balón con el pie	8	2,02
Pase realizado con las manos	3	0,75
Pase realizado con el pie	131	33,08
Pase realizado con la cabeza	6	1,515
Recepción	66	16,66
Conducción	45	11,36
Tiro	9	2,27
Remate con la cabeza	2	0,50

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA CIUDAD HABANA, JUEGO 2.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO		
Juego 2		
Total de interrupciones 135		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	34	25,18
Falta/Amonestación	3	2,22
Gol	1	0,74
Jugador Fuera de Juego	3	2,22
Saque de banda	70	51,8
Saque de esquina	3	2,22
Saque de meta	18	13,33
Saque Inicial	3	2,22

TABLA DEL TOTAL DE INTERRUPCIONES. JUEGO 2.

Zona	cantidad
1	23
2	14
3	7
4	34
5	84
6	52
7	32
8	63
9	48
10	4
11	30
12	5
TOTAL	396
MEDIA	33
MAX	84
MIN	4

TABLA DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 2

ANEXO 20. JUEGO. ENTRE CIEGO DE AVILA Y PINAR DEL RIO.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1		1								1	11						4	0	4
2						1									22		1	2	3
3										1							1	0	1
4						12		1		12	1		2		2	22	4	6	10
5																	0	0	0
6	1			2						1			2			2	2	3	5
7								112	122	112	111			1122	1		11	6	17
8										2		2	111				3	2	5
9				2						12			22				1	4	5
10		1					1	2	22		1		11112	1	1		9	4	13
11								11						2	1		3	1	4
12				1		1	22			1	12			222		122	5	8	13
13				2					1	112				12			4	3	7
14						2	2	22	2	22	11		1				3	7	10
15										12	12		1				3	2	5
16				2						12			1	2			2	3	5
TPO1	1	2	0	1	0	3	1	5	2	12	11	0	10	4	3	1	56	51	107
TPO2	0	0	0	4	0	2	3	4	5	9	2	1	5	8	3	5	51		
TOTAL	1	2	0	5	0	5	4	9	7	21	13	1	15	12	6	6	107		

TABLA DE RED DE COMUNICACION DEL JUEGO CIEGO DE AVILA CONTRA PINAR DEL RIO. JUEGO 3.

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2		
	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G
1																					111222233	112223333			11	9	10	9	
2									3	3	1		5		2	2					2	2	2	2	5	3	1	0	
3																3	1								1	1	0	0	
4					22	22					34	2455	455				5	12256					4		6	3	6	5	
5																									0	0	0	0	
6				5									24				6	156					24	2	2	2	4	3	
7	1122						12345	1345	2	2			112	1255	124					5					15	7	6	5	
8	23	114						24	12	2				2	2	6				2					3	4	0	3	
9		4					44	44	6																0	2	3	1	
10		13		4					1224	1224	1	1156			112	2		1							10	9	7	10	
11	2	22	5	34	445	5	2		5555	555	1					1	22	2							3	10	6	6	
12		2		2	44	44		2	14	11225	444	2444					3344								5	3	9	2	
13							2	2			2	22234	44	444	3	3	4								3	8	3	7	
14	45							44	2	114			24	122		14	4			5					2	7	3	5	
15							5	155	125	3					5	15									2	3	3	3	
16								3	4	4	3	3	3	3	3					4					3	2	1	2	
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	71	73	62	61	
0-15(1)	2	3	0	0	0	0	1	1	4	6	2	2	2	2	3	3	3	1	0	0	4	4	0	0	43				
15.01-30(2)	4	3	0	3	2	3	3	2	6	10	1	2	3	4	4	2	4	2	0	0	6	4	2	1	71				
30.01-40(3)	1	1	0	1	0	0	1	1	2	3	1	1	2	2	3	2	1	0	0	0	4	4	0	0	30				
TOTAL TPO1	7	7	0	4	2	3	5	4	12	19	4	5	7	8	10	7	8	3	0	0	14	12	2	1	144				
0-15(4)	1	2	0	5	4	2	3	6	1	5	7	8	2	0	7	1	1	1	0	0	5	4	2	0	67				
15.01-30(5)	1	0	1	1	1	1	1	2	6	5	2	3	2	2	3	3	2	0	1	1	5	2	0	0	45				
30.01-40(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	0	0	0	3	2	0	0	11				
TOTAL TPO 2	2	2	1	6	5	3	4	8	8	10	9	12	4	2	10	6	5	1	1	1	13	8	2	0	123				
TOTAL	9	9	1	10	7	6	9	12	20	29	12	17	11	10	20	13	13	4	1	1	27	20	4	1	267				

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR Y ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 3.

<p style="text-align: center;">Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila. Juego3 Ciego de Ávila VS Pinar del Río. Total de acciones 345</p>		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	2	0,57
Saque de meta	18	5,21
Saque de banda	34	9,85
Saque de esquina	2	0,57
Saque libre directo	18	5,21
Saque libre indirecto	6	1,73
Intercepción del portero con la mano	6	1,73
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	21	6,08
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	13	3,768
Intercepción del balón con el pie	10	2,89
Pase realizado con las manos	3	0,86
Pase realizado con el pie	99	28,69
Recepción	61	17,68
Tiro	8	2,31
Conducción	35	10,14
Pase realizado con la cabeza	9	2,60

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA PINAR DEL RIO. JUEGO 3.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO		
Juego 3		
Total de interrupciones 138		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	34	24,63
Falta/Amonestación	1	0,724
Gol	2	1,449
Jugador Fuera de Juego	2	1,449
Saque de banda	66	47,82
Saque de esquina	10	7,246
Saque de meta	19	13,76
Saque Inicial	4	2,898

TABLA DE INTERRUPCIONES DEL JUEGO 3.

Zona	cantidad
1	20
2	12
3	11
4	30
5	64
6	39
7	36
8	56
9	24
10	3
11	44
12	6
TOTAL	345
MEDIA	28,75
MAX	64
MIN	3

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 3

ANEXO 21. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y HOLGUIN.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1															122		1	2	3
2										12					2		1	2	3
3							1			1	1						3	0	3
4								1112		1111122222	1	2	11112	12			14	9	23
5																	0	0	0
6										1	2	1222			2		2	5	7
7								112	11122222	11122222	12		11112		22		13	15	28
8		11	12				122		1	112		22	2				7	7	14
9						2	12			2222		2					1	7	8
10				11			112	1222	2222					1	22		6	10	16
11									2								0	1	1
12	22			2			12	1122	2			12	112		2		6	9	15
13								2		222				222	2		0	8	8
14				22			111	11122		11122		12				1	11	7	18
15				2				22				12					1	4	5
16				12			22	2		22							1	6	7
TPO1	0	2	0	4	0	0	9	11	4	16	0	4	2	12	2	1	67		
TPO2	2	0	0	6	0	0	7	13	11	23	0	3	6	10	5	6	92		
TOTAL	2	2	0	10	0	0	16	24	15	39	0	7	8	22	7	7	159		

TABLA DE RED DE COMUNICACIÓN DEL JUEGO CIEGO DE AVILA CONTRA HOLGUIN. JUEGO 4

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2		
	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	
1																					11222223 45555666	1222223 45 55666			8	7	8	7	
2															44	2										0	1	2	0
3														2		12										3	0	0	0
4									4	1122 33445	34				2	45	1122 2224 566	11 2 24 6							15	5	7	6	
5																									0	0	0	0	
6		5		6			5	5			6				4		34								1	0	3	4	
7	1344 45555	1122 4555					1234 4455	1123 456	115				22222 34445	2234	12	1									15	12	16	9	
8							2	6		112		44			14	11224									2	7	1	4	
9	455	4555					2	222455							4	5									1	3	4	8	
10		44		4		1	6	4444	44	1244 445	44	23456		2	46	5		22							1	7	7	16	
11															5										0	0	1	0	
12	6									5		2		2	1122 455556	45	4								4	2	9	2	
13	66	666					66	6	5	335	6			5		5									0	2	7	6	
14	1	23					4		1	13	46	146	4	14	55	1246	11								4	8	6	5	
15									4	4		344													0	1	1	3	
16				6	3	3	55	5				36		5	6	4	35								2	2	4	5	
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	56	57	76	75	
0-15(1)	2	2	0	0	0	0	1	1	2	3	4	2	1	0	1	5	4	4	2	0	0	2	1	0	0	0	0	37	
15.01-30(2)	0	3	0	0	0	0	3	4	0	2	2	2	6	4	5	4	6	4	0	0	5	5	0	0	0	0	55		
30.01-40(3)	1	1	0	0	1	1	1	1	0	3	2	4	1	1	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	21		
TOTAL TPO1	3	6	0	0	1	2	5	7	3	9	6	7	7	6	10	8	12	6	0	0	8	7	0	0	113				
0-15(4)	4	4	0	1	0	0	4	6	3	6	5	7	4	2	7	5	3	1	0	0	1	1	0	0	0	0	64		
15.01-30(5)	6	7	0	0	0	0	5	5	3	2	1	1	2	1	7	5	2	0	0	0	4	3	0	0	0	0	54		
30.01-40(6)	3	3	0	2	0	0	3	3	0	0	2	4	0	0	3	1	2	1	0	0	3	3	0	0	0	0	33		
TOTAL TPO 2	13	14	0	3	0	0	12	14	6	8	8	12	6	3	17	11	7	2	0	0	8	7	0	0	151				
TOTAL	16	20	0	3	1	2	17	21	9	17	14	19	13	9	27	19	19	8	0	0	16	14	0	0	264				

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS JUGADOR, ZONAS Y SUS RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 4.

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.		
Juego 4 Ciego de Ávila VS Holguín		
Total de acciones 345		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	2	0,57
Saque de meta	18	5,21
Saque de banda	34	9,85
Saque de esquina	2	0,57
Saque libre directo	18	5,21
Saque libre indirecto	6	1,73
Interceptación del portero con la mano	6	1,73
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	21	6,08
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	13	3,76
Interceptación del balón con el pie	10	2,89
Pase realizado con las manos	3	0,86
Pase realizado con el pie	99	28,69
Recepción	61	17,68
Tiro	8	2,31
Conducción	35	10,14
Pase realizado con la cabeza	9	2,6

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA HOLGUIN. JUEGO 4.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO.		
Juego 4		
Total de interrupciones 139		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	19	13,66
Gol	1	0,719
Jugador Fuera de Juego	2	1,438
Saque de banda	92	66,18
Saque de esquina	7	5,035
Saque de meta	15	10,79
Saque Inicial	3	2,158

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 4.

Zona	cantidad
1	40
2	8
3	2
4	65
5	54
6	42
7	35
8	69
9	49
11	27
TOTAL	391
MEDIA	39,1
MAX	69
MIN	2

TABLA DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 4.

ANEXO 22. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y VILLA CLARA.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1		1		1					1	1							4	0	4
2											1			1			2	0	2
3						1				11							3	0	3
4									12	1222		1					3	4	7
5																	0	0	0
6		1						11		2		2					3	2	5
7									112	22				11			4	3	7
8				12					2	12	1	12	11				6	4	10
9				2		1	11222			1122	11			1122222			9	11	20
10			1			12			12		1112	2	2	2			6	6	12
11			2					155	2	1245			6				5	5	10
12				2					2		2			222			0	6	6
13				1				1			2						2	1	3
14							12	1	11122	122	1112	22	1				10	8	18
15																	0	0	0
16				2					2								0	2	2
TPO1	0	2	2	3	0	1	3	7	9	10	10	0	3	7	0	0	56		
TPO2	0	0	0	4	0	0	2	5	8	13	4	3	4	9	0	0	51	51	
TOTAL	0	2	2	7	0	1	5	12	17	23	14	3	7	16	0	0	109	51	109

TABLA DE RED DE COMUNICACIÓN DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA VILLA CLARA. JUEGO 5

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.		
Juego 1 Ciego de Ávila VS Villa Clara.		
Total de acciones 293		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	1	0,34
Saque de meta	13	4,43
Saque de banda	30	10,23
Saque de esquina	3	1,02
Saque libre directo	6	2,04
Saque libre indirecto	5	1,70
Interceptación del portero con la mano	14	4,77
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	26	8,87
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	6	2,04
Interceptación del balón con el pie	8	2,73
Pase realizado con las manos	5	1,70
Pase realizado con el pie	88	30,03
Recepción	40	13,65
Remate con la cabeza	1	0,34
Tiro	8	2,73
Conducción	32	10,92
Pase realizado con la cabeza	7	2,38

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA VILLA CLARA. JUEGO 5.

TOTAL DE INTERRUPCIONES DEL JUEGO.		
Juego 5		
Total de interrupciones 120		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	29	24,16
Gol	1	0,833
Jugador Fuera de Juego	8	6,666
Saque de banda	51	42,5
Saque de esquina	5	4,166
Saque de meta	23	19,16
Saque Inicial	3	2,5

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 5

Zona	cantidad
1	12
2	5
3	5
4	52
5	53
6	52
7	15
8	33
9	12
10	2
11	49
12	6
TOTAL	296
MEDIA	26,36
MAX	53
MIN	2

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 5

ANEXO 23. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y CIENFUEGOS.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL	
1															2		0	1	1	
2										11		2					2	1	3	
3		1		1				1	11								5	0	5	
4						2		12	11	1122			2			22	5	7	12	
5																	0	0	0	
6												1	2				1	1	2	
7								12	22222	12		2	2	2	2		2	2	10	12
8							12			1122		22	12	1			5	6	11	
9				12		2	2			11122			22	1			6	7	13	
10			1					12	1111222											
11								2					2	1		2	7	8	15	
12									2					2			0	2	2	
13				2			22	2	112	2	2			222		22	2	13	15	
14				2						2				2			0	3	3	
15									111111	22	2	2	2				8	10	18	
16							2										0	1	1	
TPO1	0	1	1	2	0	0	1	4	12	17	0	1	1	3	0	0	43	74	117	
TPO2	0	0	0	4	0	2	6	7	13	13	2	4	8	8	1	6	74			
TOTALES	0	1	1	6	0	2	7	11	25	30	2	5	9	11	1	6	117			

TABLA RED DE COMUNICACIÓN JUEGO CIEGO DE AVILA VS CIENFUEGOS, JUEGO 6.

ZONA	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		TOTAL						
JUGADOR	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	T1	T1	T2	T2	T		
1																					4444555	55566	44455	55566			0	0	12	10	22
2															24	4											1	0	1	1	3
3														2	122	2					12		1				6	2	0	0	8
4					1					2	22245	1225	1			4	12346	34							5		8	5	5	3	21
5																											0	0	0	0	0
6		4										5				6					1				5		1	0	1	3	5
7	4445	45					24455	44445	4				245						1								2	1	11	7	21
8		25					2			1					1	6											2	2	0	2	6
9		223 44		125			155	4455	223	2		22				4							2				4	9	2	8	23
10		3		5	5			112223		112455	13	134			4	4											2	12	2	6	22
11					5	5			5			5			4												0	0	3	2	5
12									4				6		4445 55555	4					111112 223335	1111	1122336			11	10	12	2	35	
13				55						445		15	4		5	4	6								6		0	1	4	7	12
14	5							5	112	15		2	1125		244	5	5										7	2	5	3	17
15																											0	0	0	0	0
16							44	4		5	5			4				5					5				0	0	3	5	8
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	44	44	61	59	208		
0-15(1)	0	0	0	1	1	0	1	2	2	4	1	3	3	0	2	0	1	1	0	0	7	7	0	0	36						
15.01-30(2)	0	3	0	1	0	0	2	3	3	3	3	5	3	0	4	1	1	0	0	0	4	3	0	0	39						
30.01-40(3)	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	0	0	13						
TOTAL TPO1	0	5	0	2	1	0	3	6	6	7	5	9	6	0	6	1	3	2	0	0	14	12	0	0	88						
0-15(4)	3	4	0	0	0	0	4	7	2	3	1	1	2	1	8	6	1	1	0	0	4	3	0	0	51						
15.01-30(5)	2	2	0	4	2	1	4	4	1	5	2	4	2	0	7	1	1	1	0	0	7	7	2	0	59						
30.01-40(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	0	2	2	1	0	10						
TOTAL TPO 2	5	6	0	4	2	1	8	11	3	8	3	5	5	1	15	9	4	2	0	0	13	12	3	0	120						

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 6.

<p style="text-align: center;">Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.</p> <p style="text-align: center;">Juego 6. Ciego de Ávila VS Cienfuegos.</p> <p style="text-align: center;">Total de acciones 299</p>		
Acción	Cantidad	%
Saque Inicial	3	1,0
Saque de meta	12	4,01
Saque de banda	26	8,69
Saque libre directo	8	2,67
Saque libre indirecto	8	2,67
Interceptación del portero con la mano	11	3,67
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	23	7,69
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	8	2,67
Interceptación del balón con el pie	11	3,67
Pase realizado con las manos	5	1,67
Pase realizado con el pie	86	28,76
Recepción	55	18,39
Remate con el pie	6	2,0
Tiro	6	2,0
Conducción	20	6,68
Pase realizado con la cabeza	11	3,67

TABLA DE ACCIONES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA CIENFUEGOS. JUEGO 6

TOTAL DE INTERRUPCIONES DEL JUEGO.		
Juego. 6		
Total de interrupciones 130		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	20	15,38
Falta/Amonestación	1	0,769
Gol	1	0,769
Jugador Fuera de Juego	6	4,615
Saque de banda	70	53,84
Saque de esquina	6	4,615
Saque de meta	23	17,69
Saque Inicial	3	2,307

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 6

Zona	cantidad
1	19
2	10
3	4
4	57
5	46
6	36
7	18
8	47
9	21
11	41
12	2
TOTAL	301
MEDIA	27,36
MAX	57
MIN	2

TABLA DE LAS ACCIONES Y SUS ZONAS. JUEGO 6

ANEXO 24. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y SANTIAGO DE CUBA.

Pasan/ Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1												12			1		2	1	3
2										1					22		1	2	3
3										1							1	0	1
4						1122		11		1112		2	11122	1	2	22	11	9	20
5																	0	0	0
6			122										2				1	3	4
7			2					12	111122	112		1	1	122		1	11	7	18
8			1				1		1	12		2	1				5	2	7
9			2			1	11			11			22				5	5	10
10			1				11	11122	1122				2	11		1	11	5	16
11														2			0	1	1
12			1			1122	11	1		2	2			11222		22	8	9	17
13			122							11122				2			4	5	9
14			1			2	12	1122	2	1122	2	1	1				8	6	14
15								1		122	2						2	3	5
16			2				1			12				2			2	3	5
TPO1	0	0	0	6	0	3	9	11	8	17	0	3	6	6	1	2	72		
TPO2	0	0	0	7	0	3	3	5	5	11	3	3	6	8	3	4	61	61	
TOTAL	0	0	0	13	0	6	12	16	13	28	3	6	12	14	4	6	133		133

TABLA RED DE COMUNICACIÓN JUEGO CIEGO DE AVILA CONTRA SANTIAGO DE CUBA. JUEGO 7.

ZONAS/ JUGADOR	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2			
	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
1																					1111223333	11122333			9	7	11	9		
2													5														0	0	1	0
3															2												1	0	0	0
4											122	45					1355	1223	122				4		8	5	7	4		
5											455						3556	3556									0	0	0	0
6		1	5										4				5				355		4		1	3	4	4		
7	111	112					112	1112	122				124	255	2		2			5					13	11	8	5		
8										22					2		223								1	6	0	3		
9	1	11	4				44	114	13	3							1								3	6	2	4		
10			45	4	2			3556	1244	5	133													1	7	5	12			
11				4	4				4	5	4	44													0	0	3	4		
12									1						1111223		13355				4				8	3	9	3		
13			44							114		4	1			4	1	3356						3	3	3	4			
14	245						4	2	24		2	4	2		112	124	224			5				7	5	4	4			
15								5	5						155	5									1	0	3	2		
16							11	1		4	4			1					4						2	2	1	2		
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	58	58	61	60		
0-15(1)	4	5	0	0	0	0	4	6	3	3	1	1	2	1	7	6	1	1	0	0	4	3	0	0	52					
15.01-30(2)	2	2	0	0	0	1	1	2	3	4	2	1	1	2	6	4	4	2	0	0	2	2	0	0	41					
30.01-40(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	2	0	0	1	7	4	0	0	0	4	2	0	0	23					
TOTAL TPO1	6	7	0	0	0	1	5	8	8	8	3	4	3	3	14	17	9	3	0	0	10	7	0	0	116					
0-15(4)	2	1	0	4	2	1	4	5	1	5	3	5	2	0	7	2	1	1	0	0	7	6	2	0	61					
15.01-30(5)	1	0	0	2	0	0	1	2	3	5	3	4	3	2	4	7	4	0	1	1	5	3	0	0	51					
30.01-40(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	0	0	0	2	1	0	0	9					
TOTAL TPO 2	3	1	0	6	2	1	5	7	5	10	6	10	5	2	11	11	7	1	1	1	14	10	2	0	121					
TOTAL	9	8	0	6	2	2	10	15	13	18	9	14	7	5	25	28	16	4	1	1	24	17	2	0	237					

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 7

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.		
Juego 7. Ciego de Ávila VS Santiago de Cuba.		
Total de acciones 346		
Acción	Cantidad	%
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	13	3,75
Remate con la cabeza	1	0,28
Tiro	3	0,86
Pase realizado con la cabeza	9	2,60
Recepción	63	18,20
Pase realizado con el pie	111	32,08
Pase realizado con las manos	2	0,57
Interceptación del balón con el pie	4	1,15
Saque Inicial	3	0,86
Conducción	30	8,67
Saque de meta	14	4,04
Saque de banda	35	10,11
Saque de esquina	1	0,28
Saque libre directo	14	4,04
Saque libre indirecto	8	2,31
Interceptación del portero con la mano	9	2,60
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	26	7,51

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA SANTIAGO DE CUBA. JUEGO 7.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO.		
Juego 7		
Total de interrupciones 150		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	26	17,33
Falta/Amonestación	4	2,666
Gol	1	0,666
Jugador Fuera de Juego	3	2
Penal	2	1,333
Saque de banda	92	61,33
Saque de esquina	2	1,333
Saque de meta	17	11,33
Saque Inicial	3	2

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 7

Zona	cantidad
1	22
2	8
3	7
4	38
5	57
6	35
7	20
8	74
9	38
10	4
11	41
12	2
TOTAL	346
MEDIA	28,83
MAX	74
MIN	2

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 7.

ANEXO 25. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y GRANMA.

Pasan /Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1										2	122				1		2	3	5
2					1	2		1	112	11	1			1			8	2	10
3										2							0	1	1
4						2		2	1111	1112	2			1			8	4	12
5											111						3	0	3
6	2	1		1						2		2					2	3	5
7								22	22	22	222			22	2		0	12	12
8		1								1			222		2		2	4	6
9				11										1	12		4	1	5
10		2				1	2		11		12	1	12222	12	2		7	9	16
11					1			11122	111111	1111					2		14	3	17
12						2		12		2	1			1			2	3	5
13										22	2			2			0	4	4
14				1		1					1122	1	12				6	3	9
15										12	2						1	2	3
16										2							0	1	1
TPO1	0	2	0	4	2	2	0	5	14	11	9	2	2	4	2	0	59	55	114
TPO2	1	1	0	0	0	3	1	6	3	11	11	1	8	4	5	0	55		
TOTALES	1	3	0	4	2	5	1	11	17	22	20	3	10	8	7	0	114		

TABLA DE RED DE COMUNICACIÓN DE CIEGO DE AVILA CONTRA GRANMA. JUEGO 8.

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2			
JUGADOR	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
1																					1111222 33 4444 4555556 6	1112 22 4445 566			9	6	12	7		
2							1			3	4				122 2333	16							5	4	8	2	2	2		
3																	4								0	0	1	0		
4					2255	2255					222 335	2233					222345	23			2	2			12	9	5	2		
5	2	2					222	2223					23												6	5	0	0		
6												15					4						34	4	1	1	2	2		
7	444 5556	44					456	46	5	5			44556	456	5										0	0	17	8		
8		2					1	15	4	45				5	5	115									1	4	2	5		
9		46		111				1		223	2	22		1	1											1	10	0	2	
10	5	55		2	2	2	35		455	1455	4	44			45	5		24							2	4	8	9		
11	11	5		5			1111	11		34445	33	355	111	11	45	4		3	1	1	1				13	8	2	9		
12										3					11234	33					45	4			4	3	3	1		
13				355		5	5	3	5	455															0	2	2	5		
14	3						33	3	5	224	4	4	5	455	1	11									4	5	3	5		
15										44							4			1					0	1	0	3		
16													6	6	6										0	0	2	1		
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	61	61	61	
0-15(1)	2	0	0	3	0	0	6	4	0	1	0	1	3	3	5	5	0	1	1	1	1	1	5	3	0	0	44			
15.01-30(2)	1	2	0	1	3	3	3	3	0	4	4	4	1	0	4	0	3	2	0	0	4	4	0	0	46					
30.01-40(3)	1	0	0	1	0	0	3	3	0	4	4	3	1	0	4	2	1	2	0	0	2	0	1	0	32					
TOTAL TPO1	4	2	0	5	3	3	12	10	0	9	8	8	5	3	13	7	4	5	1	1	11	7	1	0	122					
0-15(4)	3	3	0	0	0	0	1	1	2	9	3	3	2	2	3	2	3	1	0	0	6	4	2	1	51					
15.01-30(5)	4	3	0	3	2	3	3	1	5	6	1	3	3	4	4	2	1	0	0	0	6	3	0	0	57					
30.01-40(6)	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	1	1	0	0	0	0	2	2	0	0	14					
TOTAL TPO 2	8	7	0	3	2	3	5	3	7	15	4	6	7	8	8	5	4	1	0	0	14	9	2	1	122					
TOTAL	12	9	0	8	5	6	17	13	7	24	12	14	12	11	21	11	8	6	1	1	24	16	3	1	244					

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONAS Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 8.

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila. Juego 8. Ciego de Ávila VS Granma. Cantidad de acciones del Juego 343		
Acción	Cantidad	%
Pase realizado con el pie	111	32,36
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	24	6,99
Conducción	29	8,45
Tiro	3	0,87
Recepción	65	18,95
Pase realizado con las manos	2	0,58
Interceptación del balón con el pie	4	1,16
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	14	4,08
Saque Inicial	1	0,29
Saque libre indirecto	8	2,33
Saque libre directo	13	3,79
Saque de esquina	2	0,58
Saque de banda	33	9,62
Saque de meta	12	3,49
Remate con la cabeza	1	0,29
Interceptación del portero con la mano	10	2,91
Pase realizado con la cabeza	11	3,20

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA GRANMA. JUEGO 8.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO.		
Juego 8		
Total de interrupciones 145		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	35	24,13
Falta/Amonestación	1	0,689
Gol	2	1,379
Jugador Fuera de Juego	3	2,068
Saque de banda	82	56,55
Saque de esquina	2	1,379
Saque de meta	17	11,72
Saque Inicial	3	2,068

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 8.

Zona	cantidad
1	26
2	6
3	9
4	34
5	52
6	37
7	35
8	49
9	24
10	2
11	36
12	7
TOTAL	317
MEDIA	26,41
MAX	52
MIN	2

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES Y SUS ZONAS. JUEGO 8.

ANEXO 26. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y LAS TUNAS.

Pasan /Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1										2	122				1		2	3	5
2					1	2		1	112	11	1			1			8	2	10
3										2							0	1	1
4						2		2	1111	1112	2			1			8	4	12
5											111						3	0	3
6	2	1		1						2		2					2	3	5
7								22	22	22	222			22	2		0	12	12
8		1								1			222		2		2	4	6
9				11										1	12		4	1	5
10		2			1	2			11		12	1	12222	12	2		7	9	16
11					1			11122	111111	1111					2		14	3	17
12						2		12		2	1			1			2	3	5
13										22	2			2			0	4	4
14				1	1						1122	1	12				6	3	9
15										12	2						1	2	3
16										2							0	1	1
TPO1	0	2	0	4	2	2	0	5	14	11	9	2	2	4	2	0	59	55	114
TPO2	1	1	0	0	0	3	1	6	3	11	11	1	8	4	5	0	55		
TOTALES	1	3	0	4	2	5	1	11	17	22	20	3	10	8	7	0	114		

TABLA DE ACCIONES DE COMUNICACIÓN DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA LAS TUNAS. JUEGO 9.

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2				
	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P			
1																						111122233 444445555566	111222 4445566			9	6	12	7		
2							1			3	4				1222333	16							5	4	4	8	2	2	2		
3																		4								0	0	1	0		
4					2255	2255						222335	2233					222345	23			2	2			12	9	5	2		
5	2	2					222	2223							23											6	5	0	0		
6												15					4								34	4	1	1	2	2	
7	4445556	44					456	46	5	5				44556	456	5										0	0	17	8		
8		2					1	15	4	45					5	5	115									1	4	2	5		
9		46	111					1		223	2	22		1	1											1	10	0	2		
10	5	55	2	2	2	35		455	1455	4	44				45	5		24								2	4	8	9		
11	11	5	5				1111	11		34445	33	355	111	11	45	4		3	1	1		1				13	8	2	9		
12										3					11234	33						45	4			4	3	3	1		
13				355			5	5	3	5	455															0	2	2	5		
14	3						33	3	5	224	4	4	5	455	1	11										4	5	3	5		
15										44						4		1									0	1	0	3	
16													6	6	6												0	0	2	1	
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	61	61	61	61	
0-15(1)	2	0	0	3	0	0	6	4	0	1	0	1	3	3	5	5	0	1	1	1		5	3	0	0	0	0	44			
15.01-30(2)	1	2	0	1	3	3	3	3	0	4	4	4	1	0	4	0	3	2	0	0		4	4	0	0	0	0	0	46		
30.01-40(3)	1	0	0	1	0	0	3	3	0	4	4	3	1	0	4	2	1	2	0	0		2	0	1	0	0	0	32			
TOTAL TPO1	4	2	0	5	3	3	12	10	0	9	8	8	5	3	13	7	4	5	1	1		11	7	1	0	122					
0-15(4)	3	3	0	0	0	0	1	1	2	9	3	3	2	2	3	2	3	1	0	0		6	4	2	1	51					
15.01-30(5)	4	3	0	3	2	3	3	1	5	6	1	3	3	4	4	2	1	0	0	0		6	3	0	0	57					
30.01-40(6)	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	1	1	0	0	0	0		2	2	0	0	14					
TOTAL TPO 2	8	7	0	3	2	3	5	3	7	15	4	6	7	8	8	5	4	1	0	0		14	9	2	1	122					
TOTAL	12	9	0	8	5	6	17	13	7	24	12	14	12	11	21	12	8	6	1	1		25	16	3	1	244					

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONA Y SU RELACION CON EL TIEMPO DE JUEGO. JUEGO 9.

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila.		
Juego 9. Ciego de Ávila VS Las Tunas.		
Cantidad de acciones del Juego 317		
Acción	Cantidad	%
Interceptación del balón con el pie	6	1,89
Pase realizado con las manos	2	0,63
Pase realizado con el pie	90	28,39
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	14	4,41
Remate con el pie	1	0,31
Saque de esquina	2	0,63
Pase realizado con la cabeza	9	2,83
Conducción	27	8,51
Recepción	60	18,92
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	19	5,99
Interceptación del portero con la mano	6	1,89
Saque libre indirecto	2	0,63
Saque Inicial	3	0,94
Saque de banda	43	13,56
Saque de meta	12	3,78
Tiro	8	2,52
Saque libre directo	13	4,10

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA LAS TUNAS. JUEGO 9.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO.		
Juego 9		
Total de interrupciones 146		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	35	23,97
Falta/Amonestación	1	0,68
Gol	2	1,36
Jugador fuera del juego	3	2,05
Saque de banda	83	56,84
Saque de esquina	2	1,36
Saque de meta	17	11,6
Saque Inicial	3	2,05

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 9.

Zona	cantidad
1	26
2	6
3	9
4	34
5	52
6	37
7	35
8	49
9	24
10	2
11	36
12	7
TOTAL	317
MEDIA	26,41
MAX	52
MIN	2

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 9.

ANEXO 27. JUEGO ENTRE CIEGO DE AVILA Y SANTI SPÍRITUS.

Pasan /Reciben	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL TPO1	TOTAL TPO2	TOTAL
1										1			1				2	0	2
2															22		0	2	2
3		2					2	1		12	22			222	22		2	10	12
4						122		1	111	12			22	1111	22		10	7	17
5																	0	0	0
6			22						1	111			2			2	4	4	8
7								1	11	1112				12	1		8	2	10
8			2				1		12	1111	12		111	111			13	3	16
9			2				1	1		11222			12	11			7	5	12
10		2	1			2		111222	111122				12		1		10	8	18
11								122	11	1122				2			5	5	10
12			2	1			1		2	1							3	2	5
13				122		1		1	11	122				1112			9	5	14
14				1		12	1	11111122	12	1122	2		11				14	7	21
15			1							2	2						1	2	3
16										2				2			0	2	2
TPO1	0	0	2	3	0	3	4	15	16	21	1	0	8	13	2	0	88	64	152
TPO2	0	2	2	5	0	4	1	7	5	14	5	0	5	7	2	5	64		
TOTAL	0	2	4	8	0	7	5	22	21	35	6	0	13	20	4	5	152		

TABLA RED DE COMUNICACIÓN DEL JUEGO CIEGO DE ÁVILA VS SANTI SPÍRITUS. JUEGO 10.

ZONAS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		T1		T2			
JUGADOR	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
1															3						1111222	111122			8	6	0	0		
2															6	6									0	0	1	1		
3													4	44444	4566						4				0	0	11	5		
4							4				12455	5				56	11222	2566	12				4		8	2	7	4		
5																									0	0	0	0		
6				5											4									4	4	3	4	4		
7	2	3					355	55					333335	33355					5						7	4	4	4		
8		4	4					1122	2223			2			112	66	2								8	9	0	4		
9		124	14		1	24	114	6	24						6		1	2							2	8	3	4		
10		12	245	45	5	3	4	15	1223	44555		5	12556				11								2	11	4	10		
11	44	44	1	14	4	44	4	4	5		4	44	111224		1	1									7	2	8	7		
12																23						44444	44444	2	3	0	13	9		
13			4					2	24	4	1144				114		66						6	3	3	4	5			
14	345	3				1	14	13	14	2			4		11	224	34	123		5					8	8	4	4		
15							35	5	5					3	55	5									0	2	3	3		
16									4	4								4							0	0	1	2		
PARCIALES	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	60	58	67	66		
0-15(1)	0	2	0	2	1	1	1	3	4	4	1	3	3	0	8	4	5	4	0	0	4	4	0	0	0	0	54			
15.01-30(2)	1	2	0	1	0	0	1	0	3	9	2	2	2	0	3	2	5	3	0	0	3	2	1	0	0	42				
30.01-40(3)	1	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	5	4	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	21				
TOTAL TPO1	2	6	0	3	1	1	4	4	8	14	3	5	10	4	13	6	11	8	0	0	7	6	1	0	117					
0-15(4)	2	4	0	4	2	1	3	5	1	6	4	5	2	1	8	2	1	1	0	0	7	5	2	0	66					
15.01-30(5)	1	0	0	2	1	1	2	3	2	5	3	3	1	2	5	3	2	0	1	1	4	3	0	0	45					
30.01-40(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	8	4	0	0	0	5	1	0	1	23					
TOTAL TPO 2	3	4	0	6	3	2	5	8	4	11	7	9	3	3	15	13	7	1	1	1	16	9	2	1	134					
TOTAL	5	10	0	9	4	3	9	12	12	25	10	14	13	7	18	19	18	9	1	1	23	15	3	1	251					

TABLA DE ACCIONES DE BALONES GANADOS Y PERDIDOS POR JUGADOR, ZONAS Y SU RELACION CON ELESPACIO DE JUEGO. JUEGO 10

Acciones Generales del Equipo Ciego de Ávila. Juego 10. Ciego de Ávila VS Santi Spíritus. Cantidad de acciones del Juego 212		
Acción	Cantidad	%
Tiro	8	3,77
Saque de meta	4	1,88
Saque de banda	17	8,01
Saque de esquina	1	0,47
Saque libre directo	5	2,35
Saque libre indirecto	1	0,47
Interceptación del portero con la mano	3	1,41
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	18	8,49
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	8	3,77
Interceptación del balón con el pie	5	2,35
Pase realizado con el pie	76	35,84
Remate con el pie	1	0,47
Conducción	26	12,26
Pase realizado con la cabeza	1	0,47
Recepción	38	17,92

TABLA DE ACCIONES TOTALES DEL EQUIPO CIEGO DE AVILA CONTRA SANTI SPÍRITUS. JUEGO 10.

TOTAL DE INTERRUPCIONES POR JUEGO.		
Juego 10.		
Total de interrupciones 138		
Nombre de la interrupción	Cantidad	%
Falta	36	26,08
Falta/Amonestación	3	2,17
Gol	1	0,72
Jugador fuera del juego	3	2,17
Penalti	2	1,44
Saque de banda	70	50,72
Saque de esquina	3	2,17
Saque de meta	17	12,31
Saque Inicial	3	2,17

TABLA DE INTERRUPCIONES. JUEGO 10

Zona	cantidad
1	17
2	7
3	2
4	15
5	53
6	26
7	19
8	30
9	30
11	10
12	3
TOTAL	212
MEDIA	19,27
MAX	53
MIN	2

TABLA DE CANTIDAD DE ACCIONES POR ZONAS. JUEGO 10

ANEXO 29.

Suma de acciones por jugador			
Jugador	1		
Cantidad Total	251		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con las manos	-	9	3,58565
Saque de meta	+	23	9,16334
Pase realizado con el pie	PT-	48	19,1235
Pase realizado con el pie	PEID+	2	0,79681
Pase realizado con las manos	+	5	1,99203
Intercepción del balón con el pie	+	4	1,59362
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	1	0,39840
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	2	0,79681
Intercepción del portero con la mano	+	65	25,8964
Saque libre directo	-	6	2,39043
Saque libre directo	+	1	0,39840
Saque de meta	-	73	29,0836
Pase realizado con el pie	PT+	12	4,78087
Jugador	2		
Cantidad Total	78		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Recepción	RII+	1	1,28205
Pase realizado con el pie	PEID-	4	5,12820
Pase realizado con la cabeza	-	8	10,2564
Conducción	+	2	2,56410
Recepción	RID+	2	2,56410
Recepción	RP-	1	1,28205
Pase realizado con el pie	PEII-	1	1,28205
Pase realizado con el pie	PEII+	2	2,56410
Pase realizado con el pie	PID+	10	12,8205
Pase realizado con las manos	PEID-	1	1,28205
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	14	17,9487

Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	22	28,2051
Saque de banda	A-	1	1,28205
Interceptación del portero con la mano	+	1	1,28205
Saque libre directo	-	1	1,28205
Conducción	-	2	2,56410
Pase realizado con el pie	PEID+	5	6,41025
Jugador	3		
Cantidad Total	30		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con el pie	PID+	1	3,33333
Conducción	+	1	3,33333
Recepción	RII+	1	3,33333
Pase realizado con el pie	PEID-	1	3,33333
Pase realizado con el pie	PII+	2	6,66666
Interceptación del balón con el pie	+	1	3,33333
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	11	36,6666
Saque libre indirecto	-	1	3,33333
Saque libre directo	-	2	6,66666
Saque de banda	A+	2	6,66666
Saque de meta	-	1	3,33333
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	4	13,3333
Pase realizado con el pie	PEID+	2	6,66666
Jugador	4		
Cantidad Total	285		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con la cabeza	-	4	1,40350
Pase realizado con el pie	PEID+	4	1,40350
Pase realizado con el pie	PEID-	19	6,66666
Pase realizado con el pie	PEII+	1	0,35087
Recepción	PID+	1	0,35087
Recepción	RID-	9	3,15789
Recepción	RII+	1	0,35087

Tiro	-	1	0,35087
Conducción	-	1	0,35087
Pase realizado con el pie	PEII-	5	1,75438
Pase realizado con el pie	PID-	11	3,85964
Conducción	+	20	7,01754
Saque de esquina	+	1	0,35087
Pase realizado con el pie	PID+	29	10,1754
Saque de banda	A-	25	8,77192
Saque de banda	AT+	1	0,35087
Saque de banda	F-	11	3,85964
Saque libre directo	+	2	0,70175
Recepción	RID+	16	5,61403
Saque libre indirecto	+	4	1,40350
Saque de banda	A+	51	17,8947
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	20	7,01754
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	7	2,45614
Interceptación del balón con el pie	+	9	3,15789
Saque de banda	F+	32	11,2280
Jugador	5		
Cantidad Total	30		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Saque libre directo	-	1	3,33333
Interceptación del balón con el pie	+	1	3,33333
Conducción	+	3	10
Recepción	RII+	2	6,66666
Pase realizado con el pie	PEII-	2	6,66666
Pase realizado con el pie	PEID-	4	13,3333
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	2	6,66666
Saque de banda	F-	2	6,66666
Saque de banda	F+	2	6,66666
Saque de banda	A-	2	6,66666
Saque de banda	A+	8	26,6666
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	1	3,33333

Jugador	6		
Cantidad Total	109		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Conducción	+	5	4,58715
Pase realizado con el pie	PEID-	19	17,4311
Pase realizado con la cabeza	+	2	1,83486
Pase realizado con el pie	PEII-	1	0,91743
Recepción	RID+	6	5,50458
Remate con la cabeza	-	3	2,75229
Tiro	-	2	1,83486
Pase realizado con el pie	PEID+	2	1,83486
Conducción	-	3	2,75229
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	19	17,4311
Remate con el pie	-	1	0,91743
Saque de banda	A+	1	0,91743
Pase realizado con el pie	PII+	2	1,83486
Pase realizado con el pie	PID-	4	3,66972
Intercepción del balón con el pie	+	3	2,75229
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	12	11,0091
Saque libre indirecto	+	6	5,50458
Saque libre directo	-	5	4,58715
Saque libre directo	+	2	1,83486
Saque de banda	A-	1	0,91743
Pase realizado con el pie	PID+	8	7,33944
Pase realizado con el pie	PII-	2	1,83486
Jugador	7		
Cantidad Total	312		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Recepción	RID+	7	2,24358
Recepción	RP-	1	0,32051
Recepción	RP+	3	0,96153
Pase realizado con el pie	F+	1	0,32051

Pase realizado con el pie	OTROS+	2	0,64102
Recepción	RID-	7	2,24358
Pase realizado con el pie	PEII-	4	1,28205
Conducción	+	14	4,48717
Pase realizado con el pie	PT-	1	0,32051
Recepción	RII+	7	2,24358
Recepción	RII-	1	0,32051
Remate con el pie	+	1	0,32051
Remate con el pie	-	1	0,32051
Saque de banda	A-	45	14,4230
Conducción	-	11	3,52564
Pase realizado con la cabeza	-	4	1,28205
Pase realizado con el pie	PEII+	2	0,64102
Tiro	+	1	0,32051
Saque de banda	AT+	2	0,64102
Pase realizado con el pie	PEID-	21	6,73076
Saque de banda	F+	52	16,6666
Saque de banda	A+	37	11,8589
Saque de banda	F-	13	4,16666
Saque de esquina	+	2	0,64102
Saque de esquina	-	1	0,32051
Saque libre directo	+	1	0,32051
Saque libre directo	-	2	0,64102
Pase realizado con el pie	PII+	1	0,32051
Pase realizado con el pie	PEID+	10	3,20512
Saque libre indirecto	+	6	1,92307
Pase realizado con el pie	PID-	2	0,64102
Pase realizado con el pie	PID+	10	3,20512
Intercepción del balón con el pie	+	8	2,56410
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	2	0,64102
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	28	8,97435
Pase realizado con las manos	PID+	1	0,32051
Jugador	8		
Cantidad Total	210		

Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con la cabeza	-	5	2,38095
Pase realizado con el pie	OTROS-	1	0,47619
Recepción	PID+	1	0,47619
Recepción	RP+	1	0,47619
Recepción	RID+	23	10,9523
Recepción	RID-	5	2,38095
Recepción	RII+	10	4,76190
Recepción	RII-	5	2,38095
Tiro	-	6	2,85714
Remate con el pie	+	1	0,47619
Conducción	-	8	3,80952
Pase realizado con la cabeza	+	3	1,42857
Pase realizado con el pie	OTROS+	3	1,42857
Tiro	+	5	2,38095
Recepción	RMD-	1	0,47619
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	15	7,14285
Pase realizado con el pie	PEII-	2	0,95238
Conducción	+	14	6,66666
Saque libre directo	+	4	1,90476
Saque libre indirecto	+	2	0,95238
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	5	2,38095
Intercepción del balón con el pie	+	4	1,90476
Pase realizado con las manos	PID+	1	0,47619
Pase realizado con el pie	PID-	8	3,80952
Pase realizado con el pie	PII+	1	0,47619
Pase realizado con el pie	PII-	2	0,95238
Pase realizado con el pie	PEID+	7	3,33333
Pase realizado con el pie	PID+	31	14,7619
Pase realizado con el pie	PEII+	5	2,38095
Saque libre directo	-	1	0,47619
Pase realizado con el pie	PEID-	30	14,2857
Jugador	9		

Cantidad Total	292		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Recepción	RP+	5	1,71232
Recepción	RII-	11	3,76712
Recepción	RII+	4	1,36986
Recepción	RID-	19	6,50684
Recepción	RP-	6	2,05479
Recepción	RMD-	8	2,73972
Pase realizado con la cabeza	+	4	1,36986
Recepción	RID+	29	9,93150
Remate con la cabeza	+	1	0,34246
Remate con la cabeza	-	1	0,34246
Remate con el pie	-	1	0,34246
Tiro	+	4	1,36986
Tiro	-	5	1,71232
Recepción	PII+	1	0,34246
Conducción	-	23	7,87671
Pase realizado con el pie	PEII+	6	2,05479
Pase realizado con la cabeza	-	3	1,02739
Conducción	+	30	10,2739
Pase realizado con el pie	PID-	6	2,05479
Saque Inicial	+	9	3,08219
Saque libre directo	+	1	0,34246
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	18	6,16438
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	4	1,36986
Pase realizado con el pie	PEED+	1	0,34246
Pase realizado con el pie	PID+	35	11,9863
Recepción	PID-	1	0,34246
Pase realizado con el pie	PII+	5	1,71232
Pase realizado con el pie	PII-	5	1,71232
Pase realizado con el pie	PEID+	12	4,10958
Pase realizado con el pie	PEID-	9	3,08219
Pase realizado con el pie	PEII-	2	0,68493

Pase realizado con el pie	PEEI-	1	0,34246
Pase realizado con el pie	OTROS+	5	1,71232
Pase realizado con el pie	OTROS-	1	0,34246
Recepción	PID+	1	0,34246
Intercepción del balón con el pie	+	15	5,13698
Jugador	10		
Cantidad Total	437		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Saque libre directo	-	15	3,43249
Saque Inicial	+	3	0,68649
Saque de banda	A-	2	0,45766
Saque de esquina	+	2	0,45766
Remate con el pie	-	1	0,22883
Recepción	OTROS-	5	1,14416
Recepción	RP+	8	1,83066
Recepción	RID+	66	15,1029
Recepción	RID-	25	5,72082
Recepción	RII+	13	2,97482
Recepción	RII-	2	0,45766
Recepción	OTROS+	1	0,22883
Remate con el pie	+	1	0,22883
Recepción	RMD+	1	0,22883
Tiro	+	5	1,14416
Tiro	-	15	3,43249
Conducción	+	31	7,09382
Conducción	-	35	8,00915
Pase realizado con la cabeza	+	8	1,83066
Pase realizado con la cabeza	-	2	0,45766
Saque libre directo	+	9	2,05949
Recepción	RMD-	4	0,91533
Saque libre indirecto	-	11	2,51716
Remate con la cabeza	-	2	0,45766
Saque libre indirecto	+	2	0,45766

Recepción	PID-	1	0,22883
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	4	0,91533
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	5	1,14416
Interceptación del balón con el pie	+	6	1,37299
Pase realizado con el pie	PID+	62	14,1876
Pase realizado con el pie	PID-	13	2,97482
Pase realizado con el pie	PII+	5	1,14416
Pase realizado con el pie	PEED+	1	0,22883
Saque de esquina	-	2	0,45766
Pase realizado con el pie	OTROS+	7	1,60183
Pase realizado con el pie	PT+	11	2,51716
Pase realizado con el pie	PEII-	6	1,37299
Pase realizado con el pie	PEII+	7	1,60183
Pase realizado con el pie	PEID-	26	5,94965
Pase realizado con el pie	PEID+	10	2,28832
Pase realizado con el pie	OTROS-	2	0,45766
Jugador	11		
Cantidad Total	183		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Conducción	+	5	2,73224
Pase realizado con el pie	PEED+	1	0,54644
Recepción	RII+	2	1,09289
Pase realizado con el pie	OTROS+	1	0,54644
Pase realizado con el pie	RII-	1	0,54644
Recepción	OTROS-	1	0,54644
Recepción	RID+	11	6,01092
Recepción	RID-	12	6,55737
Recepción	RII-	4	2,18579
Recepción	RMD+	5	2,73224
Remate con el pie	-	1	0,54644
Tiro	-	5	2,73224
Pase realizado con el pie	PEII-	6	3,27868
Conducción	-	8	4,37158

Pase realizado con la cabeza	+	7	3,82513
Recepción	OTROS+	1	0,54644
Tiro	+	1	0,54644
Saque de banda	A-	26	14,2076
Pase realizado con el pie	PEID-	7	3,82513
Recepción	RP+	1	0,54644
Saque de banda	A+	16	8,74316
Saque de banda	F+	10	5,46448
Saque de banda	F-	2	1,09289
Saque libre directo	-	1	0,54644
Saque libre indirecto	-	2	1,09289
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	4	2,18579
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	2	1,09289
Interceptación del balón con el pie	-	2	1,09289
Pase realizado con el pie	PID+	7	3,82513
Pase realizado con el pie	PID-	8	4,37158
Saque Inicial	+	3	1,63934
Pase realizado con el pie	PEID+	7	3,82513
Pase realizado con el pie	PII+	2	1,09289
Pase realizado con el pie	PII-	4	2,18579
Interceptación del balón con el pie	+	7	3,82513
Jugador	12		
Cantidad Total	231		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Tiro	-	3	1,29870
Pase realizado con el pie	PEID+	13	5,62770
Pase realizado con el pie	PEID-	16	6,92640
Pase realizado con el pie	PEII+	4	1,73160
Pase realizado con el pie	PEII-	7	3,03030
Pase realizado con el pie	PT+	3	1,29870
Pase realizado con el pie	PT-	12	5,19480
Recepción	PID-	1	0,43290
Recepción	RP+	2	0,86580

Pase realizado con la cabeza	+	5	2,16450
Recepción	RII-	1	0,43290
Conducción	+	9	3,89610
Conducción	-	2	0,86580
Pase realizado con el pie	PID+	16	6,92640
Pase realizado con la cabeza	-	1	0,43290
Recepción	RID+	6	2,59740
Saque libre directo	+	11	4,76190
Pase realizado con el pie	PII+	2	0,86580
Pase realizado con el pie	PID-	5	2,16450
Saque de meta	+	1	0,43290
Saque de esquina	+	2	0,86580
Saque libre directo	-	9	3,89610
Saque libre indirecto	+	1	0,43290
Saque libre indirecto	-	1	0,43290
Intercepción del portero con la mano	+	12	5,19480
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	40	17,3160
Intercepción de la trayectoria (cabeza)	+	25	10,8225
Intercepción del balón con el pie	+	7	3,03030
Pase realizado con las manos	+	3	1,29870
Pase realizado con las manos	-	2	0,86580
Saque de meta	-	9	3,89610
Jugador	13		
Cantidad Total	165		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con el pie	OTROS+	1	0,60606
Recepción	RII+	2	1,21212
Recepción	OTROS+	5	3,03030
Recepción	OTROS-	5	3,03030
Recepción	RP+	1	0,60606
Recepción	RID+	20	12,1212
Recepción	RID-	10	6,06060
Recepción	RII-	2	1,21212

Recepción	RMD+	1	0,60606
Remate con la cabeza	+	1	0,60606
Tiro	-	9	5,45454
Pase realizado con la cabeza	-	2	1,21212
Conducción	+	7	4,24242
Conducción	-	9	5,45454
Saque de banda	F+	1	0,60606
Saque libre indirecto	+	1	0,60606
Pase realizado con el pie	PT-	3	1,81818
Saque de banda	F-	1	0,60606
Saque libre directo	+	16	9,69696
Intercepción de la trayectoria del balón (pie)	+	10	6,06060
Intercepción del balón con el pie	+	1	0,60606
Pase realizado con el pie	PID+	22	13,33333
Pase realizado con el pie	PID-	11	6,66666
Pase realizado con el pie	PII+	3	1,81818
Pase realizado con el pie	PII-	2	1,21212
Pase realizado con el pie	PEID+	1	0,60606
Pase realizado con el pie	PEID-	12	7,27272
Pase realizado con el pie	PT+	2	1,21212
Saque de banda	A+	4	2,42424
Jugador	14		
Cantidad Total	305		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Recepción	RID+	22	7,21311
Pase realizado con el pie	PEII-	6	1,96721
Pase realizado con el pie	PT+	1	0,32786
Pase realizado con el pie	OTROS+	1	0,32786
Recepción	PID+	2	0,65573
Recepción	OTROS+	3	0,98360
Recepción	OTROS-	1	0,32786
Recepción	RP+	3	0,98360
Recepción	RID-	17	5,57377

Recepción	RII+	13	4,26229
Recepción	RII-	9	2,95081
Recepción	RMI+	2	0,65573
Pase realizado con el pie	PEII+	8	2,62295
Conducción	-	1	0,32786
Tiro	+	1	0,32786
Pase realizado con la cabeza	+	3	0,98360
Tiro	-	1	0,32786
Saque de esquina	-	3	0,98360
Conducción	+	17	5,57377
Saque de banda	F+	1	0,32786
Pase realizado con el pie	PEID-	17	5,57377
Saque de esquina	+	8	2,62295
Saque libre directo	+	5	1,63934
Saque libre directo	-	6	1,96721
Saque libre indirecto	+	12	3,93442
Saque libre indirecto	-	4	1,31147
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	24	7,86885
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	19	6,22950
Interceptación del balón con el pie	+	2	0,65573
Pase realizado con las manos	PII+	1	0,32786
Pase realizado con el pie	PEID+	18	5,90163
Pase realizado con el pie	PID+	34	11,1475
Pase realizado con el pie	PID-	22	7,21311
Pase realizado con el pie	PII+	15	4,91803
Interceptación del portero con la mano	+	2	0,65573
Saque de banda	F-	1	0,32786
Jugador	15		
Cantidad Total	88		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Pase realizado con la cabeza	-	4	4,54545
Recepción	RID+	14	15,9090
Recepción	RID-	2	2,27272

Recepción	RII+	1	1,13636
Recepción	RII-	3	3,40909
Tiro	+	1	1,13636
Tiro	-	1	1,13636
Conducción	+	6	6,81818
Pase realizado con la cabeza	+	7	7,95454
Recepción	PID-	1	1,13636
Conducción	-	9	10,2272
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	7	7,95454
Recepción	RP-	2	2,27272
Recepción	OTROS-	1	1,13636
Saque Inicial	+	4	4,54545
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	1	1,13636
Interceptación del balón con el pie	+	4	4,54545
Pase realizado con el pie	PID+	7	7,95454
Pase realizado con el pie	PID-	5	5,68181
Pase realizado con el pie	PII+	3	3,40909
Pase realizado con el pie	PEID+	1	1,13636
Pase realizado con el pie	PEID-	1	1,13636
Pase realizado con el pie	PEII+	3	3,40909
Jugador	16		
Cantidad Total	87		
Acción	Tipo	Cantidad por acciones	%
Saque libre indirecto	+	1	1,14942
Recepción	RP+	1	1,14942
Tiro	-	1	1,14942
Recepción	RMI-	1	1,14942
Recepción	RMD-	4	4,59770
Recepción	RID-	2	2,29885
Recepción	RID+	11	12,6436
Recepción	RP-	1	1,14942
Conducción	+	1	1,14942
Pase realizado con el pie	PEID-	10	11,4942

Pase realizado con el pie	PEID+	12	13,7931
Pase realizado con el pie	PID-	5	5,74712
Pase realizado con el pie	PID+	8	9,19540
Interceptación de la trayectoria (cabeza)	+	2	2,29885
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	+	18	20,6896
Saque libre directo	-	2	2,29885
Saque de esquina	-	1	1,14942
Pase realizado con la cabeza	+	5	5,74712
Interceptación de la trayectoria del balón (pie)	-	1	1,14942

Resultados generales de los goles anotados por los respectivos equipos.

Juego	1		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Camaguey	
Juego	2		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Ciego de Ávila	
Juego	3		
	Goles	Equipo que cobra	
	2	Pinar del Río	
Juego	4		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Holguín	
Juego	5		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Ciego de Ávila	
Juego	6		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Ciego de Ávila	
Juego	7		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Santiago de Cuba	
Juego	8		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Ciego de Ávila	
Juego	9		
	Goles	Equipo que cobra	
	2	Las Tunas	
Juego	10		
	Goles	Equipo que cobra	
	1	Santi Spiritus	