ANÁLISIS DEL PARTIDO

Verde-morado contra **Blanco** · Prebenjamín (fútbol 7) · 24 de octubre de 2026 · 11:32–12:25



1 - 1
Goles que se ven con bastante probabilidad (podría haber 1–2 más en contra al final)

30% / 22%
Tiempo con el juego cerca de la portería rival (1.ª / 2.ª parte)

Nº 7 ★
Jugador más influyente con balón

Nº 16
El más trabajador y ordenado (1.ª parte)

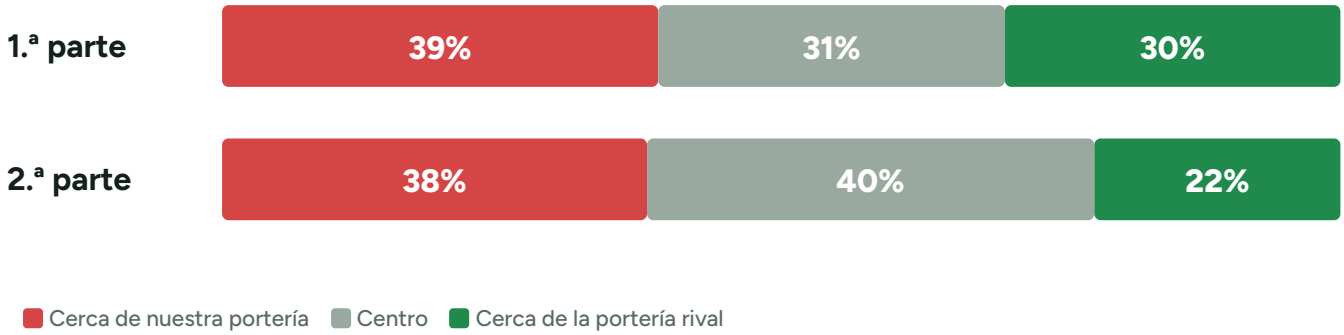
Cómo se ha hecho: se ha revisado el vídeo entero de Twitch dos veces. Primero, un fotograma cada 4 segundos para ver el partido completo. Después, uno cada 6 segundos en grande, solo para el equipo verde-morado. La cámara sigue al balón desde lejos y no hay marcador en pantalla, así que los dorsales solo se leen a veces y los goles son **estimaciones**. Los minutos son del vídeo; entre paréntesis, la hora real.

1. GOLES Y MOMENTOS CLAVE

Minuto	Qué	Qué se ve
2:12 (11:35)	⚽ **Probable gol a favor**	Jugada en el área rival; varios verdes se abrazan junto a esa portería y vuelven andando al centro, donde saca el blanco.
10:00–10:48	Balón parado en contra	Falta o saque del blanco (dorsal 2) cerca de nuestra área, repetido. Barrera de 2–3 verdes. No acaba en gol.
18:00–20:42	Mejor rato del verde	4–5 verdes en campo rival, conducción hasta la línea de fondo (18:18) y remate junto al palo (18:24).
22:24–26:06	Descanso	—
39:20–40:44	Encerráis al rival	Casi 2 minutos seguidos en su área; el 10 entra en la frontal (40:00). No se ve el remate.
47:58 (12:20)	⚽ **Probable gol en contra**	Cinco blancos se juntan celebrando en nuestra área; después hay saque de centro.
49:20 y 51:18	Posibles goles en contra	El portero se tira y luego hay jugadores en el círculo central. No se puede confirmar.
52:10	Final	Saludo entre los equipos.

2. ¿DÓNDE SE JUGÓ EL PARTIDO?

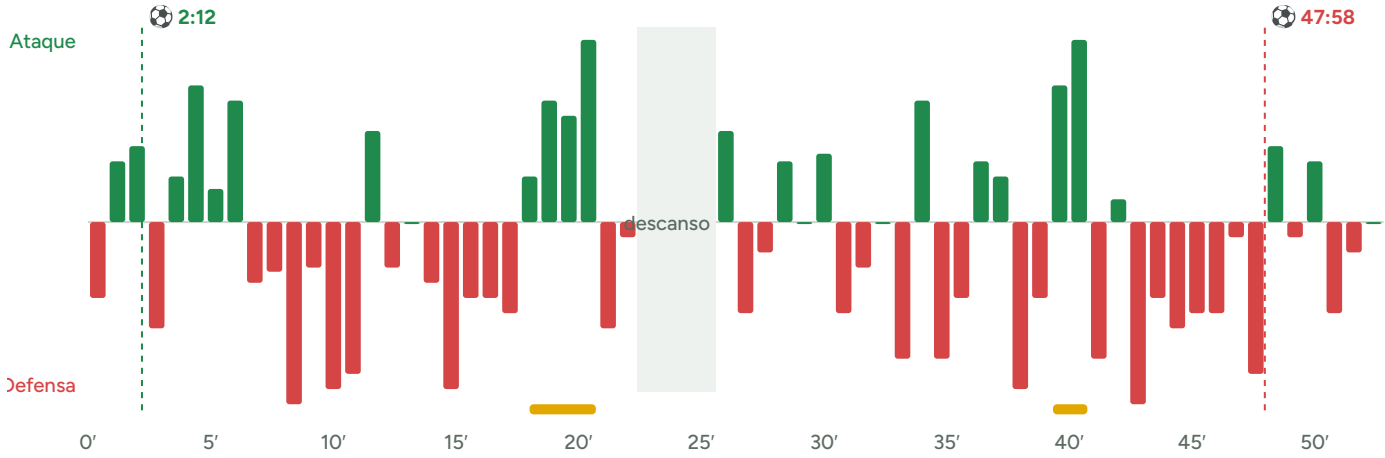
Porcentaje del tiempo en que el balón estaba cerca de cada portería (punto de vista del verde-morado).



La **1.ª parte** estuvo bastante igualada (39% / 31% / 30%). En la **2.ª** el rival os empujó más (38% / 40% / 22%), sobre todo en los últimos 8 minutos.

Quién mandaba en cada momento

Cada barra son 48 segundos. **Verde hacia arriba**: el juego estaba cerca de la portería rival. **Rojo hacia abajo**: estaba cerca de la nuestra. En amarillo, abajo, vuestros dos mejores ratos.



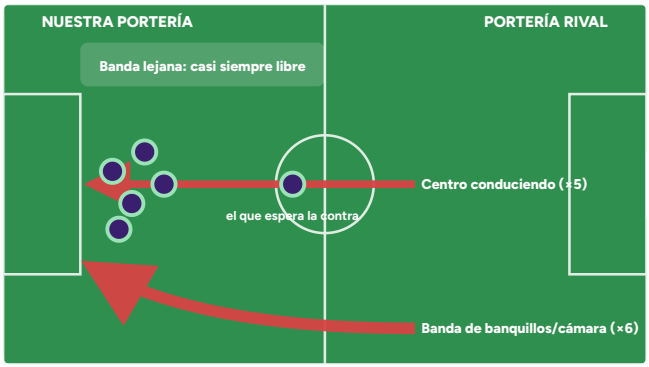
3. DEFENSA

✅ Lo que se hace bien

- **Repliegue:** casi siempre hay 4–5 verdes por detrás del balón cuando ataca el rival (00:54, 03:24, 07:42, 28:06).
- **Balón parado:** barrera de 2–3 y el centro del área tapado (10:00–10:36).
- **Siempre queda uno arriba** para salir a la contra.

⚠️ Lo que hay que mejorar

- **Todos van al balón:** defendéis amontonados y la **banda lejana queda libre** (14:24, 14:36).
- **Os entran por la banda de los banquillos** (16:24, 30:24, 44:54, 47:00) y **por el centro conduciendo** (34:36, 35:12).
- **Repliegue tarde:** se corre *detrás* del rival, no *delante* (34:30, 42:18).
- **El portero no sale** del área en todo el partido.



Por dónde os atacaron (número de veces que se ve) y cómo os colocáis al defender

4. ATAQUE

✅ Lo que se hace bien

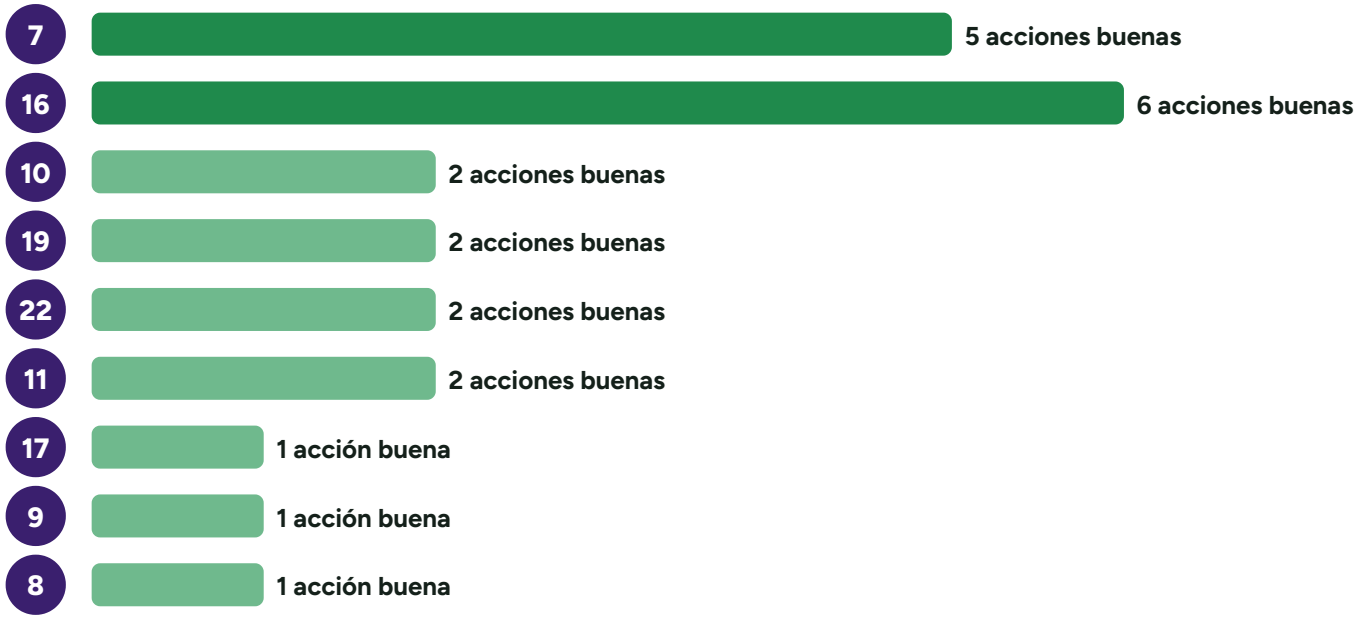
- **Dejáis 1–2 atrás** vigilando: os salva de varias contras.
- **Jugador arriba** esperando la contra (el 16 en la 1.ª parte).
- Algunos momentos con **buena amplitud**, varios abiertos a lo ancho (30:12, 33:48, 38:42).
- **Llegada desde atrás** del 7 (48:54) y del 19 (33:36).

⚠️ Lo que hay que mejorar

- **Casi todo es conducción individual**; hay muy pocos pases.
- En el área **se amontonan 3–4 junto al balón** y nadie queda abierto para el pase atrás o al segundo palo (18:24, 31:24, 39:30).
- **Llega poca gente**: por ejemplo, 2 contra 3 a las 13:06.

5. JUGADORES (POR DORSAL)

Acciones buenas que se ven en el vídeo (conducciones que superan rivales, robos, llegadas, pases, presiones). **Ojo:** el niño que juega lejos del balón casi no sale en la imagen, así que esto no mide el trabajo sin balón.



Dorsal	Qué se le ve hacer
7	Gana duelos (26:42), recibe con el equipo abierto (30:12), conduce (48:12), llega desde atrás a la frontal (48:54), pase (49:12).
16	Referencia arriba para la contra, presiona, baja a ayudar (14:06), marca en un saque de banda (12:06).
10	Se mete en el área rival en el mejor ataque (40:00–40:12) y saca de banda en ataque.
19	Sube desde atrás a campo rival (33:36) y disputa en el medio (49:00).
22	Conduce hacia la portería rival (11:18) y apoya por banda (46:24).
11	Defiende en el área (16:30) y aparece en ataque (18:24, 20:36).
17	Conducción por la banda hacia el área rival (11:24).
9	Repliegue al área para cerrar la entrada rival (45:00).
8	Presión en el centro del campo (51:42).
Portero	Varias paradas o intervenciones al final (47:12, 50:30, 51:18). No sale del área.

Mejor jugador: el nº 7 ★, por lo decisivo que es con balón en la 2.ª parte. **Muy cerca, el nº 16**, por trabajo y orden en la 1.ª.

6. AL PERDER Y AL RECUPERAR EL BALÓN

Al perderlo

Casi todos corren hacia atrás y solo presiona el más cercano. Los blancos os ganan la espalda conduciendo (34:36, 35:12).

Al recuperarlo

Se sale conduciendo solo (08:54, 16:42, 38:30). Con un pase rápido al de arriba o al que está abierto, la contra sería mucho más peligrosa.

7. QUÉ ENTRENAR ESTA SEMANA

Ejercicio	Para qué
Partido por carriles (campo dividido en 3 franjas a lo ancho; cada niño en la suya)	Que no vayan todos al balón: amplitud en ataque y cerrar la banda lejana en defensa.
Rondos 3×1 y 4×2	Pasar antes de conducir.
2×1 con transición (al perder, carrera a ponerse delante del balón)	Repliegue a tiempo y por delante del rival.
Contra con pase (recuperar y pasar al de arriba en menos de 3 toques)	Contras rápidas y peligrosas.
Defender la banda (1×1 en banda con apoyo)	Cerrar la banda de los banquillos, por donde más os entran.
Portero: salidas a balones divididos	Que el portero ayude fuera del área.

Tienes ejercicios de cada tipo en FutbolStadistica → Entrenos → Biblioteca.

8. MOMENTOS PARA VER CON EL EQUIPO

- **2:12** – probable gol a favor: celebrarlo y ver cómo se llegó.
- **18:00–20:42** – el mejor rato: así se ataca.
- **34:30** – pérdida y contra rival: cómo replegar por delante.
- **47:58** – probable gol en contra: qué falló.

> **Para el próximo partido:** pon la XbotGo en **plano fijo y abierto**, en alto, con el campo entero a la vista, y activa el **marcador** de la app sumando cada gol. Con eso se pueden sacar los goles exactos y un **mapa de calor de cada jugador**.