

GUÍA PLANTILLA SCOUTING DE HOOPING LAB

Esta guía acompaña y complementa la "Ficha de Scouting" sin modificar su estructura. Aporta criterios claros y escalas cuantificables para facilitar evaluaciones coherentes y objetivas.

El sistema de evaluación se basa en **evaluar cada aspecto en escala A (excelente) a D (deficiente)**

INFORMACIÓN PRINCIPAL

La primera sección recoge información básica del jugador como nombre, equipo, edad, nacionalidad, rol y posición. La fecha de la observación debe anotarse para contextualizar el momento del rendimiento.

Información jugador		
Nombre: _____	Nacionalidad: _____	Rol jugador: _____
Equipo: _____	Posición: _____	Edad: _____

Observaciones

En las observaciones generales, se recomienda anotar aspectos cualitativos como actitud, lenguaje corporal, comunicación con compañeros o reacción a errores y éxitos. También puede utilizarse para poner en contexto el partido como por ejemplo si el jugador juega con molestias, si proviene de una lesión o si el partido es decisivo.

Las estadísticas clave incluyen puntos totales, porcentaje de tiro de dos y de tres, rebotes, asistencias, robos, pérdidas y tapones. Estas cifras deben recogerse durante el partido para contextualizar la evaluación técnica y física.

Estadísticas							
PTS	2FG %	3FG %	REB	AST	STL	TOV	BLOCKS

Habilidades técnicas

Las habilidades técnicas se evalúan según la estructura de la ficha.

HABILIDADES TÉCNICAS	
<p style="text-align: center;">Dribbling</p> <ul style="list-style-type: none">• Control del balón (A-D): ____• Creación de tiros A-D): ____• Tempo A-D): ____	
<p style="text-align: center;">Tiro</p> <ul style="list-style-type: none">• Base del tiro (A-D): ____• Forma de tiro (A-D): ____• Tempo (A-D): ____• Sobre bote (A-D): ____• Catch & Shoot (A-D): ____• En movimiento (A-D): ____	
<p style="text-align: center;">Pase</p> <ul style="list-style-type: none">• Visión (A-D): ____• Precisión (A-D): ____• Rompe líneas defensivas (A-D): ____• Pase contrataque (A-D): ____	

DRIBBLING

- **Control del Balón (A-D):** Seguridad, uso de ambas manos, control bajo presión.
- **Creación de Tiros (A-D):** Capacidad para generar oportunidades propias.
- **Tempo (A-D):** Capacidad para controlar el ritmo del juego.

TIRO:

- **Base del tiro (A-D):** Posición de pies y equilibrio al lanzar.
- **Forma de tiro (A-D):** Mecánica, trayectorias y consistencia.
- **Tempo (A-D):** Rapidez de ejecución y sincronización con jugada.
- **Sobre bote (A-D):** Eficacia al tirar tras driblar.
- **Catch & Shoot (A-D):** Precisión al tirar tras recibir el balón sin driblar.
- **En Movimiento (A-D):** Capacidad para anotar en desplazamiento lateral o en transición.

PASE

- **Visión (A-D):** Lectura de juego y espacios, anticipación.
- **Precisión (A-D):** Errores no forzados y control de pases.
- **Rompe líneas defensivas (A-D):** Habilidad para superar defensores con el pase.
- **Pase contrataque (A-D):** Capacidad de iniciar transiciones efectivas con el pase.

Defensa

En **defensa sin balón (off ball)**, se evalúa la capacidad de cambiar marcas (switch), la conciencia espacial, el segundo esfuerzo, la defensa del pick and roll, el cierre a tiradores (close out), la protección del aro y los reflejos. Cada aspecto se valora con letras de la A a la D, y es clave observar la posición constante, la atención al juego y la iniciativa defensiva.

En **defensa sobre el balón (on ball)**, se puede usar un sistema numérico de 1 a 10 para evaluar: mantenerse frente al rival, movilidad de pies, uso activo de manos, forzar tiros difíciles y rapidez lateral. Además, se anota si el jugador compensa con fuerza, y se recomienda registrar robos (STL) y el porcentaje de tiro del oponente defendido (Opp FG%).

DEFENSA	
Defensa	
Off Ball	On Ball
<ul style="list-style-type: none">• Capacidad <i>switch</i> (A-D): ____• <i>Awareness</i> (A-D): ____• 2o esfuerzo (A-D): ____• Defensa P&R ((A-D): ____• <i>Close Out</i> (A-D): ____• Protección pintura (A-D): ____• Reflections (A-D): ____	<ul style="list-style-type: none">• Rapidez lateral (A-D): ____• Manos activas (A-D): ____• Forzar tiros (A-D): ____ Compensa con fuerza <input type="checkbox"/> Robos: ____
<div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>	

On-Ball:

- **Manos activas (A-D):** Uso de manos para desviar o robar sin cometer faltas.
- **Forzar tiros (A-D):** Capacidad para incomodar y forzar malos tiros.
- **Rapidez lateral (A-D):** Rapidez en desplazamientos laterales.
- **Compensa con fuerza:** Marcar Sí / No, si su tamaño y fuerza corporal compensa su falta de rapidez.

Defensa Off-Ball:

- **Capacidad Switch A-D):** Capacidad para defender diferentes posiciones.
- **P&R Defense (A-D):** Lectura y reacción ante bloqueos.
- **Awareness (A-D):** Atención al balón y cortes.
- **Ready to Help (A-D):** Posicionamiento para ayudar.
- **2nd Effort Plays(A-D):** Intensidad y persistencia.
- **Close Out (A-D):** Cierre rápido a tiradores.
- **Protección pintura (A-D):** Influencia sobre tiros cerca del aro.

REBOTES

Los rebotes se valoran observando el esfuerzo, la posición, el timing y el uso del box out. Se deben anotar los rebotes ofensivos (ORB) y defensivos (DRB) conseguidos por el jugador.

REBOTES (EPT)	
• Esfuerzo (A-D): ____	
• Buena posición (A-D): ____	ORB: ____
• Timing (A-D): ____	DRB: ____
• Box Out (A-D): ____	

PICK & ROLL

Bigs

- **Bloqueo:** Capacidad para establecer un bloqueo efectivo que libere al manejador del balón.
 - Qué observar: ¿El bloqueo es sólido y bien posicionado? ¿Crea espacio suficiente para que el guard maniobre?
- **Roll:** Habilidad para rodar hacia el aro después del bloqueo, generando oportunidades de anotación.
 - Qué observar: ¿Es rápido y oportuno en el movimiento? ¿Está bien posicionado para recibir un pase en movimiento?
- **Finalización:** Efectividad para anotar cerca del aro tras recibir el pase.
 - Qué observar: ¿Puede finalizar con contacto físico? ¿Usa ambas manos o ajusta su tiro en el aire?

Guards

- **Toma de Decisiones:** Capacidad para leer la defensa y elegir la mejor opción en la jugada.
 - Qué observar: ¿Tira, pasa o dribla según la reacción defensiva? ¿Identifica rápidamente si debe pasar al roller o aprovechar un tiro abierto?
- **Pase:** Precisión y timing en los pases durante el P&R.
 - Qué observar: ¿Los pases son precisos y llegan a tiempo? ¿Facilitan la acción del receptor (ej. pase fácil de atrapar)?

Observaciones adicionales comunes

- Excelente en atraer defensores y crear ventajas.
- Tendencia a forzar pases arriesgados.
- Buena comunicación con el guard.
- Tiende a quedarse estático tras el bloqueo.

PICK & ROLL	
INTERIORES	EXTERIORES
<ul style="list-style-type: none">• Bloqueo (A-D): ____• Roll (A-D): ____• Lectura (A-D): ____• Efectividad (A-D): ____ <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 80px; margin-left: 10px;"></div>	<ul style="list-style-type: none">• Toma de decisiones (A-D): ____• Pase (A-D): ____• Técnica individual (A-D): ____• Efectividad (A-D): ____ <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 80px; margin-left: 10px;"></div>

FÍSICO (FLAP)

El análisis físico se divide en cuatro componentes FLAP: Frame, Length, Athleticism y Positional Size.

1. Frame (Estructura Física)

Definición: El "Frame" evalúa la constitución física básica del jugador, es decir, la estructura sobre la que se construyen sus habilidades. Incluye altura, peso y potencial muscular.

Factores para Evaluar el Frame

- **Altura:** Medida en centímetros.
- **Peso:** Medido en kilogramos.
- **Definición Muscular:** Grado de musculatura visible.
 - Baja [] Media [] Alta
- **Hombros Anchos:** Indicador de potencial para desarrollar fuerza y presencia física.
 - Sí [] No
- **Potencial Muscular:** Capacidad estimada para ganar masa muscular en el futuro.
 - Escala de 1 a 10 (1: bajo potencial, 10: alto potencial).

2. Length (Longitud)

Definición: El "Length" se centra en la envergadura (wingspan), es decir, la distancia entre las puntas de los dedos con los brazos extendidos. Es clave para medir ventajas defensivas y ofensivas.

Factores para Evaluar el Length

- **Wingspan:** Medida en centímetros.
- **Diferencia con Altura:** Wingspan - Altura.
 - Positiva: Wingspan mayor que altura.
 - Negativa: Wingspan menor que altura.
- **Compensa Altura:** Si el wingspan largo compensa una altura menor.
 - Sí [] No
- **Impacto Defensivo:** Efectividad del wingspan en defensa (robos, bloqueos, etc.).
 - Escala de 1 a 10.

3. Athleticism (Atletismo)

Definición: El "Athleticism" se refiere al conjunto de capacidades físicas del jugador que le permiten destacar en el juego: velocidad, salto, agilidad, resistencia y capacidad de reacción. Es determinante para medir su explosividad, reactividad y consistencia física a lo largo del partido, influyendo tanto en defensa como en ataque.

Factores para Evaluar el Atletismo

1. Desplazamiento

- **Descripción:** Capacidad de moverse rápidamente de lado a lado, esencial para defender a jugadores ágiles.
- **Cómo evaluar:** Observa si el jugador se mantiene frente a su oponente en situaciones defensivas 1v1 o recupera la posición tras ser superado.
- **Puntuación:**
 - 1-3: Es superado fácilmente y no ajusta posición.
 - 4-6: Se mantiene frente al oponente algunas veces.
 - 7-10: Fuerza al oponente a cambiar de dirección o pasar el balón consistentemente.

2. Salto Vertical

- **Descripción:** Altura alcanzada al saltar, importante para rebotes, bloqueos y anotaciones cerca del aro.
- **Cómo evaluar:** Cuenta rebotes (ofensivos/defensivos) y bloqueos, o nota si salta por encima del aro.
- **Puntuación:**
 - 1-3: Apenas despegar del suelo o no compite en el aire.
 - 4-6: Atrapa algunos rebotes y bloquea ocasionalmente.
 - 7-10: Domina rebotes y bloqueos con saltos altos.

3. Velocidad en Carrera

- **Descripción:** Rapidez para correr en línea recta, clave en contraataques y transiciones.
- **Cómo evaluar:** Observa si llega primero al aro en contraataques o transiciones rápidas.
- **Puntuación:**
 - 1-3: Lento, no participa en transiciones.
 - 4-6: Corre a velocidad media, llega ocasionalmente.
 - 7-10: Muy rápido, lidera contraataques frecuentemente.

4. Aceleración

- **Descripción:** Capacidad de ganar velocidad rápidamente desde una posición estática o lenta.
- **Cómo evaluar:** Nota si supera a su defensor en los primeros pasos o llega a tiempo para ayudar en defensa.
- **Puntuación:**
 - 1-3: Lento para arrancar, no genera ventaja.
 - 4-6: Acelera decentemente, supera a veces.
 - 7-10: Explosivo, gana ventaja inicial constantemente.

5. Agilidad

- **Descripción:** Habilidad para cambiar de dirección rápidamente manteniendo el control.
- **Cómo evaluar:** Cuenta dribles efectivos para evadir defensores o ajustes defensivos exitosos.
- **Puntuación:**
 - 1-3: Rígido, le cuesta cambiar de dirección.
 - 4-6: Realiza algunos cambios efectivos.
 - 7-10: Muy ágil, evade o ajusta posición con facilidad.

6. Resistencia

- **Descripción:** Capacidad de mantener el rendimiento físico durante todo el partido.
- **Cómo evaluar:** Compara su intensidad y velocidad en el último cuarto con el primero. Cambio de porcentajes de tiro durante el partido, bajada de intensidad en defensa, malas tomas de decisiones...
- **Puntuación:**
 - 1-3: Fatiga evidente, baja mucho el ritmo.
 - 4-6: Cansancio moderado, mantiene nivel aceptable.
 - 7-10: Alta energía hasta el final.

Método de Evaluación Cuantificable

Para hacer la evaluación más objetiva y fácil de resumir, propongo un **Puntaje Total de Athleticism** basado en la suma de los puntajes de los seis factores:

- Máximo: 60 puntos (6 factores x 10 puntos cada uno).
- **Fórmula:**
 - Puntaje Total = Lateral Quickness + Vertical Jump + Sprint Speed + Acceleration + Agility + Endurance
- **Interpretación:**
 - 0-20: Atletismo bajo.
 - 21-40: Atletismo promedio.
 - 41-60: Atletismo sobresaliente.

Además, la estadística de **Fast Break Points (Puntos en Contraataque)** sirve como un indicador concreto y cuantificable de la velocidad y capacidad de transición del jugador. Por ejemplo, un jugador que anota 5+ puntos en contraataque probablemente tenga un "Sprint Speed" alto

4. Positional Size (Tamaño Posicional)

Definición: El "Positional Size" evalúa cómo el físico del jugador (altura, peso, fuerza) se adapta y aprovecha según su posición en el campo (base, escolta, alero, ala-pívot, pívot).

Factores para Evaluar el Positional Size

- **Cumple Estándares de Posición:** Comparación con medidas típicas de la posición.
 - Sí [] No
- **Fuerza:** Capacidad para resistir contacto y mantener la posición.
 - Escala de 1 a 10.
- **Aprovechamiento del Físico:** Cómo usa su tamaño en su rol específico.
 - Ejemplo: Un base alto que pasa sobre defensores o un pívot que domina rebotes.

ATRIBUTOS FÍSICOS (FLAP)	
(F) Frame	
• Altura: _____ cm / Peso: _____ kg	
• Definición muscular: <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Alta	
• Hombros anchos <input type="checkbox"/>	
• Potencial muscular (1-10): ____	
• Notas: _____	
(L) Length	
• Wingspan: _____ cm (Diferencia: +/- _____)	
• Compensa altura: <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
• Impacto defensivo (1-10): ____	
• Notas: _____	
(A) Athleticism	
• Desplazamiento Lateral (1-10): ____	
• Salto Vertical (1-10): ____	
• Velocidad en Carrera (1-10): ____	
• Aceleración (1-10): ____	
• Agilidad (1-10): ____	
• Resistencia (1-10): ____	
FBP (Puntos	
Contrataque): _____	Puntos Totales Atletismo: ____
(P) Positional Size	
• Estándares de Posición: <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
• Fuerza (1-10): ____	
• Aprovechamiento del Físico: _____	

Esta guía busca facilitar un scouting riguroso, detallado y objetivo, aprovechando cada campo de la plantilla original y complementándolo con criterios observacionales y cuantificables.