



Powered by:



Temporada 2024-2025



ÍNDICE HYPERSHOWDOWN FOOTBALL

1. Hyper Showdown Football 3

- 1.1. Propósito y perspectiva
- 1.2. Fundamentos
- 1.3. Hyperliga
- 1.4. "The Goal Shack TV"
- 1.5. ThechStadium
- 1.6. Resumen

2. The goal shack TV 10

- 2.1. The goal shack TV
- 2.2. Estructura general del programa digital

3. Marcet Match Scan Vision 13

- 3.1. Algunas funciones de Marcet Match Scan Vision
 - 3.1.1. Desempeños
 - 3.1.2. Organización del juego
 - 3.1.3. Estadísticas de equipo
 - 3.1.4. Estadísticas del jugador



Hyper Showdown football

powered by the Goal Shack TV

1. PROPÓSITO Y PERSPECTIVA

Nos encontramos ante un desafío apasionante: colaborar en la transformación del fútbol base en Cataluña y captar el interés de nuestros jóvenes, en un momento donde la competencia con las tecnologías adictivas es feroz. No obstante, en lugar de ver esto como un obstáculo, lo hemos convertido en una gran ventaja.

Introducimos una propuesta revolucionaria: el partido tecnológico, un concepto que fusiona la pasión por el fútbol con la última tecnología. Esta innovación no solo se limita a mejorar la experiencia en el campo, sino que se extiende a cada aspecto del entrenamiento y el desarrollo personal de nuestros jóvenes jugadores.

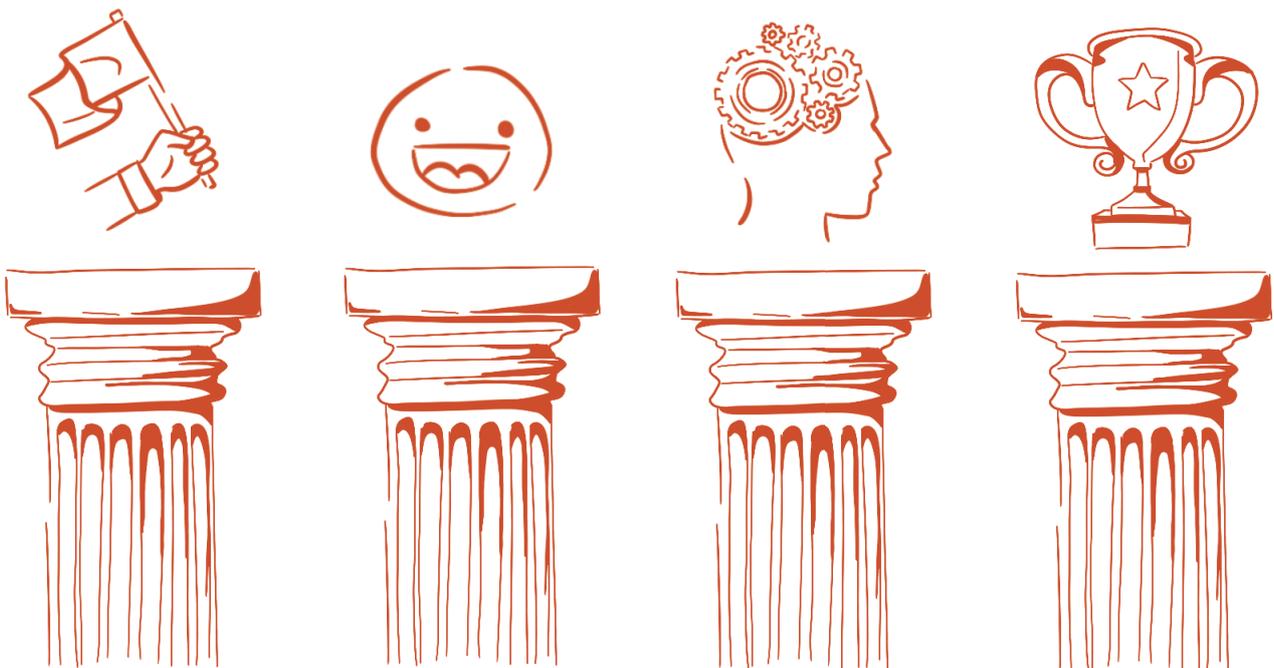
En nuestros encuentros tecnológicos, cada jugador, equipo y entrenador tendrá acceso a tecnología punta que proporcionará información valiosa para el autoconocimiento y la mejora personal. Este enfoque no solo permitirá a los jugadores conocerse y aceptarse mejor, sino que también ofrecerá datos cuantitativos y cualitativos esenciales para su desarrollo.

Además, hemos integrado un elemento excepcional para amplificar aún más la motivación y el entusiasmo: un programa de televisión digital que cubrirá todos los aspectos del proyecto. Este programa no solo llevará la emoción de nuestros partidos tecnológicos a los hogares, sino que también permitirá a los jóvenes jugadores verse en acción y ser inspirados por sus propios avances y los de sus compañeros.

Más allá de la tecnología, queremos redefinir la experiencia del fútbol base, haciendo hincapié en la importancia del liderazgo, el disfrute, el aprendizaje y la competencia. Estos cuatro pilares son fundamentales para garantizar que los jóvenes no solo se unan al fútbol, sino que permanezcan y crezcan dentro del deporte.

Con este proyecto, nuestro objetivo es claro: colaborar con los clubes y la Federación para garantizar que todos los jóvenes jugadores de Cataluña se enamoren del fútbol y permanezcan fieles a él. Queremos que cada joven futbolista que pise el TechSatadium sienta la magia del fútbol, comprenda la importancia del trabajo en equipo y se vea inspirado a alcanzar su máximo potencial, tanto dentro como fuera del terreno de juego.

La participación en este programa televisivo ofrece una oportunidad única para los clubes de fútbol amateur de Barcelona de catapultar su visibilidad, mejorar su rendimiento deportivo y fortalecer sus vínculos comunitarios, al tiempo que abre nuevas oportunidades económicas y de desarrollo.



2. FUNDAMENTOS

“Hyper Showdown Football” es un nuevo formato competitivo para el fútbol base que se introducirá en Cataluña en la temporada 2024-2025. Desarrollado por la nueva productora The Goal Shack TV e impulsado por un reducido conjunto de clubes de base con tradición en Cataluña; **cuenta con el paraguas de la Federación Catalana de Fútbol y su fundación**. Este proyecto busca enriquecer el fútbol base catalán, ofreciendo una plataforma competitiva innovadora para el desarrollo y la fidelización de jugadores, afición y sponsors.

La denominación “Hyper Showdown Football” nace de la idea de “enfrentamiento extremo”, insinuando una versión más intensa y dramática de competiciones futbolísticas. Este término destaca por elevar la emoción y la importancia de los enfrentamientos, llevando el evento más allá de lo convencional. Proporciona un espectáculo cargado de energía y emoción, marcando el clímax o punto culminante de una competición, donde los equipos se enfrentan de manera decisiva.

“Hyper showdown football” tiene estos Stakeholders clave:

1. The Goal Shack TV:

“The Goal Shack TV”, una nueva productora de televisión digital, es un actor clave en “Hyper Showdown Football”. Representa una oportunidad única para reforzar su presencia en el mercado, innovar en la creación de contenido deportivo y fomentar el fútbol base catalán, dejando un legado positivo. Con acceso exclusivo a contenido deportivo de alta calidad, incluidas entrevistas únicas, contenido detrás de cámaras, Big Data, videoanálisis y mucho más, The Goal Shack amplifica su oferta al público y fomenta una mayor participación.



2. La Federación Catalana de Fútbol junto con la Fundación FCF:

“Hyper showdown football” se sitúa bajo el paraguas de la Federación Catalana de Fútbol y su Fundación (FCF). Todos los encuentros del “Hyper Showdown Football” se coordinan mediante la intranet exclusiva para equipos federados. La asignación de árbitros corre a cargo del Comité de Árbitros de la FCF. Además, es requisito indispensable que todos los participantes estén asegurados por la Mutua de Futbolistas, garantizando así su cobertura durante la competición.



3. Clubes históricos impulsores:

Un conjunto de clubes históricos de Cataluña son los pioneros en impulsar este proyecto, comenzando con un grupo inicial que, progresivamente, se ampliará para incluir más clubes que deseen unirse a esta iniciativa.



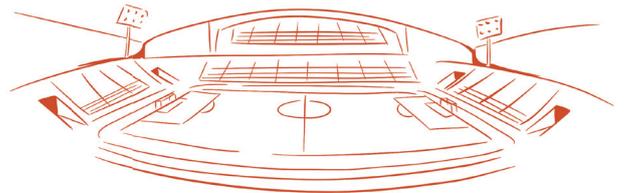
4. Clubes federados participantes:

Los clubes participantes en este programa televisivo de fútbol amateur pueden beneficiarse de múltiples maneras, las cuales no solo mejorarán su visibilidad y reputación, sino que también ofrecerán oportunidades de crecimiento y desarrollo a nivel individual y colectivo.

Los clubes participantes no necesitan realizar ningún desembolso por los partidos de la Hyperliga.

5. Los jugadores participantes:

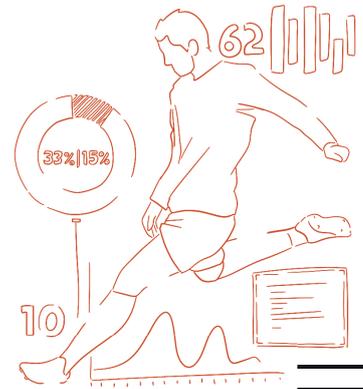
Participar en un estadio adaptado para transmisiones televisivas brinda a los jugadores una experiencia similar a la profesional. Esto no solo mejora su rendimiento y motivación sino que también amplía su visibilidad a nivel global.



6. Los entrenadores de los equipos participantes:

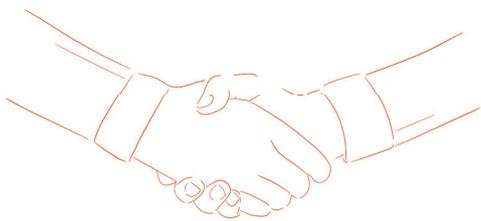
Análisis Profesional: acceso a análisis detallados de partidos y rendimiento de jugadores, lo que puede ser utilizado para mejorar tácticas, estrategias y rendimiento individual de los jugadores.

Tecnología avanzada: beneficiarse de tecnologías de seguimiento y análisis utilizadas durante las transmisiones, las cuales pueden ser costosas o inaccesibles para los clubes en circunstancias normales.



7. Sponsors y patrocinadores:

Participar en "Hyper Showdown Football" brinda una excelente oportunidad para aumentar la probabilidad de obtener más patrocinadores y sponsors. Esto se debe en gran parte a la amplia repercusión de la plataforma y la visibilidad que ofrece el programa de televisión asociado.

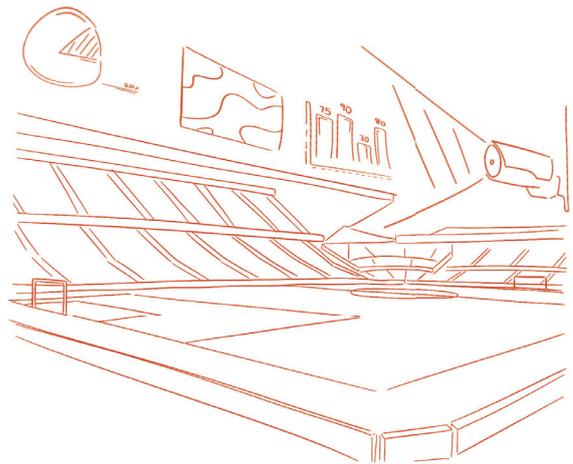


8. TechStadium:

Donde se jugarán los partidos que se transmiten en directo por TV.

Inmersión Total: La configuración del estadio permite una experiencia de visualización más inmersiva, con cámaras que pueden capturar la emoción de los jugadores, reacciones del público y la atmósfera general del evento.

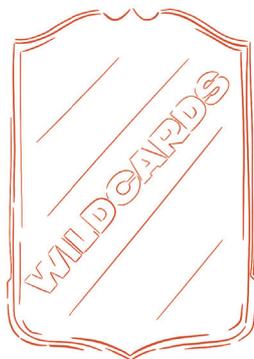
Interactividad: La tecnología del estadio puede permitir la integración de funciones interactivas para los espectadores, como votaciones en vivo, análisis de jugadas favoritas y participación en redes sociales, creando una experiencia de visualización más dinámica.



9. Equipo WILDCARD

El término "Wildcard" se usa para describir a un equipo participante impredecible que puede tener un impacto significativo en el resultado de una competición, similar al papel de un comodín en los juegos de cartas.

El equipo Wildcard es el que juega cada jornada de la Hyperliga en el TechStadium.



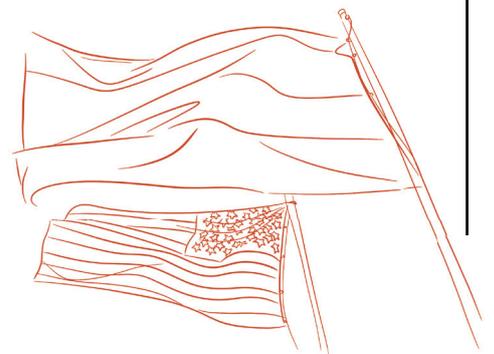
10. Hospital San Juan de Dios

Los recursos generados irán destinados a la unidad de oncología del Hospital de San Juan de Dios.

SJD Sant Joan de Déu
Barcelona · Hospital

11. Universidades y ciclos formativos

Jugadores y entrenadores participantes en la Hyperliga que sean seleccionados podrán disfrutar de un fondo de becas en universidades de USA y España y Centros de Ciclos Formativos.



3. HYPERLIGA

La Hyperliga es una innovadora competición de fútbol que se distingue por su formato único e integrador y está integrada en "Hyper showdown football" junto con otros formatos competitivos.

En esta liga participan ocho equipos, siendo uno de ellos denominado **equipo WILDCARD** (El término "Wildcard" se usa para describir a un participante impredecible que puede tener un impacto significativo en el resultado de una competición, similar al papel de un comodín en los juegos de cartas).

Durante las siete jornadas de la Hyperliga, cada uno de los siete equipos juegan un partido exclusivo contra el **equipo Wildcard**. Estos encuentros se llevan a cabo (uno por jornada) en el emblemático **Techstadium de la Hyperliga**. Cada partido contra el **equipo Wildcard** se convierte en el foco de atención de la jornada, siendo transmitido en directo por TV para que los aficionados puedan seguir la acción de manera directa y vibrante. Esta estructura asegura que todos los equipos tengan la oportunidad de enfrentarse en un desafío destacado contra el **equipo Wildcard**, añadiendo una capa adicional de emoción e intensidad al torneo.

En cada jornada de la Hyperliga, mientras un equipo se enfrenta al **equipo Wildcard** en el TechStadium, los otros seis equipos juegan partidos dentro de sus propias ligas federadas. A pesar de que estos encuentros se realizan fuera del contexto directo de la Hyperliga, influyen significativamente en la clasificación de este torneo. Los resultados de los equipos en sus ligas federadas durante las fechas coincidentes con las jornadas de la Hyperliga se convierten en puntos de la siguiente manera:



Por tanto, la posición final de cada equipo en la Hyperliga se determina combinando los puntos acumulados en los seis partidos jugados en sus respectivas ligas federadas con el resultado de su partido contra el **equipo Wildcard**.

El **equipo Wildcard**, por su parte, acumula puntos en la Hyperliga basándose en los resultados de sus siete partidos jugados en el TechStadium, enfrentándose a cada uno de los siete equipos de la Hyperliga, uno por jornada.

Este sistema de puntuación asegura que todos los equipos permanezcan activos y comprometidos en sus respectivas competiciones, mientras contribuyen a su posición en la Hyperliga. Facilita un equilibrio entre el rendimiento individual de los equipos en sus ligas federadas y su participación en este torneo especial, enriqueciendo la dinámica competitiva y aumentando el interés tanto para los equipos como para los jugadores y los seguidores.

Los cuatro primeros equipos clasificados en la Hyperliga juegan la "Final Four".



Durante la temporada 24-25 se disputan **tres ciclos de Hyperligas**:

1. **Apertura:** octubre y noviembre (8 semanas).
2. **Meridiano:** enero, febrero, marzo (8 semanas).
3. **Clausura:** abril, mayo y junio (8 semanas).

Campo:

Todos los partidos se juegan en Barcelona, en el TechStadium con Tv en directo u otro con unidad móvil de tv en diferido.

Calendario y horario:

- Juveniles - Martes o jueves 16,30 o 18,00 h.
- Cadetes - Martes o jueves 18,00 o 19,30 h.
- Infantiles - Miércoles 18,00 h.

Síntesis:

En cada ciclo de la Hyperliga (Apertura, Meridiano y Clausura) cada equipo participante tiene garantizado **un** partido en el TechStadium. Si avanzan a la fase "final four", disputarán uno o dos partidos adicionales.

La Hyperliga destaca por impulsar un alto nivel de competencia y por unir diversas ligas bajo una misma estructura, ofreciendo una plataforma singular donde se reconoce y celebra el éxito alcanzado en competiciones locales a una escala más amplia, incluso a nivel global, gracias a las transmisiones televisivas y a un completo programa de seguimiento. Este torneo combina de manera excepcional los partidos que se juegan en el TechStadium contra el **equipo Wildcard**, los cuales se transmiten por televisión, con los resultados que los equipos logran en sus respectivas ligas federadas. Esta interacción entre los diferentes formatos de juego enriquece la competencia con estrategias complejas, muestra de habilidades y un alto rendimiento deportivo. Todo ello contribuye a crear una experiencia futbolística completa y rica en matices, brindando a los espectadores y participantes una dimensión nueva y emocionante del deporte.

El formato de la Hyperliga fomenta la excelencia competitiva y la cohesión entre distintas ligas, creando un entorno único donde los logros en competiciones locales se valoran y premian en un escenario más amplio y de alcance global por la retransmisión televisiva y su programa de seguimiento. La combinación de partidos televisados en el TechStadium contra el **equipo Wildcard** y los resultados obtenidos en las ligas federadas proporciona una mezcla fascinante de estrategia, habilidad y rendimiento deportivo, culminando en una experiencia futbolística integral y multidimensional.



4. "THE GOAL SHACK TV"

La asociación con un proyecto innovador como "Hyper showdown football" permitirá a The Goal Shack TV destacarse en el mercado de las producciones deportivas. Esta diferenciación no solo atrae a una audiencia amplia y diversa, sino que también establece a la productora como un líder de pensamiento en la industria del deporte y el entretenimiento.

Generación de contenido exclusivo:

Al ser la impulsora de "Hyper showdown football", The Goal Shack TV tiene acceso exclusivo a contenido deportivo de alta calidad. Esto incluye no solo los partidos en sí, sino también entrevistas exclusivas, detrás de cámaras y otros contenidos que enriquecen la oferta al público y aumentan el engagement.

1. Innovación tecnológica y experiencia del espectador:

- **Innovación en la transmisión deportiva:** Implementación de tecnologías avanzadas como cámaras de alta definición, iluminación LED, y efectos de sonido ambiental para mejorar la experiencia del espectador.
- **Plataformas y formatos accesibles:** Asegurar que el contenido sea accesible en diversas plataformas digitales y en diferentes dispositivos.
- **Tecnología de seguimiento y análisis avanzado:** Uso de tecnología de seguimiento en tiempo real para ofrecer estadísticas avanzadas y análisis táctico.
- **Interacción con la audiencia:** Implementación de formatos interactivos que permitan participación activa de los espectadores.

2. Desarrollo y promoción de talento:

- **Fomento del talento local:** Ofrecer una plataforma competitiva para jóvenes talentos del fútbol base catalán.
- **Cobertura exclusiva y en profundidad:** Proporcionar contenido exclusivo como entrevistas, análisis, y destacados personalizados.
- **Promoción de talentos:** Oportunidad para los jugadores de mostrar su habilidad a una audiencia amplia.

3. Beneficios comerciales y de marca:

- **Aumento de la audiencia:** Potencial de captar el interés de fans locales e internacionales, atrayendo más patrocinadores y anunciantes.

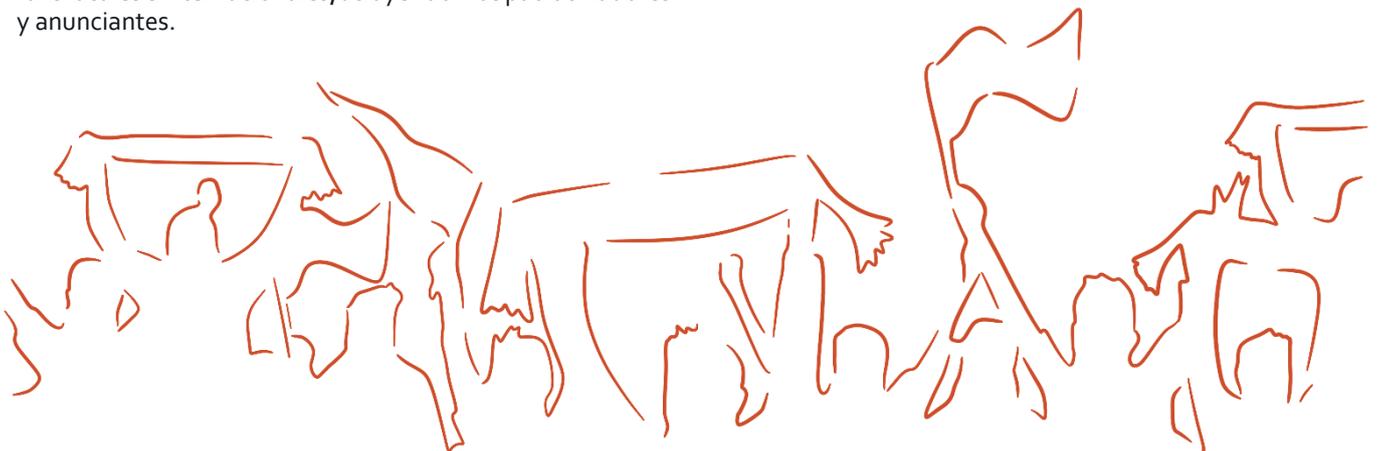
- **Redes y alianzas estratégicas:** Oportunidad de establecer colaboraciones con clubes, federaciones, y patrocinadores.
- **Mayor visibilidad y reconocimiento para los clubes participantes:** Aumento de la visibilidad mediante la exposición mediática regular.
- **Atracción de patrocinadores:** La visibilidad en un programa televisivo aumenta el atractivo para posibles patrocinadores.
- **Mejora de la imagen de marca:** Asociación con un programa de calidad que puede reforzar la percepción del club.

4. Impacto social y comunitario:

- **Responsabilidad social y contribución al deporte base:** Contribución al desarrollo del deporte base como parte de la responsabilidad social corporativa.
- **Conexión con la comunidad:** Uso del programa como plataforma para fortalecer la conexión entre el club y la comunidad local.

5. Formación y capacitación:

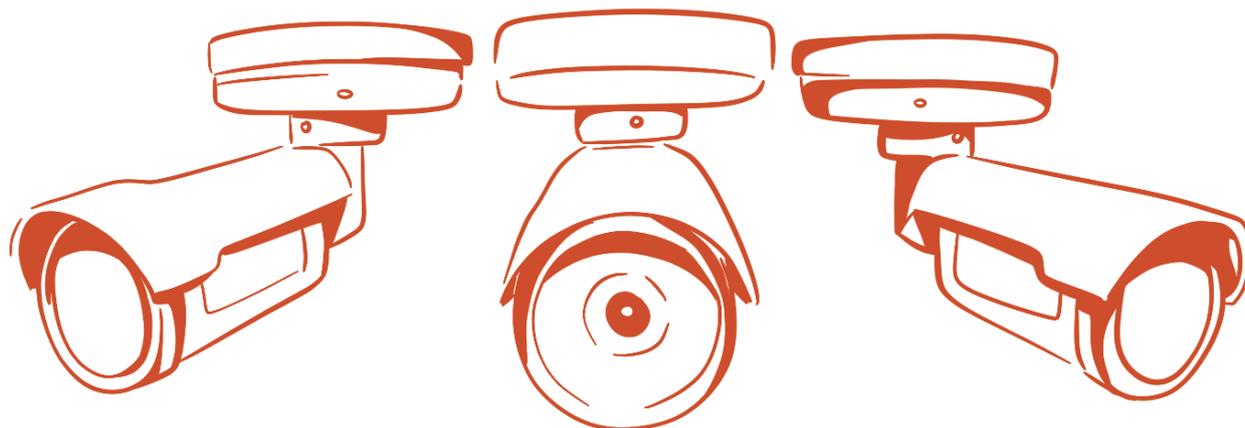
- **Análisis profesional:** Acceso a análisis detallados de partidos y rendimiento de jugadores para mejorar tácticas y estrategias.
- **Revisión técnica de jugadas:** Uso de repeticiones en cámara lenta y gráficos para desglosar jugadas cruciales y tácticas.
- **Análisis en Profundidad:** Segmentos de análisis prepartido y postpartido con expertos.



5. TECHSTADIUM

El Estadio de "The Shack Goal TV"

La participación de los clubes en partidos realizados en el TECHSTADIUM (en el Centro de Alto Rendimiento Académico Deportivo Marcet), donde se concentran las cámaras y la tecnología de última generación, es crucial por varias razones, todas orientadas a maximizar la calidad de la experiencia tanto para jugadores como para espectadores, y a asegurar la entrega de un producto televisivo de alta calidad. Aquí detallamos los aspectos más importantes:



Inmersión total: la configuración del estadio permite una experiencia de visualización más inmersiva, con cámaras que pueden capturar la emoción de los jugadores, reacciones del público y la atmósfera general del evento.

Interactividad: la tecnología del estadio puede permitir la integración de funciones interactivas para los espectadores, como votaciones en vivo, análisis de jugadas favoritas y participación en redes sociales, creando una experiencia de visualización más dinámica.

Profesionalización del entorno: jugar en un estadio equipado específicamente para la transmisión televisiva brinda a los jugadores y equipos una experiencia cercana al nivel profesional, elevando su rendimiento y motivación.

Exposición máxima: La calidad de producción asegura que los jugadores y equipos se muestren de la mejor manera posible, aumentando su visibilidad y potencialmente atrayendo interés de scouts, patrocinadores y aficionados.

Análisis y mejora: el acceso a tecnología de análisis de partidos en este entorno permite a los equipos revisar su desempeño con un detalle sin precedentes, contribuyendo significativamente a su desarrollo y mejora táctica.

Beneficios para jugadores y equipos: la combinación de una producción de alta calidad, una experiencia inmersiva para espectadores y beneficios tangibles para jugadores y equipos convierte cada partido en el estadio de la televisión en un evento inolvidable. Esta configuración no sólo es crucial para la transmisión de partidos de alta calidad, sino que también celebra el fútbol amateur, llevándolo a un nivel de reconocimiento y apreciación previamente inaccesible para muchos clubes y jugadores.

Transformar el fútbol amateur: la decisión de jugar algunos partidos en el estadio de la televisión asegura que el programa televisivo logre su objetivo de transformar la manera en que se percibe y se disfruta el fútbol amateur, brindando una plataforma sin igual para su promoción y disfrute.



Este proyecto es más que una competición; es una vitrina para el talento local, una plataforma para la pasión por el fútbol y una oportunidad para crecer y destacar en el ámbito deportivo. Estamos comprometidos en ofrecerles todas las herramientas y el escenario necesario para que esto sea posible.

La televisión tiene un potencial enorme para transformar y enriquecer la experiencia del fútbol amateur, especialmente en cuanto al análisis de partidos y la proyección de las historias personales de jugadores y equipos.

Es una oportunidad para competir y una plataforma para mostrar al mundo lo que Cataluña tiene para ofrecer en el fútbol amateur.

Juntos, podemos crear algo verdaderamente especial para nuestros equipos, jugadores y para la gran comunidad de fútbol catalán.

Implementar estas ideas no solo aumentará el valor del contenido televisivo para los espectadores, sino que también brindará a los jugadores y equipos una exposición sin precedentes y oportunidades de desarrollo.

Estas iniciativas pueden ayudar a fomentar una comunidad más unida y apasionada por el fútbol amateur, y a la vez, destacar el deporte como una fuerza para el bien en la sociedad.

La participación en este programa televisivo ofrece una oportunidad única para los clubes de fútbol amateur de Barcelona de catapultar su visibilidad, mejorar su rendimiento deportivo y fortalecer sus vínculos comunitarios, al tiempo que abre nuevas oportunidades económicas y de desarrollo.



THE GOAL SHACK

Destellos del Showdown  TV

Desde Cataluña para el mundo:
La TV Digital que lleva el fútbol base a otro nivel

No sólo motivará a jugadores y equipos a participar en sus competiciones, sino que también creará una base sólida de contenido atractivo y de calidad que puede captar y retener a una audiencia global. Esto, a su vez, establecerá a la plataforma como un referente innovador en la cobertura deportiva digital.

Cobertura televisiva semanal:

Las habilidades, goles, victorias y momentos más emocionantes serán transmitidos cada semana, ofreciendo a vuestro club una plataforma única para ganar seguidores y apoyo local.

Estadísticas y análisis de jugadores:

A través de tecnología avanzada y expertos en el deporte, ofreceremos estadísticas detalladas y videoanálisis de los jugadores, permitiendo un seguimiento profesional de vuestro rendimiento. Esto no solo servirá para mejorar individual y colectivamente, sino que también podrá atraer la atención de clubes internacionales.

Las mejores jugadas y el top ten:

Cada semana, destacaremos las mejores jugadas y los momentos más espectaculares, dando a los jugadores la oportunidad de brillar en el escenario nacional e internacional.

Análisis tácticos de equipos:

Proporcionaremos análisis tácticos de los partidos, ofreciendo una perspectiva profesional sobre el juego y estrategias de los equipos, lo cual es importante para el desarrollo y mejora continua de los clubes.

Análisis en profundidad:

Análisis pre-partido y post-partido incluyendo segmentos dedicados a analizar las estrategias antes del partido y reflexiones y aprendizajes después de este. Expertos en fútbol y ex jugadores pueden aportar su visión sobre las tácticas y la ejecución en el campo.

Tecnología de seguimiento:

Implementar tecnología de seguimiento en tiempo real para ofrecer estadísticas avanzadas como distancia recorrida, sprints, mapas de calor de los jugadores, enfrentamientos directos, y más. Estas estadísticas pueden ser usadas para el análisis táctico y la mejora de los jugadores.

Revisión técnica de jugadas:

Usar repeticiones en cámara lenta y gráficos generados por IA para desglosar jugadas cruciales, goles y decisiones tácticas, permitiendo una comprensión más profunda del juego.

Entrevistas en profundidad:

Realizar entrevistas con jugadores, entrenadores y personal de apoyo para explorar sus historias personales, motivaciones y sueños. Esto puede incluir cómo se preparan para los partidos, superan los contratiempos y equilibran el fútbol con otras responsabilidades.

Interacción en Redes Sociales:

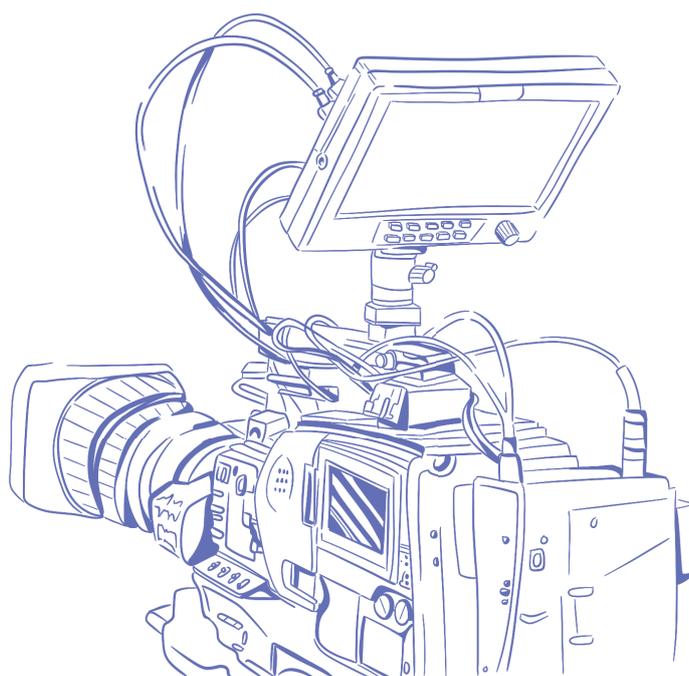
Fomentar la participación de los espectadores a través de las redes sociales con concursos, votaciones (por ejemplo, para el gol de la semana) y oportunidades de preguntas y respuestas en vivo con los jugadores y técnicos.

Plataforma de Crowdsourcing para historias:

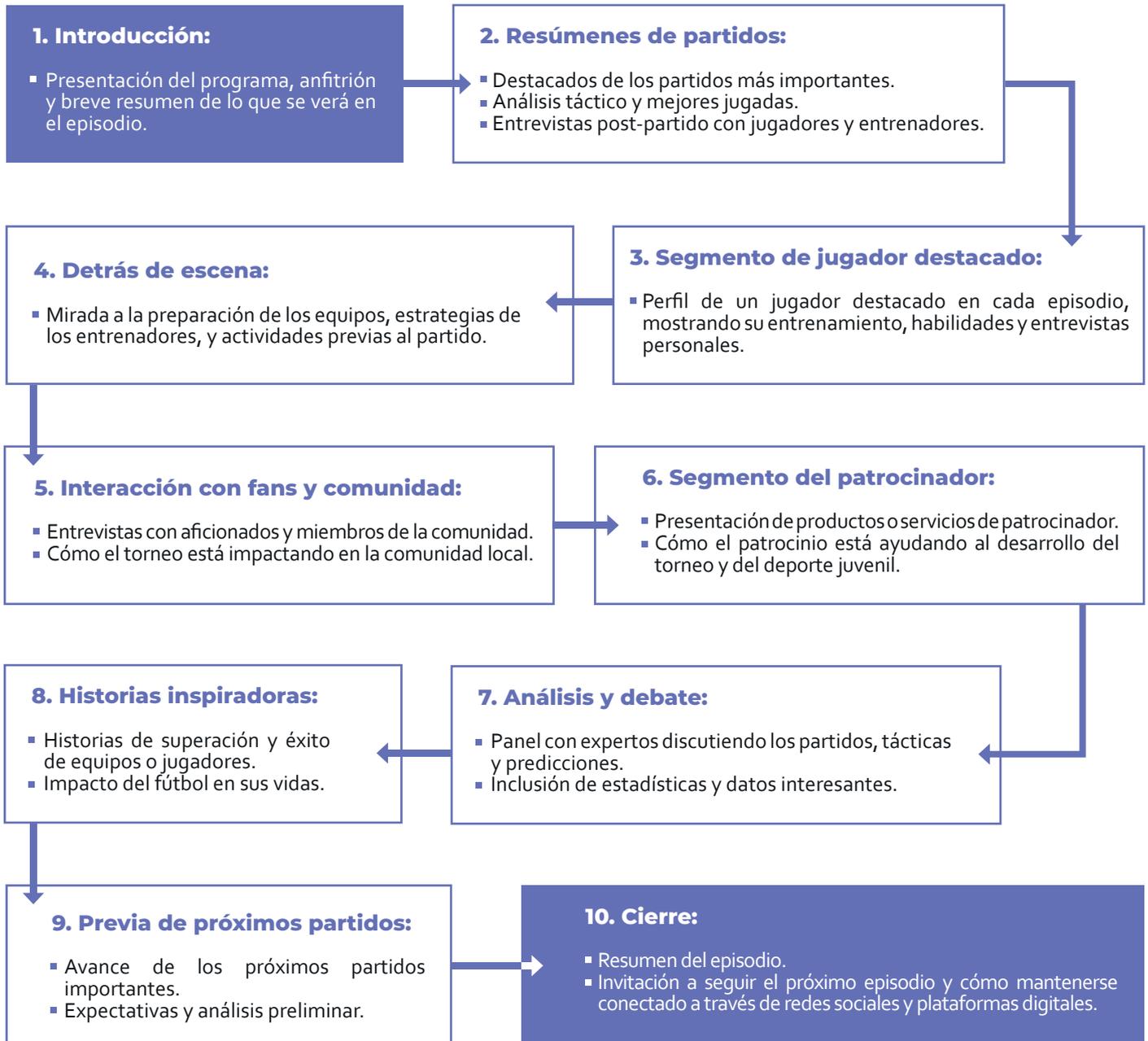
Invitar a la comunidad a compartir sus propias historias relacionadas con el fútbol, ya sea sobre superación personal, la importancia del deporte en su comunidad, o cómo el fútbol les ha ayudado en su vida. Las más inspiradoras pueden ser presentadas en el programa.

Segmento "El jugador de la semana"

Destacar a un jugador cada semana, no solo por sus habilidades en el campo sino también por su carácter, contribución al equipo y comunidad y su historia personal.



ESTRUCTURA GENERAL DEL PROGRAMA DE TV DIGITAL



Contenidos adicionales:

- Encuestas y Participación del Público: A través de redes sociales, fomentar la interacción con preguntas, encuestas y concursos.
- Segmentos Educativos: Información sobre tácticas de fútbol, nutrición deportiva, entrenamiento físico, etc.
- Realidad Aumentada y Gráficos Animados: Para hacer más atractivos los análisis y resúmenes de partidos.
- Vínculos con el Patrocinador: Integrar de manera creativa y orgánica la marca del patrocinador en varios segmentos.

MARCET MATCH SCAN VISION

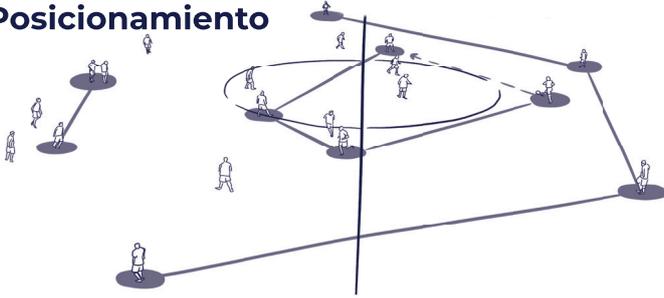
EL PARTIDO TECNOLÓGICO

Tecnología puesta al servicio de los clubes invitados a participar en la HYPER SHOWDOWN FOOTBALL

Algunas funciones de Marcet Match Scan Vision

A - DESEMPEÑOS

1. Posicionamiento



Posicionamiento medio de todos los jugadores analizando la totalidad del partido o bien primera y segunda parte. Posibilidad de analizar este posicionamiento medio en periodos de 15 minutos.

Comparativa de posicionamiento medio entre el jugador que ha sido sustituido y el que le ha sustituido.

3. Pases

Pases clave del partido (especificando 1ª y 2ª parte) indicando en porcentaje cuantos se han realizado en zona de inicio, de creación y de finalización, incluyendo la variable de producirse en carriles laterales o central.

Especifica los jugadores que lo han realizado.

Centros: Indica la totalidad de centros realizado por cada equipo manifestando si han tenido éxito o no y porcentaje de centros realizados en los distintos cuadrantes del campo.

Indica los jugadores que hacen los centros, especificando para cada jugador el porcentaje de éxito.

Fueras de juego: Especifica en el cuadrante del campo en el que se han producido, 1ª o 2ª parte y jugador que lo ha cometido.



2. Tiros



Tiros, goles, % tiros a puerta, tiros bloqueados, salida de portero, tiros desviados.

Zona de la portería por donde han entrado los goles.

Área del campo desde donde se ha ejecutado el tiro a gol.

Minutaje de los tiros a portería indicando jugador, pie izquierdo, derecho o cabeza especificando el resultado de éxito: tiro a puerta, gol, parada portero.

Trazabilidad detallada desde el inicio de la jugada hasta la ejecución del tiro con indicación de jugadores intervinientes de ambos equipos y acciones técnicas y tácticas encadenadas que se han dado en el proceso.

4. Faltas

Indica el cuadrante del campo donde se han cometido (porcentaje) especificando si ha sido en 1ª o 2ª parte y si se ha sancionado con tarjeta.



6. Recuperaciones

Indica por porcentaje el cuadrante del campo donde se ha realizado, jugador interviniente y porcentaje de éxito.



7. Regates

Indica por porcentaje el cuadrante del campo donde se ha realizado, jugador interviniente y porcentaje de éxito.



5. Tiros libres

Porcentaje de tiros libres resueltos con centro o con tiro a puerta, indicando cuadrante del campo desde donde se ejecuta y el porcentaje de éxito.



8. Despejes

Indica por porcentaje el cuadrante del campo donde se ha realizado, jugador interviniente y porcentaje de éxito.



Algunas funciones de Marcet Match Scan Vision

B - ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

1. Pases

Porcentaje de éxito y porcentaje de posesión.

Análisis de cada jugador de cuantos pases realiza y a quien, así como de que jugadores recibe el pase.

Se complementa con un análisis segmentado de 15 minutos con porcentaje de éxito y de posesión, indicando cuadrante del campo y jugador que lo realiza.

Se analiza también la distancia del pase (corto, medio, largo), dirección (progresión, horizontal, seguridad) y zona (iniciación, creación, finalización) indicando los jugadores que lo realizan y porcentaje de éxito.



2. Centros en fase dinámica

Indica porcentajes especificando lateralidad, cuadrante de campo, finalizados con tiro y trazabilidad de los centros que finalizan en tiro.



3. Porteros. Saque de puerta

Porcentaje de éxito (corto, medio o largo) especificando jugador que recibe el pase y reiteración.



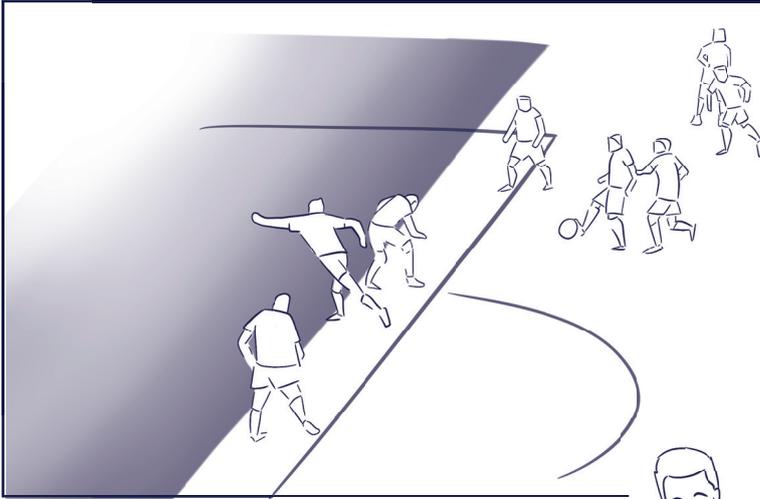
4. Duelos

Especifica duelos de cada jugador indicando rival y éxito (duelos terrestres y aéreos).



Algunas funciones de Marcet Match Scan Vision

C - ESTADÍSTICAS DE EQUIPO



1. Ofensiva

Goles, asistencias, tiros, tiros a portería, tiros bloqueados, tiros desde dentro del área, tiros desde fuera del área, porcentaje de precisión, fueros de juego, regates y regates con éxito.

3. Balón Parado

Tiros de tiros libres, tiros a portería de tiros libres, centros de tiros libres, saques de esquina y saques de banda.

2. Defensiva

Entradas, entradas con éxito, duelos aéreos con éxito, duelos ganados, intercepciones, recuperaciones, despejes, cortes y errores.



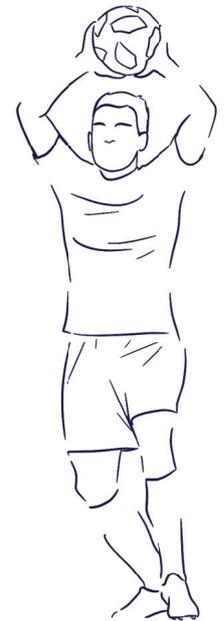
4. Faltas

Recibidas, cometidas y tarjetas.



5. Organización

Pases, pases con éxito, precisión en los pases, pases clave, precisión en los centros y controles bajo presión.



6. Portero

Blocajes, desvíos, goles encajados y saque de puerta (porcentaje de éxito).



Algunas funciones de Marcet Scan Vision

D - ESTADÍSTICAS DEL JUGADOR

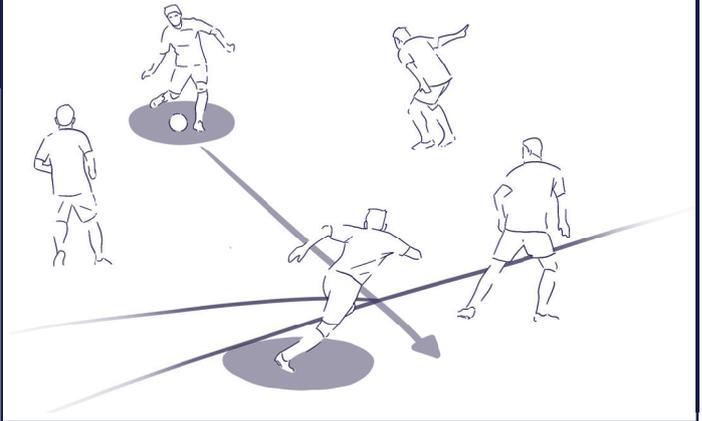
1. Ofensiva

Rol, valoración, minutos jugados, goles, asistencias, tiros, tiros a puerta, tiros bloqueados, tiros desviados, tiros desde dentro del área, fuera del área, fueras de juego, tiros libres, saques de esquina, saques de banda y regates.



2. Organización

Rol, valoración, pases, pases precisos, pases clave, centros, pases en zona de finalización, creación o inicio, pases en progresión, pases en horizontal, pases de seguridad, pases largos, medios cortos y controles bajo presión.



3. Porteros

Valoración, goles encajados, bloqueaje, desvío, saques de puerta con porcentaje de éxito y despejes aéreos.



4. Defensiva

Valoración, entrada, duelos aéreos, porcentaje de duelos aéreos ganados, interceptaciones, despejes, cortes, recuperaciones, tiros bloqueados, errores, faltas cometidas, faltas recibidas y tarjetas.

