INFORME DE SCOUTING

Plantilla del departamento de scouting

INFORME N.º _____

Escudo del club

1 PARTIDO

FECHA _____ COMPETICIÓN _____ RIVAL _____

RESULTADO _____ MINUTOS JUGADOS _____ POSICIÓN EN EL PARTIDO _____

2 JUGADOR

NOMBRE _____ FECHA DE NACIMIENTO _____ CLUB ACTUAL _____ POSICIÓN PRINCIPAL _____

OTRAS POSICIONES _____ ALTURA _____ CONTRATO HASTA _____ PIE ☐ IZQUIERDO ☐ DERECHO ☐ AMBOS

3 VALORACIÓN POR ÁREAS

Rodea una nota de 1 a 10 y apunta lo que la justifica.

Técnica
Control, pase, conducción, golpeo, regate
1 2 3 4 5 6 **7** **8** **9** **10** _____

Táctica
Posición, lectura del juego, desmarques, ayudas
1 2 3 4 5 6 **7** **8** **9** **10** _____

Física
Velocidad, resistencia, duelos, juego aéreo
1 2 3 4 5 6 **7** **8** **9** **10** _____

Mental
Decisiones, carácter, reacción al error, liderazgo
1 2 3 4 5 6 **7** **8** **9** **10** _____

Del puesto
Lo que define su posición
1 2 3 4 5 6 **7** **8** **9** **10** _____

NOTA GLOBAL _____

4 PUNTOS FUERTES

1 _____

2 _____

3 _____

PUNTOS DÉBILES

Concretos: qué pase y dónde.

1 _____

2 _____

3 _____

5 PROYECCIÓN Y ENCAJE

Qué techo tiene y si encaja en cómo juega el club.

_____

_____

6 RECOMENDACIÓN

☐ **Fichar** ☐ **Seguir observando** ☐ **Descartar**

SIGUIENTE PASO (QUÉ PARTIDO O RIVAL CONVIENE VER)

_____

OJEADOR _____ FECHA DEL INFORME _____

Escala: 9-10 superior a la categoría del club · 7-8 titular · 5-6 rotación o dudas · menos de 5 por debajo del nivel buscado

CÓMO RELLENAR LA PLANTILLA

Un informe lo tiene que poder leer otra persona en dos minutos y compararlo con otros.
Estas son las reglas que lo hacen posible.

1 **Contexto siempre**
Un 7 contra el líder no es un 7 contra el colista, ni de mediocentro igual que de interior. Sin partido, rival y minutos, la nota no significa nada.

2 **Una nota por área**
Separar técnica, táctica, física y mental obliga a mirar al jugador entero, no solo lo que más llama la atención.

3 **La escala escrita**
Todo el departamento tiene que entender lo mismo con cada número. La escala de abajo es un punto de partida: ajústala a la categoría de tu club.

4 **Tres fuertes y tres débiles, como mucho**
Concretos y que se puedan comprobar en el siguiente partido.

5 **Una sola recomendación**
Fichar, seguir observando o descartar. Un informe sin recomendación obliga a otro a interpretarlo.

LA ESCALA DE NOTAS

9-10	7-8	5-6	< 5
Nivel claramente superior a la categoría del club.	Titular en el equipo del club.	Jugador de rotación o con dudas.	Por debajo del nivel buscado.

EJEMPLO RELLENADO

Jugador ficticio, de ejemplo.

Mediapunta, 23 años, zurdo. Titular, 90 minutos, contra un rival de la zona alta.

Técnica 8	primer control orientado muy limpio, se perfila siempre hacia portería.
Táctica 8	encuentra espacios entre líneas y fija a los centrales con sus desmarques.
Física 6	le cuesta repetir esfuerzos en los últimos 20 minutos.
Mental 7	pide el balón incluso después de fallar.
Fuertes	último pase, lectura de espacios, golpeo con la izquierda.
Débiles	repliegue, duelos aéreos.
Recomendación	seguir observando; verlo contra un rival que presione alto.

QUÉ MIRAR SEGÚN EL PUESTO

Portero
Blocaje, juego con el pie, salidas por alto, colocación.

Central
Juego aéreo, anticipación, salida de balón, duelos.

Lateral
Recorrido, centro, uno contra uno defensivo, apoyo por dentro.

Mediocentro
Perfil al recibir, pase entre líneas, coberturas, ritmo.

Extremo
Desborde, último pase, desmarque a la espalda, ayuda atrás.

Delantero
Definición, desmarques, juego de espaldas, presión.

¿Y SI EL INFORME SE ESCRIBIERA SOLO?

En SquadOffice el ojeador dicta sus notas en la grada y la IA las ordena en esta misma estructura, con nota propuesta. Cada informe suma en la ficha del jugador y llega al director. Pruébalo sin registrarte:

squadoffice.com/demo/