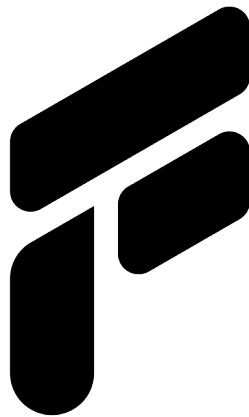


Análisis LITE



Factor Padel

Analisis Deportivo

NOMBRE DEL JUGADOR HERNAN HERNÁNDEZ

FECHA ANALISIS 17/10/2025

RESUMEN DE PARTIDO

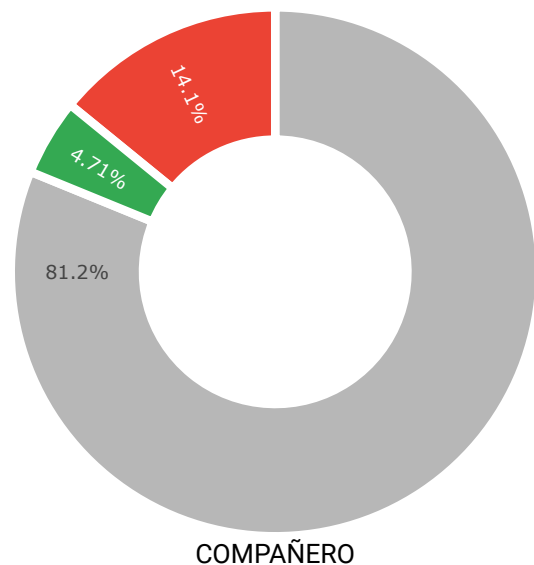
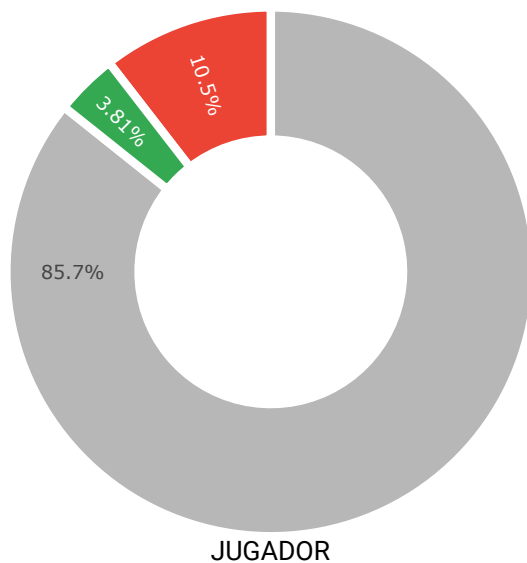
BOLAS JUGADAS POR JUGADOR

	PELOTEOS	ERRORES	GANADORES
COMPAÑERO	69	12	4
JUGADOR	90	11	4

Los **peloteos** son los golpes que cruzan la red y mantienen el punto en juego sin generar ventaja para ninguno de los equipos. Reflejan la **consistencia** y el control durante el intercambio.

Los **errores** son golpes que hacen perder directamente el punto, sin que el rival intervenga. Indican **fallas de ejecución o de decisión** en el desarrollo del juego.

Los **ganadores** son golpes que finalizan el punto sin que el rival logre responder. Representan acciones **efectivas y ofensivas** que convierten la iniciativa en resultado.



Estos gráficos circulares muestran la **proporción** de los golpes ejecutados a lo largo del partido. Generalmente, el segmento **gris** será siempre el más grande, ya que este representa los golpes que nos ayudan a construir el punto y darle volumen al juego. Tanto el **rojo** como el **verde** tendrán proporciones variables según como haya sido el rendimiento del partido.

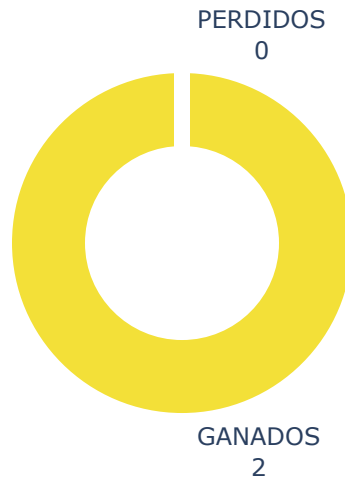
Estos gráficos nos ayudan a entender en forma de **porcentajes** como ha sido compuesto el volumen de nuestro juego en un rápido vistazo. Ver los errores y ganadores en porcentajes nos ayuda a comprender **que tan propensos somos a realizar golpes acertados o no**.

PUNTOS DE ORO

PUNTOS DE ORO JUGADOS 2

PUNTOS DE ORO GANADOS 2

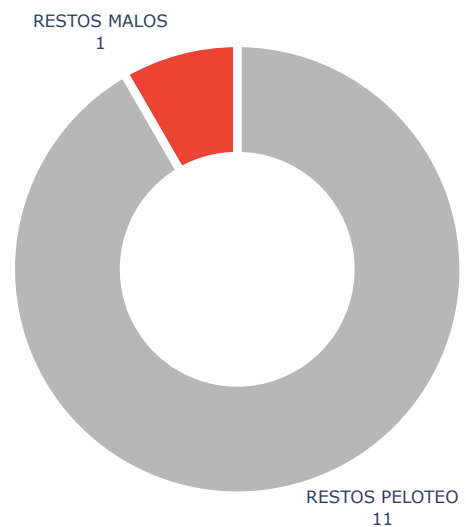
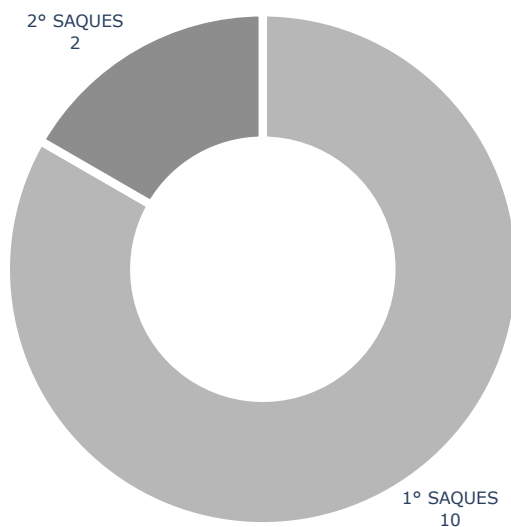
TASA GANADOS 100.0% VALORES POR ENCIMA DEL 50% INDICAN QUE SE GANAN MÁS PUNTOS DE LOS QUE SE PIERDEN.



Los **puntos de oro** son los de **mayor peso** en el juego: momentos de **máxima tensión** donde cada decisión tiene un **impacto decisivo**. Ganarlos refleja **templanza y claridad bajo presión**, mientras que perderlos puede señalar **bloqueos mentales** o **falta de confianza**.

Para mejorar en ellos, es clave **planificar jugadas** de saque y resto. Tener un plan reduce decisiones impulsivas y permite usar nuestros **golpes más seguros y efectivos**, aumentando la **confianza** y el **rendimiento** en los momentos más exigentes.

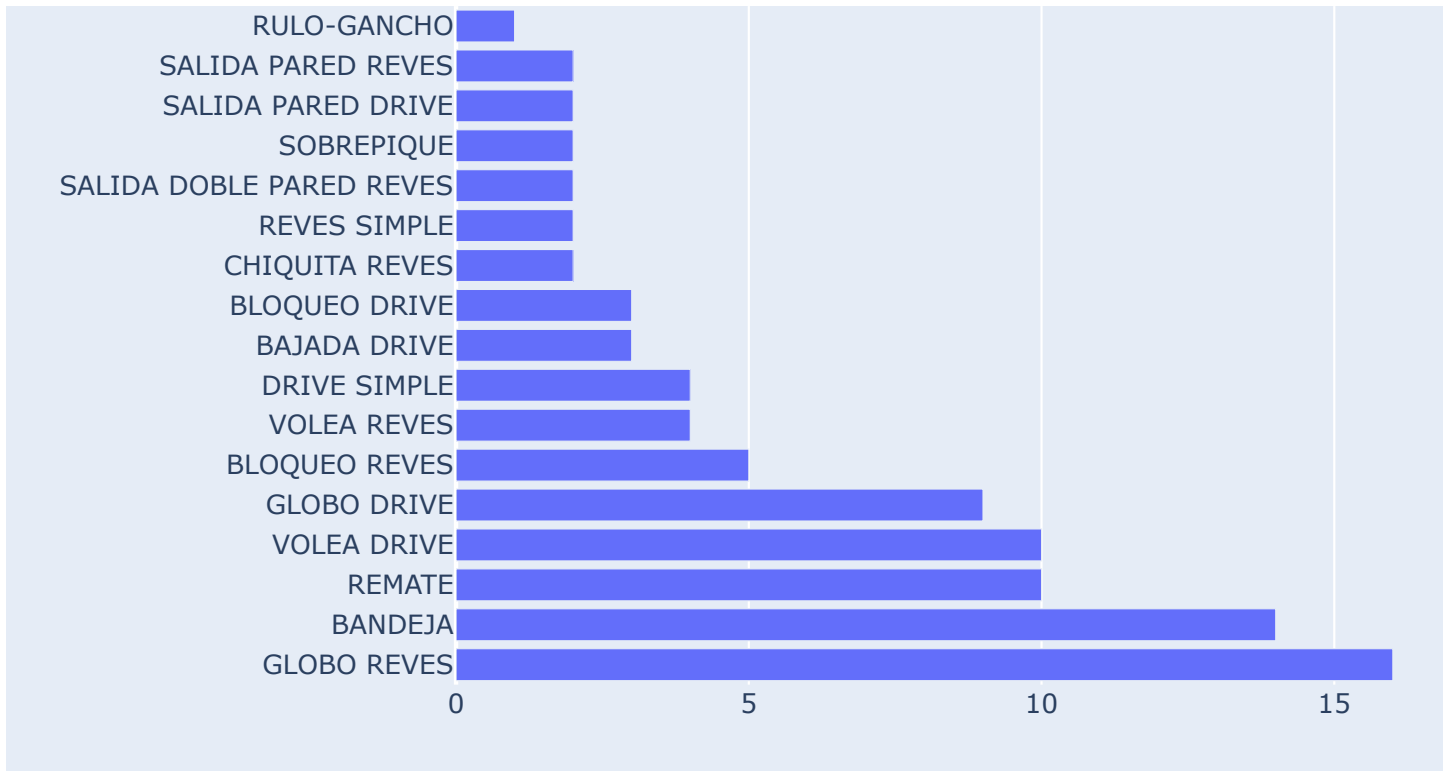
SAQUES Y RESTOS



Estos gráficos circulares muestran la **distribución de los saques y de los restos** durante el análisis. Cada segmento representa una **categoría específica**, y el tamaño de la porción indica la **cantidad de veces que se presentó** cada situación en el juego.

De esta manera, los gráficos permiten comprender la **eficacia en el servicio y la respuesta** durante el partido.

ESTADÍSTICAS DE JUGADOR

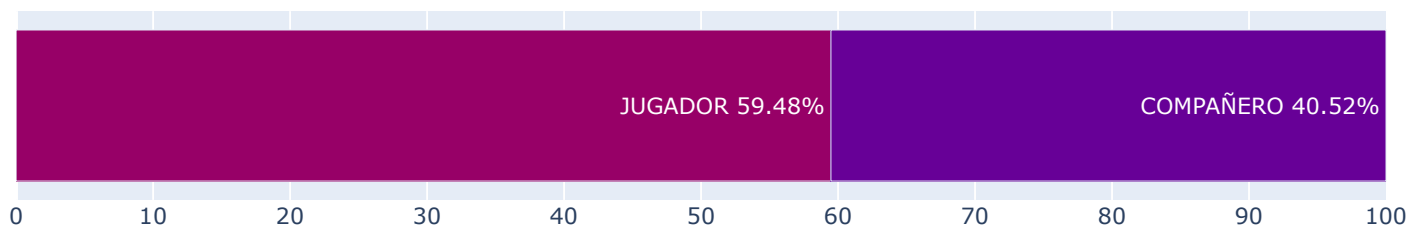


Este gráfico presenta la **frecuencia de uso de cada tipo de golpe** registrado durante el análisis. Cada barra horizontal corresponde a un **golpe específico**, y su longitud indica la **cantidad de veces que fue ejecutado** en comparación con los demás.

De esta manera, el gráfico permite identificar **cuáles son los recursos más empleados en el juego** y cuáles aparecen sólo en situaciones puntuales.

INDICADOR DE POSESIÓN DE BOLA

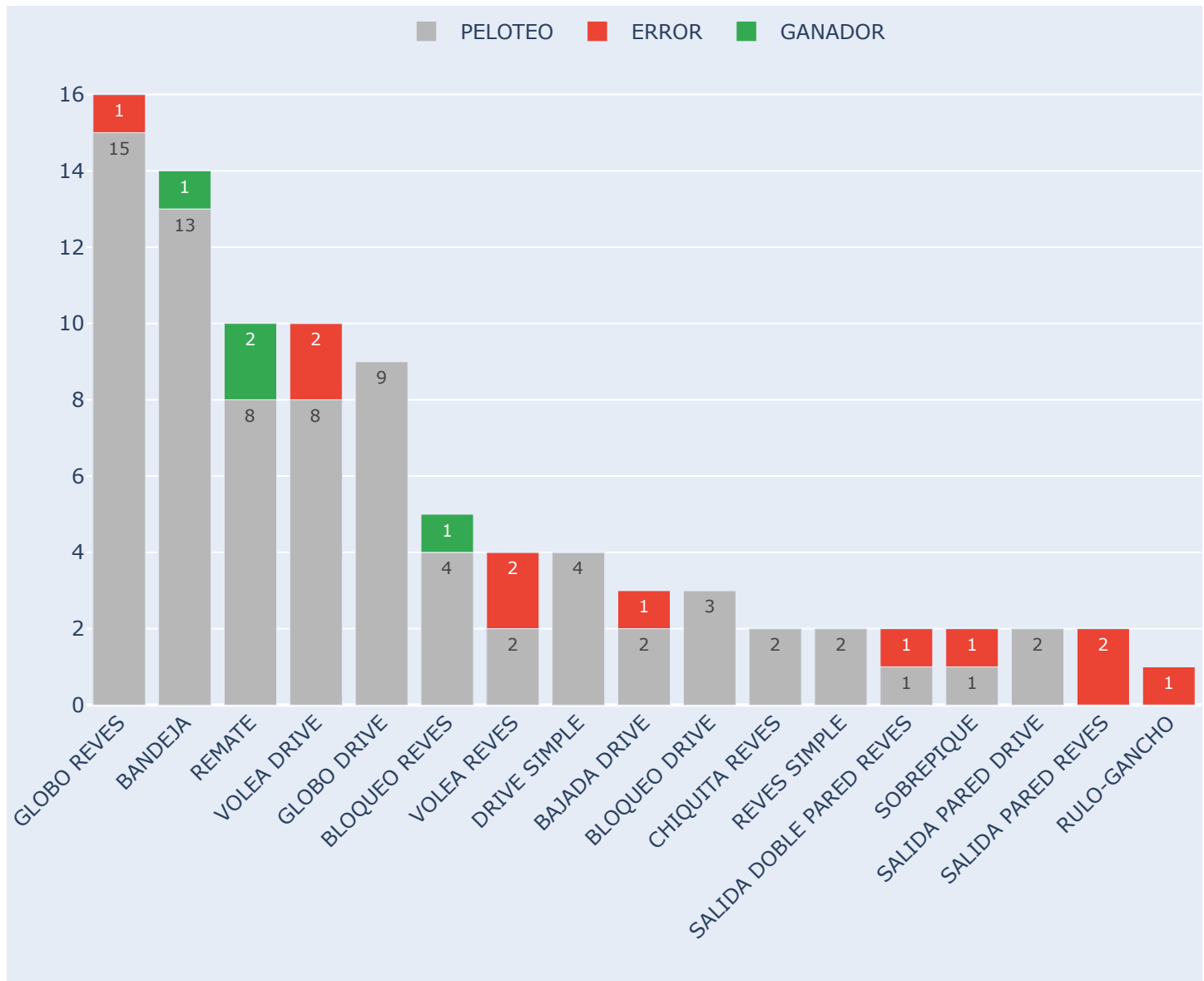
Este gráfico muestra el **porcentaje de bolas** dirigidas a cada jugador. Permite identificar si la distribución fue equilibrada o si hubo una **tendencia marcada** hacia alguno de ellos. Reconocer y adaptarse cuando un jugador es el principal objetivo del rival resulta **clave para mantener la estrategia y el rendimiento del equipo**.



¿QUE PUEDO HACER PARA DISTRIBUIR LA POSESIÓN DE BOLA?

Ajustar el posicionamiento y movimiento para evitar que un jugador sea objetivo con mayor frecuencia. Hay una ligera tendencia a jugar más hacia un jugador, por lo que pequeños ajustes pueden ayudar. El jugador que recibe menos pelotas debe mantenerse activo moviéndose más y buscando interceptar. Intenten ajustar su posicionamiento levemente para romper los patrones de los oponentes. Mantengan la comunicación para asegurar que ambos jugadores estén involucrados.

COMPOSICIÓN DE GOLPES



Este gráfico de barras muestra la **frecuencia de cada tipo de golpe** diferenciando tres posibles resultados:

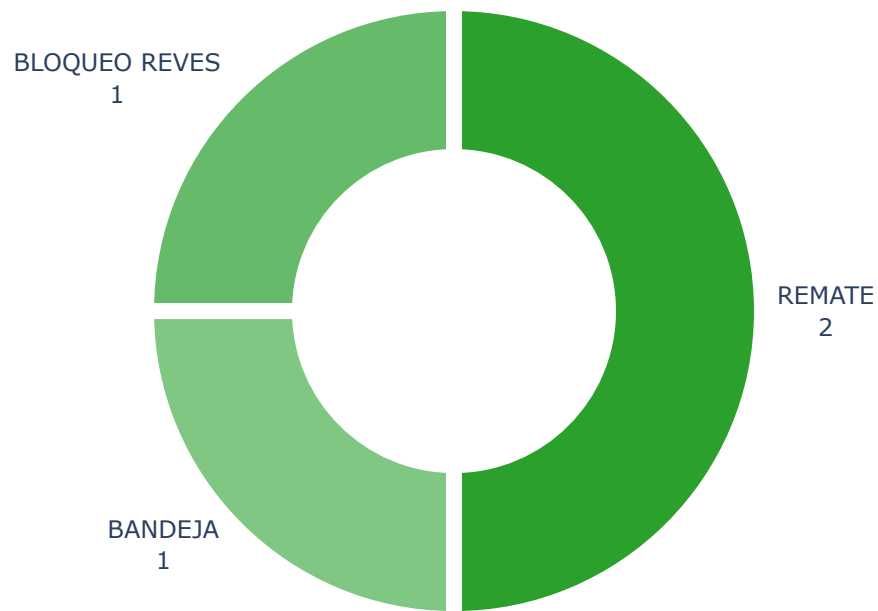
- **Peloteo (gris)**: cuando el golpe permitió continuar el punto.
- **Error (rojo)**: cuando el golpe terminó en una equivocación.
- **Ganador (verde)**: cuando el golpe definió positivamente el punto.

Este gráfico permite visualizar no solo **qué golpes se ejecutaron con mayor frecuencia**, sino también **su efectividad relativa** en el contexto del juego.

En resumen, este gráfico permite observar no solo **qué golpes se utilizan más**, sino también **la calidad del resultado de cada uno**:

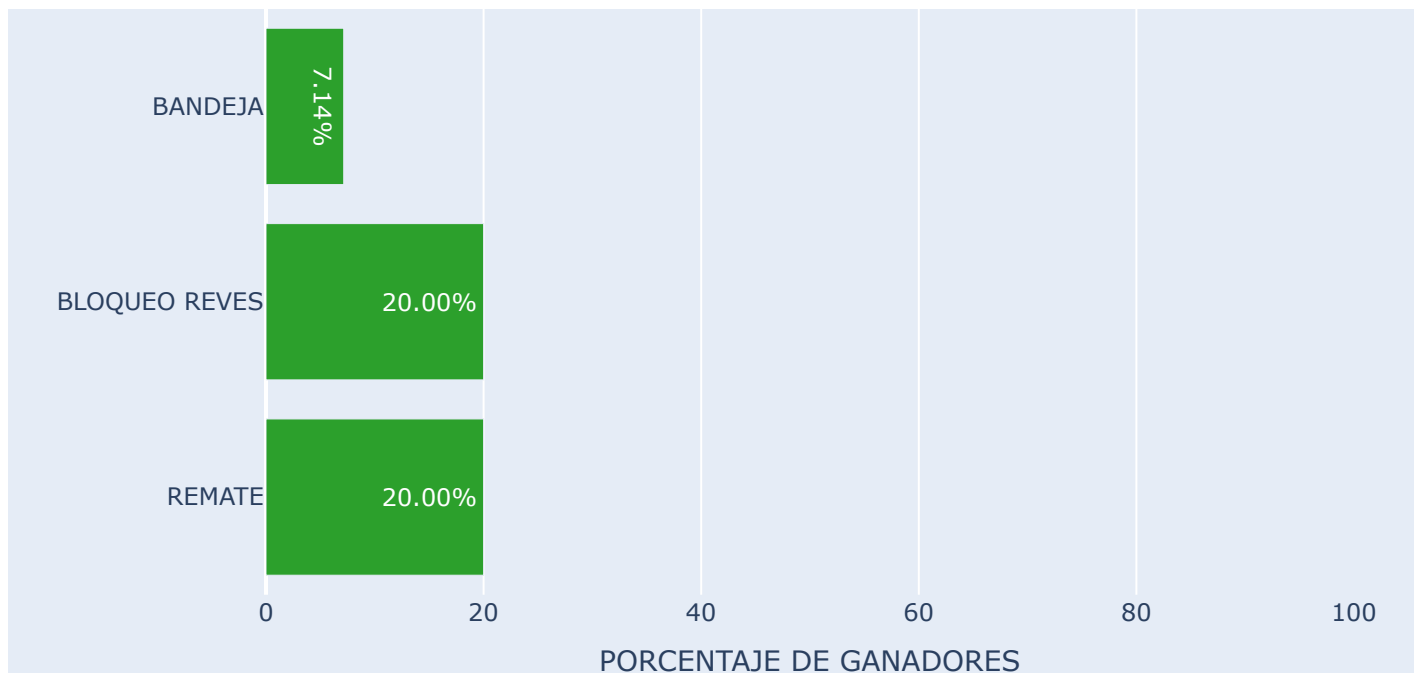
- Un golpe con **alta frecuencia y baja tasa de error** puede considerarse un recurso confiable.
- Un golpe con **mucha frecuencia pero errores frecuentes** señala un área de mejora técnica.
- Los golpes **poco usados y poco efectivos** muestran que actualmente no aportan valor consistente al juego.

DESGLOSE DE GANADORES



Este gráfico circular muestra los golpes se transformaron en **puntos ganadores** durante el análisis. Cada segmento representa un **tipo específico de golpe** que terminó definiendo positivamente el punto.

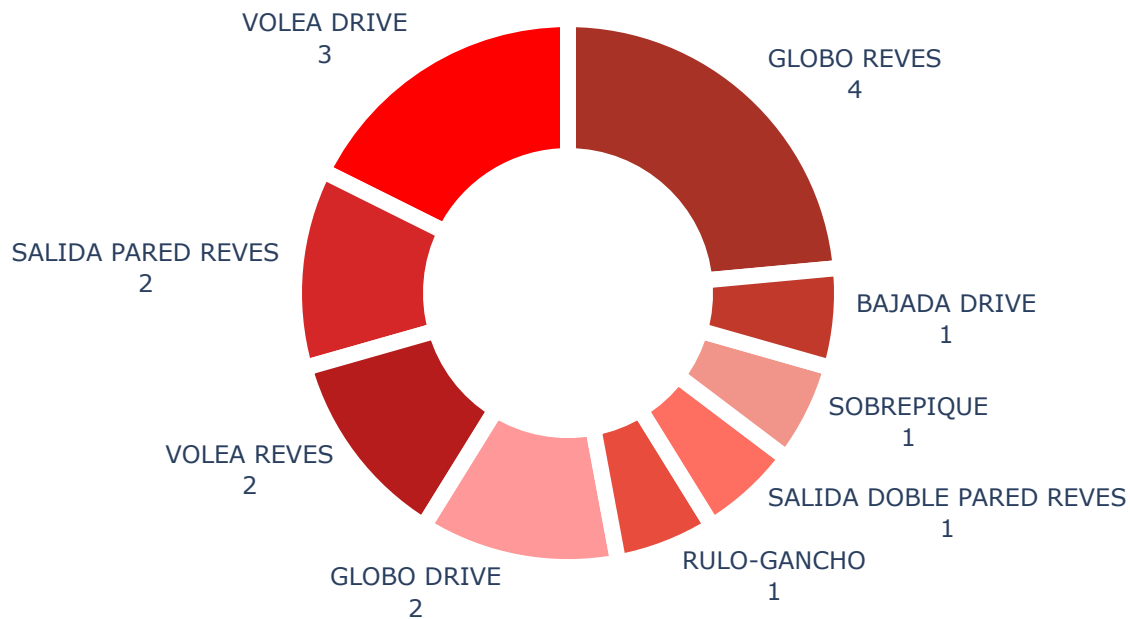
Los segmentos grandes indican los golpes que más aportaron al éxito durante el partido. De esta manera podemos identificar cuáles son las *armas más confiables* y seguir utilizándolas como base de la estrategia.



Este gráfico de barras muestra la **efectividad de cada tipo de golpe en la generación de ganadores**. Cada barra representa un **tipo de golpe** y el porcentaje indica la proporción de veces que ese golpe terminó en un punto ganador en relación con la cantidad total de veces que fue ejecutado.

La lectura de este gráfico ayuda a identificar los **recursos más productivos al momento de definir puntos**, independientemente de cuántas veces se utilicen en el juego.

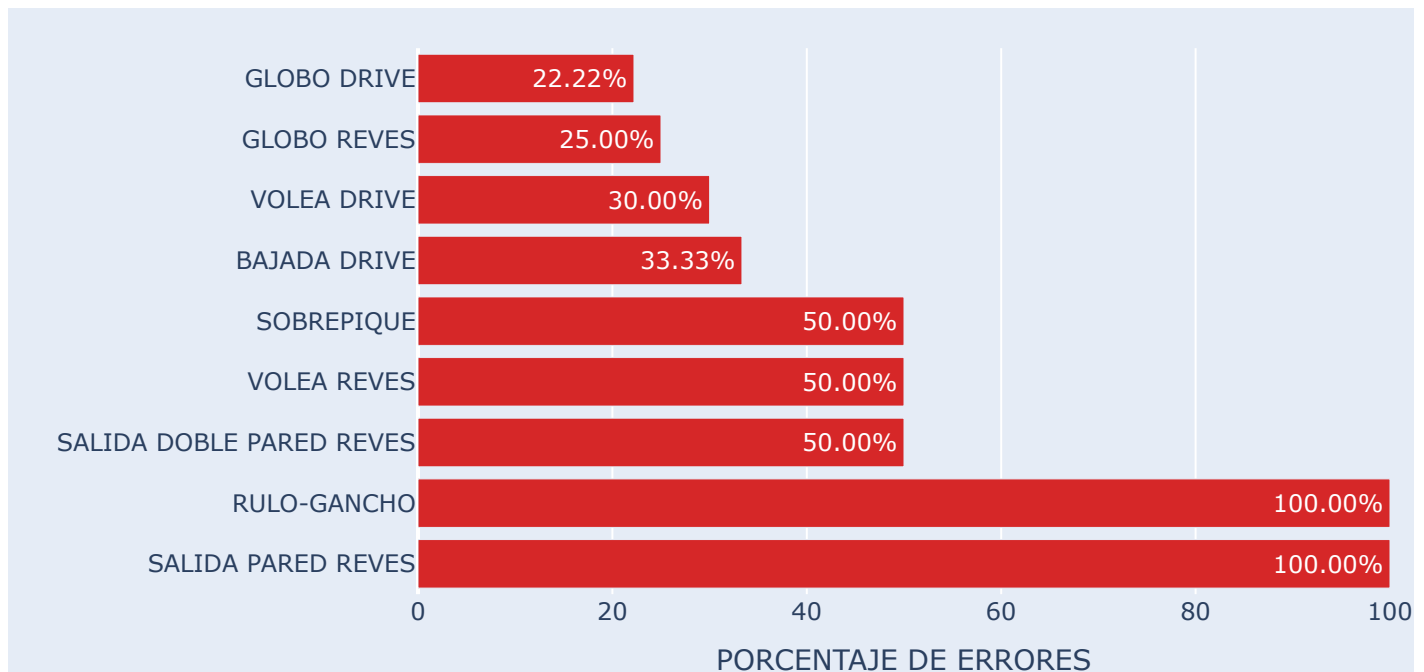
DESGLOSE DE ERRORES



Este gráfico circular muestra en qué golpes se cometieron **más errores** y con qué frecuencia. Un segmento grande significa que ese tipo de golpe es el que más falla.

Esto no implica que el jugador no pueda usarlo, sino que debe *entrenarlo más o ajustar la técnica/táctica*.

Los errores marcados no indican necesariamente que el punto se perdió, sino que marcan las situaciones en las que el golpe no fue de la calidad necesaria.



Este gráfico de barras muestra la **tasa de error** de los golpes. Cada barra representa un **tipo de golpe** y el porcentaje indica la proporción de veces que ese golpe terminó en un error en relación con la cantidad total de veces que fue ejecutado.

Las barras más largas indican mayores tasas de error, destacando los **golpes más propensos a fallos** y que podrían requerir práctica específica o ajustes tácticos.

TIPOS DE ERRORES COMETIDOS

Este gráfico muestra el **tipo de error**, no solo el golpe donde ocurrieron. Cada color indica una causa:

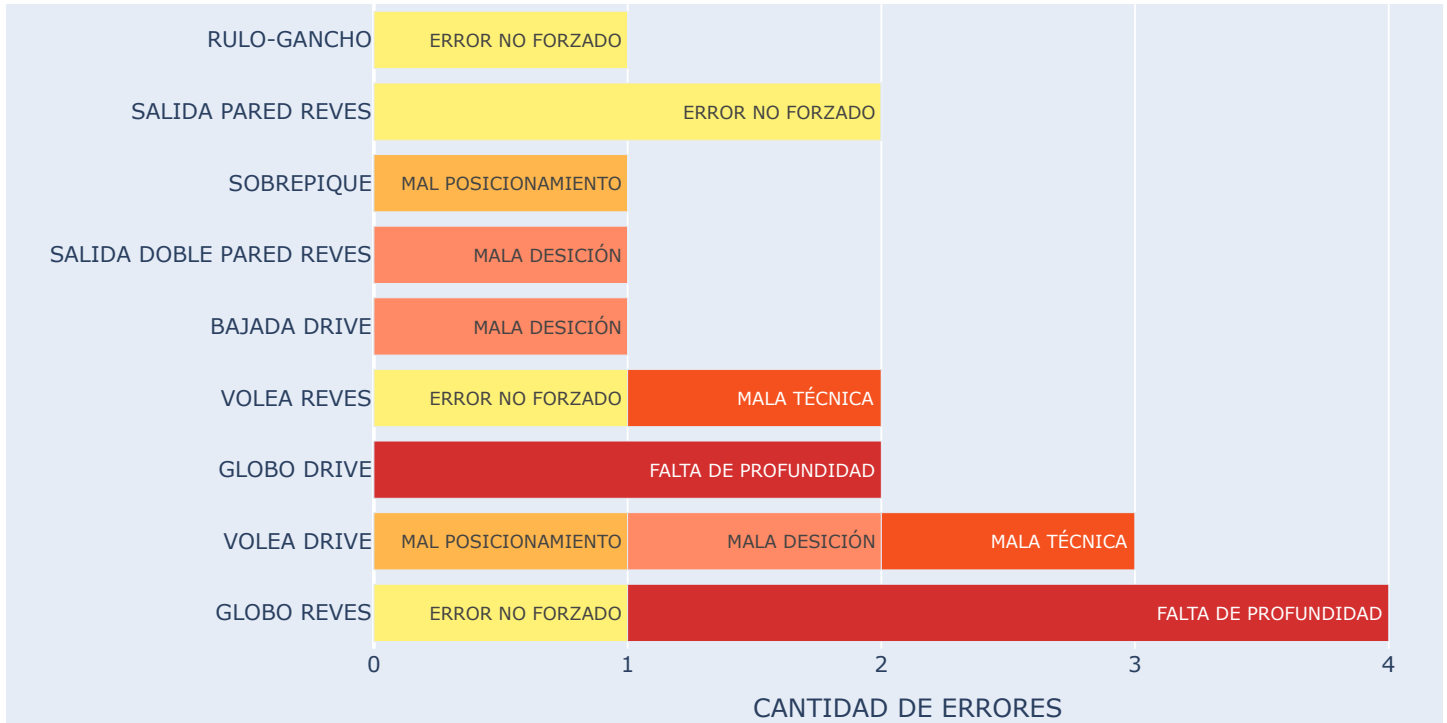
Mal posicionamiento: El jugador no estaba en la posición óptima para ejecutar el golpe de forma efectiva.

Mala decisión: La elección del golpe o su dirección no fue adecuada para la situación.

Mala técnica: La forma o mecánica del golpe fue incorrecta o mal ejecutada.

Error no forzado: Un error cometido sin presión por parte de los oponentes.

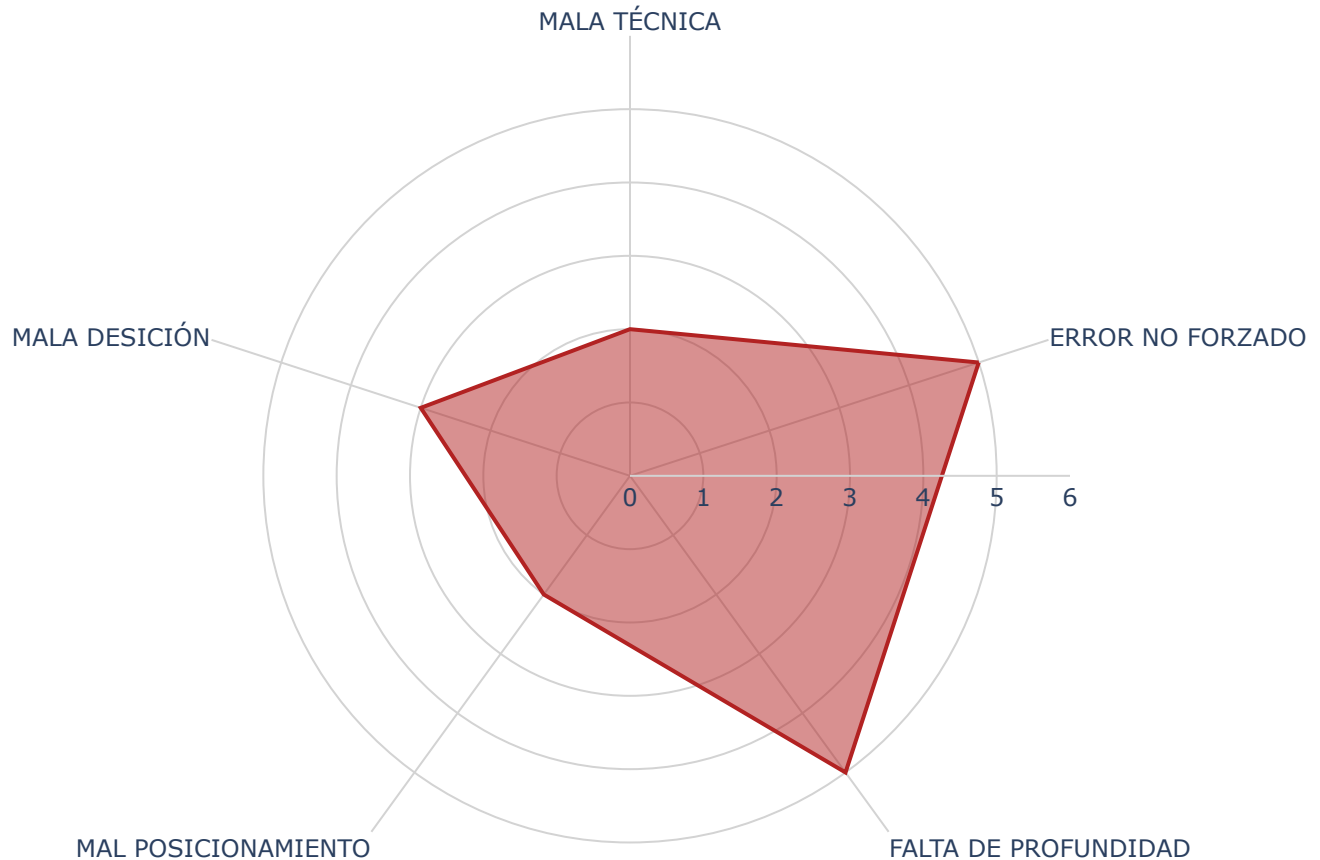
Falta de profundidad: Un globo o golpe demasiado corto, que permite a los oponentes ganar el punto con facilidad.



Cuando un mismo color aparece en muchos golpes, significa que esa causa se repite y es la **principal raíz del problema**. Entender el “por qué” de los errores permite diseñar entrenamientos más específicos y efectivos.

RADAR DE ERRORES

El radar de errores nos permite facilmente detectar y comparar que tipo de errores somos **más propensos** a cometer. De esta manera, podemos comenzar a trabajar de mayor a menor **los errores que más puntos nos estan costando** en nuestros juegos.



Mal posicionamiento: El jugador no estaba en la posición óptima para ejecutar el golpe de forma efectiva.

Mala decisión: La elección del golpe o su dirección no fue adecuada para la situación.

Mala técnica: La forma o mecánica del golpe fue incorrecta o mal ejecutada.

Error no forzado: Un error cometido sin presión por parte de los oponentes.

Falta de profundidad: Un globo o golpe demasiado corto, que permite a los oponentes ganar el punto con facilidad.

*Un golpe puede tener varios tipos de error a la vez, pero solo se selecciona el tipo de error dominante. Por ejemplo: Un remate puede ser una **mala decisión** y tener una **mala técnica** a la vez, pero se seleccionara el tipo de error que se crea que fue más determinante*

GLOSARIO DE GOLPES

DRIVE SIMPLE Golpe básico de derecha, usado desde la línea de fondo o media cancha.

REVES SIMPLE Golpe de revés desde el lado no dominante, generalmente más defensivo o para redirigir el juego.

VOLEA DRIVE Golpe de derecha tomado cerca de la red, sin dejar que la pelota rebote.

VOLEA REVES Golpe de revés cerca de la red, jugado antes de que la pelota rebote.

DEJADA DRIVE Volea suave de derecha con la intención de que la pelota caiga cerca de la red, sorprendiendo al oponente.

DEJADA REVES Volea delicada de revés con mínima potencia, dirigida para caer justo sobre la red.

BANDEJA Golpe de arriba controlado con slice (corte), utilizado para mantener la posición en la red después de un globo.

VIBORA Una variación agresiva de la bandeja, con más velocidad y efecto lateral, cuyo objetivo es terminar el punto.

RULO-GANCHO Un golpe de arriba hacia la reja, buscando el rebote irregular con el objetivo de sorprender al oponente.

REMATE Un golpe de arriba potente con la intención de ganar el punto, usualmente después de un globo alto.

FALSO REMATE Un golpe de arriba que simula un remate pero busca engañar con menor potencia.

GLOBO DRIVE Un tiro elevado desde el lado de derecha, apuntando alto sobre los oponentes para hacerlos retroceder.

GLOBO REVES Un tiro defensivo alto desde el lado de revés, usualmente para recuperar espacio.

BAJADA DRIVE Un tiro de ataque golpeado después de la pared de fondo, a menudo desde el lado de derecha, diseñado para recuperar la posición en la red.

BAJADA REVES Similar a la bajada de derecha, pero ejecutada desde el lado de revés después de que la pelota rebota en el cristal.

CHIQUITA DRIVE Un tiro suave de derecha con la intención de que la pelota caiga corta y baja, forzando al oponente a avanzar.

CHIQUITA REVES Un tiro suave de revés, típicamente usado para sorprender o explotar la posición en la cancha.

SALIDA PARED DRIVE Golpe de derecha después de que la pelota ha rebotado en la pared de fondo, común en situaciones defensivas.

SALIDA PARED REVES Revés jugado después de que la pelota rebota de la pared de fondo, usado para reiniciar el rally.

SALIDA DOBLE PARED DRIVE Golpe de derecha después de que la pelota ha golpeado tanto la pared de fondo como la lateral, requiriendo buena sincronización.

SALIDA DOBLE PARED REVES Respuesta de revés a un rebote de doble pared, típicamente usado en juego defensivo profundo.

SALIDA PARED LATERAL DRIVE Derecha jugada después de que la pelota sale de la pared lateral, a menudo para redirigir o defender.

SALIDA PARED LATERAL REVES Revés después de un rebote en la pared lateral, usado para recuperación o transición.

CONTRA PARED DRIVE Derecha jugada estando muy cerca de la pared de fondo, a menudo bajo presión.

CONTRA PARED REVES Golpe de revés cerca o contra la pared de fondo, típicamente un movimiento defensivo.

CONTRA PARED LATERAL DRIVE Derecha jugada cerca de la pared lateral, requiriendo una reacción rápida y control.

CONTRA PARED LATERAL REVES Revés golpeado cerca de la pared lateral, usualmente en escenarios ajustados o bajo presión.

RECUPERACIÓN Golpe buscado después de un remate que hace salir al jugador fuera del campo o lo lleva hasta la red.

SOBREPIQUE Golpe ejecutado tras el segundo pique, usado en situaciones defensivas donde la pelota toca el suelo y luego una pared.

BLOQUEO DRIVE Golpe de derecha que absorbe la fuerza del rival para mantener la pelota en juego sin generar potencia propia.

BLOQUEO REVES Golpe de revés defensivo usado para neutralizar tiros potentes, amortiguando el impacto con control.