SIMONTXO DICE...

Tus primeros pasos
- Primeras decisiones »
- Primeras metas »
- Presupuesto inicial »
- Licencia de manager »

Gestión básica
- Estadio »
- Especialistas »
- Penalizaciones »
- Salarios »
- Premios »
- Patrocinadores »
- Socios / Aficionados»
- Actualizaciones »

El mercado
- Day-Trading è
- Step-Training è
- Night-Trading è
- Usar y vender »
- Jugadores especiales »
- Valor añadido »
- Táctica kamikaze »
- Coach-Training è
- Entreno residual »
- Observatorio »

El entrenador

Habilidades entrenables
- Estrategias »
- Tipos »
- General »
- Condición »
- Portería »
- Jugadas »
- Pases cortos »
- Pases largos »
- Lateral »
- Ataque Lateral »
- Defensa »
- Pos. defensivas »
- Anotación »
- Balón parado »
- Tiros »

Habilidades no entrenables
- Forma de fondo »
- Experiencia »
- Espíritu »
- Confianza »

Juveniles
- Sistema tradicional »
- La nueva cantera »
- Ojeadores »
- Jugadores »
- Entrenamiento »
- Partidos »
- Economía »

Jugadores
- El clown »
- El capitán »

Formaciones
- Tipos »
- 4 - 4 - 2 è
- 3 - 5 - 2 è
- 3 - 4 - 3 è
- 5 - 3 - 2 è
- 4 - 5 - 1 è
- 5 - 4 - 1 è
- 4 - 3 - 3 è
- 5 - 2 - 3 è
- 2 - 5 - 3 è
- 5 - 5 - 0 è
- Extremas »

Reposicionamientos
- Portero »
- Defensa lateral »
- Defensa central »
- Medio lateral »
- Medio central »
- Delantero »

Tácticas
- Normal »
- Contrataque »
- Presión »
- Atacar por el centro »
- Atacar por las bandas »
- Jugar creativamente »

Especialidades
- Condiciones »
- Portero »
- Defensa lateral »
- Defensa central »
- Medio lateral »
- Medio central »
- Delantero »
- Otras especialidades »

Eventos especiales
- Condiciones »
- Climatológicos »
- Eventos de gol »
- Tácticos »
- Eventos de equipo »

Estrategias extremas
- Ataque total »
- CA extremo »

Mandamientos
- Espíritu »
- Armonizar »
- Analizar »
- HT es HT »
- Economía »

Otros
- Logros »
- Ellos dicen »
- Crónica HT-Master
- Últimos cambios HT »

Foro

Búsquedas

Google™ Buscar

Web Simontxo dice

Simontxo dice en PDF

Para facilitar la lectura y la impresión de la guía completa está a disposición de todos los usuarios una versión en PDF.

'Simontxo Dice...' en PDF (v.1.3, noviembre de 2007)
194 pág, 1,5 Mb.

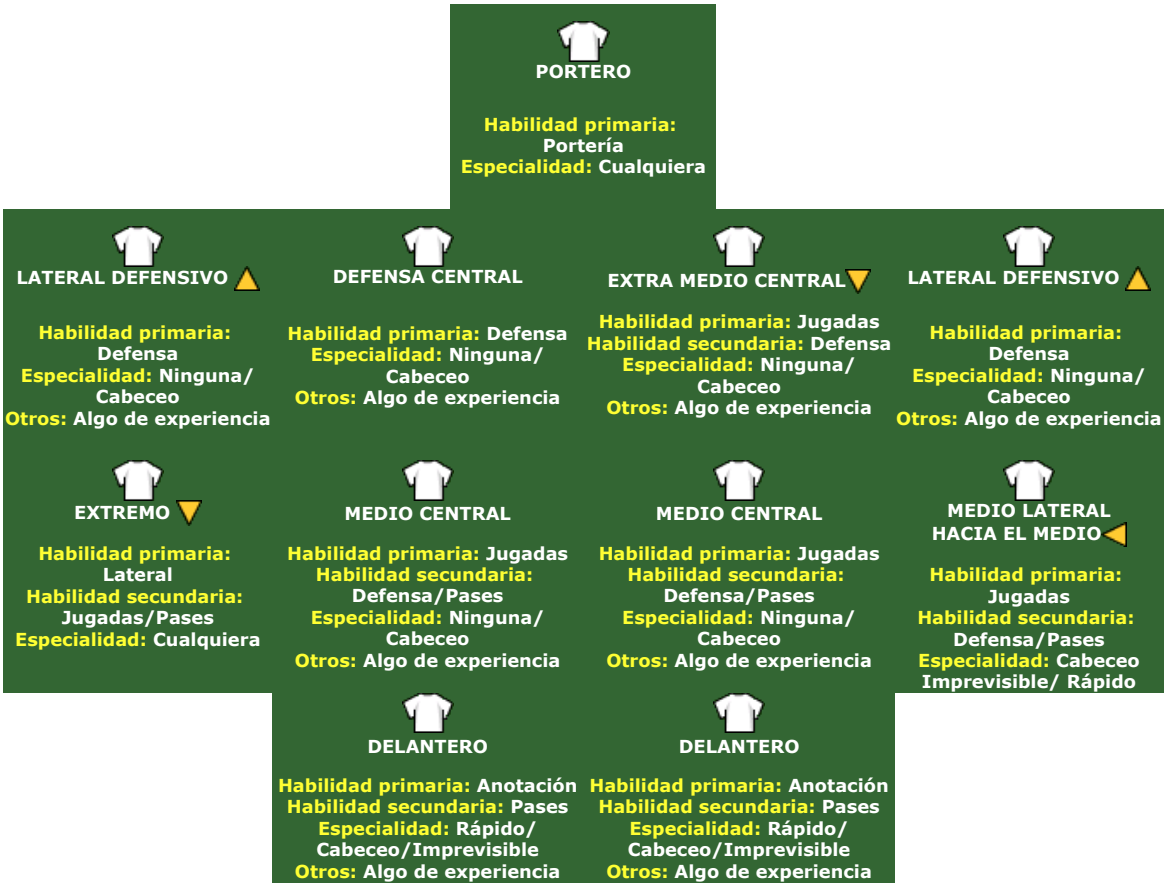
Tus primeros pasos en Hattrick

- Tus 6 primeras decisiones en Hattrick
- Tus 6 primeras metas en Hattrick
- Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada
- Licencia de manager

Tus 6 primeras decisiones en Hattrick

Existen muchos modos de abordar el juego, pero estas medidas pueden ayudarte a desenvolverte con soltura:

- No tomar ninguna decisión importante sin haber **leído y entendido**, al menos, las **reglas del juego** y una **guía**.
  - Las reglas puedes encontrarlas aquí.
  - Entre las guías, puedes probar ésta: http://www.simontxodice.info =)
- Conseguir un **programa asistente de HT** para orientarnos inicialmente en los pormenores del juego y en las primeras decisiones.
  - Puedes encontrar un listado de todos ellos dentro de HT, en el menú **Comunidad -> Programas**
- Empezar un **programa de entrenamiento** de una habilidad principal -principalmente jugadas, anotación o defensa, nunca general-, mantenerlo en el tiempo y tener jugadores adecuados para que resulte rentable.
  - Puedes encontrar un análisis de los diferentes tipos de entrenamiento aquí.
- **Reforzar el mediocampo** lo máximo posible.
  - No es la única opción, desde luego. Pero conocer su importancia en el juego desde el comienzo es vital.
  - Hay que comprender por qué el 3-5-2 es el rey, aunque sea sólo para combatirlo con otras armas.
  - No es la única alineación posible, pero el siguiente esquema puede resultar útil para la mayoría de los clubes, al menos hasta que cada uno encuentre su propio estilo de juego.



- No realizar ningun desembolso en jugadores sin haber **analizado el mercado**, al menos, durante una semana.
  - Tienes poco dinero, no lo malgastes.
  - Puedes consultar los consejos sobre cómo explotar el mercado de transferencias.
- **Observar y analizar** a los rivales de tu liga.
  - Si se tienen los ojos bien abiertos, la información que se puede acumular puede ser muy valiosa.
  - Tercer mandamiento de Hattrick: Analizarás a tus rivales.

Tus 6 primeras metas en Hattrick

Tus primeros pasos en Hattrick

- Tus 6 primeras decisiones en Hattrick
- Tus 6 primeras metas en Hattrick
- Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada
- Licencia de manager

Tus 6 primeras metas en Hattrick



Como es lógico, los objetivos los establece cada jugador. Hay equipos que se proponen jugar sólo con jugadores nacionales y los hay que únicamente alinean a jugadores con nombres curiosos. Depende de cada uno el modo en el que quiere disfrutar en este juego. Debemos tener en cuenta, además, que los clubes están condicionados por la división en la que se comienza en cada una de las ligas. La perspectiva de progresión no es la misma si empezamos a jugar en España en X división, que si comenzamos en la III hondureña.

Sin embargo, consideramos que siguientes referentes pueden ser útiles para la mayoría de los nuevos clubes.

- Contratar un entrenador **aceptable y pobre** en habilidades de lider. Sólo cuesta 79.600 y entrenará a los jugadores a un ritmo muy razonable.
- Contratar **jugadores aceptables o buenos** en su habilidad principal para completar el 11 inicial: 1 portero (habilidad: portería), 3/4 defensas (habilidad: defensa), 4/5 medios (habilidad: jugadas y condición) y 2/3 delanteros (habilidad: anotación). El coste de esta remodelación inicial rondará el medio millón, de modo que habrá que hacerla poco a poco. A medida que se vaya completando ese equipo inicial, habrá que **despedir** (o vender, aunque normalmente no tienen salida en el mercado) a los jugadores de nivel insuficiente o peor en su habilidad principal que estaban en nuestro equipo inicial.
- Iniciar un programa de entrenamiento con una rotacion de jugadores entrenables (17-19 años). Los de 17 suelen ser caros porque entrenan más rápido y su demanda en el mercado es alta, los de 18-19 suelen estar al alcance de todos los bolsillos.
- **Inversión en** personal
  - Modelo avanzado (equipos que comienzan en la III división de su país)
    - Total gastos empleados: 44 800
      - Entrenadores de arqueros/técnicos: (1/9 o 9/1): 15.000
      - Psicólogos deportivos: (1) 1.800
      - Portavoces: (5) 9.000 ó 1 por cada 250 fans
      - Economistas: (0) 0
      - Fisioterapeutas: (5) 9.000
      - Doctores: (0) 0
      - Juveniles: 10.000
  - Modelo medio (equipos que comienzan en la VI división de su país)
    - Total gastos empleados: 21.600
      - Entrenadores de arqueros/técnicos: (1/5 o 5/1): 10.800
      - Psicólogos deportivos: (1) 1.800
      - Portavoces: (3) 5.400 o 1 por cada 250 fans
      - Economistas: (0) 0
      - Fisioterapeutas: (2) 3.600
      - Doctores: (0) 0
      - Juveniles: 0 / 10.000
  - Modelo básico (equipos que comienzan en la IX división de su país)
    - Total gastos empleados: 16.200
      - Entrenadores de arqueros/técnicos: (1/3 o 3/1): 7.200
      - Psicólogos deportivos: (1) 1.800
      - Portavoces: (2) 3.600 o 1 por cada 250 fans
      - Economistas: (0) 0
      - Fisioterapeutas: (2) 3.600
      - Doctores: (0) 0
      - Juveniles: 0 / 10.000
- **No ampliar el** estadio hasta que el número de socios lo justifique. Dicho aforo máximo se puede determinar con una fórmula muy sencilla, la de multiplicar nuestro números de socios x20. Tampoco hay que olvidar que, cuando corresponda, la ampliación deberá respetar siempre las proporciones adecuadas.
- **Observar y analizar a los equipos grandes/veteranos**. Obviamente, es una recomendación muy genérica, pero observar a quienes llevan tiempo jugando a HT ayuda a evitar muchos e los clásico errores de principiante. Esto nos ayudará también a comprender la lógica de sus decisiones, de sus estrategias, de sus compras y ventas, lo que puede resultar muy enriquecedor para nuestro club.

Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada

Tus primeros pasos en Hattrick

- Tus 6 primeras decisiones en Hattrick
- Tus 6 primeras metas en Hattrick
- Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada
- Licencia de manager

Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada

Conviene optimizar desde el principio los recursos de los que disponemos. Ésta es sólo una propuesta 'tipo' sobre cómo planificar la primera temporada del club. Las estrategias posibles son muchas y todas tan válidas como esta. Los valores están reflejados en bolívares (bs.) dólares ($) o euros (€). Aquí hay que subrayar de nuevo que la aplicación de estas recomendaciones **dependerá de la liga** en la que comencemos a jugar y del número de la división en la que se esté. Si comenzamos en la tercera división de una liga con poco usuarios, probablemente podamos aplicar este presupuesto durante la primera temporada. Por el contrario, si comenzamos en una liga con miles de usuarios y en décima división, estos números nos servirán de referencia en la primera temporada, pero tal vez los tengamos que seguir desarrollando durante la segunda.

- **Tipo de entreno seleccionado**: Portería. A largo plazo es bastante débil, pero es el menos costoso porque necesita una rotación muy pequeña de jugadores (dos bastan), que además mejoran bastante rápido.
- **Dinero Inicial**: 300.000
  - Gasto inicial:
    - Entrenador aceptable/pobre habilidades de líder: 79.600
  - Siguientes gastos (en cuanto sea posible):
    - Jugadores Nuevos:
      - Arquero aceptable/buenos (x1) 40.000
      - Defensas aceptables/buenos (x4) 40.000
      - Medios aceptables/buenos (x3) 40.000
      - Delanteros aceptables/buenos (x2) 30.000
- **Gastos semanales**:
  - Total gastos empleados: 21.600
  - Entrenadores de arqueros: (5) 9.000
  - Auxiliares técnicos: (0) 0
  - Psicólogos deportivos: (1) 1.800
  - Portavoces: (1) 1.800
  - Economistas: (0) 0
  - Fisioterapeutas: (5) 9.000
  - Doctores: (0) 0
  - Salarios Jugadores: 12.000
  - Gastos en Juveniles: 0 / 10.000
  - Total gastos semanales: 33.600 (43.600 con juveniles)
- **Ingresos semanales**:
  - Patrocinadores por 2 semanas: 30.000
  - Recaudacion Liga+(Copa/Amistoso) por 2 semanas: 20.000
  - Total ingresos promedio por semana: 25.000
- **Resumen**:
  - Deficit semanal es de: 8.600 (18.600 con juveniles)
  - En caja se tiene 30 400 para 2-3 semanas de las 16.
  - Total deficit estimado por temporada: 130.000

Recomendaciones sobre los ingresos

- La **suma de la venta de entradas + patrocinadores** debe tender a un punto de equilibrio con los gastos totales. En ningún caso la suma de todos los gastos debe superar esa cantidad.
- Para que un equipo tenga capacidad de progresión, debe superar ese factor de equilibrio o se verá abocado a una mejora muy lenta. La partida con mayor potencial es, sin duda, la referida a los **traspasos de jugadores**, en sus diversas modalidades -por ejemplo, comprar-entrenar-vender-. (Ver mercado de transferencias)
- El **presupuesto**, en su apartado de ingresos, debería estar planteado en tres partes iguales si se quiere tener un margen de progreso razonable:
  - 1/3 de los ingresos, taquilla.
  - 1/3 de los ingresos, patrocinadores.
  - 1/3 de los ingresos, beneficio neto de las operaciones de compra-venta de jugadores. Es decir, descontando de las operaciones el porcentaje del agente, la diferencia respecto del precio de compra, etc. Para alcanzar esta cantidad de beneficio neto, como es lógico, el volumen total de las tranferencias deberá ser notable.
  - No consideraremos aquí los ingresos por premios o por intereses.
- En el caso de **equipos muy modestos**, cuyo margen de progresión es mayor, las proporciones pueden variar hacia los siguientes valores:
  - 1/4 de los ingresos, taquilla.
  - 1/4 de los ingresos, patrocinadores.
  - 1/2 de los ingresos, beneficio neto de las operaciones de compra-venta de

Tus primeros pasos en Hattrick

- Tus 6 primeras decisiones en Hattrick
- Tus 6 primeras metas en Hattrick
- Presupuesto 'tipo' de tu primera temporada
- Licencia de manager

Licencia de manager 

Con el objetivo de familiarizar a los usuarios novatos con los mecanismos básicos del juego, los HTs decidieron que el modo de recibir el dinero inicial debía ir ligado a superar determinados retos. Era noviembre de 2005 y por aquel entonces en Suecia debía hacer mucho frío. En fin, que en lugar de los 300.000 de entrada que recibían todos los clubes hasta entonces, los equipos de nueva formación pasaban a tener 50.000 de inicio, y hasta 250.000 más si respondían correctamente a una serie de preguntas o realizaban con éxito una serie de operaciones.

Los retos son sencillos, pero en ocasiones es engorroso tener que esperar para que se den por válidos, porque hay que esperar a superar uno para poder cumplir el siguiente.

Éste es el listado de cosas que hay que hacer:

Reto nº1: Renombrar el estadio

- **Premio que se recibe:** 5.000
- **Coste de la acción:** 4.000

Lo cierto es que la primera acción nos hace sentir como a un grupo de jeques árabes que se han comprado un club inglés. Hasta dan ganas de poner 'Fly Emirates'. La acción es sencilla: basta con ir al menu izquierdo y, en el apartado que tiene el nombre de nuestro club, seleccionar 'Estadio'. Cambiar el nombre puede hacerse cuando se desee, no tiene penalización y cuesta siempre 4.000. Más que nada, por si nos arrepentimos de lo de 'Fly Emirates'.

Para más información: Estadio



Reto nº2: Promocionar juvenil

- **Premio que se recibe:** 5.000
- **Coste de la acción:** 2.000

Esta acción la haremos al menos una vez por semana y casi siempre se nos quedará la misma cara: ¿Y este sujeto que dice que es futbolista para qué sirve? Hay que promocionar a un juvenil con el viejo sistema de cantera, accediendo para ello al apartado 'El club' dentro del menú de nuestro equipo. Al no haber realizado inversión alguna en juveniles, el jugador será peor que un elefante nadando los 400 metros estilos, pero nos hará compañía en los duros inicios. Y luego podremos practicar con él el botón de despido.

Para más información: Juveniles

Reto nº3: Ver economía

- **Premio que se recibe:** 10.000

Simplemente hay que acceder al apartado 'Economía' en el menú de nuestro club. La visita no nos impresionará, pero vendrán tiempos mejores. Al menos por este simple click recibimos 10.000 más.

Para más información: Presupuesto inicial

Reto nº4: Ver plantilla

- **Premio que se recibe:** 10.000

Aquí comenzamos a enfrentarnos a la cruda realidad. Accediendo al apartado 'Jugadores' en el menú de nuestro club podemos ver el listado de jugadores que nos han asignado y sus habilidades. Les tomaremos cariño, pero valen más bien para hacer compañía al elefante y al juvenil en la piscina olímpica. A corto plazo hay que pensar en sustituirlos por jugadores 'aceptables' o 'buenos' en su habilidad principal.

Para más información: Habilidades entrenables

Reto nº5: Contratar a un especialista

- **Premio que se recibe:** 10.000
- **Coste de la acción:** 1.500 (1 especialista)

En el apartado 'El club' podemos contratarlos. Para superar el reto basta con fichar a uno, y no conviene contratar a más hasta no haber leído detenidamente qué són los especialistas y para qué sirven. Contratar a cada uno cuesta 1.800, lo mismo que despedirlos, por lo que más vale ser precavido. Un fisioterapeuta o un portavoz, sin embargo, no molestarán.

Para más información: Especialistas

Reto nº6: Buscar

- **Premio que se recibe:** 10.000

Hay que buscar a un equipo de nuestro grupo. Para ello hay que ir al menú buscar en la parte inferior izquierda. Si se quiere ver el listado de equipos en nuestro grupo en la parte superior izquierda, justo debajo del banner, veremos el nombre de nuestro club, nuestra liga y el nombre de nuestro grupo -algo así como IX.54- sobre el que se puede clickar.

Reto nº7: Concertar un amistoso

- **Premio que se recibe:** 15.000

Éste es uno de los retos que se puede atragantar al principio, porque superarlo no depende únicamente de nosotros. Para concertar un amistoso debemos aceptar un reto que nos haya enviado otro usuario, que pueden verse en la parte derecha del menu 'Mi Hattrick' o en el apartado 'Amistosos' del menú de nuestro club. Como somos un equipo nuevo, probablemente no recibamos ningún reto, de forma que lo más seguro es retar a varios clubes. Para ello, hay que acceder a su página principal y seleccionar el tipo de reto (en casa/fuera/neutral, con reglas normales o de copa) en la parte inferior derecha. Este menú sólo es visible a partir del jueves por la mañana hora HT, y siempre que el equipo no tenga ya otro reto o no tenga activada la opción de no aceptarlos. El modo más fácil de poder saber qué equipos buscan también amistosos es acceder al menú 'Anuncios -> Amistosos' en la parte inferior izquierda del menú, anotar el equipo que quiere el desafío y retarle. También se puede retar hasta a 25 clubes, a ciegas. Eso sí, hay que recordar aquí que está prohibido por la reglas solicitar amistosos por HT-mail o en los foros. Al principio puede que requiera bastante tiempo lograr algun amistoso, pero si retamos a equipos de nivel similar al nuestro, de nuestra división, sabemos que encontraremos a alguien con el mismo problema. Jugar un amistoso semanal es muy importante para poder aprovechar al máximo las posibilidades del entrenamiento.

Reto nº8: Instrucciones del partido (4-4-2)

- **Premio que se recibe:** 25.000

Los retos sólo pueden hacerse de forma consecutiva, de modo que sólo podemos llegar a éste tras haber concertado un amistoso. Curiosamente, además, para superar este reto Hattrick nos obliga a jugar 4-4-2; es una ocasión especial, porque probablemente no volvamos a emplear esta formación en mucho tiempo, al menos si superamos el reto 15, que es el que nos permite jugar con cualquier formación. En el menú de nuestro club hay que acceder al apartado 'Partidos', pulsar sobre el enlace 'Instrucciones' de alguno de nuestros próximos partidos y hacer una alineación con 4 defensas, 4 medios y 2 delanteros. Con los jugadores de los que disponemos, lo más lógico es situar a los que tengan la habilidad más alta en defensa como defensas, los que mejor nivel de jugadas tengan como medios, y los mejores en anotación como delanteros. No hay que olvidar en pulsar el botón 'Dar instrucciones' una vez finalizada la colocación de los jugadores.

Para más información: Formaciones

Reto nº9: Entrar en los foros Principiantes y nacional

- **Premio que se recibe:** 10.000

En la parte inferior izquierda del menú puede accederse al apartado 'Conferencias' que nos permite acceder a los foros existentes en Hattrick. De los foros que allí encontraremos, debemos unirnos al de principiantes y al foro nacional de nuestra liga, que aparecerán en la parte central de la pantalla de las Conferencias, clickando sobre la flecha verde que tienen a la izquierda. El menú Principiantes es el lugar adecuado para plantear nuestras dudas sobre el juego, mientras que el menú general de la liga sirve para debatir el resto de cuestiones relacionadas con Hattrick. En este segundo caso es muy importante leer primero las 'Reglas y manual del foro', así como los temas titulados 'Leer primero' o 'Ayuda' para familiarizarnos con las reglas de uso y evitar así sanciones.

Reto nº10: Pujar por un jugador

- **Premio que se recibe:** 15.000

Con este entramos en uno de los apartados más dinámicos y esenciales del juego, el mercado de transferencias. Para superar el reto, basta con pujar por un jugador, no hace falta llegar a comprarlo. Para ello entraremos en el apartado 'Ofertas' del menú de nuestro club y buscaremos algún jugador sobre el que pujar. Como el dinero que tenemos es poco y el conocimiento del mercado de transferencias tampoco será grande, es **muy importante**

hacer una puja de sólo 1.000 por algún jugador que tenga precio de salida 0. Lo importante es superar el reto -y para eso basta una puja de 1.000 por un jugador que no nos quedaremos- y con el tiempo ir aprendiendo a comprar los jugadores que nos interesan. Así evitaremos hacer inversiones calamitosas.

Para más información: Mercado de transferencias

Reto nº11: Ver el resultado de tu primer partido

- **Premio que se recibe:** 10.000

Basta con ir al apartado 'Partidos' en el menú de nuestro equipo, y pulsar sobre el enlace del último partido que haya jugado nuestro equipo, no hace falta que haya sido nuestro primer partido como manager. Si hemos jugado 4-4-2 con los jugadores que recibimos, probablemente el resultado no sea muy bueno. Pero no han obligado a jugar así, ¿no? Y además con los jugadores que nos han dado, ¿no? ¿Qué esperan de nosotros entonces, que seamos la naranja mecánica? (escandalizarse es una habilidad que siempre es útil en Hattrick, podemos empezar a practicar =D).

Reto nº12: Poner a la venta a un jugador

- **Premio que se recibe:** 15.000
- **Coste de la acción:** 1.000

Debemos entrar en el apartado 'Jugadores' del menú de nuestro equipo, y pulsando sobre el nombre del jugador acceder a su ficha. Ahí veremos todos sus datos y, en la parte derecha, la opción de ponerlo a la venta en el mercado. Hay que seleccionar como qué tipo de jugador lo queremos vender (portero, defensa...) y a qué precio. Dado que el objetivo es superar el reto, basta con poner a uno de nuestros jugadores de relleno por 0 y ni aún así probablemente lo quiera nadie. Poco importa venderlo o no. Lo importante es no hacer ninguna compra o venta importante hasta que no hayamos aprendido el funcionamiento básico del mercado.

Para más información: Mercado de transferencias

Reto nº13: Escoger un tipo de entrenamiento

- **Premio que se recibe:** 10.000

Para superar el reto basta con ir al apartado 'Entrenamiento' en el menú de nuestro club y seleccionar un tipo de entrenamiento, cualquiera sirve. Esta selección puede cambiarse cuantas veces se quiera, de modo que lo relevante -como en anteriores casos- no es tanto superar el reto en sí, sino saber que debemos tomarnos nuestro tiempo en conocer los detalles sobre cómo se debe entrenar a los jugadores, iniciar un plan de entrenamiento, etc.

Para más información: Habilidades entrenables

Reto nº14: Jugar el segundo partido (nuevas órdenes)

- **Premio que se recibe:** 10.000

En las instrucciones para un partido diferente al que utilizamos para superar el reto 8, debemos repetir el proceso: en el menú de nuestro club, acceder al apartado 'Partidos', pulsar sobre el enlace 'Instrucciones', hacer una alineación y pulsar finalmente el botón 'Dar instrucciones'. A partir de aquí tendremos total libertad para hacer nuestras formaciones tal y como deseemos, sin necesidad de recurrir al 4-4-2, con los reposicionamientos que más nos gusten. Es hora de empezar a informarnos sobre todas las posibilidades de juego que tenemos, que son muchas. El reto termina con el envío de las órdenes para ese partido.

Para más información: Formaciones

Reto nº15: Dar tus datos

- **Premio que se recibe:** 20.000

En el enlace que nos dan hay que completar los campos con nuestros datos reales. Los datos deben ser revisados por la GM, por lo que pueden tardar hasta tres días en validarlos. Mientras esperamos, podemos documentarnos sobre las formaciones y estrategias y curiosear en el mercado de transferencias. Tras superar este reto, podremos seleccionar tácticas y reposicionar jugadores para los partidos.

Reto nº16: Visitar *¿Qué es supporter?*

- **Premio que se recibe:** 10.000

Por fortuna, uno de los fáciles. Basta con seleccionar en el menú de la izquierda 'Ayuda' -> Supporter. Nos

informamos de las opciones que da este sistema de pago voluntario que, eso sí, no da ninguna ventaja competitiva a quienes lo disfrutan.

Reto nº17: Comprar (sin pagar) credits en la tienda

- **Premio que se recibe:** 10.000

Simplemente hay que acceder al menú 'Tienda' en la parte izquierda, y *comprar* el producto 3 HT credits. No hay que pagar nada por ello, es un pago ficticio. El objetivo es que aprendamos el camino por si algún día queremos hacerlo de verdad. Por ahora, sólo queremos avanzar a otro reto.

Reto nº18: Reposicionar jugadores

- **Premio que se recibe:** 10.000

En un partido diferente al que utilizamos para superar el reto 8 y el reto 14, deberemos hacer una alineación en la que reposicionemos a alguno de los jugadores para jugar con una formación diferente al 4-4-2, cualquiera sirve. En el menú de nuestro club, debemos acceder al apartado 'Partidos', pulsar sobre el enlace 'Instrucciones', hacer una alineación reposicionando a alguno de los jugadores, y pulsar finalmente el botón 'Dar instrucciones'. Ya tenemos total libertad para jugar como más nos guste =)

Para más información: Formaciones

Retos nº19, 20, 21, 22, 23 y 24.

- **Premio que se recibe:** 6.500 (19, 20, 21, 22) y 7.000 (23, 24)

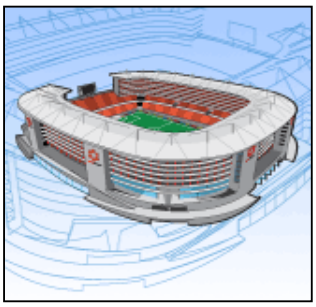
Para finalizar, 6 preguntas tipo test sobre aspectos esenciales del funcionamiento de Hattrick. Son muy sencillas, ante cualquier duda las Reglas del juego resultan de ayuda. El importe total que recibimos al superarlas es de 40.000. Una vez finalizada esta fase, habremos logrado nuestra Licencia de Manager. ¡Felicidades!

Para más información: Reglas HT

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Estadio



- El tamaño del estadio que recibimos con el club -12.000 localidades, de las cuales 8.000 son gradas, 3.000 preferentes, y 1.000 tribunas- es más que suficiente al principio. Sólo deberemos ampliarlo cuando el número de nuestro club de socios así lo justifique.
- Las dos reglas clásicas sobre el estadio son la **'15-20-25'** para el número de localidades y la **'62.5-25-10-2.5'** para la proporción. A pesar de que están sujetas a variables de todo tipo, son perfectamente asumibles.
  - **Tamaño del estadio**: Nº de socios **x15** (si la racha de resultados es mala), **x20** (si la racha es normal), **x25** (con una buena racha).
  - **Distribución de las localidades**: **62,5%** Grada general, **25%** Preferentes, **10%** Tribunas, **2,5%** Palcos.
  - A modo de ejemplo: Si tenemos 900 socios, lo recomendable será tener un estadio máximo de n 22.500 plazas, de las cuales 14.063 serán Grada general, 5.625 Preferentes, 2.250 Tribunas y 562 Palcos.
- Los cambios realizados en la **temporada 34** han supuesto, sin embargo, una mayor relevancia de las localidades bajo techo (tribunas y palcos). Además, el cambio en el comportamiento de los aficionados ha provocado un descenso en la asistencia para la mayoría de los clubes, lo que obliga a ser cauto en las ampliaciones para evitar problemas con estadios sobredimensionados.
- La distribución de los aficionados según el tiempo queda así según el estudio realizado por la federación Statistikforbundet:

Clima	Recurrencia	Grada general	Preferente	Tribuna	Palco
	**14%**	62%	26%	9%	2%
	**35%**	61%	26%	11%	2%
	**36%**	59%	23%	15%	2%
	**15%**	56%	19%	23%	2%

- A la vista de estos datos, y teniendo en cuenta la recurrencia estadística de cada tipo de clima, se puede **reformular así la teoría clásica** de la distribución de las localidades del estadio.

Clima	Grada general	Preferente	Tribuna	Palco
Nueva fórmula	**60%**	**24%**	**14%**	**2%**
Fórmula clásica	62,5%	25%	10%	2%

- La asistencia al campo depende de varios factores:
  - **La metereología**: Si se juega en un día soleado , asistirán más espectadores que si el día es lluvioso . Además, la distribución de los espectadores también cambia: Si llueve habrá, en proporción, menos espectadores en Grada general que si hace sol (se mojan, los pobres).
  - **El número de socios**: Hemos mencionado que la regla de multiplicar x 15/20/25 es básica. Un equipo con 1.000 aficionados raramente tendrá más de 25.000 espectadores, por grande que sea el estadio. También influye, aunque muy poco, el número de socios del club visitante.
  - **El estado de ánimo de los aficionados / Racha del equipo**: Según esa misma regla, si la racha del equipo es buena asistirán más aficionados que si no lo es. Lo mismo, aunque también en mucha menor medida, con los del club visitante. El estado de ánimo de los aficionados puede bajar no sólo por la racha sino, por ejemplo, como penalización por haber contratado demasiados doctores.
  - **La posición en liga** de nuestro equipo y la de nuestro rival, y **la diferencia de puestos** en la clasificación.
  - **A medida que avance la temporada**, mejores serán los ingresos en taquilla, sube paulatinamente jornada a jornada. Por término medio, la afluencia de espectadores de la última jornada de liga es un **20% superior** a la de la primera jornada de liga.
  - **En los partidos amistosos** depende de la división en la que juega el rival, del estado de ánimo de los aficionados de ambos clubes, etc. Lograr un reto contra un rival foráneo de gran nivel, en casa y con buen estado de ánimo de los aficionados asegura una buena taquilla.
  - **Los partidos de copa** frente a rivales de divisiones superiores, garantizan una gran entrada. Y,

obviamente, las semifinales y la final de copa (jugadas en terreno neutral) generarán una gran expectación.
    - En los partidos de **HT Masters**, los llenos están casi siempre garantizados.
- Los ingresos se distribuyen así:
    - **Liga**: 100% equipo local.
    - **Copa**: 66% equipo local, 33% equipo visitante. La asistencia será siempre buena frente a rivales de divisiones superiores. La semifinal y la final se juegan en campo neutral, al 50%.
    - **Amistoso**: 50% equipo local, 50% equipo visitante.
    - **HT Masters**: 50% equipo local, 50% equipo visitante.

Tipo	Coste de construcción	Ingreso por venta	Coste semanal
Grada general	45	6,5	0,5
Preferente	75	9,5	0,7
Tribuna	90	18	1
Palco	300	32,5	2,5

- El estadio tiene unos gastos de **mantenimiento** semanales. Si tiene el aforo adecuado, no es un problema.
- Cada ampliación tiene un coste por inicio de obras de 10.000. Por tanto, sólo merece la pena realizar ampliaciones razonablemente amplias, de 2.000 en 2.000, por ejemplo.
- El coste de **renombrar** el estadio es de 4.000.

Especialistas

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Especialistas



- Entrenadores de porteros y auxiliares técnicos:
  - Un total de **10 es el máximo**, 9 entrenadores de porteros y 1 auxiliar técnico si entrenamos portería, lo inverso si entrenamos cualquier otra habilidad.
  - Hay jugadores que prefieren la proporción **8/2** ó 2/8. Los 2 entrenadores del tipo de jugador que no entrenamos contribuyen a mantener a esos jugadores en buena forma.
  - Esta inversión debe ser **invariable**.
  - Para los equipos más **modestos**, una proporción 3/1 ó 1/3 es suficiente.
  - Pese a que las reglas dicen lo contrario, **muchos jugadores han experimentado con un total de 11 asistentes** sin haber perdido el entrenamiento, combinándolos 10/1 ó 9/2 -nunca 11 del mismo tipo-. El riesgo de que se produzca la penalización de pérdida del entrenamiento probablemente es muy pequeño, pero el extra que añade ese asistente también lo es, de modo que la gran mayoría de los entrenadores prefiere no correr riesgos.
  - Conviene mantener al menos **1/2** entrenadores asistentes del tipo de jugador que no se entrena para mantener la forma de esos jugadores. Estos asistentes refuerzan la labor del entrenador y, por tanto, aumentan la velocidad a la que entrenan los jugadores y ayudan a que mantengan la forma. Aunque entrenemos alguna de las habilidades propias de los jugadores de campo, es conveniente mantener 1/2 entrenadores de porteros para que la forma de nuestros arqueros no se resienta. Si por el contrario entrenamos portería, será conveniente que mantengamos 1/2 auxiliares técnicos para que nuestros jugadores de campo mantengan una forma razonable.
  - Contratar a más de 10 especialistas de este tipo provoca la pérdida del entrenamiento semanal.

- Psicólogos deportivos:
  - Los psicólogos deportivos ayudan a subir la confianza (si se gana un partido de liga/copa) y, en mucha menor medida, el espíritu.
  - Pero es muy importante aclarar que **sólo ayudan** a que suba la confianza y únicamente si se gana un partido oficial. Por el contrario, **no ayudan** a que la confianza baje menos tras una derrota, ni tampoco a que baje si es exajerada. Por ello, sólo son útiles cuando el equipo logra resultados positivos, de nada servirá contratarlos si la derrota está asegurada o si la confianza ha superado ya el máximo razonable. Tampoco sirve de nada contratarlos después de los partidos, antes de la actualización semanal.
  - Hay que recordar aquí que el máximo nivel de confianza asumible es '**exagerada**' (el antepenúltimo nivel). A partir de ahí, el exceso de confianza perjudicará el rendimiento del equipo. En tal caso hay que despedir algunos hasta que se elimine el exceso de confianza.
  - Si los resultados no acompañan y la confianza del equipo es muy baja, 5 especialistas deberán ser más que suficientes. Con una racha normal de resultados, 1-2 especialistas bastan.
  - La confianza sólo afecta al **rendimiento en los partidos de liga**, no a los de copa o HT-Masters. Sin embargo, **los resultados de todos los partidos oficiales** (liga, copa, HT-Masters) tienen efecto sobre la confianza.
  - Contratar a más de 10 psicólogos deportivos provoca el descenso de la confianza del equipo.

- Portavoces:
  - Contribuyen a que el estado de ánimo de los patrocinadores y, en mucha menor medida, los aficionados sea alto.
  - Según un estudio realizado en el foro, el número ideal de portavoces sería el de **1 por cada 250 miembros** de nuestro club de fans.
  - Sin embargo, dado que en las **primeras semanas** de la temporada se producen las mayores subidas en las cantidades que aportan los patrocinadores, no está de más que se tengan un número de especialistas más elevado que el que proporciona esa fórmula para asegurar que maximizmos los ingresos.
  - Contratar a más de 10 portavoces provoca la bajada en el estado de ánimo de los patrocinadores.

- Economistas: Los economistas gestionan los intereses.
  - Su relevancia se ha devaluado en el juego. Para la mayoría de los equipos, la mejor opción será no tener ninguno.
  - El % de intereses que se recibe por el dinero disponible se ha reducido sustancialmente para desanimar que los usuarios acumulen efectivo. Con los cambios, disponer de economistas que gestionen el dinero disponible ha dejado de tener sentido.
  - Si se tiene **dinero ahorrado** en el banco...
    - La cantidad máxima de intereses que puede lograrse es de 25.000 semanales (frente a los 100.000 anteriores).
    - Para calcular el **beneficio neto**, obviamente, habrá que descontar a los intereses obtenidos el coste del salario de cada uno de los economistas contratados.

La mayoría de los equipos dispone en efectivo cantidades que no justifican la contratación de economistas.

Número de economistas	Intereses
1	0.0375 %
2	0.0525 %
3	0.065 %
4	0.075 %
5	0.08375 %
6	0.09125 %
7	0.09875 %
8	0.10625 %
9	0.1125 %
10	0.11875 %

- Si se está en **números rojos**...
  - Si la deuda está por debajo de 200.000 todavía podrán realizarse pujas por jugadores.
  - Con **más de 500.000** de deuda, la secretaría del club nos avisa de que tenemos dos semanas de plazo para salir de esa situación. Ya no se permite realizar compras. Si transcurridas las dos semanas nuestra deuda tras la actualización sigue siendo superior al medio millón **perdemos el equipo**.
- Sobre el número ideal de economistas...
  - Si se tienen **deudas de hasta 240.000,** no compensa tener ningún economista. A partir de esa cantidad, pueden aliviar un poco los intereses que hay que pagar (¡3,33% semanal!). Los economistas nos ahorran parte de los intereses pagados por el equipo la semana anterior.
    - 1 economista nos ahorrará un 20% de los intereses.
    - 2 economistas nos ahorrarán el 28%.
    - 3 economistas el 35%.
    - 4 economistas el 40%.
  - Si se tienen **más de 240.000** de deuda y menos de 350.000 **un economista** será de ayuda.
  - Si se debe una cantidad superior, dos economistas cumplirán su función-
- **No conviene cambiar** habitualmente el número de economistas, salvo que se prevean pocas variaciones en el dinero disponible durante un tiempo. Despedir o contratar a cada uno de ellos cuesta 1.500.
- En resumen, éste es el número ideal de economistas en función del dinero disponible:

Número ideal de economistas	Efectivo mínimo	Efectivo máximo
2	--- €	-350.000 €
1	-350.000 €	-240.000 €
0	-240.000 €	4.000.000 €
1	4.000.000 €	10.000.000 €
2	10.000.000 €	13.000.000 €
3	13.000.000 €	15.000.000 €
4	15.000.000 €	17.000.000 €
5	17.000.000 €	19.000.000 €
6	19.000.000 €	21.000.000 €
7	24.000.000 €	26.000.000 €
6	26.000.000 €	29.000.000 €
5	29.000.000 €	32.000.000 €
4	32.000.000 €	37.000.000 €
3	37.000.000 €	45.000.000 €
2	45.000.000 €	63.000.000 €
1	63.000.000 €	---------- €
Fuente Hattrick Wiki		

  - Una herramienta muy precisa para calcular el número idóneo de economistas puede encontrarse aquí.
  - Si se contrata a más de 10 economistas se nos multará por valor del 10% del efectivo que tengamos en el banco.

- Fisioterapeutas:

  - **Previenen las lesiones**. Cuanto mayor sea el número de especialistas de este tipo que podamos mantener, hasta un máximo de 10- menor será el riesgo de que el jugador se lesione. Sin embargo. las lesiones se producen por un factor aleatorio por el que, aunque el riesgo se reduzca, sigue habiendo posibilidades de que los jugadores se lesionen.
  - Un viejo principio en HT -completamente indemostrado- recomienda que a partir del 90% de entrenamiento, se contrate a un fisioterapeuta por cada punto porcentual extra de entrenamiento, hasta llegar a los 10 fisios con el 100%.
  - Con los fisioterapeutas y los doctores, especialmente, hay clubes que los despiden porque no los consideran necesarios en las dos semanas **entre temporadas**. Esto permite ahorrase su salario de una semana. De todas formas, el ahorro es mínimo.
  - Es recomendable que tengamos el **máximo** de fisioterapeutas que nos podamos permitir -hasta 10-. Una plaga de lesiones en un equipo puede ser devastadora.
  - Si se contrata a más de 10 fisioterapeutas baja el nivel de nuestra cantera de juveniles.

- Doctores:

  - Sólo se requieren cuando hay **lesionados**, cuantos más doctores más rápido se recuperan los jugadores.
  - **Tiempos de recuperación** aproximados de los jugadores con 10 doctores:

Días necesarios para recuperarse	✚1	✚2	✚3	✚4	✚5	✚6	✚7	✚8
17-18 años	3-7	6-10	9-13	12-17	16-20	19-23	22-26	25-29
19-20 años	3-8	7-11	10-15	14-18	17-22	21-25	24-29	28-33
21-22 años	3-8	7-12	11-16	15-20	19-24	23-28	27-32	31-36
23-24 años	4-10	9-14	13-19	18-23	22-28	27-32	31-37	36-41

25-26 años	5-11	10-16	15-21	20-27	26-32	31-37	36-42	41-48
27-28 años	6-13	12-19	18-25	24-32	31-38	37-44	43-50	49-56
29-30 años	7-16	15-23	22-31	30-39	38-46	45-54	53-62	61-69
31-32 años	9-20	19-30	29-40	39-50	49-60	59-70	69-80	79-90
33-34 años	14-29	28-43	42-57	56-71	70-85	84-99	98-113	112-127
35-36 años	24-49	48-74	73-98	93-123	122-147	146-171	170-196	195-220
37-38 años	91-183	182-275	-	-	-	-	-	
Más de 38 años	**Nunca se recuperará de la lesión**							

- Los jugadores con *+1, pero entrenando* o reciben entrenamiento si jugaron el partido semanal.
- Los jugadores con pueden jugar normalmente, aunque su rendimiento será ligeramente inferior. Tienen el mismo riesgo de lesionarse que los demás, aunque si lo hacen estarán muchas más semanas en el dique seco. Es un riesgo que, por tanto, debe calcularse.

- Como curiosidad, las estadísticas señalan que el **promedio de lesiones** en HT está en 0.15 por partido, es decir, una lesión cada seis partidos. La duración media de las lesiones es de 2,25 semanas. Si se tiene curiosidad, existe una base de datos que recoge los modos en los que se producen las lesiones y su duración media.
- Tras los últimos cambios en HT, los jugadores **veteranos** tardarán algo menos en recuperarse de las lesiones que hasta ahora.

- **Excepcionalmente**, si algún jugador es tan determinante que merece hacer una locura por él, **pueden contratarse más de 10 doctores**.
  - Para que sea realmente efectivo deberán ser bastantes más de ese número, 50 por ejemplo, y el jugador mejorará más rápidamente, aunque no llegará a duplicar el ritmo de mejora que tenía con 10. La contrapartida es que el apoyo de los aficionados -por tanto, también la taquilla- bajará aproximadamente un nivel al día. Por tanto, sólo es recomendable **en casos MUY extremos**.
  - Ejemplo de recuperación de un jugador de 25 años con una lesión +6

Número de doctores	Número de actualizaciones de salud necesarias
1	42,63
2	39,06
3	36,71
4	34,99
5	33,64
6	32,54
7	31,62
8	30,82
9	30,13
10	29,52
20	25,68
30	23,61
40	22,23
50	21,21
100	18,31
200	15,78
255	14,98
Fuente Advanced Injury Calculator	

  - Como puede verse el efecto añadido es progresivamente menor y el coste de cada especialista es de 1.800 semanales, más contratatación. En el caso del ejemplo, para que el jugador se recupere en 3 semanas en lugar de las 4 que necesitaría con 10 doctores, el desglose del coste sería el siguiente:
    - Contratar a 40 especialistas: 72.000
    - Salario de 3 semanas de los 40 especialistas 'extra': 216.000
    - Una vez recuperado el jugador, despedir 40 especialistas: 72.000
    - Coste total: 360.000
    - A todos esto hay que sumar que el descenso en el nivel de satisfacción de los aficionados (ver penalizaciones) provocará que los taquillajes sean más bajos.
  - Por tanto, muy raramente compensará un esfuerzo tan importante para acortar un poco la lesión de un jugador.
  - Una herramienta más exhaustiva puede encontrarse aquí.

- **Otra posibilidad extrema** consiste en convertir en entrenador a un jugador lesionado. **Se recuperará milagrosamente** de su lesión al instante. Eso sí, una vez convertido en entrenador no podremos vender a ese jugador, sus únicas perspectivas de futuro serán el 'Salón de la Fama' o ser despedido. Queda claro, por tanto, que esto sólo puede ser útil en casos excepcionales porque, salvo en el caso de que el jugador tuviera aptitudes innatas para ser entrenador (alta experiencia y nivel de liderazgo), esta estratagema nos obligará a contratar de inmediato a otro entrenador *real* para sustituirlo. Y los entrenadores son caros.

Penalizaciones

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Penalizaciones



- En HT hay penalizaciones sobre bastantes acciones que no siempre tienen un efecto lógico.
- Estas penalizaciones buscan limitar el uso excesivo de recursos en algunos apartados que pueden desvirtuar el juego:
  - Estrategias masivas de compra-venta de jugadores.
  - Dominios del mediocampo desproporcionados.
  - Uso abusivo de los especialistas.
- Hay que tenerlas presentes para evitar los tan temidos mensajes de la **secretaría del club**:

Tipo	Acción	Penalización
Mercado de transferencias	Venta de jugadores	· Se pierde **experiencia en las formaciones** del equipo.
	Compra-venta de jugadores	· Los jugadores **polémicos** o **antipáticos** pueden bajar el espíritu al ser comprados y los **populares** o **carismáticos** al ser vendidos.
	Day-Trading	· Se pierde un elevado % si la transferencia es en plazos reducidos. · Lo mismo ocurre con el % de club anterior en un futuro traspaso.
Cambios de final de temporada	Cambio de nombre del club	· Pérdida del **3%** del número de socios.
	Cambio de la región del club	· Pérdida del **3%** del número de socios.
Jugadores	Más de 50 jugadores en plantilla	· Se pierde el entrenamiento semanal. · Baja el espíritu del equipo.
	Alinear a menos de 9 jugadores (liga o copa)	· Se pierde el partido por 5-0. · Pérdida del **10%** del número de socios. · Se pierde el entrenamiento semanal.
	Alinear a más de 3 defensas centrales, 3 medios centrales o 3 delanteros (cualquier partido)	· Se pierde el entrenamiento semanal.
	Más de 10 auxiliares técnicos / entrenadores de porteros en total	· Se pierde el entrenamiento semanal. · Baja el espíritu del equipo.
	Más de 10 psicólogos	· Baja la confianza del equipo.

Especialistas	Más de 10 portavoces	· Baja el espíritu de los patrocinadores.
	Más de 10 economistas	· Multa del 10% del dinero disponible en efectivo.
	Más de 10 fisioterapeutas	· Baja el nivel de los juveniles.
	Más de 10 doctores	· Baja el nivel de los aficionados.
Clasificación	Descenso de categoría	· Pérdida del **10%** del número de socios.

Salarios

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Salarios

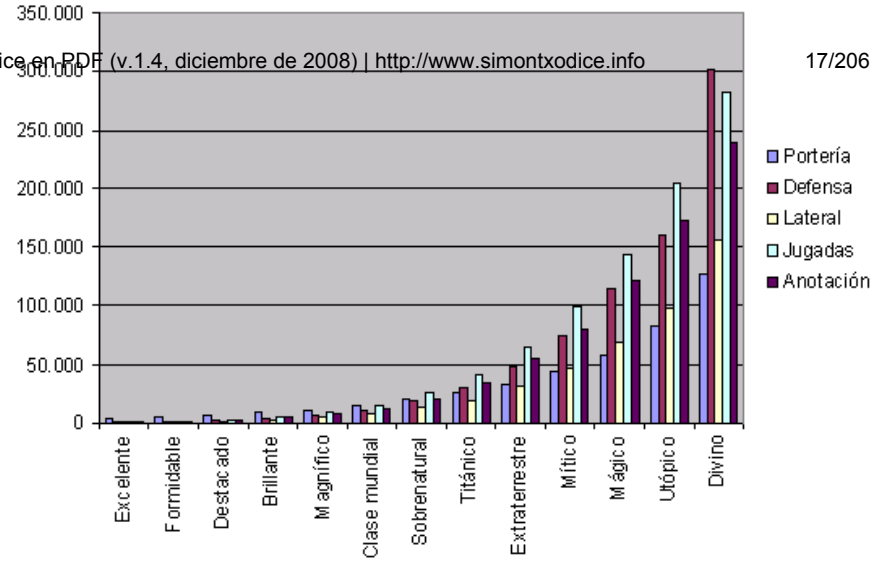


- **Salarios de los jugadores**:
  - Es la partida de gastos que **más aumenta** en el trancurso del juego.
  - El salario de los jugadores sube moderadamente en niveles de habilidad bajos, pero alarmantemente en los **más altos**.
  - Para mantener una política salarial adecuada, conviene tener en cuenta las siguientes recomendaciones:
    - Los **jugadores extranjeros** cobran un 20% más de salario. Ante igualdad de características, opta siempre por un jugador nacional.
    - Si se tiene un jugador que pertenece a una **selección nacional** (absoluta o sub-20) el club recupera el 40% del salario si juega un partido con su selección esa semana. Si se lesiona jugando con su selección se cobra el 100% del salario durante el periodo de lesión.
    - **Penalización de los jugadores hiperespecializados o con muy baja condición**. Con la nueva fórmula salarial tras el HT 6.6 los jugadores altamente especializados, es decir, muy buenos en una característica, pero muy malos en las demás -en especial, condicion-, tienen salarios proporcionalmente más elevados. Por contra, los jugadores más completos, que antes estaban penalizados, tienen salarios más bajos.
    - **No olvidar a los veteranos**. A partir de los 28 años los jugadores empiezan a perder TSI y sus salarios también comienzan a bajar, pero sus habilidades no empiezan a experimentar una bajada significativa hasta los 32 años. Si se busca un jugador para reforzar una posición que no entrenamos para corto o medio plazo, un veterano es una buena alternativa, dado que a un salario más ajustado suele unir una mayor experiencia. Eso sí, tardan más en recuperarse de las lesiones. Sin embargo hay que tener cuidado con los niveles de condición de estos jugadores veteranos, porque puede mermar mucho su rendimiento.

Salarios de los jugadores por nivel en la habilidad principal (*)					
Nivel de habilidad	**Portería**	**Defensa**	**Lateral**	**Jugadas**	**Anotación**
Débil	1.000	263	250	270	310
Insuficiente	1.301	315	327	282	295
Aceptable	1.853	344	323	369	366
Bueno	2.572	445	411	514	499
Excelente	3.338	669	556	822	729
Formidable	4.433	1.215	846	1.457	1.301
Destacado	6.054	2.184	1.485	2.685	2.549
Brillante	8.041	3.602	2.659	5.022	4.346
Magnífico	10.807	6.341	5.067	9.204	7.336
Clase mundial	14.390	11.736	7.956	14.848	12.746
Sobrenatural	19.828	18.694	13.642	24.748	20.599
Titánico	25.594	30.093	18.957	40.812	33.732
Extraterrestre	33.383	47.565	31.412	64.063	54.485
Mítico	43.937	73.399	46.376	98.799	79.690
Mágico	58.314	114.833	68.905	143.812	121.942
Utópico	81.847	160.347	97.136	204.162	172.839
Divino	126.879	300.790	155.983	282.471	239.086
Elaboración propia a partir de datos de Barthon					

(*) Incluyen el 20% de bono por se jugador extranjero

- Según puede verse en la tabla adjunta, el promedio en el que sube el salario por cada nivel de habilidad se sitúa entre el **40-60%**.
- Los **porteros** tienen unos salarios proporcionalmente más elevados hasta los niveles medios de habilidad, pero a partir de ahí el incremento se reduce hasta llegar al nivel salarial más bajo en los niveles superiores.
- Entre los **jugadores de campo**, los que tienen como habilidad principal **jugadas** son los más caros de mantener, seguidos por los **delanteros**, los **defensas** y los **extremos**, por este orden.
- Estas referencias salariales son también útiles para estimar el nivel de habilidad de los jugadores que no están en venta, en especial cuando queremos analizar a nuestros rivales. Si miramos la mejor actuación con su club en qué posición ha sido y después contrastamos su sueldo con esta tabla, podremos saber el nivel casi exacto de habilidades de sus jugadores.



Elaboración propia a partir de datos de Barthon

- A partir de los 28 años el salario de los jugadores **empieza a bajar**. Lo interesante es que el salario desciende a un ritmo mucho más rápido que el nivel de habilidades del jugador, lo que convierte a estos jugadores -en los niveles altos de habilidad- en una opción digna de consideración por su buena relación coste-rendimiento. Eso sí, ojo con la condición.
- Los jugadores actualizan su salario el día en el que **cumplen años**.

Descenso del salario de los jugadores por la edad	
Edad	**% de bajada**
29 años	-12,5% (1/8)
30 años	-14,3% (1/7)
31 años	-16,7% (1/6)
32 años	-20% (1/5)
33 años	-25% (1/4)
34 años	-33,3% (1/3)
35 años	-50% (1/2)
36 años	Sin cambios
Elaboración propia a partir de datos de Busawreck	

Premios

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Premios

- Liga: No son especialmente sustanciosos y recibir 10.000 por el máximo goleador resulta, cuando menos, pintoresco.

División	1ª posición			2ª posición	3ª posición	4ª posición
		Con ascenso directo	Con ascenso en repechaje			
I	1.275.000			495.000	375.000	188.000
II	550.000	(+380.000)	(+120.000)	360.000	270.000	135.000
III	375.000	(+260.000)	(+80.000)	240.000	180.000	90.000
IV	240.000	(+170.000)	(+50.000)	150.000	120.000	60.000
V	150.000	(+100.000)	(+30.000)	90.000	75.000	38.000
VI	90.000	(+60.000)	(+20.000)	60.000	45.000	23.000
VII y ss.	60.000	(+40.000)	(+10.000)	45.000	30.000	15.000

- Copa/ HT Masters:

Puesto	Premio
Campeón	800.000
Finalista	400.000
Semifinalista	200.000
1/4 final	100.000
1/8 final	50.000

- A final de temporada, hay que sumar a estos premios los ingresos por venta de abonos, equivalentes al número de socios multiplicado por 30.

Patrocinadores

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Patrocinadores

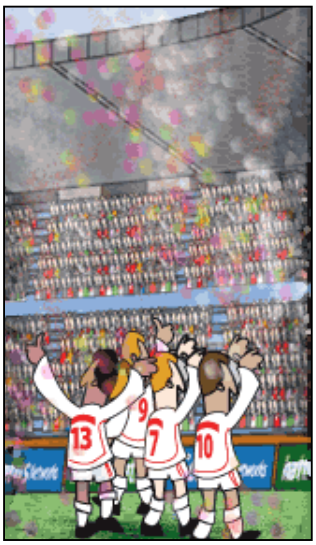
- De su **estado de ánimo** dependen buena parte de los ingresos del club. Los ingresos por patrocinio también se ven afectados por número de aficionados y la división en la que se juega.
- Los **resultados** que obtengamos serán cruciales aquí, dado que las victorias harán que recibamos más dinero la semana siguiente.
- El número de portavoces es otro factor decisivo. Deberemos tener el mayor número que nos podamos permitir, porque ayudarán siempre a aumentar las subidas y suavizar las bajadas de los ingresos. Según un estudio realizado en el foro, el número ideal de portavoces sería el de **1 por cada 250 miembros** de nuestro club de fans, aunque en las **primeras semanas** de la temporada, cuando se producen las mayores subidas en las cantidades que aportan los patrocinadores, no está de más que se tengan un número de especialistas más elevado que el que proporciona esa fórmula para asegurar que maximizmos los ingresos.
- Los ingresos por patrocinio pueden subir **hasta un 50%** durante la temporada si hemos conseguido una buena racha de resultados. Al terminar la temporada, sin embargo, el estado de ánimo de los patrocinadores se resetea y perderemos ese incremento.

Socios

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Socios



- **Dependiendo de nuestros resultados**, de la división en la que estemos y de su estado de ánimo, dos veces por semana llegarán (o se irán) socios.
- El incremento también depende del número de portavoces y de lo cerca/lejos que estemos del tope (los HTs no lo han revelado) de socios por división.
- **Cada socio** supone un ingreso de 30.
- A final de temporada, se recibe los ingresos por **venta de abonos**, equivalente al número de socios multiplicado por 30.
- **Cambiar de región o de nombre** al club supone una pérdida del 3% de los socios.
- **Ascender** de división traerá un 10% más de socios a nuestro equipo, mientras que perder la categoría hará que un 10% se vaya.
- Un **W.O.** -no comparecencia, es decir, alinear a menos de 9 jugadores- en un partido oficial de liga o copa supone una pérdida de un 10% de socios.
- El número de socios es el valor esencial para poder calcular el **tamaño** del estadio.

Aficionados

- El estado de ánimo de los aficionados afecta también a la **afluencia** del público al estadio.
- Al contrario que los socios, no tenemos definido un número concreto de aficionados en el club, aunque sí conocemos **grado de satisfacción**, clasificado en niveles. Cuanto más alto es, tenemos una mejor taquilla.

Niveles de los aficionados y patrocinadores		
Español	**Español sudamericano**	**Español centroamericano**
¡Adorándote!	Escribiéndote poemas de amor	Erigiéndote un monumento
Bailando en las calles	Bailando en las calles	Festejando en las calles
Felices	Felices	Felices
Encantados	Encantados	Encantados
Contentos	Satisfechos	Contentos
Satisfechos	Contentos	Satisfechos
Calmados	Calmados	Calmados
Irritados	Irritados	Irritados
Furiosos	Furiosos	Furiosos
Sanguinarios	En sus días	Sanguinarios

- El estado de ánimo de los aficionados **depende de las expectativas que tengan**. Los aficionados tienen dos tipos de expectativas: para la temporada completa y para cada partido.
- Los niveles de ánimo extremos -buenos o malos- son difíciles de mantener, salvo por una racha muy larga de resultados favorables/desfavorables.
- Si contratamos a más de 10 doctores, el nivel estado de ánimo de los aficionados bajará (con 50 doctores, un nivel al día).
- A principio de temporada, el estado de ánimo de los aficionados ya no se resetea, sino que se lleva a un punto intermedio entre el nivel de inicio y el punto en el que ha acabado la temporada.

- Las expectativas de los aficionados para la **temporada** dependen, básicamente, de los resultados obtenidos durante la campaña anterior. Si un equipo acaba de ascender probablemente no sean muy altas, independientemente del potencial real del equipo. Sin embargo, si ganó su serie, lo más probable es que sean muy exigentes. Estas expectativas se expresan en los siguientes términos, que corresponden a una clasificación final esperada aproximada.

Expectativas de los aficionados para la temporada			
Pos. aprox.	**Español**	**Español sudamericano**	**Español centroamericano**
1º	¡Nuestro nivel es demasiado bueno para esta división!	¡Somos mucho mejores que esta división!	¡Estamos robando en esta división!

2º	Tenemos que quedar campeones esta temporada	Debemos ganar esta temporada	Podemos ganar esta liga
3º	Objetivo, ¡el título!	¡Luchar por el título!	¡Vamos a pelear el campeonato!
4º	Estamos entre los 4 primeros	Estar entre los mejores 4	Quedaremos en los primeros lugares
5º	Terminar a mitad de tabla estaría bastante bien	Terminar en la mitad de la tabla no estaría nada mal	Terminar en la mitad de la tabla no estaría nada mal
6º	Habrá que luchar por la permanencia	Tendremos que luchar para mantenernos	Tendremos que pelear la permanencia
7º	Cada día que pasa en esta liga es un regalo	Cada día en esta división es un premio	Cada punto en esta liga es un lujo
8º	No somos lo suficientemente buenos para esta liga	No somos dignos de estar en esta división	Sólo vinimos de vacaciones a esta división

- Las expectativas de la temporada se calculan al inicio de la misma, y no varían.

- Además de las anteriores, los aficionados tienen expectativas para cada uno de los **partidos**. Se expresan en estos términos.

Expectativas de los aficionados para los partidos		
Español	**Español sudamericano**	**Español centroamericano**
Humillémosles	¡Vamos a humillarlos!	Para humillarlos
Esto está tirado	¡Nuestro rival es pan comido!	Ganamos caminando
Somos favoritos	Ganaremos	Somos los favoritos
Tenemos ventaja	Somos favoritos	Tenemos la ventaja
Estará muy igualado	Tenemos la ventaja	Suena a empate
Tienen ventaja	Será un encuentro muy parejo	Ellos tienen la ventaja
Son favoritos	Ellos tienen la ventaja	Ellos son los favoritos
Perderemos	Perderemos	Vamos a perder
Nos van a barrer	Nos superan en todo	Nos superan en todo
¿Y si no nos presentamos?	¡Mejor no presentarse!	¿Pedimos vaselina?

- A diferencia de las de la temporada, **las expectativas varían** a lo largo de las semanas. Estas expectativas harán que el nivel de los aficionados suba o baje con mayor o menos intensidad cuando se gana/pierde. Cuanto mayor sea la diferencia entre las expectativas que tengan los aficionados y el resultado final, más subirá o bajará su ánimo.
- Estos son los factores que afectan las expectativas de los aficionados para los partidos:
  - **Expectativas de la temporada:** En la primeras jornadas, las previsiones de los fans se basan únicamente en las expectativas para la temporada. Jugadas algunas jornadas, pasa a ser un criterio más.
  - **Liga:** Tras los primeros partidos, la clasificación de cada uno de los equipos que se enfrentan en el partido y los puntos que han logrado hasta entonces influyen. A mejor clasificación, mayores expectativas.
  - **Copa**: Para los partidos de copa sólo influyen las expectivas de la temporada y la división en la que está cada club. Los resultados de los partidos de copa tienen, además, mayor efecto que los de liga (al fin y al cabo, se decide si el equipo sigue o no en la competición).
  - **El número de goles marcados:** A los aficionados les gustan los goles. Una victoria por la mínima 5-4 les gusta más que un 1-0. Cuando se pierde por la mínima, perdonan más fácilmente si se han metido goles.
  - **La diferencia de goles**. A mayor diferencia de goles, mayor impacto tendrá el resultado en los aficionados. Para lo bueno y para lo malo.
  - **Principio/fin temporada**. Durante las primeras semanas, los aficionados son más tranquilos y celebran las victorias y encajan las derrotas con mayor serenidad. A medida que avanza la temporada, en cambio, la intensidad con la que viven los encuentros es mayor y los resultados les afectan más.
  - **Casa/fuera**: Los resultados de un equipo cuando juega ante su afición tienen un mayor efecto que cuando los fans ven el partido por la tele. Las derrotas en casa, por tanto, les desaniman mucho más.
  - **La actitud del equipo:** A los fans les gusta que el equipo se deje todo en el campo. Si se logra la victoria pero se jugó PIC, los aficionados estarán menos contentos que si se jugó MOTS. Si se pierde, se enfadarán más si se jugó PIC y menos si se salió MOTS.
  - **El dinero, en el campo:** La economía del club, también influye en la reacción de los aficionados. Si se logra la victoria y se tiene mucho dinero en el banco, los aficionados estarán menos contentos por el resultado que si se tuviera poco. Si se pierde y el presidente tiene mucho dinero que no ha gastado en refuerzos, el enfado es mayor.

- El único sistema realmente eficaz para gestionar bien a los aficionados es **ganar partidos**. Así de simple.
- Las reacciones de los fans distan de ser todo lo **realista** que pretenden sus variables, ya que no tiene en cuenta el potencial real del equipo (el nivel de los jugadores), sino básicamente su clasificación (temporada

anterior y presente). Perder contra un equipo mejor que el nuestro -en términos reales de potencial (TSI, hatstats)- pero que acaba de ascender o está peor clasificado que nosotros puede suponer así un fuerte golpe para nuestros aficionados.

Actualizaciones y calendario

Gestión básica

- Estadio
- Especialistas
- Penalizaciones
- Salarios
- Premios
- Patrocinadores
- Socios
- Actualizaciones

Actualizaciones y calendario

- En HT los partidos son las estrellas de la semana, pero hay también otros momentos importantes.
  - En la actualización del entrenamiento (los jueves/viernes) los jugadores mejoran sus habilidades en función del entrenamiento recibido y suben o bajan de forma. Es la principal actualización en el plano deportivo.
  - En el plano económico, la actualización semanal (vienes/sábado/domingo) es la más relevante, se actualizan los principales parámetros del club y el estado económico.
  - Otros momentos importantes son los post-partidos y su influencia en los jugadores o los lunes, cuando se actualiza la pérdida de habilidades de los jugadores.
- Conocer el momento preciso de las actualizaciones puede ser útil para tomar decisiones sobre el mercado de transferencias o los especialistas, por ejemplo.

Actualizaciones semanales								
		Diaria	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria + Entreno	Diaria + Semanal
	Argentina	L 11:00	M 11:00	M 21:40	J 11:00	V 19:20	V 08:00	S 03:30
	Bolivia	L 03:58	L 14:58	M 09:40	X 05:40	V 07:19	J 09:40	V 22:45
	Chile	L 11:45	M 11:45	M 22:15	J 11:45	V 19:15	V 08:15	D 03:30
	Colombia	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 05:10	V 06:30	D 03:40
	Costa Rica	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 06:22	V 07:45	D 03:33
	Ecuador	L 03:54	L 13:54	M 09:45	X 05:35	V 07:18	J 09:35	V 23:45
	El Salvador	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 00:50	V 03:50	D 03:10
	España	L 12:30	M 12:30	M 23:30	J 12:30	V 14:00	V 01:00	S 01:00
	Guatemala	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 00:55	V 04:30	D 03:20
	Honduras	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 00:51	V 03:45	S 03:28
	México	L 08:00	M 08:00	M 17:30	J 08:00	S 06:44	V 03:45	D 01:00
	Nicaragua	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 00:56	V 01:15	D 03:26
	Panamá	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 06:07	V 00:45	D 01:31
	Paraguay	L 03:50	L 14:35	M 09:35	X 05:32	V 07:17	J 09:35	V 23:15
	Perú	L 11:30	M 11:30	M 17:05	J 11:30	S 00:45	V 05:30	D 02:25
	Rep. Dom.	L 11:00	M 11:00	M 21:45	J 11:50	S 00:59	V 00:50	D 03:25
	Uruguay	L 09:25	M 09:30	M 15:30	J 09:30	S 05:41	J 23:00	D 03:41
	Venezuela	L 10:30	M 10:30	M 15:40	J 10:30	S 06:25	V 06:15	D 01:15
Qué se actualiza		Espíritu del equipo Actualización del clima Reducción de lesiones Cambio del TSI respecto a las lesiones anteriores						
		Actualización del estadio						
		Disminución de habilidades de jugadores >27 Descenso de la condición de los jugadores Llegada o salida de socios del club de fans			Recogida de la intensidad del entrenamiento Llegada o salida de socios del club de fans		Entrenamiento de los jugadores	Actualización económica Actualización del nivel de juveniles Promoción de juveniles Confiamza del equipo Estado de ánimo de los patrocinadores
Los horarios están indicados según la Hora HT								

Partidos y actualizaziones posteriores								
		Liga (I-VI)	Liga (VII)	Liga (VIII)	Liga (IX)	Copa	Amistosos (nac.)	Amistosos (inter.)
	Argentina	D 22:00	D 22:30	D 23:30	D 21:40	J 01:30	J 3:00	J 03:00
	Bolivia	S 22:45	-	-	-	M 22:45	M 22:45	M 22:45
	Chile	D 22:40	D 22:50	D 23:20	-	X 22:40	M 22:50	M 22:50
	Colombia	L 00:50	L 01:20	-	-	J 00:50	J 00:50	J 00:50
	Costa Rica	D 23:45	-	-	-	M 23:45	M 23:45	M 23:45
	Ecuador	S 23:45	-	-	-	M 23:45	M 23:45	M 23:45
	El Salvador	L 01:45	-	-	-	J 01:45	J 01:45	J 01:45
	España	S 14:00	S 15:00	S 15:10	S 15:40 (IX) S 14:10 (X) S14:30 (XI)	X 12:00	X 12:05 (nr) X 12:25 (cp)	X 12:30 (nr) X 12:25 (cp)

	Guatemala	L 01:10	-	-	-	J 01:10	J 01:10	J 01:10
	Honduras	L 01:15	-	-	-	J 01:15	J 01:15	J 01:15
	México	D 17:30	-	-	-	J 02:00	J 02:00	J 02:00
	Nicaragua	D 23:40	-	-	-	X 23:40	X 23:40	X 23:40
	Panamá	L 00:15	-	-	-	J 00:15	J 00:15	J 00:15
	Paraguay	S 23:15	-	-	-	M 23:15	M 23:15	M 23:15
	Perú	L 00:45	L 00:55	-	-	J 02:15	J 02:15	J 02:15
	Rep. Dom.	D 23:15	-	-	-	X 23:15	X 23:15	X 23:15
	Uruguay	L 00:30	-	-	-	J 00:30	J 00:30	J 00:30
	Venezuela	L 01:30	-	-	-	X 23:30	X 23:30	X 23:30
Qué se actualiza	Experiencia de los jugadores Experiencia del equipo con las tácticas Nuevas lesiones							
	Espíritu del equipo Confianza del equipo Estado de ánimo de los aficionados Estado de ánimo de los patrocinadores Tarjetas y sanciones de los jugadores							
Los horarios están indicados según la Hora HT								

Calendario			
	Día	**Partido**	**Acciones**
Semanas 1-13	Sáb./Dom./Lun.	Liga	-
	Mar./Miér./Jue.	Copa Amistosos	-
	Lunes y Jueves (*)	HT Masters	-
	Viernes	Selecciones nacionales Abs. y Sub20	-
Semana 14	Sáb./Dom./Lun.	Último partido de liga	Cobro de máximo goleador Cambio de nombre del club
	Mar./Miér./Jue.	Amistosos	-
Semana 15	Sáb./Dom./Lun.	Partidos de promoción/repechajes	Cobro de premios Cambio de nombre del club Cambio de región 10% +/- socios pos ascenso/ descenso
	Mar./Miér./Jue.	Amistosos	-
Semana 16	Sáb./Dom./Lun.	No hay partidos	Reseteo del espíritu, confianza, nivel de patrocinadores y aficionados
	Lunes	-	Recálculo de los salarios Jugadores cumplen años Reseteo de tarjetas Comienzo de las elecciones a DT de las selecciones
	Mar./Miér./Jue.	1. partido de copa Amistosos	-

Partidos de liga (según clasificación temporada anterior)	
Fecha 1: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	Fecha 8: 1-5, 3,6, 2-8, 7-4
Fecha 2: 6-1, 8-3, 2-7, 4-5	Fecha 9: 8-1, 5-3, 4-2, 6-7
Fecha 3: 3-2, 5-8, 6-4, 7-1	Fecha 10: 1-3, 7-5, 2-6, 8-4
Fecha 4: 1-4, 8-6, 2-5, 7-3	Fecha 11: 4-1, 6-8, 5-2, 3-7
Fecha 5: 3-1, 5-7, 6-2, 4-8	Fecha 12: 2-3, 8-5, 4-6, 1-7
Fecha 6: 1-8, 3-5, 2-4, 7-6	Fecha 13: 1-6, 3-8, 7-2, 5-4
Fecha 7: 5-1, 6-3, 8-2, 4-7	Fecha 14: 2-1, 4-3, 6-5, 8-7

Partidos de copa (según el ranking de la temporada anterior)		
Tamaño de la liga	**Equipos en la copa**	**Rondas**
>35.496	32.768	15
27.384	16.384	14
19.112	16.384	14
10.920	8.192	13
2.720	2.048	11
680	512	9
168	128	7

El mercado de transferencias

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Day-Trading: Comprar barato, vender caro

- El daytrading se basa en el sencillo principio de **comprar barato y vender caro** para obtener un margen de beneficio. El abuso de esta práctica por parte de algunos equipos la convirtió en algo denostado en Hattrick, aunque tuviera el efecto de *engrasar* el mercado y garantizar unas pujas mínimas por los jugadores.
- El daytrading está sujeto a diversas **penalizaciones** para hacerlo menos interesante. Bastante efectivas, hay que decirlo.
  - Los jugadores polémicos y malintencionados bajan el espíritu del equipo cuando son adquiridos, y los populares y carismáticos cuando son vendidos.
  - La venta de cualquier jugador hace bajar la experiencia que tengamos en nuestras formaciones.
  - El tiempo que un jugador esté en el club incide el dinero que recibimos por él. Esta norma trata de evitar la compra-venta del mismo jugador en un plazo breve.

En Semanas	En Dias	Le queda al Club	Diferencial	En Semanas	En Dias	Le queda al Club	Diferencial
1	0	83,00%		9	57	90,81%	0,05%
1	1	84,55%	1,55%	9	58	90,87%	0,06%
1	2	85,05%	0,50%	9	59	90,92%	0,05%
1	3	85,41%	0,36%	9	60	90,97%	0,05%
1	4	85,70%	0,29%	9	61	91,03%	0,06%
1	5	85,95%	0,25%	9	62	91,08%	0,05%
1	6	86,17%	0,22%	9	63	91,13%	0,05%
1	7	86,38%	0,21%	10	64	91,18%	0,05%
2	8	86,56%	0,18%	10	65	91,23%	0,05%
2	9	86,73%	0,17%	10	66	91,28%	0,05%
2	10	86,89%	0,16%	10	67	91,33%	0,05%
2	11	87,04%	0,15%	10	68	91,38%	0,05%
2	12	87,19%	0,15%	10	69	91,43%	0,05%
2	13	87,32%	0,13%	10	70	91,48%	0,05%
2	14	87,45%	0,13%	11	71	91,53%	0,05%
3	15	87,58%	0,13%	11	72	91,58%	0,05%
3	16	87,70%	0,12%	11	73	91,62%	0,04%
3	17	87,81%	0,11%	11	74	91,67%	0,05%
3	18	87,93%	0,12%	11	75	91,72%	0,05%
3	19	88,03%	0,10%	11	76	91,76%	0,04%
3	20	88,14%	0,11%	11	77	91,81%	0,05%
3	21	88,24%	0,10%	12	78	91,85%	0,04%
4	22	88,34%	0,10%	12	79	91,90%	0,05%
4	23	88,43%	0,09%	12	80	91,94%	0,04%
4	24	88,53%	0,10%	12	81	91,99%	0,05%
4	25	88,62%	0,09%	12	82	92,03%	0,04%
4	26	88,71%	0,09%	12	83	92,08%	0,05%
4	27	88,79%	0,08%	12	84	92,12%	0,04%
4	28	88,88%	0,09%	13	85	92,16%	0,04%
5	29	88,96%	0,08%	13	86	92,21%	0,05%
5	30	89,04%	0,08%	13	87	92,25%	0,04%
5	31	89,12%	0,08%	13	88	92,29%	0,04%

5	32	89,20%	0,08%	13	89	92,33%	0,04%
5	33	89,28%	0,08%	13	90	92,38%	0,05%
5	34	89,35%	0,07%	13	91	92,42%	0,04%
5	35	89,43%	0,08%	14	92	92,46%	0,04%
6	36	89,50%	0,07%	14	93	92,50%	0,04%
6	37	89,57%	0,07%	14	94	92,54%	0,04%
6	38	89,64%	0,07%	14	95	92,58%	0,04%
6	39	89,71%	0,07%	14	96	92,62%	0,04%
6	40	89,78%	0,07%	14	97	92,66%	0,04%
6	41	89,85%	0,07%	14	98	92,70%	0,04%
6	42	89,91%	0,06%	15	99	92,74%	0,04%
7	43	89,98%	0,07%	15	100	92,78%	0,04%
7	44	90,04%	0,06%	15	101	92,82%	0,04%
7	45	90,11%	0,07%	15	102	92,86%	0,04%
7	46	90,17%	0,06%	15	103	92,90%	0,04%
7	47	90,23%	0,06%	15	104	92,93%	0,03%
7	48	90,29%	0,06%	15	105	92,97%	0,04%
7	49	90,35%	0,06%	16	106	93,00%	0,03%
8	50	90,41%	0,06%	16	107	93,00%	0,00%
8	51	90,47%	0,06%	16	108	93,00%	0,00%
8	52	90,53%	0,06%	16	109	93,00%	0,00%
8	53	90,59%	0,06%	16	110	93,00%	0,00%
8	54	90,64%	0,05%	16	111	93,00%	0,00%
8	55	90,70%	0,06%	16	112	93,00%	0,00%
8	56	90,76%	0,06%				
Canteranos o de Origen			95,00%				

- El número de partidos que juega repercute en el dinero que recibimos en un futuro traspaso como 'club anterior'. Bonifica los jugadores realmente utilizados y no a los que se emplean para especular.

Partidos	%
0	0%
1	0,25%
2	0,5%
3	1,0%
4	1,5%
5	2,0%
7	2,5%
10	3,0%
20	3,5%
40	4,0%

- El mercado semi-global (por regiones) facilita la labor de búsqueda y dificulta buscar oportunidades en países con pocos usuarios.

- **Recomendaciones sobre daytrading:** Estas recomendaciones hay que tenerlas en cuenta tanto a la hora de comprar como de vender jugadores, aunque se utilizarán de forma diferente según cada caso (como tampoco es difícil suponer).
  - Especializarse en un tipo de jugadores: El mejor daytrading se practica no indiscriminadamente, sino trabajando con **jugadores de características muy concretas** cuyas fluctuaciones en el mercado pueden aprenderse y seguirse con atención: delanteros formidables, porteros buenos... Esta especialización garantiza que se conoce cuál es la cotización exacta de ese tipo de jugador en cada momento de la temporada y lo que se puede pedir o pagar por él.
  - Buscar referencias sobre los precios de mercado: Hay dos herramientas imprescindibles.
    - **Comparar tranferencias**: Es la opción en HT. La literalidad de las búsqueda es su verdadero talón de Aquiles, aunque ha mejorado bastante. La base de datos sobre la que actúa, en cambio, es enorme. Hay que tener en cuenta que sólo tiene en cuenta las habilidades principales, pero que no considera características que sí que afectan al precio final como la especialidad del jugador o balón parado, por ejemplo.
    - **HAM/Buddy/AM**: Han desarrollado un sistema mucho más efectivo para valorar a los jugadores, basándose en su habilidad principal y en la secundaria más adecuada para cada puesto. La base de datos es más reducida, pero los resultados son mucho más ajustados a la realidad. Pueden consultarse estos datos en la sección de estadísticas de la página del HAM. Los datos son menos actualizados, y las fluctuaciones del mercado le penalizan.
  - El sistema de última puja que utiliza hattrick favorece a los **compradores que están conectados** en el momento de que vence la tranferencia. En determinados momentos del día hay más posibilidades de comprar por menos dinero a un jugador o venderlo más caro. Hay que conocer y estudiar estas opciones:
    - Night Trading: La mayoría de los usuarios de Hattrick son europeos, por lo que en las horas nocturnas 00:00-8:00 (hora HT) el número de usuarios conectados es mucho más reducido y

las oportunidades de compra mejores.
    - **Días de la semana**: En cada liga, los días con mayor número de usuarios conectados son aquellos en los que se entrena o se juegan partidos, en el resto el volumen de usuarios disminuye.
- Aprovechar las fluctuaciones del mercado:
    - A **principio** de temporada el número de compradores se dispara y los precios suben. En las **semanas finales** de la liga, en cambio, los precios suelen estar en su momento más bajo.
    - Los **periodos vacacionales** y festivos (verano, navidades) inciden también en el número de usuarios conectados y, por extensión, en la demanda de los jugadores y los precios pagados.
- Las actualizaciones económicas de cada liga también influyen en el precio final. Una de las normas anti-kamikaze fue la de que el salario del jugador se cobra en el mismo momento en el que ficha por el club. Por ello, horas antes de que se haga la actualización económica de cada liga suele descender el número de compras para evitar pagar el salario de toda una semana por unas pocas horas.
- Estar atento a los cambios en el juego: Las decisiones del equipo-HT sobre reforzar o quitar importancia a determinadas habilidades inciden directamente en el precio de los jugadores, sobre todo a principio de temporada. Estos avisos, por norma general, se realizan con más de una temporada de antelación, pero sólo afectan al mercado cuando se detallan su rasgos y se anuncia su entrada en funcionamiento. Saber gestionar esta información da dividendos.
- Arriesgar lo justo: El daytrading se basa en **muchos pequeños beneficios**, por lo que las operaciones calamitosas pasan factura.

Step-Training

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Step-Training: La ley de los subniveles



- Se basa en los mismos principios del daytrading, pero tiene básicamente dos diferencias respecto de éste:
  - Entra en juego en entrenamiento, **el jugador mejora alguna habilidad en nuestro equipo durante un corto periodo de tiempo**, hasta que sube un nivel. Consiste, por ejemplo, en comprar un portero con un subnivel alto de bueno en portería, entrenarlo un par de semanas y venderlo como excelente.
  - Por definición, no puede ser tan masivo como el daytrading, pero el margen de beneficios es mucho más amplio: el precio de venta es muy superior al de compra gracias a la subida de nivel, pero el periodo entre ambos es razonablemente breve.
- El secreto de un step-training exitoso radica, por tanto, en el aprovechamiento de los **subniveles** en las habilidades de los jugadores. Típicamente, el 90% de los jugadores presentes en el mercado de tranferencias están en su subnivel más bajo de la habilidad principal. Todos los usuarios ponen a la venta al jugador en el momento en el que ha subido de nivel, y raramente lo hacen con alguna semana de entrenamiento de más. El valor añadido radica, por tanto, en detectar los jugadores que tienen varios subniveles en la habilidad que entrenamos.
- No todos los **escalones** tienen el mismo valor: La revalorización de los jugadores de un escalón a otro de habilidad no es uniforme. De aceptable a bueno, por ejemplo, la revalorización es mucho menor que de excelente a formidable, por ejemplo. Al realizar el step-training hay que tener, por tanto, muy presentes estas diferencias. En la sección tipos de entrenamiento se muestran los niveles más rentables dentro de cada tipo de habilidad.

- Tras la inclusión del entrenamiento por minutos, **ya no es posible que un jugador suba de nivel sin haber jugado con nuestro equipo:**
  - **Existía un pequeño truco** para subir de nivel a un jugador que ni tan siquiera hubiera jugador con nuestro equipo: el jugador debía haber jugado durante la semana en la que lo comprábamos un partido en su club de origen en la posición que le daba entrenamiento en el nuestro. Si entrenábamos jugadas, por ejemplo, debería haber jugado como medio en su club de origen, independientemente del entrenamiento de ese club. Debíamos comprarlo después de que hubiera jugado el partido, pero antes de las actualizaciones de entrenamiento, tanto del club de origen como del nuestro. El jugador comprado en estas condiciones entrenaba la habilidad de su club de destino, aprovechando el partido jugado en su club de origen. Si se consiguía combinar este entrenamiento extra con una acertada previsión de un subnivel alto, se podía lograr la compra de un jugador que, sin jugar un sólo partido en nuestro club, subía de nivel en su habilidad principal un día después de haberlo adquirido (en cuanto se actualizaba el entrenamiento). En la práctica, esto eliminaba el tope de jugadores entrenables a la semana.
  - El entrenamiento por minutos obliga a que, para mejorar sus niveles de habilidad, los jugadores tienen que haber disputado los minutos necesarios **en su actual equipo**. Por tanto, ya no es posible recurrir al truco del club de origen. El único efecto que no desaparece es el referido a la forma, para cuyo cálculo sí que sigue teniéndose en cuenta los partidos disputados por el jugador en esa semana, independientemente del equipo en el que haya jugado.

- **Modos de detectar los subniveles** de los jugadores:
  - Hay **dos herramientas** muy útiles:
    - Hattrick Keeper Tool: Calcula el subnivel de habilidad de los **porteros**. Gratuito y muy preciso. Como los arqueros solo tienen una habilidad destacable -mientras que en el resto los valores son siempre muy bajos- logra realizar un cálculo muy ajustado del subnivel en el que se encuentran a partir de su TSI y su forma. Con jugadores de más de 30 años, muy baja forma o alguna otra habilidad destacable (salvo balón parado), pierde precisión.
    - Psico-TSI: Éste es un plug-in para el navegador Firefox (versión 2.0) que en la misma página del jugador señala que subnivel de habilidad se estima que tiene. La base de datos sobre la que trabaja no es demasiado amplia (unos 2.000 jugadores), por lo que la precisión no siempre es total. Es una aplicación freeware y puede descargarse aquí. Los jugadores de más de 26 años o más de una habilidad principal tienen una margen de error mucho mayor.

  - **Cálculo de los subniveles a través del TSI/salario**

- **TSI**
  - Es algo impreciso, porque hay que tener en cuenta que, además de las habilidades y sus posibles subniveles, sobre el TSI inciden las siguientes variables:
    - La forma: Hay dos aproximaciones sobre el efecto de la forma en el TSI:
      - Aproximación nº1: El TSI varía un 9% por cada nivel de forma.
      - Aproximación nº2: Si tomamos aceptable como valor 100% del TSI, desastroso será el 50%, horrible el 60%, pobre el 70%, débil el 80%, insuficiente el 90%, bueno el 110% y excelente el 115%.
      - Ambas aproximaciones son muy similares e igualmente útiles para establecer comparaciones entre jugadores.
    - La edad: Los jugadores empiezan a perder habilidad y su TSI comienza a bajar paulatinamente a medida que se acercan a los 30 años.
    - Jugadores lesionados y lastimados: Cuanto mayor es la lesión, mayor es la bajada del TSI.
      - La fórmula precisa es: Número de semanas de lesión=10*(1-TSI inicial/TSI actual).
      - En otras palabras, por cada semana de lesión, el jugador habrá perdido un 10% de su TSI. Con o 1, su TSI será un 10% menor, si tiene una lesión 7 será un 70% menor.
      - Las lesiones tienen subniveles, por lo que a medida que se vaya recuperando en cada actualización de salud, el TSI irá subiendo paulatinamente.
  - A su favor: El cálculo del TSI se actualiza diariamente durante toda la temporada, por lo que se puede hacer un seguimiento razonablemente preciso del subnivel durante las 16 semanas que dura la temporada.
- **Salario**
  - El cálculo a través del salario de los jugadores es más preciso que a través del TSI.
  - Al contrario que el TSI que se actualiza diariamente, el salario se actualiza una vez cada temporada cuando el jugador cumpe años, por lo que es mucho menos útil con muchos jugadores que hayan recibido entrenamiento. A lo largo de 16 semanas, los cambios han podido ser bastantes.
  - Sin embargo, el cálculo basado en el salario tiene un espacio natural entre los jugadores salidos de la cantera. Dado que ese salario está actualizado en el momento en el que se les ha promocionado y que la mayoría de estos jugadores son inmediatamente puestos en venta, pueden establecerse comparaciones bastante precisas basadas en el salario, que tiene muchos menos factores distorsionadores que el TSI.

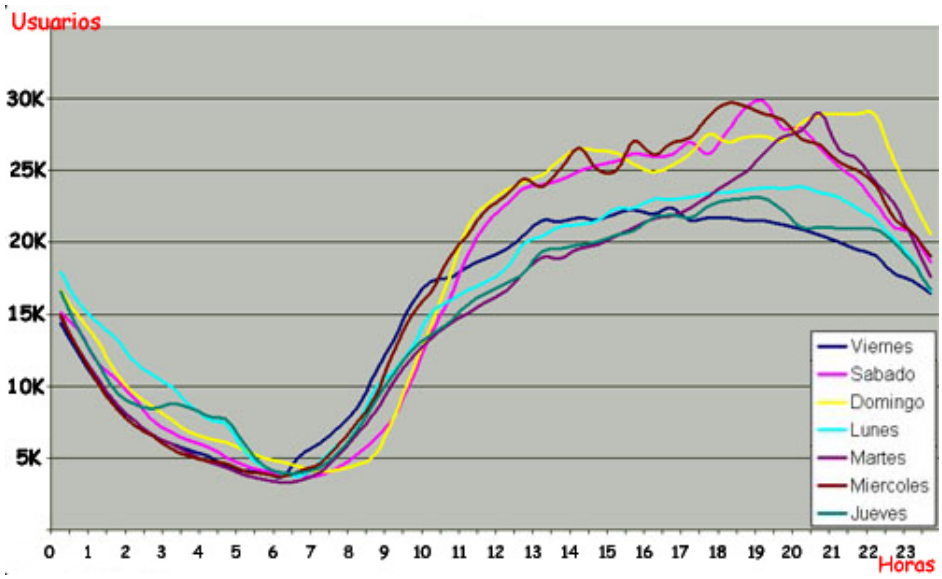
- **Otras pistas**:
  - Buscar **equipos con el plantel completo en venta**: En ocasiones, hay equipos que tienen a todos sus jugadores en venta, bien por deudas o bien porque quieren abandonar el juego. En estos casos, siempre puede suele haber jugadores con algún subnivel extra en la habilidad que estuviera entrenando el club, que puede deducirse por la rotación de los jugadores.
  - **Jugadores internacionales con precio inicial O**: Pertenecientes a equipos cerrados por los GMs, se ponen a la venta para no dañar al equipo nacional. Normalmente, tienen subniveles de entrenamiento (ver Jugadores especiales).
  - **Muchos managers informan** de las semanas extra de entrenamiento que tiene el jugador a través de los anuncios, de los mensajes del propio jugador o en los foros de las federaciones. La credibilidad que concedamos a ese manager, obviamente, será el factor más importante aquí.

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Night-Trading: Compra cuando los demás duermen

- El night-trading consiste, básicamente, en frecuentar el mercado de tranferencias a las horas en las que hay **menos usuarios conectados**. Esas horas coinciden con las horas de madrugada en Europa, de ahí el nombre.
- Tal y como puede verse en el gráfico elaborado por **Dorretxo** -mila esker- en el periodo comprendido entre la **1:00 AM y las 8:00 AM** -Hora Hattrick- es en el que hay un menor número de usuarios conectados y, por tanto, menos competidores en el mercado de transferencias para lograr fichajes a buen precio. De 8:00 a 10:00 y de 22:00 a 1:00 el número de usuarios es todavía significativamente menor que en las horas punta. Por contra, al ser menor el número de usuarios conectados, también el número de jugadores disponibles es menor.
- **Los días en los que hay partidos**, miércoles, sábados y domingos principalmente, se concentra el mayor número de usuarios conectados, mientras que los lunes, martes, jueves y viernes hay menor cantidad de competidores por lo que, en principio puede haber mayores probabilidades de lograr esa 'ganga'.
- Esta información puede -y debe- utilizarse, también en sentido contrario. Es conveniente que las horas en las que **terminen las pujas** de los jugadores que ponemos a la venta coincidan con los días punta y con las horas a las que hay un mayor número de usuarios conectados. Si ponemos a la venta a nuestro jugador estrella en un plazo que venza, por ejemplola madrugada del domingo al lunes, podemos estar casi seguros de que habremos perdido una importante suma de dinero.



Jugadores de usar y vender

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel_



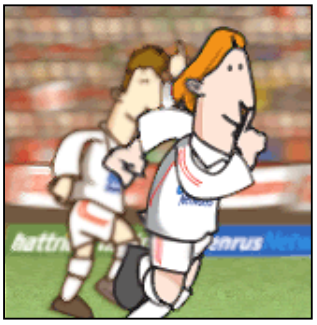
- Las normas con las que se trató de poner coto al daytrading lograron con gran eficacia su objetivo. Hoy día resulta mucho más difícil lograr un beneficio significativo a través de este concepto. Como consecuencia de ello, cada vez hay más equipos que han adoptado una estretegia de **aprovechamiento de jugadores a corto plazo**, ajustando al máximo la compra-venta a las penalizaciones existentes.
- En lugar de comprar y vender los jugadores en pocos días, puede considerarse el aprovechar a los jugadores durante un tiempo. Más allá del daytrading puro, los porcentajes decrecientes que se llevan los agentes pueden llevarnos a considerar el aprovechamiento de los servicios del jugador sin coste alguno durante un tiempo, normalmente una temporada. **Se compra, se usa, y se venden** jugadores creando una rotación dinámica de la que puede extraerse un cierto margen de beneficio.
- Imaginemos el siguiente **caso**: Fichamos al jugador A, un delantero magnífico en anotación con un salario de 5.000 a la semana por 2,5 millones. Podemos plantear dos situaciones hipotéticas.
    - Daytrading puro:
        - Si lo ponemos inmediatamente a la venta por 3 millones, el agente y el club de origen se quedarán con el 17% del traspaso, que sólo nos reportará un beneficio de 2,49 millones, es decir, estaríamos perdiendo dinero.
    - Usar y vender:
        - Si conservamos al jugador durante 10 semanas y aprovechamos su presencia para que juegue en nuestro equipo, el porcentaje del agente y del club anterior bajará al 11%. Vendido por 3 millones recibiríamos 2,67 millones, y su salario durante ese periodo habrá sumado 50.000. Por tanto, por la misma cifra de venta pasamos de perder dinero a ganar, tras haber descontado todos los gastos, casi 120.000, pudiendo disfrutar del jugador durante 10 partidos y reservándonos para el futuro un 3% de la una futura transferencia, que nos corresponde porque ha jugado 10 partidos con nuestro club.
- Si se consigue compatibilizar esta estrategia con unos precios de compra y venta aceptables, podremos mantener una **plantilla renovada** permanentemente con cierto **margen de beneficio**.
- Además, las prisas a las que obliga el daytrading desaparecen aquí, y puede tomarse con mucho más tiempo tanto para lograr una compra ventajosa como la venta al precio que más nos interesa, esperando al **momento idóneo** para cada una de ellas.

Jugadores especiales

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Jugadores especiales: Leyes de mercado propias



- Se trata de jugadores que se venden a un precio superior al que, en principio, establece el mercado. Destacamos los casos más habituales:
  - **Jugadores de las selecciones nacionales**
    - La demanda de estos jugadores es alta y su precio de mercado muy superior al de los jugadores no internacionales de las mismas características.
    - **Razones**:
      - Prestigio: Tener un jugador internacional otorga cierto prestigio y proporciona un toque de distinción.
      - Experiencia: Los partidos con la selección nacional otorgan a estos jugadores niveles de experiencia inalcanzables para el resto de jugadores, lo que influye positivamente tanto en su rendimiento individual como en el del equipo.
      - Ahorro: El equipo propietario de un jugador internacional se ahorra un 40% de la ficha en el caso de que el jugador juegue un partido con su selección esa semana. Si resulta lesionado durante un partido internacional, el club recibe el 100% del salario durante el periodo de la lesión.
    - Antes de comprar un jugador internacional, conviene realizar las **siguientes comprobaciones**.
      - Si es un jugador habitual en las alineaciones de la selección.
      - El nivel de competencia en el mismo puesto dentro de la selección y la edad de dichos jugadores.
      - Si pertenece a la selección absoluta, el nivel de los jugadores de la misma posición en la selección sub-20.
    - **Oportunidades de negocio**:
      - Comprar a un jugador de **17 años** y tratar de mejorarlo al máximo para que juegue con la selección es una práctica muy extendida que provoca precios altísimos en el mercado de jugadores de 17 años. Salvo que se consiga una auténtica ganga o se promocione un jugador de la cantera en la especialidad que entrenamos es difícil hacer negocio con esto. Las razones por las que se hacen estas compras son diferentes a las del negocio puro y duro.
      - Jugadores internacionales con **precio inicial** 0. Como se ha indicado anteriormente, los jugadores internacionales enrolados en equipos cerrados por los GMs son puesto a la venta por ese precio inicial, lo que da una oportunidad de lograrlos a buen precio. Además, pueden tener subniveles de entrenamiento. Ojo con sus salarios.
      - Una oportunidad algo más modesta, pero algo menos explotada es la **compra de jugadores de países de nueva creación** antes de la creación de sus selecciones. Estos países suelen crearse alguna semana antes de que finalice la temporada, pero las elecciones a seleccionador no se producen hasta el inicio de la temporada siguiente. Esto proporciona 2/3 semanas de margen en las que los dueños que reciben los equipos ponen a la venta jugadores buenos/excelentes en su habilidad principal que pueden llegar a ser miembros de la selección nacional que todavía no se ha creado. Si se encuentra un jugador joven, las posibilidades de éxito son aún mayores.
  - **Clown**
    - Durante muchas temporadas, los *clown* -jugadores populares con buenas habilidades de líder- tuvieron un **mercado propio**. Se suponía que tenían un efecto beneficioso sobre el espíritu del equipo, lo que los cotizaba en el mercado. En sentido estricto, un clown auténtico no destacaba por ninguna otra habilidad salvo el liderazgo y la popularidad.
    - Como curiosidad, fueron los únicos jugadores que llegaron a tener un precio tasado: **79.500**. Eran los tiempos en los que el parámetro de liderazgo del jugador en el sistema de busqueda de HT no estaba incluido, por lo que la búsqueda por precio ayudaba a encontrarlos.se ha facilitado mucho su compra-venta. Antes de que se incluyera esta opción en las búsquedas, era costumbre en el mercado de tranferenciasa ese precio para poder encontrarlos con facilidad. La inclusión del liderazgo como parámetro de búsqueda hizo bajar radicalmente los precios de estos jugadores.
    - Sin embargo, los HT confirmaron en abril de 2008 que **los *clown* no tienen ningún efecto en el juego**. Por tanto, su valor característico se ha esfumado.
    - Una explicación más detallada puede leerse aquí: El clown: Un jugador popular pero de efecto desclownocido.
  - **Futuros entrenadores**
    - Los jugadores con buenas habilidades de lider -preferentemente 'bueno', aunque también 'aceptable' o 'insuficiente' para equipos más modestos- y con notable experiencia son

moneda de cambio bastante cotizada aunque sus habilidades sean muy limitadas o estén bajando ya, porque pueden ser reconvertidos en entrenadores.
- Estos jugadores son un modo barato de lograr un futuro entrenador para nuestro club, aunque debemos recordar que deben estar al menos **16 semanas** en nuestra plantilla andes de poder reconvertirlos.
- Los cálculos son variados, pero revitaliza el mercado de jugadores muy veteranos.
- Hay que tener, para ello, muy presente la siguiente tabla de costes de reconversión de jugadores en entrenadores además del coste del traspaso.

- **Nombres raros/famosos**
  - Hay ocasiones en las que un jugador se revaloriza simplemente por su nombre. Llamarse igual una celebridad, tener un nombre peculiar o gracioso hace que determinados jugadores se vendan por encima de sus precios reales de mercado.
  - Sobrevalorar a un jugador por razones ajenas a sus niveles de habilidad está prohibido por las reglas y los GMs pueden actuar para revertir esas transferencias. Sin embargo, salvo en los casos más desorbitados, el valor añadido es lo suficientemente bajo como para que no se tomen medidas.

- **Especialidades 'extrañas'**
  - La aparición de las especialidades extrañas de los jugadores también ha tenido efecto en el mercado de transferencias.
  - La primera -y hasta el momento, única- en aparecer fue la de recuperador, un jugador que se recupera más rápidamente de las lesiones.
  - Las habilidades extrañas, previsiblemente, subirán la cotización de este tipo de jugadores no tanto por el valor de estas habilidades por sí mismas, sino por tratarse de un rasgo difícil de encontrar. Y ya se sabe que donde hay un bien escaso el precio sube, independientemente de su valor real: por coleccionismo, por curiosidad, por experimentación...



Valor añadido de los jugadores

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza

- El precio de todos los jugadores se rige principalmente por su **nivel de habilidad principal**. Sin embargo, hay una serie de características que alteran esos precios 'base'. Tenerlas en cuenta nos puede ayudar a lograr mejores compra-ventas.
- Generales:
  - **Carácter**: Los jugadores **polémicos** y **antipáticos** son menos solicitados que los **populares** y **carísmaticos**, debido a su repercusión negativa en el espíritu del equipo comprador. Por contra, los últimos pueden hacer disminuir el espíritu del equipo vendedor.
  - Los jugadores con buen nivel de balón parado siempre se pueden vender a un precio ligeramente superior.
  - La **edad** también es decisiva. Los juveniles de 17 están muy demandados -porque son los que más rápido mejoran a través del entrenamiento-, mientras que los mayores de 31-32 tienen un mercado más reducido -empiezan a deteriorarse sus niveles de habilidad-.
  - Los jugadores **a partir de titánico/extra-terrestre** tienen una demanda inferior debido a sus altos salarios y decrecen paulatinamente de precio. (Ver valoración económica en Tipos de entrenamiento).
  - Sin embargo, los jugadores veteranos con altos niveles de habilidad se revalorizan, porque sus salarios son más bajos.
- Experiencia:
  - Los jugadores con **buen nivel de** experiencia están más solicitados, porque ayudan a la experiencia del equipo, su rendimiento es superior y pueden tomar ventaja de los eventos especiales.
  - Además, si tiene las **habilidades de líder** altas (insuficiente, aceptable o bueno), una elevada experiencia puede convertirlo en futuro entrenador o posibilitar que se haga coach-training.
- Habilidades secundarias: Sobre la habilidad 'base' del jugador, cada demarcación tiene una habilidades secundarias que incrementan el valor de mercado del jugador **a partir de insuficiente**:
  - Porteros: Ninguna
  - Defensas centrales: Principalmente Pases (por contraataque), Jugadas (por defensa 'ofensivo').
  - Defensa lateral: Lateral.
  - Medios centrales: Pases y Defensa.
  - Medios laterales: Jugadas y Pases.
  - Delanteros: Pases, Lateral.
- Especialidades: Algunos jugadores -no todos-, tienen una especialidad de juego. Algunas de estas especialidades se complementan muy bien con determinadas habilidades principales y eventos especiales, por lo que estos jugadores se cotizan muy bien en el mercado.
  - Porteros: Ninguna en especial.
  - Defensas centrales: Cabeceo, principalmente. Impredecibles, Técnicos o Potentes, valorados. Rápidos poco valorados.
  - Defensas laterales: Cabeceo. Impredecibles, Técnicos o Potentes, valorados. Rápidos poco valorados.
  - Medios centrales: Cabeceo. Entre el resto, ninguna especialidad destaca.
  - Medios laterales: Cualquier especialidad, salvo Potente, es muy valorada.
  - Delanteros: Rápido, Cabeceo e Impredecible son muy valorados. Técnicos en menor medida.
- Queda claro, por tanto, que aunque su nivel de habilidad principal sea igual, un delantero excelente de 20 años, aceptable en pases, carismático, con habilidad de cabeceo tendrá una valoración de mercado muy superior a la de un delantero excelente de 29 años, aceptable en defensa, polémico y potente, por poner un ejemplo.

Táctica *kamikaze*

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Táctica kamikaze: Todo por un sueño

- La táctica kamikaze, también conocida como **divine-trick**, es una estrategia extrema de **compra-venta** que se utiliza para reforzar al máximo el equipo antes de un **partido histórico para el club** (en su versión light) o para afrontar una **competición completa** (en su versión extrema) a cambio, eso sí, de desaparecer o de quedar seriamente afectado económicamente.
- Aunque el empleo de esta estrategia se remonta bastante atrás en la historia de HT, la llegada de la primera competición internacional, el **Hattrick Masters**, dio pie a los casos más sonados y motivó algunos cambios en HT para tratar de paliar su uso. Tristemente, los tres primeros ganadores que tuvo esta competición -FC Barentin, The Insane y Alberto García- aplicaron esta táctica hasta el extremo y desaparecieron nada más vencer. Pero no fueron los únicos que recurrieron a ella, muchos zombies descomunales han deambulado por las competiciones nacionales antes de desaparecer tras recurrir al divine-trick.
- En su **versión extrema** (tipo Hattrick Masters), la táctica kamikaze es muy sencilla:
    - Los jugadores divinos son baratos. Y los divinos++++, más baratos aún. ¿La razón? Sus abultadísimos salarios.
    - Un equipo con un potencial alto (capaz de luchar por una competición nacional), puede vender a todos sus jugadores y con el dinero logrado comprar 11 divinos, auténticos monstruos en sus posiciones, dado que cuestan por término medio alrededor de medio millón, la mitad que cualquier otro jugador notable. Con el dinero restante se paga la primera semana de salarios.
    - Todos los equipos tienen un periodo de dos semanas antes de quebrar por deudas, por lo que, sumada la primera semana de salarios ya pagada, el equipo dispone de aproximadamente tres semanas de tiempo para maniobrar.
    - Con los 11 jugadores divinos, el equipo juega la copa nacional o el HT Masters y quiebra. Si gana, bien, y en cualquier caso, *bye-bye*.
    - El equipo deambula por el resto de las competiciones, normalmente mutilado por los jugadores seleccionados en sus países liberados por los GMs tras la quiebra hasta que su alineación se resetea.
    - Los responsables de HT tomaron una serie de **medidas para limita**r el divine-trick o táctica *kamikaze* tras la escandalosa primera edición del Hattrick Masters:
        - Los jugadores cobran su salario semanal en el mismo momento en el que llegan el club, lo que evita el retardo de los pagos, aunque sea unos días.
        - El plazo para solventar la quiebra abandona el criterio de los 5 logins -que permitía estar activo al equipo pese a deudas descomunales durante meses- por el de dos semanas de plazo.
        - A partir de la tercera edición, incorporaron también otro cambio en la competición. En lugar de concentrar todos los partidos en una única semana, se juegan ahora dos encuentros por semana distribuidos en cuatro semanas alternas durante la temporada.
- Hay una **versión más sofisticada**, que no conduce necesariamente a la quiebra, y que se centra básicamente en un solo partido.
    - Se basa en dos principios del funcionamiento de HT:
        - Si tenemos un jugador en el mercado y obtenemos una puja por él, ese dinero está disponible en nuestra tesorería desde el mismo momento en el que hayamos recibido la oferta, aunque el jugador todavía no haya abandonado el club.
        - Un jugador está a la venta durante 72 horas. Si la hora de vencimiento coincide con un partido en el que está jugando, no abandona el club hasta que dicho encuentro haya terminado.
    - La **mecánica** que se deduce de esos dos principios no puede ser más sencilla:
        - Se ponen **a la venta a los mejores jugadores** de nuestro club, calculando que la **hora de vencimiento** sea **posterior** a la hora en la que se iniciará el partido clave. Cuanto más ajustado, mejor (en ese momento tendremos las pujas más elevadas).
        - Normalmente, se pondrá a esos jugadores a un **precio inicial de 0**, para empezar a tener inmediatamente ofertas -y dinero- por ellos.
        - Para asegurarse de que se logra efectivo, en los casos registrados de esta táctica, se solicitó a clubes amigos o compañeros de federaciones etc. que hicieran una **puja momentánea** por alguno de los jugadores al -por poner un ejemplo- 60% del precio de mercado. Se lograba así tener el efectivo para hacer fichajes, y el otro club se aseguraba que habría otro comprador.
        - Con el dinero obtenido por esas pujas momentáneas se pueden comprar los mejores jugadores posibles, normalmente, **jugadores divinos** para las posiciones más débiles del equipo.
        - Lo que se logra así es que **en el momento en el que comience el partido** además de los nuevos fichajes conservaremos aún a nuestros mejores jugadores, por lo que **podremos alinear a un super-equipo**.
        - Como es lógico, al margen del resultado obtenido, el futuro del club queda **seriamente hipotecado**. Los mejores jugadores del club se marcharán una vez finalizado el encuentro, probablemente a precios inferiores al mercado. Además, nuestro plantel tendrá jugadores divinos de altísimo salario de los que deberemos deshacernos lo antes posible, con grandes pérdidas en el mercado (los porcetajes de los agentes no ayudarán, precisamente).

- Con ese plantel, y según nuestro nivel, será realmente difícil caer derrotado ante nadie, por lo que si es un partido histórico tendremos nuestro **momento de gloria** Hattrickera.
- Habrá que reconstruir la plantilla de nuevo, con **varios millones menos** en efectivo y en el valor de mercado de los jugadores disponibles

- En cualquiera de los dos casos, queda claro que la táctica *kamikaze* sólo puede llevarse a cabo si se dispone una plantilla con un **valor de mercado real de varios millones**. Si los mejores jugadores de nuestro equipo tienen como mejor nivel excelente o formidable nos resultará imposible generar el efectivo suficiente para poner en marcha esta estrategia.

Coach-Training

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Coach-Training: Futuros entrenadores

- El coach-training consiste en comprar **jugadores con un potencial para ser entrenadores**, es decir, liderazgo **bueno o aceptable**, antes de que su experiencia sea muy alta.
- El porqué de la revalorización de estos jugadores es muy simple: Con las características adecuadas, es **mucho más económico** convertir a un jugador en entrenador que contratar a uno externo. Ésa es la razón por la que constituyen un mercado propio.
- El coach-training, por tanto, busca comprar jugadores con habilidades de líder bueno o aceptable y con experiencia insuficiente o menor, para **subirles un par de niveles de experiencia**, hasta bueno o excelente, que revalorizarán al jugador en el mercado.
- Es una estrategia de mercado que **marginal y minoritaria**, debido a que es muy lenta. **Subir los niveles de** experiencia de un jugador puede ser una **tarea bastante larga**. Depende, por supuesto, de los partidos que juegue, pero un jugador medio de un equipo medio tardará algo más de una temporada en subir un nivel de experiencia. Si lo que buscamos es que suba tres niveles, puede tardar, tranquilamente, tres temporadas en lograrlo. Además, hay que recordar aquí que un jugador deberá pasar al menos 16 semanas en su nuevo club antes de poder convertirse en entrenador.
- El principal problema del coach-training residía la dificultad para encontrar jugadores apropiados en el mercado, algo muy similar a lo que ocurría con los clowns. Sin embargo, la inclusión del parámetro de de liderazgo en el sistema de búsqueda ha facilitado enormemente buscar jugadores con potencial en este apartado.
- Como es lógico, en sentido puro, es muy difícil lograr ingresos extras por coach-training: son difíciles de encontrar y tardan mucho tiempo en mejorar. Funciona más bien como un valor añadido del jugador, un extra que permitirá lograr **ingresos superiores en una venta posterior** o tener un **entrenador de futuro a buen precio**.

Entrenamiento residual

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo

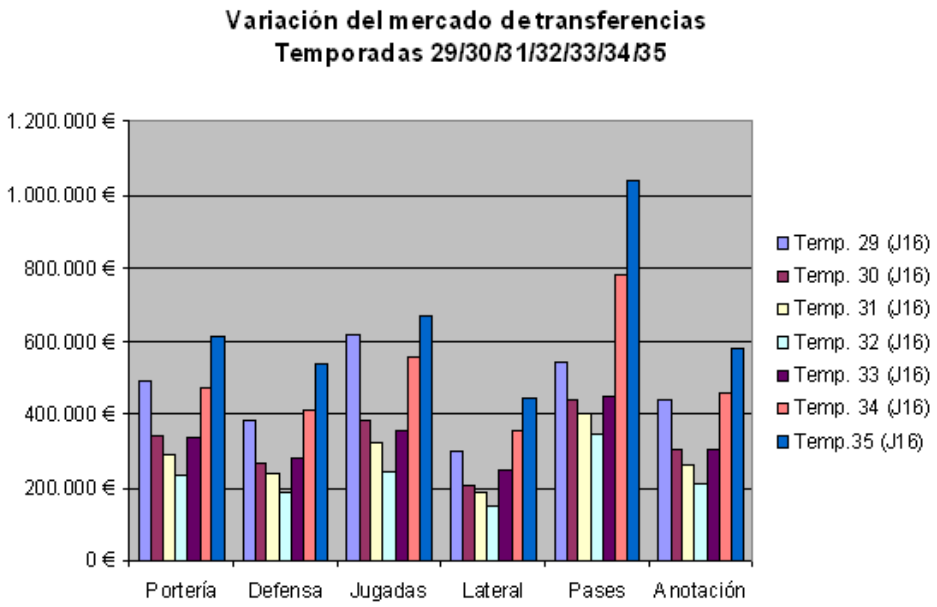
- El **entrenamiento residual** se basa en un principio que aparece mencionado en las reglas, aunque muchas veces pasa desapercibido porque aparece... ¡entre doble paréntesis doble en la sección de entrenamiento! Al hablar sobre los efectos del entrenamiento *Las palabras encerradas en doble paréntesis* -dicen las reglas- *indican efectos muy pequeños.* Ahí está nuestra pista.
- Bien, de modo que aunque bastante oculto, en entrenamiento residual está ahí: **Todos los tipos de entrenamiento** -salvo portería y balón parado- **tienen un efecto residual sobre el resto de los jugadores**, es decir, los que no han jugado en la posición en la que se recibe el entrenamiento. El efecto, eso sí, es **mínimo**.
- De modo que si estamos entrenando anotación, nuestros defensas también están entrenando anotación, **aunque muy poco**. Esta es la razón por la que mucha gente se sorprende al ver que un jugador muy veterano o que ocupa una posición diferente en el campo ha subido de nivel en la habilidad entrenada.
- Para los porteros el entrenamiento residual viene de la mano de entrenar general.
- Se ha incluido un **limitador al entrenamiento residual** que reduce su posible aprovechamiento.
    - Originalmente, todos los jugadores del plantel recibían ese pequeño plus, lo que provocaba que muchos equipos tuvieran bolsas de 20-30 jugadores que no jugaban y que mejoraban poco a poco.
    - Se combinaba con el el step-training. Se buscaba a jugadores a los que les faltaba sólo un poco de entrenamiento para subir de nivel, se tenían en la plantilla 6-8 semanas y subían de nivel sin haber llegado a jugar un sólo partido.
    - Ahora, sin embargo, el cambio introducido hace que **sólo los jugadores que han jugado durante la semana reciben el entrenamiento residual**. Esto limita mucho su interés, ya que la gran mayoría de los jugadores recibe un plus de entrenamiento en una habilidad que no necesita.
    - Con estas condiciones, hay tipos de entrenamiento más interesantes que otros: el efecto residual es muy poco interesante si se entrena anotacón, por ejemplo, pero algo más si se entrena pases.
- En una aproximación muy genérica, puede decirse que el entrenamiento residual supone entre el **10-15%** -algunos hablan de 1/6- del entrenamiento que recibiría un jugador en la posición idónea. Como es lógico, haciendo unos sencillos cálculos se comprende que el entrenamiento residual **hace gala de su nombre**: Si un jugador de nuestra escuadra sube un nivel jugando en la posición idónea, por ejemplo, con 10 semanas de entrenamiento, para subir de nivel sólo con entrenamiento residual necesitaría entre 65 y 100 semanas, es decir, entre cuatro y seis temporadas. Así es imposible sacarle rentabilidad a nada, salvo a un plan de pensiones.
- La explotación económiva del entrenamiento residual tiene **dificultades e inconvenientes**:
    - Al afectar ahora sólo a los jugadores que han jugado durante la semana, desaparece una gran parte de su interés, pues el número de jugadores entrenables se reduce drásticamente.
    - Además, pierde también el interés si se entrena una habilidad principal, pues los jugadores que reciben esa leve mejoría normalmente no necesitan esa habilidad (de podo le sirve a un defensa entrenar residualmente anotación, por ejemplo).
    - Llegado el caso d que un jugador esté largo tiempo en nuestro club, a través del entrenamiento residual puede mejorar una habilidad que no necesita, pero que llegue a repercutir en el cálculo de su salario.

Observatorio del mercado de transferencias

Cómo explotar el mercado de transferencias

- Day-Trading: Comprar barato, vender caro
- Step-Training: La ley de los subniveles
- Night-Trading: Compra cuando los demás duermen
- Jugadores de usar y vender: Una temporada en el plantel
- Jugadores especiales: Leyes de mercado propias
- Valor añadido de los jugadores: Qué los revaloriza
- Táctica kamikaze: Todo por un sueño
- Coach-training: Futuros entrenadores
- Entrenamiento residual: Aprovecharlo todo
- Observatorio del mercado de transferencias

Observatorio del mercado de transferencias



PORTERIA	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	8.304	5.473	6.049	7.575	10.089	8.056	7.332	**-9,56**
Aceptable	32.149	24.859	20.906	28.467	56.894	41.040	41.793	**2,65**
Bueno	120.165	97.067	88.000	89.596	155.946	158.975	192.782	**37,73**
Excelente	377.972	292.577	253.823	227.308	350.607	441.263	536.124	**41,73**
Formidable	869.156	637.345	543.309	438.367	646.382	901.805	1.166.025	**60,27**
Destacado	1.454.194	1.007.199	851.993	678.096	958.927	1.466.026	1.834.100	**54,28**
Brillante	2.023.594	1.403.321	1.208.647	905.491	1.246.043	1.925.621	2.493.398	**62,70**
Magnífico	2.574.997	1.775.361	1.536.833	1.108.614	1.522.231	2.448.853	3.105.943	**59,27**
Clase Mundial	3.086.822	2.085.020	1.823.152	1.355.682	1.818.112	2.877.365	3.769.252	**65,79**
Sobrenatural	3.685.940	2.466.379	2.100.548	1.519.720	2.076.158	3.362.943	4.377.282	**66,75**
Titánico	4.105.667	2.745.354	2.373.082	1.745.884	2.319.738	3.747.728	4.858.418	**63,62**
Extraterrestre	4.530.000	3.036.572	2.535.259	1.859.866	2.437.255	3.908.883	5.260.322	**72,66**
Mítico	5.213.467	3.233.303	2.578.250	1.863.488	2.539.331	4.057.600	5.380.792	**71,01**
Mágico	5.734.557	3.253.429	2.585.417	1.889.087	2.615.383	4.137.834	5.156.452	**53,92**
Utópico	6.050.273	3.360.800	2.710.643	1.821.429	2.208.178	3.942.018	5.577.550	**89,79**
Divino	4.677.944	2.214.041	1.612.484	941.419	1.397.835	2.555.706	5.082.686	**268,42**

DEFENSA	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	16.331	14.734	16.360	14.415	20.142	29.623	25.151	**-31,02**
Aceptable	29.984	23.917	22.404	23.909	41.835	41.089	48.345	**30,35**
Bueno	123.616	94.898	87.711	77.951	143.677	167.101	212.329	**58,02**
Excelente	301.080	218.257	208.754	178.344	301.453	403.005	515.536	**63,10**
Formidable	630.509	453.123	407.932	335.325	514.027	750.693	949.895	**59,41**
Destacado	981.099	702.266	624.519	509.397	736.245	1.115.319	1.474.688	**70,55**
Brillante	1.326.160	927.493	835.898	668.473	953.300	1.465.861	1.947.239	**72,01**
Magnífico	1.682.441	1.165.506	1.030.562	802.984	1.126.495	1.819.711	2.427.866	**75,74**

Clase Mundial	2.012.896	1.371.101	1.196.599	914.832	1.310.571	2.103.782	2.774.919	**73,36**
Sobrenatural	2.330.566	1.569.812	1.342.957	997.570	1.435.907	2.295.288	3.001.705	**70,81**
Titánico	2.604.338	1.685.675	1.407.162	980.464	1.438.178	2.355.400	3.212.731	**87,44**
Extraterrestre	2.573.607	1.608.457	1.254.171	766.808	1.229.655	2.122.724	2.868.694	**97,28**
Mítico	2.398.589	1.375.473	957.030	547.845	919.283	1.710.744	2.599.563	**162,24**
Mágico	2.211.680	1.007.360	719.979	332.393	715.987	1.438.873	2.329.331	**267,89**
Utópico	1.419.471	852.438	533.642	318.467	705.764	1.036.938	1.036.938	**0,00**
Divino	1.968.455	759.275	604.639	396.467	440.351	1.024.111	1.828.688	**202,94**

JUGADAS	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	22.619	17.619	22.606	21.194	31.253	46.423	35.488	**-51,59**
Aceptable	48.388	39.195	36.809	36.515	56.265	68.898	73.415	**12,37**
Bueno	146.201	104.821	96.651	90.071	137.732	177.308	205.672	**31,49**
Excelente	298.566	226.608	199.820	172.875	255.416	361.188	412.476	**29,67**
Formidable	566.357	413.268	359.170	305.589	409.059	610.936	726.718	**37,89**
Destacado	933.647	631.823	568.399	464.396	597.406	902.926	1.053.303	**32,38**
Brillante	1.381.922	925.140	810.155	634.113	808.499	1.226.552	1.467.684	**38,03**
Magnífico	1.825.925	1.177.037	1.019.239	792.406	1.003.835	1.540.461	1.876.328	**42,39**
Clase Mundial	2.196.834	1.445.903	1.260.995	960.727	1.198.181	1.851.369	2.230.795	**39,49**
Sobrenatural	2.640.093	1.696.150	1.452.736	1.072.699	1.363.067	2.113.831	2.570.448	**42,57**
Titánico	2.949.640	1.803.534	1.500.047	1.009.226	1.378.338	2.239.169	2.733.307	**48,96**
Extraterrestre	2.960.650	1.650.103	1.251.638	700.496	1.117.829	2.026.911	2.622.401	**85,01**
Mítico	2.535.435	1.177.922	731.422	344.081	690.223	1.534.781	2.134.052	**174,17**
Mágico	1.895.170	811.386	472.639	230.108	454.626	1.145.206	1.594.441	**195,23**
Utópico	1.484.777	581.760	362.914	206.528	424.885	905.958	1.294.253	**188,01**
Divino	1.391.540	643.126	494.893	409.664	478.111	1.056.023	1.192.274	**33,26**

LATERAL	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	15.530	14.116	14.492	14.685	20.215	21.811	36.301	**98,67**
Aceptable	29.576	24.982	23.312	22.603	38.788	45.553	47.366	**8,02**
Bueno	97.007	73.490	72.078	68.104	114.021	135.749	148.932	**19,36**
Excelente	235.453	189.255	180.374	160.680	268.208	363.346	462.463	**61,69**
Formidable	702.304	495.612	433.398	353.071	519.530	716.962	843.581	**35,86**
Destacado	1.180.571	808.677	694.186	588.402	763.748	1.201.733	1.498.996	**50,52**
Brillante	1.653.261	1.113.689	967.331	778.747	1.013.100	1.629.760	1.997.727	**47,25**
Magnífico	2.026.031	1.405.248	1.209.336	956.131	1.226.271	1.959.387	2.559.177	**62,73**
Clase Mundial	2.462.418	1.651.726	1.426.370	1.077.442	1.438.580	2.310.706	2.915.864	**56,17**
Sobrenatural	2.723.701	1.885.161	1.612.226	1.281.499	1.621.793	2.539.143	3.303.840	**59,67**
Titánico	3.016.611	2.099.388	1.701.474	1.291.128	1.683.963	2.755.162	3.433.638	**52,55**
Extraterrestre	3.297.429	2.019.834	1.755.340	1.253.392	1.704.158	2.753.956	3.454.855	**55,92**
Mítico	3.186.021	1.907.366	1.644.702	1.085.286	1.453.192	2.516.252	2.997.082	**44,30**
Mágico	2.841.244	1.824.254	1.253.052	693.015	1.213.836	2.208.735	2.812.472	**87,12**
Utópico	2.264.001	1.224.756	832.037	464.232	701.953	1.477.135	2.037.590	**120,73**
Divino	1.601.570	869.046	641.230	347.275	528.435	999.086	1.064.270	**18,77**

PASES	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	422.993	332.368	307.369	252.984	340.824	544.824	721.796	**69,95**
Aceptable	522.310	423.863	390.371	345.200	420.657	751.005	999.342	**71,94**
Bueno	643.560	526.577	474.863	428.928	524.247	996.391	1.324.071	**76,40**
Excelente	1.072.348	900.164	766.585	652.819	793.975	1.532.997	2.039.131	**77,53**
Formidable	1.547.551	1.324.232	1.175.339	956.909	1.179.318	2.013.377	2.675.496	**69,19**
Destacado	2.069.484	1.774.761	1.610.145	1.122.806	1.519.921	2.573.574	3.161.669	**52,38**
Brillante	-	-	1.801.977	1.249.826	1.786.323	2.695.073	3.668.833	**77,91**
Magnífico	-	-	2.181.000	1.494.624	2.028.293	2.782.883	3.812.012	**68,86**

ANOTACION	Temp. 29 J16	Temp. 30 J16	Temp. 31 J16	Temp. 32 J16	Temp. 33 J16	Temp. 34 J16	Temp. 35 J16	En % 35/34
Insuficiente	17.707	15.188	16.555	14.439	22.798	22.661	32.387	**67,36**
Aceptable	29.995	24.484	25.255	23.804	40.170	43.182	52.790	**40,36**
Bueno	114.617	85.570	81.592	79.043	136.339	159.409	193.673	**43,35**
Excelente	293.786	226.743	215.932	188.121	308.868	397.906	500.812	**54,70**
Formidable	646.138	476.809	434.663	360.891	535.751	772.449	966.473	**53,76**
Destacado	1.031.004	731.520	672.790	546.131	760.904	1.157.457	1.467.922	**56,85**
Brillante	1.398.512	980.872	886.804	725.638	989.509	1.586.398	1.944.023	**49,28**
Magnífico	1.807.473	1.249.826	1.100.023	904.211	1.201.297	1.875.704	2.410.931	**59,19**
Clase Mundial	2.172.399	1.468.414	1.333.025	1.049.307	1.400.218	2.244.038	2.863.899	**59,07**
Sobrenatural	2.542.456	1.712.398	1.476.557	1.119.169	1.550.770	2.502.000	3.239.934	**65,94**
Titánico	2.872.425	1.858.016	1.556.215	1.086.421	1.554.529	2.606.998	3.281.886	**62,12**
Extraterrestre	2.919.960	1.742.452	1.387.121	857.710	1.335.492	2.277.237	3.215.328	**109,37**

Mítico	2.573.905	1.466.434	946.766	552.607	948.394	1.900.076	2.632.469	**132,53**
Mágico	2.176.776	1.001.490	706.055	358.537	644.457	1.398.381	2.138.300	**206,37**
Utópico	1.675.765	848.737	506.918	324.964	791.565	1.179.094	1.695.421	**158,89**
Divino	1.506.171	873.575	549.759	535.173	541.121	900.133	1.312.865	**77,12**

Temporada 35

- Tercera temporada consecutiva de subida que, a pesar de ser porcentualmente más moderada que las anteriores, marca los precios más altos desde que se puso en marcha este observatorio hace 7 temporadas. En la última temporada, el precio medio de las transferencias en el mercado subió un **+27,8%**.
- Por habilidades, la distribución es la siguiente:
  - Portería: **+28,87%**
  - Defensa: **+30,62%**
  - Jugadas: **+21,07%**
  - Lateral: **+22,98%**
  - Pases: **+32,71%**
  - Anotación: **+27,39%**
- Siguiendo el efecto dominó de temporadas anteriores, los mayores aumentos han correspondido a los **niveles más altos de habilidad**, con revalorizaciones de los jugadores superiores al 100% a partir de extraterrestre. Los superiores precios de venta y el daytrading vuelven a convertir los salarios de estos jugadores en asequibles y su demanda (y precios) crecen en consonancia.
- Las nuevas medidas adoptadas por los HT buscan frenar esta euforia en el mercado y en el editorial del 22 de abrill de 2008 se marcan un objetivo: **bajar los precios un 10%**. Para ello implantan tres medidas:
  - **Descenso de los ingresos por patrocinadores un 3%**. En la práctica, esta medida revierte el bonus de 10.000 semanales extra instaurado hace dos temporadas en los equipos de las divisiones más altas, aunque la proporcionalidad mantiene parte ese plus en los equipos más modestos.
  - **Aumento del sueldo de los especialistas un 20%**. Pasan de cobrar 1.500 a 1.800.
  - **Eliminación del impacto de la condición en los salarios**. O mejor dicho, pasan a afectar a todos los jugadores por igual. En la práctica esta medida va a acarrear que los jugadores con condición más baja, típicamente los más veteranos, vean aumentado su salario. La previsión es que por término medio los salarios suban un 2%.
- A estas medidas se suma la supresión del ahorro del salario de fin de temporada que, por error, no se eliminó esta temporada.
- Con estas medidas es previsible que se modere la inflación de los precios en la temporada 36.

Temporada 34

- Las muestras de **recuperación** del mercado son evidentes. Tras tres temporadas seguidas al alza, la recesión parece que queda definitivamente olvidada. En la última temporada, el precio medio de las transferencias en el mercado subió un espectacular **+56,4%**.
- Por habilidades, la distribución es la siguiente.
  - Portería: **+41,73%**
  - Defensa: **+46,25%**
  - Jugadas: **+55,96%**
  - Lateral: **+47,33%**
  - Pases: **+75,94%**
  - Anotación: **+48,85%**
- Los mayores incrementos se han producido en los niveles de habilidad altos, los más castigados por la deflación (debido a la imposibilidad de pagar los salarios de los jugadores). En los niveles bajos, los precios suben algo menos, pero en general **el mercado recupera el nivel que tenía hace cinco temporadas**.
- Los **factores** que han contribuido a esta subida han sido básicamente las medidas económicas tomadas al inicio de la temporada 33 (detalladas más abajo) y los cambios en el motor de juego que ralentizan la mejora de habilidades de los jugadores y suben, por tanto, su cotización: la condición, la mayor importancia de las habilidades secundarias y la reducción de la vida útil de los jugadores (penalizaciones a los veteranos).
- La tendencia al alza parece sólida y ha propiciado la reaparición del daytrading. Sin embargo, los cambios en el comportamiento de los aficionados y su efecto negativo en ingresos por taquilla y la vuelta al pago del 100% de los salarios las últimas semanas de la temporada pueden ralentizar notablemente esa subida.

Temporada 33

- Finalmente, los HT han admitido la evidencia y han decidido tomar medidas contundentes -aplicadas al inicio de la temporada 33- para solucionar la **imparable depreciación** de los jugadores. Las medidas son las siguientes:
  - Aumento de un %20 en el ingreso por la venta de entradas.
  - Aumento de 10.000 € semanales en los ingresos por patrocinio de los equipos.
  - Rebaja del 25% en los costes de ampliación de los estadios.
  - Mantenimiento parcial de los intereses generados por el dinero disponible en efectivo.
  - Reducción de 250€ en el salario de todos los jugadores.
  - A partir del final de la temporada 33, además, los clubes sólo pagarán el 50% de los salarios en las dos últimas semanas de cada temporada.
- Estas medidas van dirigidas, especialmente, a favorecer la economía de los **equipos más modestos**, que serán los principales beneficiarios de la bajada de salarios y subida de patrocinios -que para los equipos consolidados será puramente testimonial-. Gracias a ello el mercado se irá recuperando paulatinamente desde los niveles de habilidad más bajos, que son los que mayor número de usuarios y transferencias experimentan.
- Además, la práctica totalidad de las medidas **corrige en sentido contrario** las tomadas por los HT con anterioridad -incluidas las más recientes-. Sorprende, sin embargo, que no se toque la fórmula salarial, una de las grandes responsables del cambio en la tendencia del mercado desde HT 6.6.
- Los cambios económicos irán unidos a otros relacionados con las **habilidades de los jugadores y el entrenamiento:**
  - Potenciación del entrenamiento de condición, que pasará a ser relevante para todos los jugadores y no sólo para los medios como hasta ahora.
  - Aumento de la relevancia de las habilidades secundarias.
  - Descenso más rápido de las habilidades, en especial a partir de divino.
  - Descenso en el ritmo de entrenamiento de los jugadores.
- **El resultado ha sido contundente**: Por primera vez en muchas temporadas el mercado invierte su tendencia y sube un espectacular **+43,74%**. Los precios del mercado recuperan el nivel que tenían hace dos temporadas.
  - Todas las habilidades se benefician en igual medida del ascenso.
    - Portería: **+44,26%**
    - Defensa: **+50,68%**
    - Jugadas: **+47,13%**
    - Lateral: **+62,36%**

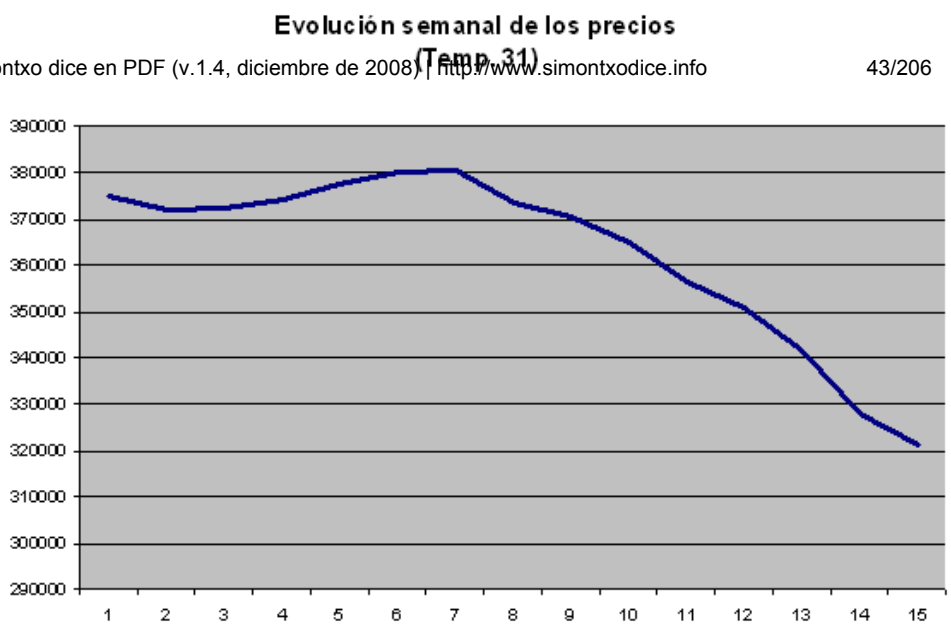
        - Pases: **+29,04%**
        - Anotación: **+46,27%**
    - Entre los niveles, los principales beneficiados han sido aquellos que se habían visto afectados por el declive de la economía y la bajada del **techo salarial** de los clubes. Si con una economía en decadencia el jugador con mayor salario que podían permitirse la mayoría de los clubes era de nivel **titánico**, la mejora de la economía ha provocado que los extraterrestres, míticos y mágicos vuelvan a tener demanda, por lo que sus precios han subido espectacularmente -en algunos casos se dobla el precio-.
- Estas medidas forman parte de una serie de factores sobre los que se quiere actuar de forma conjunta:
    - Aumento de la relevancia de los jugadores multiskills.
    - Fin de las actividades parasitarias del mercado como los equipos granja y los kamikaze.
    - Reactivación de la valoración en el mercado de todos los niveles de habilidad.
    - Ralentización del entrenamiento y pérdidas de habilidad más progresivas.
- Los cambios se han tomado, sin embargo, excesivamente tarde. Pese a las numerosas voces de alarma existentes -incluido este observatorio- desde hace varias temporadas, no se tomaron medidas económicas aduciendo que la economía global de los clubes era buena o, peor aún, se tomaron otras que no sólo han sido ineficaces sino que han debido retirar. Esta inyección masiva de dinero paliará a corto plazo la economía de los clubes, pero introducirá de nuevo a la economía en la montaña rusa de la escalada de precios, tal vez de forma brusca. La inflación de precios a nadie importa mientras se gana dinero, pero en la economía todos los cambios bruscos son poco aconsejables.
- Además, quedan sin resolver varias cuestiones muy importantes para la economía de HT:
    - La fórmula salarial implantada en HT 6.6, una de las principales causantes de la depreciación galopante de los jugadores de alto nivel de habilidad y su consiguiente efecto dominó.
    - La nueva política de ralentización de los entrenamientos y el reforzamiento de la condición, cuyo efecto cuestiona los ingresos por entrenamiento y la progresión de auténticos jugadores multiskill.
    - Finalmente, y no menos preocupante, el relativo estancamiento en la entrada de nuevos equipos en HT. Sin ellos, sus inyección de dinero en el mercado y su demanda de jugadores de perfil bajo, la economía se resentirá en los niveles bajos de habilidad, lo que reducirá el número de escalones rentables de entrenamiento.
- Detalles del estudio:
    - Los datos han sido elaborados a partir de la información recopilada por HAM sobre más de 300.000 transferencias.
    - El dato refleja la media en el precio de jugadores en su nivel más alto de habilidad durante las ocho últimas semanas. En el caso de pases y lateral, los datos se refieren a los jugadores que tienen esa habilidad como más alta.

Temporada 32

- El mercado ha tocado fondo. Las medidas tomadas para resolver la permanente bajada de precios en el mercado de transferencias se han probado completamente ineficaces. En las últimas 16 semanas, el el precio de las transferencias se ha desplomado y ha caído un **19,79%** más. Ni la eliminación de los intereses, ni el tímido aumento de los patrocinios, ni la potenciación del entrenamiento de condición han resuelto nada en un mercado en caída libre. Es más, algunas de las medidas han sido contraproducentes, ya que la eliminación de los intereses ha retirado más dinero del que ha inyectado. Por tipos de entrenamiento, jugadas sigue liderando -como en anteriores temporadas- las caídas más destacadas, mientras que pases es el que *mejor* ha aguantado las embestidas del descenso.
    - Portería: **-20,0%**
    - Defensa: **-20,5%**
    - Jugadas: **-24,7%**
    - Lateral: **-18,1%**
    - Pases: **-13,8%**
    - Anotación: **-20,6%**
- Detalles del estudio:
    - Los datos han sido elaborados a partir de la información recopilada por HAM sobre más de 200.000 transferencias.
    - El dato refleja la media en el precio de jugadores en su nivel más alto de habilidad durante las ocho últimas semanas.

Temporada 31

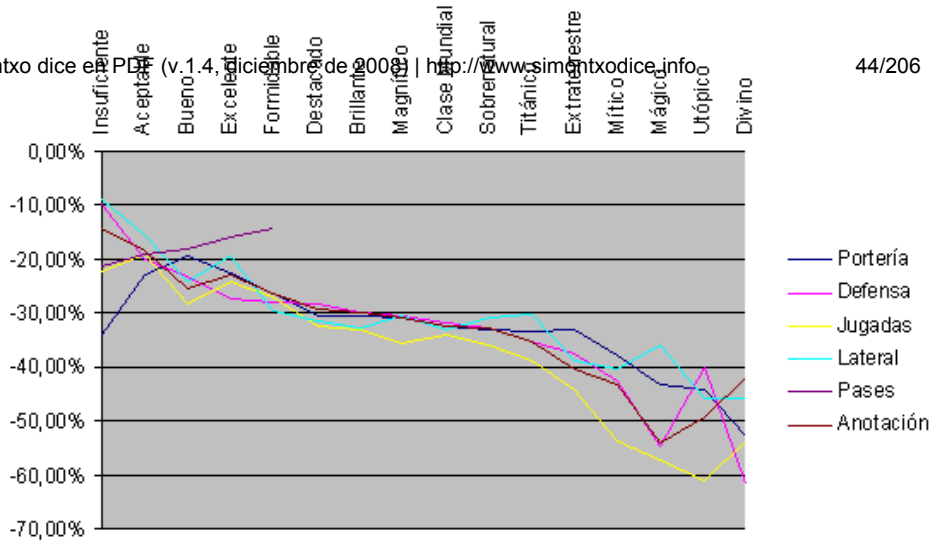
- Los cambios en la economía realizados por los HT a principio de temporada para contener la caída de los precios fueron los siguientes:
    - Subida de un 4% de los ingresos por patricinio.
    - Reducción del 2% del porcentaje de los agentes en los traspasos.
    - Reducción a la mitad de los intereses por el dinero disponible en caja (para favorecer que el dinero circule y no se acumule).
- Tras una temporada completa y pese a las nuevas medidas económicas en vigor, el mercado ha bajado un **12,7%** en términos globales. Por habilidades, las variaciones han sido los siguientes:
    - Portería: **-14,4%**
    - Defensa: **-11,67%**
    - Jugadas: **-16,44%**
    - Lateral: **-12,07%**
    - Pases: **-9,03%**
    - Anotación: **-12,00%**
- En los niveles más bajos los descensos han sido menos acusados, pero los jugadores siguen perdiendo valor a ritmo muy elevado en los niveles elevados de habilidad.
- Detalles del estudio:
    - Los datos han sido extractados de una base de 204.844 transferencias recopilada por el HAM.
    - El dato refleja la media en el precio de jugadores en su nivel más alto de habilidad durante las ocho últimas semanas.



Temporada 30

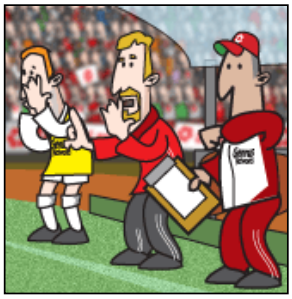
- El mercado de transferencias es el apartado más relevante de la **vida económica** en HT. La salud de la economía de los clubes depende en buena medida de los éxitos que se logran en este campo.
- Hattrick, además, favorece la existencia de un **mercado activo**, dado que todos los jugadores deben entrenar la misma habilidad a lo largo de la semana, lo que en la práctica obliga a comprar y vender jugadores para tener un plantel completo en todas las posiciones.
- A diferencia del resto de aspectos económicos del juego -que se han mantenido razonablemente estables a lo largo de muchas temporadas-, el mercado ha **descendido paulatinamente** temporada tras temporada como consecuencia de diversas medidas tomadas a lo largo de estos años:
  - Redefinición de la fórmula para calcular los salarios (y los divinos +++).
  - Aumento de los costes de ampliación del estadio.
  - Sistema de contratación de los entrenadores.
  - Medidas para acabar con el day-trading (% de los agentes).
  - Medidas para acabar con la táctica kamikaze (salario desde el momento de la compra).
- Todas estas medidas tomadas por los HT -a las que habría que sumar el incremento notable en el número de usuarios, que ha multiplicado la oferta- han ido en una misma dirección: **Retirar dinero del mercado**. Mientras tanto, los ingresos de los clubes han quedado congelados durante muchas temporadas (patrocinio, taquillaje...). A diferencia de una economía real, ese dinero destinado a salarios, agentes o contratación de entrenadores no revierte de nuevo en el flujo económico por otras vías sino que, simplemente, desaparace lo que ha obligado a los clubes a invertir cada vez menos cantidad de dinero en el apartado más flexible de su cuenta de ingresos y gastos: el mercado de transferencias.
- Tampoco hay que olvidar que el número de usuarios ha crecido de forma constante y el número de jugadores entrenados y ofrecidos en el mercado de transferencias se ha incrementado notablemente, lo que ha llevado también en parte a una **sobreoferta** y el consiguiente descenso en los precios.
- Finalmente, a la vista de que por unas razones o por otras los precios no dejaban de caer en picado, los responsables del juego han tenido que tomar varias medidas para **reinyectar dinero** en efectivo en la economía. Estas son las medidas:
  - Reducir las comisiones que los agentes se llevan en las transferencias en un 2%.
    - Supone revertir, aunque sea en parte, una de las medidas con las que se acabó con el day-trading. El dinero disponible se incrementará, lo que por sí sólo animará el mercado.
  - Incremento de un 4% en los ingresos por patrocinio.
    - Sus efectos no se verán a corto plazo, pero al ser una de los ingresos fundamentales de los clubes terminará teniendo cierta incidencia.
  - Reducir los intereses del dinero disponible en caja.
    - Es una medida paradójica. Se da menos dinero a los clubes por el efectivo que tienen inmovilizado en el banco para provocar que se gaste en el mercado. De las tres medidas, probablemente la que va a tener menos repercusión, ya que muchos clubes no acumulan el dinero por los intereses obtenidos, sino por otra serie de razones (granjas, HT Masters, etc.).
- Las medidas que se han tomado son, en resumen, bastante tímidas, pero tienen relevancia porque **cambian de rumbo** las decisiones económicas tomadas desde hace varias temporadas por los responsables del juego, que han asumido por fin que era necesario intervenir.
- A corto plazo no parece que vaya a darse una inflexión dramática de la tendencia, más bien se detendrá la caída de los precios y tal vez haya un ligerísimo repunte.
- Para analizar los efectos de los cambios efectuados, se pone en marcha este **Observatorio** del mercado de transferencias.

Variación del mercado Temp.29 / Temp.30



El entrenador

El entrenador_



- **Nivel del entrenador**:
  - Determina la **velocidad** a la que entrenan a los jugadores. Cuanto mejor sea su nivel, más rápidamente entrenarán. Tomando como referencia un entrenador bueno, uno aceptable tardará -aproximadamente- una semana más en subir de nivel de habilidad al jugador, a uno insuficiente le costará dos semanas más y así sucesivamente.
  - El mejor nivel de entrenador posible es **excelente**. Los entrenadores **excelentes** son sólo medio nivel superiores a los buenos -si los aceptables son 6 y los buenos 7, los excelentes son 7,5-.
  - Si se quiere entrenar con cierta eficacia, deberemos adquirir lo antes posible un entrenador, **al menos, aceptable**. Todos los demás son una pérdida de tiempo y dinero, salvo en el caso -muy especial- de equipos que no entrenen una habilidad y sólo quieran al entrenador por su liderazgo, tal y como ocurre en las selecciones nacionales.
  - Al contrario que con otras habilidades, **no hay subniveles de entrenador**.
  - Cuanto mejor es el nivel del entrenador, ayudará más a mantener la forma de los jugadores.
- **Liderazgo**:
  - El liderazgo del entrenador no **influye** en las habilidades entrenadas, sino en el espíritu del equipo. Cuanto mejor sea, más lentamente bajará el espíritu. Si es muy bajo, sobre todo peor que pobre, el espíritu será muy difícilmente manejable, lo que repercute muy negativamente en el rendimiento del equipo.
  - Su importancia puede percibirse claramente en el valor que tiene a la hora de contratar a un entrenador.
  - El entrenador recién contratado **mantendrá su nivel de liderazgo al menos durante una temporada completa**. A partir de ahí, **decrece paulatinamente** el nivel hasta llegar a desastroso. Según las reglas, este proceso -desde bueno hasta desastroso- puede tardar unas 10 temporadas en total.
- **Tipo**
  - El tipo de entrenador no afecta a la intensidad con la que se entrena o al espíritu, sino que, simplemente, **refuerza el rendimiento del equipo** en su especialidad. Los entrenadores defensivos refuerzan su especialidad de manera más eficiente que los demás.
    - **Defensivo**: Mejora el rendimiento de las 3 zonas defensivas un 20% durante los partidos y debilita las 3 de ataque un 10%.
    - **Ofensivo**: Mejora el rendimiento de las 3 zonas ofensivas un 10% durante los partidos y debilita las 3 de defensa un 10%.
    - **Neutro**: mejora un 5% el ataque y un 5% la defensa durante los partidos. No penaliza ningún área.
- **El resto de las habilidades** -las habilidades de jugador, la experiencia y la personalidad-, **no tienen ningún efecto específico** en los entrenadores.
- **Contratar a un entrenador**
  - Puede realizarse de dos maneras:
    - Contratar a un entrenador externo:
      - Se recluta un entrenador a **precio de tarifa**.
      - Se incorpora inmediatamente al equipo como entrenador principal y *jubila* al anterior.
      - El **anterior entrenador** continúa en el plantel, pero no tiene ninguna influencia en el entrenamiento, ni se le podrá volver a poner en el cargo. Sólo se le suele mantener por cuestiones nostálgicas (meterlo en el Salón de la Fama) o para aprovechar -si se da el caso- sus habilidades como jugador. Aunque ya no sea el entrenador del equipo, el reemplazado **seguirá perdiendo** habilidades de líder.
      - Reemplazar a nuestro entrenador cambiándolo por uno recién contratado **no tiene ningún efecto negativo añadido en el espíritu** de nuestro equipo, el efecto es el mismo que si ficháramos a un jugador.

ENTRENADORES EXTERNOS		Y con liderazgo...				
		Bueno	Aceptable	Insuficiente	Débil	Pobre
Entrenador de nivel...	Excelente	18.172.500	12.505.200	7.914.600	4.388.400	4.000.000
	Bueno	2.555.500	1.758.500	1.112.900	617.100	268.700
	Aceptable	757.100	521.000	329.700	182.800	79.600
	Insuficiente	94.600	65.100	41.200	22.800	10.000
	Débil	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000

Mala relación calidad-precio
Relación calidad-precio neutra
Buena relación calidad-precio

    - Convertir un jugador en entrenador:
      - Es **la opción más económica** si se dispone del jugador adecuado -con buen liderazgo y gran experiencia-.
      - El jugador ha debido pasar **al menos 16 semanas** en nuestra escuadra.
      - Su **nivel de entrenador** puede ser tan bueno como su nivel de experiencia, nunca superior.
      - El nivel mínimo de experiencia deberá ser **débil**.
      - Los **niveles de experiencia** superiores a excelente servirán para hacer más barata la conversión.
      - Al convertirse en entrenador **mantendrá su nivel de liderazgo**, que irá decreciendo paulatinamente.
      - Por tanto, sólo merecerá la pena en el caso de que tengamos jugadores con liderazgo **bueno** o **aceptable** o, en el peor de los casos, insuficiente. Con liderazgo débil o peor no compensa realizar esta operación.
      - No menos importante que todo lo anterior, **hay que considerar también el precio de contratación del jugador**. Si ya lo tenemos en nuestro plantel no hay problema, pero si queremos, con vistas a futuro, contratar un jugador para que en el plazo de 16 semanas se convierta en el entrenador de nuestro equipo deberemos añadir al coste de convertirlo en entrenador lo que pagaremos por él. Y los jugadores con alto nivel de experiencia y buenas habilidades de líder están muy cotizados en el mercado, precisamente por esta razón.
      - Existe un **mercado específico** para jugadores de gran experiencia y buenas habilidades de líder. (Ver jugadores especiales y coach-Training)
      - Como efecto colateral curioso, convertir a un jugador en entrenador **le cura automáticamente la lesión que pudiera tener**. No es muy recomendable como argucia para salvar milagrosamente a un jugador, porque una vez convertido en entrenador no se puede vender y, salvo que fuera un jugador con las habilidades requeridas para ser un buen entrenador, nos veremos obligados a contratar inmediatamente uno *de verdad*.

JUGADORES RECONVERTIDOS		Para convertirlo en entrenador de nivel... (que mantiene el liderazgo que tiene el jugador de por sí)				
		Excelente	Bueno	Aceptable	Insuficiente	Débil
Jugador con nivel de experiencia...	Divino	1.150.800-1.764.600	161.800-248.100	47.900-73.500	10.000	10.000
	Utópico	1.845.900-1.867.500	259.600-262.600	76.900-77.800	10.000	10.000
	Mágico	1.882.200-1.967.100	264.700-276.600	78.400-81.900	10.000-10.200	10.000
	Mítico	1.999.800-2.105.100	281.200-296.000	83.300-87.700	10.400-10.900	10.000
	Extraterrestre	2.133.300-2.191.500	300.000-308.200	88.800-91.300	11.100-11.400	10.000
	Titánico	2.242.800-2.400.000	318.300-337.500	94.300-100.000	11.700-12.500	10.000
	Sobrenatural	2.412.000-2.593.000	340.000-364.400	101.000-105.000	12.500-13.100	10.000
	Clase mundial	2.594.000-2.806.800	364.800-394.700	108.100-116.900	13.500-14.600	10.000
	Magnífico	2.806.800-3.096.600	394.700-430.000	116.900-127.300	14.600-16.000	10.000
	Brillante	3.096.600-3.356.400	432.600-472.000	129.000-139.800	16.100-17.200	10.000
	Destacado	3.380.100-3.750.000	475.300-527.300	140.800-156.200	17.600-19.500	10.000
	Formidable	3.750.000-4.210.500	527.000-592.100	156.200-175.400	19.500-21.900	10.000
	Excelente	4.210.500-4.800.000	592.100-675.000	175.400-200.000	21.900-25.000	10.000
	Bueno	-	681.800-794.100	202.000-235.200	25.200-29.400	10.000
	Aceptable	-	-	235.200-281.600	29.400-35.200	10.000
	Insuficiente	-	-	-	35.200-43.800	10.000
	Débil	-	-	-	-	10.000



Mala relación calidad-precio
Relación calidad-precio neutra
Buena relación calidad-precio

- Efecto sobre el **espíritu**:
  - El cambio de entrenador no afecta de manera radical al espíritu. La incidencia en éste es similar a la que tiene la compra/venta de un jugador.
  - En el caso de las selecciones nacionales, el cambio de entrenador no tiene efecto alguno en el espíritu.

Habilidades entrenables

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Estrategias de entrenamiento



Aquí se analiza entrenamiento también desde el punto de vista de su **rentabilidad económica** y no sólo desde la faceta deportiva.

- Pueden resumirse básicamente a dos las estrategias sobre el entrenamiento:
  - Equipos que entrenan las especialidades que quieren mejorar en su equipo, **alternando para ello los diferentes tipos de entrenamiento**.
    - En este caso, en lugar de reforzarse mediante los traspasos, se rotan los tipos de entrenamiento para ir fortaleciendo cada linea: primero jugadas, luego anotación, etc.
    - Es un modo barato de reforzar el equipo, pero sólo funciona a largo plazo.
    - Los ingresos en el mercado de transferencias son reducidos, no se aprovecha todo el potencial económico del entrenamiento y obliga a un desarrollo más lento del club.
  - Equipos especializados en **entrenar una habilidad / tipo de jugador**:
    - Compran jugadores jóvenes y entrenables, a los que venden después de evolucionarlos (entrenamiento de habilidad principal y/o secundarias).
    - La mejora del potencial del club se realiza a través de los traspasos.
    - Obliga a mantener una de las líneas del equipo en continua rotación, lo que puede mermar el rendimiento global.
- **Asumimos aquí la segunda opción**, es decir, que deseamos realizar un uso del entrenamiento de los jugadores que no sólo mejore a algunos de ellos, sino que suponga una fuente de ingresos económicos que nos permita reforzar el equipo.
- **La decisión** sobre el tipo de entrenamiento **debe ser coherente con otras decisiones**:
  - **Tipo de estrategia utilizada**:
    - Si se entrena defensa, por ejemplo, es lógico escoger aquella estrategia que nos permita entrenar a un **mayor número** de zagueros, por lo que las formaciones con 5 defensas serán las ideales. Lo mismo con el resto de tipos de entrenamiento.
    - No se deben olvidar los **límites de jugadores por puesto** existentes: Sólo puede jugarse con un portero y un máximo de cuatro laterales (uno por cada lado en defensa y mediocampo). En el resto de los puestos (defensa central, medio central, delantero), no puede haber más de tres jugadores, si no se perderá el entrenamiento.
    - También se perderá el entrenamiento si se supera el **número máximo de jugadores por línea**: 5 defensas, 5 medios y 3 delanteros.
  - **Rotaciones**: Para que entrene el mayor número posible de jugadores, deben rotarse los jugadores en los dos partidos de la semana (liga y copa/amistoso), de tal manera que jueguen en la posición en la que reciben entrenamiento el mayor número posible de jugadores diferentes.
  - **Entrenador**: Cuanto mejor el es nivel del entrenador, más rápido entrenan los jugadores. Su nivel mínimo de habilidad debería ser 'aceptable'. Los entrenadores excelentes son sólo medio nivel superiores a los buenos y notablemente más caros, por lo que sólo compensará hacerse con los servicios de uno en el caso de que se pueda conseguir a buen precio, convirtiendo a un jugador. Cuanta mayor experiencia tiene el jugador, más barato es convertirlo en entrenador, aunque deberá llevar al menos 16 semanas en el club. Los entrenadores excelentes también pueden ser importantes para aquellos equipos que deseen entrenar a jóvenes promesas de las selecciones nacionales. En la lucha por jugar en la sub-20, los jugadores que estén en un club con un entrenador excelente serán los que progresen a mayor velocidad.
  - **Asistentes**: La proporción óptima es de 9 asistentes y 1 entrenador de porteros, salvo que se entrene portería, en cuyo caso la proporción es exactamente la inversa. También hay managers que han utilizado 10/1 ó 1/10 sin problemas. En equipos modestos 1/3 ó 3/1 es una adecuada inversión.
  - **Porcentaje de entrenamiento**: La regla no escrita de Hattrick establece que se necesita un fisioterapeuta por cada punto a partir del 90% de entrenamiento. Si al 100% se tienen lesionados, se puede bajar el entrenamiento un par de puntos porcentuales, lo que apenas afectará al entrenamiento.
  - **Jugadores**: Cuanto más jóvenes son, más rápido entrenan. Nuestra nómina de jugadores en la posición que entrenamos, por tanto, deberá ser amplia y razonablemente joven. Los jugadores de 17 años están hipervalorados en el mercado por lo que, salvo que se quiera entrenar a un jugador con vistas a que sea seleccionado en el equipo nacional, raramente merecerá la pena el desembolso económico. Jugadores de 18 ó 19 años con idénticas características son mucho más baratos y la diferencia en la velocidad a la que entrenan es asumible.

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Tipos de entrenamiento

Gracias al entrenamiento los jugadores pueden mejorar sus habilidades. En Hattrick sólo puede seleccionarse semanalmente un tipo de entreno, que sólo mejora esa habilidad en los jugadores que rotaron en determinadas posiciones. En la práctica, esta característica furza a la compra-venta de jugadores como único modo de hacer progresar el equipo.

Este es el listado de tipos de entrenamiento, con las habilidades que mejoran y los jugadores a los que afectan:

Comparativa general de los tipos de entrenamiento				
Tipo	**Habilidad que mejora**	**Reciben entrenamiento**	**Sistema + adecuado**	**Popularidad**
General	(Forma)	Todos	Cualq.	23%
Condición (*)	Condición	Si han jugado (100%) Resto (50%)	Cualq.	Obligatorio
Portería	Portería	Portero	Cualq.	6%
Jugadas	Jugadas	Medios interiores (100%) Medios laterales (50%)	Cualq. con 5 medios	24%
Pases cortos	Pases	Medios Delanteros	3-5-2 3-4-3	5%
Pases largos	Pases	Defensas Medios	4-5-1 5-4-1	2%
Lateral	Lateral	Defensas laterales (50%) Medios laterales (100%)	Cualq. Jugar con 4 lat.	5%
Ataques laterales	Lateral	Delanteros Medios laterales	Cualq. con 3 del.	2%
Defensa	Defensa	Defensas	Cualq. con 5 def.	13%
Posiciones defensivas	Defensa	Porteros (50%) Defensas (50%) Medios (50%)	4-5-1 5-4-1	1%
Anotación	Anotación	Delanteros (100%)	Cualq. con 3 del.	13%
Balón parado	Balón parado	Los que han jugado durante la semana (+25% lanzador y portero)	Cualq.	4%
Tiros	Anotación Balón parado	Anotación- Jug. de campo(50%) Balón parado - Todos (50%)	Cualq.	2%

(*) Desde la temporada 34 condición es un entrenamiento obligado para todos los clubes

Para que un jugador reciba el entrenamiento completo de esa semana, **tiene que haber jugado 90 minutos en una posición entrenable en tu equipo**. Si juega menos de 90 minutos en la posición entrenable, recibirá la parte proporcional. A diferencia del sistema anterior, no importará cuál haya sido la última posición en la que ha jugado, siempre que sume al menos 90 donde se recibe entrenamiento. Por ejemplo, si entrenamos lateral, las reglas explican así cómo funciona el entrenamiento:

- Recuerda que tu día de partido puede variar - sábado se refiere a partido de liga, mientras que miércoles se refiere al partido de copa/amistoso.
  - José González 90 minutos como medio lateral el sábado pero se perdió el partido del miércoles. Recibe 90 minutos de entrenamiento de lateral.
  - Pedro Ginés jugó 90 minutos como medio lateral el sábado y 90 minutos como delantero el miércoles. Recibe también 90 minutos de entrenamiento completo de lateral.
  - David Quintanilla jugó 50 minutos como medio lateral el sábado y 90 minutos como defensa lateral el miércoles. Recibe 50 minutos de entrenamiento completo de lateral y 40 minutos de entrenamiento de lateral a media velocidad.
  - Alberto Martínez jugó 40 minutos como medio lateral el sábado y 90 minutos como delantero el miércoles. Recibe 40 minutos de entrenamiento completo de lateral y 50 minutos de entrenamiento residual (o por ósmosis) de lateral.
  - Antonio García-Gallego juega 90 minutos como defensa lateral tanto el sábado como el miércoles. Recibe 90 minutos de entrenamiento de lateral a media velocidad.
  - Patricio Munera no jugó ni el sábado ni el miércoles. Su habilidad de lateral no mejorará nada.

Este sistema está ideado para que se adapte a las **sustituciones** que podrán hacerse en el futuro en el transcurso de los partidos.

El entrenamiento también **se puede bloquear**. Podemos seleccionar hasta un máximo de tres jugadores para que no reciban los efectos del entrenamiento, aunque jueguen en las posiciones idóneas. Así, los equipos que entrenan jugadores hasta altos niveles de habilidad no se ven obligados a deshacerse de los jugadores cuando sus salarios empiezan a ser demasiado altos. Si, por ejemplo, entrenamos jugadas, podemos detener el entrenamiento de nuestro jugador estrella en mítico, para que su salario no siga subiendo y seguir entrenando al resto de jugadores con normalidad.

El entrenamiento por minutos **terminó con el truco** asociado al step-training por el cual un jugador recién comprado recibía también entrenamiento en nuestro club -aunque no lo hubieramos alineado- si había jugado en su club de origen en la posición adecuada esa semana. Ahora sólo mejoran los jugadores que han jugado en nuestro club.

La decisión sobre el entrenamiento debe tener en cuenta tanto las facetas deportivas como la económica. Si sólo se tomara la **faceta deportiva** en consideración, deberemos asumir que la renuncia ingresos extras que puede proporcionar el entrenamiento puede ralentizar la progresión del equipo. En el caso opuesto, una apuesta únicamente **económica** entorpecerá los resultados deportivos. Si, llevado al extremo, un equipo optara por entrenar tiros con una rotación semanal de 20 delanteros (10+10) conseguirá entrenar a muchos jugadores que podría vender después, pero difícilmente ganaría ningún partido.

Comparativa económica de los tipos de entrenamiento

Tipo	Nº máx. de jugadores entrenables	Semanas para subir de nivel (17 años) (*)	Potencial de subida de niveles 1 temp.	Rentabilidad media por nivel	Valoración
General	22	-	-	-	**Pobre**
Condición (**)	Si han jugado (100%) Resto (50%) (Max.50)	1-2	400	-	-
Portería	2	5	6	597.685	**Débil**
Jugadas	6 (100%) 4 (50%)	7 14	17.1	414.747	**Buena**
Pases cortos	14	6	35	502.954	**Aceptable**
Pases largos	18	7	38.6	502.954	**Aceptable**
Lateral	4 (100%) 4 (50%)	5 10	18	445.393	**Aceptable**
Ataques laterales	10	7	21.4	445.393	**Aceptable**
Defensa	10	8	18.8	342.363	**Buena**
Posiciones defensivas	20	16	18.8	342.363	**Insuficiente**
Anotación	6	7	12.9	379.263	**Buena**
Balón parado	22	2	165	-	**Débil**
Tiros	20 (Anot.) Todos (BP)	14 14	21.4 57,1	379.263	**Insuficiente**

(*) Los datos son orientativos y hacen referencia a una intensidad de entrenamiento del 100% sin descontar el % reservado al entrenamiento de condición

(**) Desde la temporada 34 condición es un entrenamiento obligado para todos los clubes. El % adecuado de intensidad puede encontrarse aquí.

Para establecer una valoración de los distintos tipos de entrenamiento se han tomado en consideración una serie de **parámetros**:

- **Número máximo de jugadores entrenables**:
  - Lo determinan...
    - Las posiciones que reciben entrenamiento en cada caso -delanteros en anotación o defensas y medios en posiciones defensivas-.
    - Jugar dos partidos durante la semana, liga y copa/amistoso.
    - Rotar en todas las posiciones que reciben entrenamiento a los jugadores.

- **Semanas para subir de nivel**:
  - En este caso se utilizan los estándares comunmente aceptados en la comunidad de HT para jugadores de 17 años, al 100% de intensidad, con un entrenador bueno y 9 entrenadores asistentes.
  - Aquí hay que tener en cuenta también que a esa intensidad general del entrenamiento hay que restarle el porcentaje de entrenamiento de condición que hayamos definido -el mínimo es 5%-. Si tenemos un 20% de entrenamiento reservado para condición, hay que calcular que estaremos entrenando la habilidad seleccionada al 80% y no al 100%, por lo que hay que hacer la correspondiente adaptación en el cálculo de semanas necesarias.
  - Afectan a la intensidad del entrenamiento y, por tanto, a las semanas que tardará el jugador en subir de nivel...
    - La edad del jugador:
      - Los jugadores jóvenes entrenan más rápidamente que los veteranos, a excepción de balón parado, general y condición, que entrenan todos a igual velocidad.
      - Esta es también una de las razones por las que los jugadores de 17 años con buen nivel de habilidad están muy valorados en el mercado de transferencias. Vistos los precios, muchas veces es más recomendable adquirir jugadores de 18-19 años que son mucho más baratos y entrenan también con rapidez.
      - A medida que cumplen años, los jugadores entrenan a menor velocidad. Por simplificar, suele decirse que por cada año más de los 17 necesita una semana más de entrenamiento. Otra teoría, también extendida y más precisa, dice que la velocidad se retarda un 8% por cada año que envejece el jugador.
      - Los jugadores veteranos, además, empiezan a ver mermadas sus habilidades a partir de los 28 años de forma más leve al principio, y más acusada después.
    - Intensidad del entrenamiento:
      - Nunca debe ser menor que el 90% y la mayoría de los equipos la emplea al 100%.
      - Cuanto mayor es, más efecto tiene el entrenamiento sobre los jugadores, lo que afecta a la velocidad en el incremento de las habilidades y también a la forma.

        - Como contrapartida, a mayor intensidad mayor es la posibilidad de que haya lesionados, por lo que habrá que tener un número adecuado de fisioterapeutas.
    - El porcentaje del entrenamiento de condición:
        - El entrenamiento de condición es obligatorio y la intensidad se restará del porcentaje total del entrenamiento.
        - El mínimo es el 5%.
        - Si, por ejemplo, tenemos un plantel veterano cuya condición queremos mantener alta y tenemos seleccionado un 30% de condición, la habilidad seleccionada sólo sólo estaremos entrenando la habilidad seleccionada al 70% (con un 100% de intensidad).
    - El nivel del entrenador:
        - Tiene un efecto decisivo en la velocidad del entrenamiento (ver entrenador), cuanto mejor es, a mayor velocidad entrenan los jugadores. Así de simple.
        - Según la teoría más extendida, por cada nivel inferior a bueno del entrenador, aumenta una semana el número de semanas necesario para subir de nivel.
        - Además, los entrenadores exclentes son sólo medio nivel superiores a los buenos.
    - Número de asistentes:
        - Afectan también a la velocidad de entrenamiento. 9 asistentes + 1 entrenador de porteros es la proporción ideal para todos los tipos de entrenamiento, salvo para portería, en la que se invierten los valores (ver especialistas).
    - El nivel de la habilidad:
        - A partir de la temporada 34, los niveles más bajos de habilidad suben con mayor rapidez que los niveles altos. Los niveles bajos de habilidad -de pobre a débil, por ejemplo- mejoran más rápidamente que los niveles altos de habilidad -de mítico a mágico-. O lo que es lo mismo, el escalón existente entre los niveles es menor cuanto más bajo es el nivel. Anteriormente, todos los niveles estaban separados por idéntico espacio.
- El número de semanas expresado aquí se refiere al número de semanas que necesitan los jugadores por término medio. El valor escrito que figura en el listado de habilidades del jugador no refleja el subnivel, por lo que cuando se visualiza la subida puede haber sido en el subnivel más bajo posible (por ejemplo ha cambiado a aceptable con un 6,01 de habilidad) o tal vez un poquito más avanzado (6,10), lo que tal vez llegue a influir en el número de semanas en las que se visualizará la próxima subida.
- Los entrenamientos más recientes y menos utilizados -en especial pases largos, posiciones defensivas y tiros- tienen una base menos sólida en estos cálculos. Esto se debe también a que mezclan características de otros tipos de entrenamiento.
- General no puede medirse en semanas de mejora, ni tiene tampoco valor económico alguno.

- **Potencial de subida de niveles durante una temporada**:
    - Se basa en una fórmula sencilla: Se calcula el número de niveles que puede mejorar un jugador de 17 años al 100% de intensidad de entrenamiento (sin % de condición) y con un entrenador bueno y 9 asistentes durante una temporada, y se multiplica por el número de jugadores entrenables con ese tipo de entrenamiento en concreto. Si un jugador de estas características, por ejemplo, puede subir un nivel de anotación en 7 semanas, en las 16 semanas que dura la temporada podrá subir 2,29 niveles. El máximo de jugadores entrenables con este tipo de entrenamiento es 6, por lo que si los multiplicamos por el valor de subida potencial, obtendremos que entrenando anotación nuestros jugadores pueden subir un total de 13,71 niveles por temporada.
    - Hay que hacer aquí una precisión. Todos los entrenamientos salvo condición y balón parado -que entrenan todos los jugadores todas las semanas independientemente de que jueguen o no- pueden entrenar el número máximo de jugadores por posición que recibe entrenamiento durante las 14 semanas en las que se pueden jugar dos partidos y sólo la mitad durante las dos últimas semanas de cada temporada en las que se puede jugar uno. Por tanto, si durante 14 semanas el potencial de entrenamiento es el 100% y durante las 2 últimas es del 50%, en estos tipos de entrenamiento el potencial total equivale al de 15 semanas al 100%.
    - Este cálculo sólo determina el potencial de entrenamiento, no es un valor real. Ningún equipo puede permitirse tener jugadores de 17 años permanentemente en sus rotaciones ni entrenar al 100% de intensidad sin condición.

- **Rentabilidad media por nivel**:
    - En este caso, se han tomado los 5 escalones más rentables de cada tipo de entrenamiento para establecer la rentabilidad media de un nivel completo entrenado por el jugador.
    - Este índice no tiene valor por sí mismo, sólo sirve para establecer comparaciones sobre la rentabilidad de los distintos tipos de entrenamiento.

- **Otros datos tomados en consideración**:
    - Los números crudos ofrecen unas cifras, pero a la hora de realizar una valoración final sobre el grado de recomendación que merece un tipo de entrenamiento también que tomar en cuenta otros factores que afectan directamente a su efectividad. He aquí algunos:
        - **Jugadas**: Es el entrenamiento más popular y el que mayor número de jugadores pone en el mercado, por lo que la oferta es más amplia que la de otro tipo de jugadores y, consecuentemente, los precios algo más bajos.
        - **Tiros**: El entrenamiento tiros permite, en teoría, entrenar a un total de 20 jugadores semanalmente. Eso, junto con la alta valoración de los delanteros en el mercado, le da sobre el papel una gran rentabilidad. Sin embargo, es prácticamente imposible entrenar a 20 delanteros puros, dado que nos obligaría a alinear en liga a delanteros en los lugares de los defensas y los medios. Por eso, el potencial real de 'tiros' es probablemente un máximo de 13 jugadores entrenables -3 en liga y 10 en los amistosos-. Eso supone reducir su efectividad un 35%. Además, es un entrenamiento no muy conocido y todavía genera bastante incertidumbre respecto al ritmo real de mejora de los jugadores.
        - **Pases cortos/largos**: Gracias a la velocidad del entrenamiento y al enorme número de jugadores entrenables se convierte en un tipo de entrenamiento con un enorme potencial de rentabilidad. Pero el entrenamiento y las compra-ventas se concentran en prácticamente 5 niveles de la escala -de insuficiente a destacado-. Eso dificulta enormemente un programa de entrenamiento. Además, las escalas más rentables tienen un número de transferencias muy bajo, por lo que desvirtúan los datos en comparación al resto de tipos de entrenamiento. Es muy difícil entrenar pases cortos logrando la máxima rentabilidad, por lo que eso se plasma en su valoración. En el caso de los pases largos se añade la incertidumbre y el desconocimiento provocados por ser un entrenamiento nuevo y poco utilizado.
        - **Posiciones defensivas**: Al igual que en 'tiros' es sumamente improbable alinear en liga a 9

defensas puros, algunos de ellos en mediocampo. Al contrario que en 'tiros', en cambio, no es una posibilidad del todo descabellada para equipos que juegan al contraataque. Si no, lo más habitual será que entrenen 14 jugadores -5 en liga y 9 en los amistosos-. La efectividad se reduce por tanto un 20%.

- **Lateral/Ataques laterales:** Es muy poco frecuente jugar con los 4 jugadores en las posiciones que reciben entrenamiento de modo 'ofensivo', que es el que aprovecha sus características. La gran mayoría de los equipos en HT sacrifica una o varias de estas posiciones para reforzar la defensa (laterales 'defensivos') o el mediocampo (medios laterales 'hacia el medio'). Como habilidad principal sólo suele emplearse en un jugador del equipo, habitualmente un extremo, y en menos ocasiones como habilidad secundaria (de los delanteros 'hacia el lateral').

- **Simontxo dice...** En resumen: Con este índice, completamente subjetivo, pretende medirse la relación entre la **rentabilidad económica y la deportiva** de cada tipo de entrenamiento. Según este principio, la **rentabilidad** de cada tipo de entrenamiento sería la siguiente:
  - **Buena**: Defensa, Jugadas y Anotación.
  - **Aceptable**: Pases cortos, Pases largos, Lateral y Ataques laterales
  - **Insuficiente**: Posiciones defensivas, y Tiros.
  - **Débil**: Portería y Balón parado.
  - **Pobre**: General.

- **Análisis de los tipos de entrenamiento**:
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

General

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

General (forma actual/visible)



- **Descripción**:
  - Entrenamiento para *mejorar* el estado de forma de los jugadores. No altera la curva de forma de fondo de los jugadores (la invisible), sino que contribuye a que la forma actual (la visible), suba más rápidamente hacia ese nivel si está por debajo o baje más lentamente si está por encima.
  - Con este entrenamiento no se mejora ninguna otra habilidad, salvo portería, mínimamente (es el entrenamiento residual de esta habilidad).
  - Una descripción más detallada sobre el funcionamiento de la forma puede encontrarse aquí.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Todos los jugadores que juegan durante la semana (11+11).
  - Por mucho que se entrene general, si no alineamos al jugador en al menos un partido durante la semana su forma de fondo bajará y con ella, también su forma actual.
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera.
- **A favor**:
  - Puntualmente, puede mejorar el rendimiento del equipo. Si la forma de nuestros jugadores es muy mala, una o dos semanas de entrenamiento general ayudarán a que, en términos generales, mejore.
  - Si para mejorar y evolucionar el equipo nos dedicamos al daytrading -en lugar de entrenar jugadores- es una buena opción de entrenamiento, porque ayudará a sacar el mayor partido a nuestro plantel.
  - Puede tener una oportunidad en las dos semanas entre temporadas.
  - Con la reciente modificación del comportamiento de la condición (que baja paulatinamente si no se entrena), gana importancia (entrenar condición baja la forma).
  - Permite utilizar cualquier táctica y formación.
  - No aumenta el TSI ni los salarios.
- **En contra**:
  - Nula rentabilidad económica.
  - Los jugadores no mejoran ninguna habilidad.
  - No puede constituir un programa de entrenamiento a largo plazo para un club.
  - Se logran prácticamente idénticos resultados en el estado de forma alineando semanalmente a los jugadores.
  - Sólo impulsa las tendencias de forma que tiene el jugador. Si un jugador no juega o su forma de fondo es muy baja, su tendencia será siempre a empeorar la forma por lo que este entrenamiento no le servirá de nada.
- **Popularidad**:
  - 17%.
  - Al ser el entrenamiento 'por defecto' muchos *newbies* no lo cambian, lo que explica su sorprendente éxito.
- **Simontxo dice...**
  - Buena opción para *daytraders* puros. Si mejoramos nuestro plantel únicamente gracias los beneficios de muchas transferencias, es una buena opción de entrenamiento porque el rendimiento del equipo siempre será mejor cuanto mejor sea su forma media. Es un recurso habitual en equipos de alto nivel.
  - Si, por el contrario, nuestra estrategia consiste en entrenar a los jugadores para mejorarlos y venderlos más caros hay que evitarlo rigurosamente a largo plazo. Este es el caso de la mayoría de los equipos -los que no hacen daytrading-, en especial en las divisiones más bajas.
  - A pesar de ser uno de los entrenamientos más populares, sobre todo entre los novatos, su elección sólo puede justificarse de forma puntual durante 1 ó 2 semanas. Los *daytraders* tienen otro enfoque para hacer evolucionar su equipo y, por tanto, no tienen por qué utilizar un programa de entrenamiento como fuente de ingresos. Esto les permite entrenar general de forma habitual.
  - ⭐ **Pobre**

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Condición

- En el reporte de los partidos, podemos encontrar tres tipos de estrellas para calificar el rendimiento de nuestros jugadores:
  - **Estrellas amarillas** : Señalan el rendimiento real del jugador teniendo en cuenta sus habilidades, la posición en la que juega y su forma.
  - **Estrellas marrones** : Indican la cantidad de rendimiento que ha perdido el jugador debido a su condici·n. Si un jugador rinde 3 estrellas amarillas y una óptimo hubiera podido rendir hasta cuatro estrellas, pero a medida que han avanzado los minutos se ha ido cansando y su rendimiento a empeorado.
  - **Estrellas rojas** : Son muy difíciles de ver. En determinadas circunstancias muy extremas, el jugador puede rendir por encima incluso de su potencial más alto, debido a un altísimo nivel de condición.

- **¿Qué intensidad de entrenamiento de condición debo utilizar?**
  - Para que los jugadores den lo mejor de sí mismos, lo ideal es que la media de condición de los jugadores de nuestro equipo sea 'excelente' ('bueno' si son veteranos).
  - Para mantener esa nivel, la intensidad varía en función de la edad de nuestros jugadores. A mayor edad media del plantel, será necesaria mayor porcentaje en el entrenamiento de condición.
  - Este pormenorizado e interesantísimo estudio realizado por **shulo** muestra la tendencia de nivel de condición que tienen los jugadores, en función de su edad y la intensidad con la que entrenan condición:

<table>
<tr><th>Edad</th><th>5 - 9%</th><th>10 - 15%</th><th>16 - 20%</th><th>21 - 39%</th><th>40 - 100%</th></tr>
<tr><td>17</td><td rowspan="3">Insuficiente</td><td rowspan="2">Aceptable /Bueno</td><td rowspan="2">Bueno</td><td rowspan="2">Bueno</td><td rowspan="9">Excelente /Formidable</td></tr>
<tr><td>18</td></tr>
<tr><td>19</td><td rowspan="6">Aceptable</td><td rowspan="5">Bueno /Excelente</td><td rowspan="4">Excelente</td></tr>
<tr><td>20</td></tr>
<tr><td>21</td><td rowspan="4">Excelente /Formidable</td></tr>
<tr><td>22</td></tr>
<tr><td>23</td></tr>
<tr><td>24</td><td rowspan="3">Bueno</td><td rowspan="4">Bueno</td></tr>
<tr><td>25</td></tr>
<tr><td>26</td></tr>
<tr><td>27</td><td rowspan="6">Insuficiente</td></tr>
<tr><td>28</td><td rowspan="3">Aceptable</td></tr>
<tr><td>28</td></tr>
<tr><td>30</td><td rowspan="3">Aceptable</td><td rowspan="3">Bueno /Excelente</td></tr>
<tr><td>31</td></tr>
<tr><td>32</td></tr>
<tr><td>33</td><td rowspan="2">Insuficiente</td><td rowspan="3">Aceptable /Bueno</td><td rowspan="3">Aceptable /Bueno</td></tr>
<tr><td>34</td><td rowspan="2">Débil o peor</td></tr>
<tr><td>35</td><td>Débil o peor</td><td>Insuficiente</td><td>Insuficiente</td><td>Insuficiente</td></tr>
<tr><td>36</td><td colspan="5">Estudio realizado por shulo</td></tr>
</table>

- **Descripción**:
  - El entrenamiento de condición ha dejado de ser un entrenamiento opcional para pasar a ser obligatorio. En la p§gina de entrenamiento, se debe seleccionar la intensidad 100%) y tambi®n qu® parte de ese entreno se quiere dedicar es el 5%.
  - Es importante recalcar que la intensidad total de entrenami (por ejemplo, entrenaremos jugadas con 100% de intensidad y condición a la vieja usanza (por ejemplo una de las semanas de final de temporada) bastará subir la intensidad de entrenamiento de condici·n a *sin tocar la intensidad de entrenamiento total*. Un fallo com¼n consiste en poner cantidades que hagan que ambo
  - La condici·n de todos los jugadores decae, a raz·n de 1-2 n
  - Además, a los jugadores veteranos les cuesta más mantener la condición que a los jugadores jóvenes. Para mantener su condici·n a nivel 'bueno' un jugador de m§s de condici·n mcuho mayor que uno de 19. Los jugadores muy v de mantener en buenas condiciones.

    - De la condición depende el cansancio de los jugadores y la merma en su rendimiento, si es muy baja el jugador contribuirá menos durante la segunda parte. Si es muy-muy baja, la merma del rendimiento se notará incluso antes del final de la primera parte.
    - Tras los cambios realizados a partir de la temporada 34, la condición es un valor esencial para todos los jugadores. Con anterioridad sólo afectaba a los medios.
    - Además, la condición afecta a los eventos climatológicos sobre los jugadores potentes en días soleados. También afecta a la táctica de presión.
    - El nivel más bajo posible de habilidad en condición es 'horrible bajo', a diferencia del resto de habilidades en las que el mínimo es 'no sabe'.
    - Por contra, el nivel más alto obtenible es formidable, aunque no suele resultar sostenible. Excelente es lo más habitual.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
    - Los jugadores que jueguen durante el partido, 100%.
    - El resto, 50%.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
    - 1-2 (al 100% de intensidad de entrenamiento de condición, jugando un partido).
- **Potencial de subida de niveles/temporada:**
    - 400.
- **Sistema más adecuado**:
    - Cualquiera.
- **A favor**:
    - Es esencial para todos los jugadores. Cualquier jugador con un nivel de condición por debajo de 'bueno' ve mermada su efectividad en el campo y su valoración en el mercado de transferencias.
    - Permite entrenar todos los jugadores del plantel a la vez (100% si juegan, 50% si no).
    - Se entrena a igual velocidad, independientemente de la edad.
    - Permite utilizar cualquier táctica y formación.
    - Se entrena muy rápido y hay un tope bajo de nivel. La condición sólo se puede entrenar hasta 'excelente', aunque algunos jugadores pueden llegar a alcanzar el nivel 'formidable'.
    - Permite utilizar la táctica de presión con plena efectividad.
- **En contra**:
    - Empeora la forma. Si entrenamos condición de forma continuada, condenamos a nuestro plantel a un rendimiento permanentemente inferior a su potencial.
    - Imposible de conciliar a largo plazo una intensidad elevada del entrenamiento de condición con un rendimiento deportivo aceptable.
    - Dado que los jugadores alcanzan su tope con mucha rapidez, para rentabilizar el entrenamiento hay que comprar y vender jugadores constantemente.

- **Simontxo dice...**
    - Es imprescindible mantener un buen nivel de condición en los jugadores para que den el máximo de su potencial. Por ello, el nivel medio de condición de los jugadores de nuestro plantel deberá ser 'bueno'.
    - Si tenemos un equipo titular joven -hasta los 27 años- bastará que la intensidad sea 10-15%. Sin embargo, si tenemos un 11 inicial -entre los 30-32 de edad-, el entrenamiento de condición deberá aproximarse al 25% de intensidad.
    - Los jugadores de más de 34-35 años tenderán siempre a una condición muy pobre y no hay prácticamente nada que pueda hacerse con ellos. Deberán reemplazarse.

Portería

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Portería



- **Descripción**:
  - Esto es lo que necesita el tipo que se viste distinto y juega con guantes.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Los porteros que juegan durante la semana (1+1).
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 5.
- **Potencial de subida de niveles/temporada:**
  - 6.
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera.
- **A favor**:
  - Uno de los entrenamientos principales más rápidos (5 semanas por nivel).
  - Buena demanda de porteros en el mercado.
  - Permite utilizar cualquier táctica y formación.
  - Requiere una inversión muy reducida tanto en transferencias como en sueldos, basta con dos jugadores. Esto lo hace muy apropiado para equipos noveles.
  - Control férreo del entrenamiento y de los subniveles en las tranferencias gracias al Keeper's Tool.
  - La influencia del portero en el rendimiento defensivo del club es muy grande.
- **En contra**:
  - Sólo se pueden entrenar dos jugadores por semana. Y eso es un gran lastre desde la perspectiva económica.
  - Las lesiones pasan factura de forma mucho más notable que en equipos con rotaciones más amplias.
  - Los arqueros van a comenzar a necesitar habilidades secundarias (defensa y balón parado).
- **Popularidad**:
  - 6%.
- **Escalones más rentables**:
  - De formidable a destacado.
  - De magnífico a clase mundial.
  - De excelente a formidable.
- **Simontxo dice...**
  - Lastrado por poder entrenar sólo dos porteros por semana, este tipo de entrenamiento es, sin embargo, muy útil para los equipos modestos que quieren rentabilizar pronto el entrenamiento.
  - Los beneficios son rápidos porque la inversión en jugadores entrenables es reducida y mejoran en poco tiempo.
  - A largo plazo, su rentabilidad es mucho más discutible.
  - **Débil**

Portería						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	1.301	**10.089**	-	-	-	**2**
Aceptable	1.853	**56.894**	5	46.805	9.361	
Bueno	2.572	**155.946**	5	99.052	19.810	
Excelente	3.338	**350.607**	5	194.661	38.932	
Formidable	4.433	**646.382**	6	295.775	49.296	
Destacado	6.054	**958.927**	6	312.545	52.091	
Brillante	8.041	**1.246.043**	7	287.116	41.017	
Magnífico	10.807	**1.522.231**	7	276.188	39.455	
Clase Mundial	14.390	**1.818.112**	8	295.881	36.985	
Sobrenatural	19.828	**2.076.158**	8	258.046	32.256	
Titánico	25.594	**2.319.738**	9	243.580	27.064	
Extraterrestre	33.383	**2.437.255**	9	117.517	13.057	
Mítico	43.937	**2.539.331**	10	102.076	10.208	
Mágico	58.314	**2.615.383**	10	76.052	7.605	
Utópico	81.847	**2.208.178**	11	-407.205	-37.019	
Divino	126.879	**1.397.835**	12	-810.343	-67.529	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Jugadas

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Jugadas



- **Descripción**:
  - Durante mucho tiempo, Hattrick ha sido sinónimo de mediocampo y el mediocampo equivale a jugadas. Determina la posesión del balón y ésta, a su vez, el número de ataques que se realizan y se reciben.
  - Pese a los cambios realizados para reducir su influencia en el juego, sigue siendo un valor determinante.
  - Afecta a centrocampistas, defensas ofensivos y delanteros defensivos.
  - Es el entrenamiento más popular.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Los centrocampistas interiores (máximo 3) que juegan durante la semana entrenan el 100% de la habilidad y los medios laterales el 50% (3+3 100% y 2+2 50%).
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 7 medios centrales, 14 medios laterales.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 17.1.
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera con 5 centrocampistas: 3-5-2, 4-5-1, 2-5-3.
- **A favor**:
  - Valor básico del juego, el rendimiento del equipo mejora directamente.
  - Tal y como está concebido el juego, determinar el número de ataques que se hacen o se reciben será siempre fundamental.
  - Se entrena a un buen número de jugadores en una habilidad principal.
- **En contra**:
  - Al ser el entrenamiento más utilizado, abundan los mediocampistas en el mercado y los precios son algo más bajos que en otras especialidades.
  - Va a perder un poquito más de influencia en el futuro.
  - Obliga a la rotación de jugadores en una línea fundamental, lo que perjudica el rendimiento del equipo bien en liga o en copa.
- **Popularidad**:
  - 24%.
- **Escalones más rentables**:
  - De destacado a brillante.
  - De brillante a magnífico.
  - De magnífico a clase mundial.
- **Simontxo dice..**.
  - Sigue siendo el rey. Deportivamente es una buena opción, económicamente defensa, sobre todo, y anotación son superiores.
  - Su efectividad en el juego, superior a cualquier otra habilidad, se compensa por los precios y la sobreoferta.
  - ⭐⭐⭐ **Buena**

Jugadas						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	282	**31.253**	-	-	-	
Aceptable	369	**56.265**	7	25.012	3.573	
Bueno	514	**137.732**	7	81.467	11.638	
Excelente	822	**255.416**	8	117.684	14.711	
Formidable	1.457	**409.059**	8	153.643	19.205	
Destacado	2.685	**597.406**	9	188.347	20.927	
Brillante	5.022	**808.499**	9	211.093	23.455	
Magnífico	9.204	**1.003.835**	10	195.336	19.534	**6 (100%)**
Clase Mundial	14.848	**1.198.181**	10	194.346	19.435	**4 (50%)**
Sobrenatural	24.748	**1.363.067**	11	164.886	14.990	
Titánico	40.812	**1.378.338**	12	15.271	1.273	
Extraterrestre	64.063	**1.117.829**	13	-260.509	-20.039	
Mítico	98.799	**690.223**	14	-427.606	-30.543	
Mágico	143.812	**454.626**	15	-235.597	-15.706	
Utópico	204.162	**424.885**	15	-29.741	-1.983	
Divino	282.471	**478.111**	16	53.226	3.327	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Pases cortos

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Pases cortos



- **Descripción**:
  - Entrenamiento para equipos de corte ofensivo, mejora la habilidad en pases de los centrocampistas y delanteros, lo que mejora el rendimiento ofensivo del equipo en las tres zonas de ataque.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Centrocampistas y delanteros que juegan durante la semana (7+7, hasta 8+8 jugando 2-5-3)
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 6.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 35.
- **Sistema más adecuado**:
  - 2-5-3, 3-4-3, 3-5-2.
- **A favor**:
  - Permite entrenar a un buen número de jugadores (14/16).
  - Afecta de forma notable los registros ofensivos del equipo.
  - Es una habilidad que no se entrena hasta niveles altos.
  - Al tener un elevado número de posiciones entrenables, pueden combinarse muchas formaciones diferentes a cambio de mermas pequeñas en el número de jugadores entrenados.
  - Puede alternarse con pases largos fácilmente.
- **En contra**:
  - Unida siempre a un valor principal (anotación, jugadas...), su rentabilidad funciona básicamente como valor añadido o secundario.
  - Velocidad de entrenamiento lenta para ser una habilidad secundaria.
  - Es muy difícil tener a todos los jugadores entrenables en los escalones más rentables (de excelente a brillante).
  - Mantener una rotación de 14 jugadores con buena habilidad principal y mejor que bueno en pases es casi imposible, supondría un coste inicial elevadísimo.
  - El número de jugadores entrenables disponibles en el mercado es reducido.
  - Muy difícil exprimir su rentabilidad potencial al 100%.
- **Popularidad**:
  - 5%.
- **Escalones más rentables**:
  - De excelente a formidable.
  - De formidable a destacado.
  - De bueno a excelente.
- **Simontxo dice...**
  - Altamente especializado, no recomendado para equipos novatos, más útil para equipos 'hechos' que cuenten con buenos jugadores y quieran rotar una plantilla amplia.
  - Muy difícil explotarlo al 100% de su potencial.
  - Especialmente adecuado para equipos adaptados a un estilo de juego ofensivo.
  - **Aceptable**

Pases cortos (Jugadores con jugadas o anotación superiores a las demás habilidades)					
Nivel de habilidad	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	**340.824**	-	-	-	**14**
Aceptable	**420.657**	5	79.833	15.967	
Bueno	**524.247**	5	103.590	20.718	
Excelente	**793.975**	5	269.728	53.946	
Formidable	**1.179.318**	6	385.343	64.224	
Destacado	**1.519.921**	6	340.603	56.767	
Brillante	**1.786.323**	6	266.402	44.400	
Magnífico	**2.028.293**	7	241.970	34.567	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007					

Pases largos

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Pases largos

- **Descripción**:
  - Entrenamiento para equipos de corte defensivo, mejora la habilidad en pases de los defensas y los centrocampistas. En el caso de los defensas, la habilidad en pases es importante para el contraataque y mejora la efectividad de esta táctica. En los medios, refuerza los registros ofensivos del equipo.
- **Quienés reciben entrenamiento**:
  - Defensas y medios que juegan durante la semana (9+9, 10+10 jugando 5-5-0).
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 7.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 38.6.
- **Sistema más adecuado**:
  - 5-5-0, 4-5-1, 5-4-1.
- **A favor**:
  - 18 jugadores entrenables son muchos.
  - Ajusta como un guante a si se combina con defensa y contraataque.
  - También puede alternarse con pases cortos fácilmente.
  - Es una habilidad que no se entrena hasta niveles altos.
  - Entrenamiento que favorece un buen equilibrio, pues refuerza el rendimiento defensivo al afectar la efectividad de los contraataques, pero también el ofensivo, dado que los medios con pases pueden ayudar mucho en ataque.
- **En contra**:
  - Es una habilidad secundaria, su rentabilidad funciona básicamente como valor añadido o secundario.
  - Velocidad de entrenamiento lenta para ser una habilidad secundaria.
  - Muy pocos equipos pueden permitirse tener jugadores buenos en pases en toda su rotación y puestos.
  - Muy difícil exprimir su rentabilidad potencial al 100%.
  - Su casi nula popularidad es sintomática.
- **Popularidad**:
  - 2%.
- **Escalones más rentables**:
  - De excelente a formidable.
  - De formidable a destacado.
  - De bueno a excelente.
- **Simontxo dice...**
  - Altamente especializado, no recomendado para equipos novatos. Más útil para equipos 'hechos' que cuenten con buenos jugadores y quieran rotar una plantilla amplia.
  - Difícil de explotarlo al 100%.
  - Especialmente adecuado para equipos adaptados al contraataque.
  - **Aceptable**

Pases largos (Jugadores con jugadas o defensa superiores a las demás habilidades)					
Nivel de habilidad	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	**340.824**	-	-	-	**18**
Aceptable	**420.657**	6	79.833	13.306	
Bueno	**524.247**	6	103.590	17.265	
Excelente	**793.975**	7	269.728	38.533	
Formidable	**1.179.318**	7	385.343	55.049	
Destacado	**1.519.921**	8	340.603	42.575	
Brillante	**1.786.323**	8	266.402	33.300	
Magnífico	**2.028.293**	9	241.970	26.886	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007					

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Lateral

- **Descripción**:
  - Mejora la habilidad de los defensas y medios laterales, lo que mejora los valores ofensivos por las bandas.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Los defensas (4-50%) y medios laterales (4-100%) que juegan durante la semana.
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera con 4 laterales.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 5 medios laterales, 10 los defensas laterales.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 18.
- **A favor**:
  - Entrenamiento rápido.
  - Mejora el ataque lateral de los equipos.
  - Tiene una táctica casi específica: atacar por las bandas.
  - Los salarios de los jugadores con la habilidad principal lateral son más bajos que las demás habilidades.
- **En contra**:
  - Mercado reducido.
  - El ataque lateral por alguna de las bandas es de lo primero de lo que se prescinde en el juego. Las prácticas más extendidas en Hattrick -defensas laterales defensivos y medios laterales hacia el centro- ignoran esta habilidad. La mayoría de los equipos sólo juega con un jugador de alto nivel de habilidad en lateral, habitualmente un extremo.
  - Sin ser tan secundaria como otras, debe estar acompañada de valores altos en otras habilidades (en especial jugadas y defensa) para que los jugadores sean realmente valiosos.
  - Obliga a jugar con cuatro laterales, habitualmente ofensivos, lo que puede llegar a perjudicar el rendimiento defensivo o la posesión del balón.
  - Utilizar adecuadamente atacar por las bandas es bastante difícil.
- **Popularidad**:
  - 5%.
- **Escalones más rentables**:
  - De excelente a formidable.
  - De destacado a brillante.
  - De formidable a destacado.
- **Simontxo dice...**
  - Opción arriesgada. Habilidad a medio camino entre principal y secundaria. El reducido mercado y la necesidad de buenas habilidades principales supone un handicap grave, paliado por la rapidez de mejora y la táctica específica.
  - Lateral y Ataques laterales tienen características y ritmos diferentes, pero el potencial final es equivalente. Al final, dependerá de si preferimos reforzar el ataque por las bandas con defensas laterales ofensivos o con delanteros hacia el lateral.
  - **Aceptable**

Lateral (Jugadores con lateral superior a las demás habilidades)						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	327	**20.215**	-	-	-	
Aceptable	323	**38.788**	5	18.573	3.715	
Bueno	411	**114.021**	5	75.233	15.047	
Excelente	556	**268.208**	5	154.187	30.837	
Formidable	846	**519.530**	6	251.322	41.887	
Destacado	1.485	**763.748**	6	244.218	40.703	
Brillante	2.659	**1.013.100**	7	249.352	35.622	
Magnífico	5.067	**1.226.271**	7	213.171	30.453	**4 (100%)**
Clase Mundial	7.956	**1.438.580**	7	212.309	30.330	**4 (50%)**
Sobrenatural	13.642	**1.621.793**	8	183.213	22.902	
Titánico	18.957	**1.683.963**	8	62.170	7.771	
Extraterrestre	31.412	**1.704.158**	9	20.195	2.244	
Mítico	46.376	**1.453.192**	10	-250.966	-25.097	
Mágico	68.905	**1.213.836**	10	-239.356	-23.936	
Utópico	97.136	**701.953**	11	-511.883	-46.535	
Divino	155.983	**528.435**	12	-173.518	-14.460	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Ataques laterales

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Ataques laterales

- **Descripción**:
  - Mejora la habilidad en lateral de los delanteros y los medios laterales, lo que afecta al ataque por las bandas.
  - Es muy similar al entrenamiento de lateral, y aunque velocidad a la que entrenan es menor, el aprovechamiento de la habilidad por parte de los jugadores es mayor.
  - Los jugadores que entrenan ataques laterales necesitan un 50% más de tiempo para subir de nivel que si entrenaran lateral. Por tanto, el entrenamiento equivale a un 66% de intensidad del entrenamiento 'puro'.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Todos los medios laterales y delanteros que juegan durante la semana (5+5).
- **Nº de semanas para subir de nivel (entr. bueno, 17 años)**:
  - 7.
- **Sistema más adecuado**:
  - 3-4-3, 2-5-3.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 21.4.
- **A favor**:
  - Entrenamiento rápido.
  - Mejora el ataque lateral de los equipos.
  - Tiene una táctica casi específica: atacar por las bandas.
  - Los salarios de los jugadores con la habilidad principal lateral son más bajos que las demás habilidades.
- **En contra**:
  - Mercado reducido.
  - El ataque lateral por alguna de las bandas es de lo primero de lo que se prescinde en el juego. Las prácticas más extendidas en Hattrick -defensas laterales defensivos y medios laterales hacia el centro- ignoran esta habilidad. La mayoría de los equipos sólo juega con un jugador de alto nivel de habilidad en lateral, habitualmente un extremo.
  - Sin ser tan secundaria como otras, debe estar acompañada de valores altos en otras habilidades (en especial jugadas y pases) para que los jugadores sean realmente valiosos.
  - Para aprovecharlo al máximo hay que jugar con tres delanteros y el tercero de ellos -el que juegue 'extra delatero'- no necesita para nada la habilidad e lateral, ya que no puede recibir además la orden de jugar hacia la banda.
  - Utilizar adecuadamente atacar por las bandas es bastante difícil.
- **Popularidad**:
  - 4%.
- **Escalones más rentables**:
  - De destacado a brillante.
  - De brillante a magnífico.
  - De magnífico a clase mundial.
- **Simontxo dice...**
  - Habilidad a medio camino entre principal y secundaria. El reducido mercado y la necesidad de buenas habilidades principales supone un handicap, paliado en parte por la táctica específica.
  - Lateral y Ataques laterales tienen características y ritmos diferentes, pero el potencial final es equivalente. Al final, dependerá de si preferimos reforzar el ataque por las bandas con defensas laterales ofensivos o con delanteros hacia el lateral.
  -  **Aceptable**

Ataques laterales (Jugadores con lateral superior a las demás habilidades)						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	327	**20.215**	-	-	-	**10**
Aceptable	323	**38.788**	7	18.573	2.653	
Bueno	411	**114.021**	7	75.233	10.748	
Excelente	556	**268.208**	8	154.187	19.273	
Formidable	846	**519.530**	8	251.322	31.415	
Destacado	1.485	**763.748**	9	244.218	27.135	
Brillante	2.659	**1.013.100**	9	249.352	27.706	
Magnífico	5.067	**1.226.271**	10	213.171	21.317	
Clase Mundial	7.956	**1.438.580**	10	212.309	21.231	
Sobrenatural	13.642	**1.621.793**	11	183.213	16.656	
Titánico	18.957	**1.683.963**	12	62.170	5.181	
Extraterrestre	31.412	**1.704.158**	13	20.195	1.553	
Mítico	46.376	**1.453.192**	14	-250.966	-17.926	
Mágico	68.905	**1.213.836**	15	-239.356	-15.957	
Utópico	97.136	**701.953**	15	-511.883	-34.126	
Divino	155.983	**528.435**	16	-173.518	-10.845	

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Defensa



- **Descripción**:
  - Simplemente, la capacidad de frustrar los ataques del rival. Útil en los defensas y centrocampistas defensivos, y si se juega a presionar en todos los jugadores.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Todos los defensas que juegan durante la semana (5+5).
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera con 5 defensas: 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 8.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 18.8.
- **A favor**:
  - La habilidad principal que permite entrenar a más jugadores.
  - Como habilidad secundaria, puede afectar positivamente el rendimiento de todos los jugadores.
  - No requiere habilidades secundarias, salvo pases si se juega al contraataque.
  - Dos de las tácticas disponibles, contraataque y presión, están especialmente ideadas para favorecer el uso de este tipo de entrenamiento.
  - Los entrenadores defensivos tienen proporcionalmente una mayor bonificación en este área, por lo que equipos muy modestos pueden tener rendimientos defensivos espectaculares.
- **En contra**:
  - Ritmo lento de mejora de los jugadores.
  - Jugar a defender supone que haya marcadores finales más ajustados y, por tanto, menor margen de error para lograr victorias.
  - Para aprovechar al 100% su potencial, los equipos deben especializarse en formaciones de corte defensivo, lo que reduce la versatilidad de la plantilla y las formaciones.
  - Reportes aburridos.
- **Popularidad**:
  - 13%.
- **Escalones más rentables**:
  - De formidable a destacado.
  - De destacado a brillante.
  - De excelente a formidable.
- **Simontxo dice...**
  - Junto con anotación y jugadas, el entrenamiento más recomendable.
  - ★★★ **Buena**

Defensa						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	315	**20.142**	-	-	-	**10**
Aceptable	344	**41.835**	8	21.693	2.712	
Bueno	445	**143.677**	8	101.842	12.730	
Excelente	669	**301.453**	9	157.776	17.531	
Formidable	1.215	**514.027**	10	212.574	21.257	
Destacado	2.184	**736.245**	10	222.218	22.222	
Brillante	3.602	**953.300**	11	217.055	19.732	
Magnífico	6.341	**1.126.495**	12	173.195	14.433	
Clase Mundial	11.736	**1.310.571**	13	184.076	14.160	
Sobrenatural	18.694	**1.435.907**	14	125.336	8.953	
Titánico	30.093	**1.438.178**	15	2.271	151	
Extraterrestre	47.565	**1.229.655**	15	-208.523	-13.902	
Mítico	73.399	**919.283**	16	-310.372	-19.398	
Mágico	114.833	**715.987**	17	-203.296	-11.959	
Utópico	160.347	**705.764**	18	-10.223	-568	
Divino	300.790	**440.351**	19	-265.413	-13.969	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Posiciones defensivas

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Posiciones defensivas



- **Descripción**:
  - Entrenan defensa más jugadores, pero con menor intensidad. Útil en los defensas y centrocampistas defensivos y, si se juega a presionar, en todos los jugadores.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Todos los porteros, defensas y medios que juegan durante la semana (10+10, 11+11 jugando 5-5-0).
- **Sistema más adecuado**:
  - 5-5-0, 4-5-1, 5-4-1.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 16.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 18.8.
- **A favor**:
  - Una de las habilidades que permite entrenar a más jugadores.
  - No requiere habilidades secundarias, salvo pases si se juega al contraataque.
  - Ideal si se combina con la táctica de presión.
  - Los entrenadores defensivos tienen proporcionalmente una mayor bonificación en este área, por lo que equipos muy modestos pueden tener rendimientos defensivos espectaculares.
  - Los porteros requieren la habilidad en defensa, y éste es un buen modo de que la obtengan.
- **En contra**:
  - Entrenamiento muy lento.
  - Básicamente, merece más la pena entrenar defensa, es más un tipo de entrenamiento más rápido para los jugadores que realmente necesitan esa habilidad. La defensa en los medios es secundaria.
  - En su variante 'pura' es muy difícil de sobrellevar, rotar 18 defensas puros en las alineaciones de los partidos oficiales no es fácil. Es un problema similar al que sufre el entrenamiento tiros, aunque aquí es bastante más llevadero. En su vertiente mixta se puede entrenar a 5+9 sin dificultad, aunque eso lo convierte en menos efectivo que entrenar defensa.
- **Popularidad**
  - 1%.
- **Escalones más rentables**:
  - De formidable a destacado.
  - De destacado a brillante.
  - De excelente a formidable.
- **Simontxo dice...**
  - No aporta realmente ninguna mejora sobre el entrenamiento de defensa que lo haga interesante.
  - La necesidad de defensa por parte de los porteros le dará algo de empuje.
  - ★★ **Insuficiente**

Posiciones defensivas (Jugadores con defensa superior a las demás habilidades)						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	315	**20.142**	-	-	-	**18**
Aceptable	344	**41.835**	16	21.693	1.356	
Bueno	445	**143.677**	17	101.842	5.991	
Excelente	669	**301.453**	18	157.776	8.765	
Formidable	1.215	**514.027**	19	212.574	11.188	
Destacado	2.184	**736.245**	20	222.218	11.111	
Brillante	3.602	**953.300**	21	217.055	10.336	
Magnífico	6.341	**1.126.495**	22	173.195	7.873	
Clase Mundial	11.736	**1.310.571**	24	184.076	7.670	
Sobrenatural	18.694	**1.435.907**	25	125.336	5.013	
Titánico	30.093	**1.438.178**	27	2.271	84	
Extraterrestre	47.565	**1.229.655**	28	-208.523	-7.447	
Mítico	73.399	**919.283**	29	-310.372	-10.702	
Mágico	114.833	**715.987**	31	-203.296	-6.558	
Utópico	160.347	**705.764**	32	-10.223	-319	
Divino	300.790	**440.351**	34	-265.413	-7.806	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Anotación

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Anotación



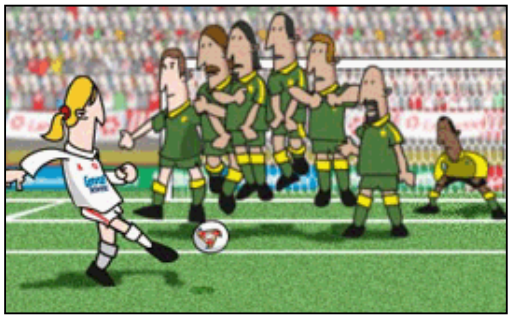
- **Descripción**:
  - Mide la capacidad de convertir una oportunidad en gol.
- **Quienes reciben entrenamiento**:
  - Los delanteros que juegan durante la semana (3+3).
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera con 3 delanteros: 3-4-3, 4-3-3, 2-5-3.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 7.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 12.9.
- **A favor**:
  - Buena demanda y rentabilidad en el mercado.
  - La mayoría de los managers prefieren el estilo ofensivo al defensivo.
  - Táctica específica disponible: Atacar por el centro.
- **En contra**:
  - Pocos jugadores entrenables en comparación con el resto de las habilidades principales.
  - No hay demasiadas formaciones que permitan entrenar el máximo número de delanteros y cualquier cambio a otra formación supone renunciar a lo que ya de por sí son pocos jugadores entrenables.
  - Aunque no requiere de otras habilidades, pases es una habilidad secundaria cotizada en los delanteros.
- **Popularidad**:
  - 15%.
- **Escalones más rentables**:
  - De destacado a brillante.
  - De excelente a formidable
  - De formidable a destacado.
- **Simontxo dice...**
  - El número de jugadores entrenables y la necesidad de pases le hacen ir un paso por detrás de defensa, y la incidencia en el juego es menor que jugadas, pero es un tipo de entrenamiento muy popular con buena demanda en el mercado.
  - **Buena**

Anotación						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	295	**22.798**	-	-	-	**6**
Aceptable	366	**40.170**	7	17.372	2.482	
Bueno	499	**136.339**	7	96.169	13.738	
Excelente	729	**308.868**	8	172.529	21.566	
Formidable	1.301	**535.751**	8	226.883	28.360	
Destacado	2.549	**760.904**	9	225.153	25.017	
Brillante	4.346	**989.509**	9	228.605	25.401	
Magnífico	7.336	**1.201.297**	10	211.788	21.179	
Clase Mundial	12.746	**1.400.218**	10	198.921	19.892	
Sobrenatural	20.599	**1.550.770**	11	150.552	13.687	
Titánico	33.732	**1.554.529**	12	3.759	313	
Extraterrestre	54.485	**1.335.492**	13	-219.037	-16.849	
Mítico	79.690	**948.394**	14	-387.098	-27.650	
Mágico	121.942	**644.457**	15	-303.937	-20.262	
Utópico	172.839	**791.565**	15	147.108	9.807	
Divino	239.086	**541.121**	16	-250.444	-15.653	
Elaboración propia a partir de datos de HAM Actualizados 1/11/2007						

Balón parado

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Balón parado



- **Descripción**:
  - Repercute en la habilidad para lanzar saques de esquina, faltas, penaltis y en los eventos de tiro lejano (junto con anotación).
  - A partir de junio de 2008, también será la habilidad requerida para que los porteros ataje lanzamientos de balón parado.
  - A diferencia del resto de entrenamientos, la velocidad del entrenamiento no se ve afectada por la edad del jugador. Todos entrenan a la misma velocidad.
  - A partir de noviembre de 2006, la habilidad en balón parado decrece con la edad, al igual que el resto de las habilidades.
- **Quiénes reciben entrenamiento**:
  - Todos los jugadores que juegan un partido (11+11). El lanzador de BP recibe un bonus especial.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 2.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 165.
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera.
- **A favor**:
  - Entrenamiento masivo, dos semanas por nivel y hasta 22 jugadores entrenables hacen subir este habilidad entre los jugadores de nuestra plantilla como la espuma.
  - La subida no afecta al TSI ni, por tanto, a los salarios.
  - Se entrena a igual velocidad, independientemente de la edad.
  - Entrenamiento barato, no requiere habilidades especiales, cualquier jugador es entrenable.
  - Permite utilizar cualquier táctica y formación.
  - Un jugador con buen nivel de habilidad en balón parado es más vistoso en el mercado de transferencias.
  - Es un recursos para equipos poderosos con buenos jugadores en el plantel, que se revalorizan con esta habilidad.
  - Si hay indecisión sobre qué entrenar durante un tiempo, balón parado nunca obliga grandes cambios en el plantel.
  - Se va a reforzar su importancia en el motor de juego.
- **En contra**:
  - Es una habilidad utilizada sólo por un jugador en cada partido y, en menor medida, en algunos eventos especiales de gol.
  - Es una habilidad secundaria, por sí sola tiene casi nulo valor de mercado. Para que sea valorada, el jugador debe tener buenos niveles en alguna habilidad principal.
  - La gran mayoría de los usuarios se conforma con valores relativamente bajos.
  - Mercado muy reducido.
- **Popularidad**:
  - 1%.
- **Simontxo dice...**
  - Muy escasa rentabilidad por sí solo, compensado, por un vertiginoso ritmo y volumen de entrenamiento. Funciona, en esencia, como valor añadido del jugador.
  - ⭐ **Débil**

Tiros

- Estrategias de entrenamiento
- Tipos de entrenamiento
  - General
  - Condición
  - Portería
  - Jugadas
  - Pases cortos
  - Pases largos
  - Lateral
  - Ataques laterales
  - Defensa
  - Posiciones defensivas
  - Anotación
  - Balón parado
  - Tiros

Tiros (anotación + balón parado)

- **Descripción**:
  - Es un entrenamiento extraño, mejora conjuntamente anotación y balón parado, aunque a un ritmo considerablemente menor que en sus tipos de entrenamiento específicos. Anotación tarda el doble que con el entrenamiento específico, mientras que balón parado sube mucho más lentamente, casi hasta llegar al mismo ritmo al que mejora el primero.
- **Quienes reciben entrenamiento**:
  - Todos los jugadores de campo que juegan durante la semana (10+10).
- **Sistema más adecuado**:
  - Cualquiera.
- **Nº de semanas para subir de nivel**:
  - 14 anotación y 14 balón parado.
- **Potencial de subida de niveles:**
  - 21.4 anotación, 57.1 balón parado.
- **A favor**:
  - Permite entrenar al máximo de jugadores en una habilidad principal.
  - Táctica específica: Atacar por el centro.
  - Balón parado va a tener más importancia.
- **En contra**:
  - Uno de los entrenamientos menos utilizados, poco comprobado.
  - Penalización deportiva: Su vertiente pura, rotación de 10 delanteros en cada partido, es difícilmente asumible por ningún equipo. Salvo excepciones, ningún manager alineará a 10 delanteros puros, algunos de ellos como defensas y otros como medios, en un partido oficial. Eso condena al equipo a la derrota, lo que económicamente es también malo.
  - En su vertiente mixta (2/3 delanteros en liga y 10 en el amistoso), los defensas y los medios entrenan una habilidad que no necesitan para nada Los jugadores que no son delanteros no necesitan para nada habilidad en anotación salvo, excepcionalmente, junto a balón parado para tiros lejanos. Sin embargo, no se justifica en modo alguno esa remota posibilidad.
  - En su vertiente mixta, el volumen de entrenamiento es similar a entrenar anotación, pero con mayores inconvenientes.
  - La mejora en la habilidad de balón parado es lentísima en comparación con el entrenamiento puro (¡tarda 7 veces más!) y se convierte en prácticamente testimonial.
- **Popularidad**:
  - 2%.
- **Escalones más rentables**:
  - De destacado a brillante.
  - De excelente a formidable
  - De formidable a destacado.
- **Simontxo dice...**
  - Para amantes de la experimentacion o como opción a corto plazo o final de temporada.
  - No hay datos fiables sobre su rentabilidad, al mezclar dos tipos de entrenamiento es prácticamente invisible.
  - ⭐⭐ **Insuficiente**

Tiros (Valores de anotación. Además, todos los jugadores entrenan balón parado)						
Nivel de habilidad	**Salario medio**	**Precio medio**	**Semanas para subir nivel**	**Valor del nivel entrenado**	**Valor 1 semana de entrenamiento**	**Jugadores entrenables**
Insuficiente	295	**22.798**	-	-	-	**20**
Aceptable	366	**40.170**	16	17.372	1.086	
Bueno	499	**136.339**	17	96.169	5.657	
Excelente	729	**308.868**	18	172.529	9.585	
Formidable	1.301	**535.751**	19	226.883	11.941	
Destacado	2.549	**760.904**	20	225.153	11.258	
Brillante	4.346	**989.509**	21	228.605	10.886	
Magnífico	7.336	**1.201.297**	22	211.788	9.627	
Clase Mundial	12.746	**1.400.218**	24	198.921	8.288	
Sobrenatural	20.599	**1.550.770**	25	150.552	6.022	
Titánico	33.732	**1.554.529**	27	3.759	139	
Extraterrestre	54.485	**1.335.492**	28	-219.037	-7.823	
Mítico	79.690	**948.394**	29	-387.098	-13.348	
Mágico	121.942	**644.457**	31	-303.937	-9.804	

Utópico	172.839	**791.565**	32	147.108	4.597
Divino	239.086	**541.121**	34	-250.444	-7.366

Elaboración propia a partir de datos de HAM
Actualizados 1/11/2007

Habilidades no entrenables

Habilidades no entrenables

- Forma de fondo
- Experiencia
- Espíritu
- Confianza

Forma de fondo

- Para saber cómo funciona la forma y comprender, de paso, la inutilidad de entrenar general continuadamente, hay que tener muy claro lo siguiente: Del mismo modo que hay dos tipos de hombres -los que tienen una pistola y los que cavan- **hay dos tipos de forma**.
  - **La forma de fondo/invisible**:
    - Es la única característica de los jugadores que permanece **oculta** para los usuarios.
    - **No afecta al rendimiento** del jugador (de manera directa, al menos).
    - La forma de fondo **marca la dirección** hacia la que se mueve la forma actual del jugador (la visible).
    - La forma por tanto se mueve a **dos velocidades**: Por una lado están las oscilaciones de la forma de fondo/invisible, que son incontrolables, y por otro los cambios de la forma actual/ visible para igualarse con el valor anterior.
    - Al ser un parámetro no visible, no hay mucha información sobre sus ciclos o pautas, lo único que se sabe es que es un factor aleatorio que **sube y baja *porque sí***, sin que pueda hacerse nada para evitarlo o preverlo.
    - Aunque no se pueda dirigir, hay **diversos factores que tienen influencia** sobre la forma de fondo/invisible que si se toman en consideración ayuda mucho a que esa curva invisible no descienda más de lo debido. Respetar estas pautas ayuda a largo plazo mucho más que entrenar general.
      - Si el jugador haya **jugado al menos un partido** durante la semana su forma de fondo/invisible será siempre mejor. No importa en qué posición haya jugado, y no contabilizan los partidos de las selecciones nacionales.
      - La **intensidad** del entrenamiento también afecta a la forma de fondo/invisible; cuanto más cercana sea al 100%, mejor.
      - El **nivel del entrenador** y el **número de asistentes** también inciden en la forma de fondo/invisible. A mayor nivel de entrenador y de número de asistentes de entrenamiento -nunca más de 9 de un tipo-, mejor.
  - **La forma actual / visible**:
    - Éste es el valor que afecta al **rendimiento** del jugador. Entre jugadores de iguales características, el que tenga mejor forma (actual/visible) siempre jugará mejor.
    - La forma actual/visible siempre se actualiza y **se ajusta** en función de la forma de fondo/ invisible.
    - Semanalmente, todos los jugadores desplazarán su nivel de forma actual (visible) hacia el valor de la forma de fondo (invisible). Cuanto mayor sea la **diferencia** entre la forma de fondo y la forma actual, mayor será el incremento/descenso de la forma actual/visible en la actualización semanal. Si ambos son iguales, no cambia.
    - También aquí hay **varios factores** que tienen influencia sobre sus variaciones:
      - Entrenar condición **baja la forma actual** de los jugadores. A mayor intensidad (%) en el entrenamiento de condición, más se alejará la forma actual de la forma de fondo. Reservar un porcentaje elevado del entrenamiento para la condición, por tanto, asegura una bajada de la forma de los jugadores a corto plazo, pero al no afectar a la forma de fondo estos se pueden recuperar a medio plazo sin problemas.
      - Entrenar general sólo ayuda a mejorar la forma actual del jugador, pero **no altera la forma de fondo**, por lo que sólo hay que utilizarla muy puntualmente. Por mucho que entrenemos general, si el jugador no entrena semanalmente o el entrenador es muy malo su forma bajará, lo mismo que si la forma de fondo es baja. No hay nada que se pueda hacer.

Experiencia

- Forma de fondo
- Experiencia
- Espíritu
- Confianza

Experiencia

- **Experiencia de los jugadores**:
  - Es una importante característica de los jugadores y aunque puede mejorarse, **no es entrenable**.
  - Para comprender su importancia, sólo un dato: en la actualización de HT a la versión 6.6 se incrementó el efecto de la experiencia en el juego y fue tal su incidencia que tuvieron que reducir su influencia a la mitad de lo previsto.
  - **Efectos**: La experiencia de los jugadores afecta a muchos aspectos de su rendimiento.
    - Los jugadores con experiencia **rinden mejor** que jugadores sin experiencia de las mismas características. Ese efecto puede observarse en las **estrellas** que rinde el jugador.
    - Los jugadores expertos pueden generar a favor eventos de gol de experiencia frente a jugadores inexpertos.
    - Los jugadores inexpertos cometen más **errores**.
    - También reciben **tarjetas** con mayor facilidad.
    - En las **tandas de penaltis** de los partidos de copa, para anotar las penas máximas la experiencia de los jugadores es tan relevante como la habilidad en balón parado.
    - Además, en los partidos de copa y promoción pueden ocurrir **situaciones de nervios** en los últimos minutos del partido, en las que el equipo con una mayor experiencia total logra un importante incremento de la posesión del balón.
    - La experiencia del jugador designado como **capitán**, junto con su liderazgo, contribuye a que se genere menor confusión.
    - Finalmente, la experiencia de los jugadores también influye en el precio de la conversión de los jugadores en entrenadores.
  - **Cómo acumular experiencia**:
    - Es difícil conocer los valores exactos por los que se rige la experiencia debido a que, al igual que con la forma, hay cierta **aleatoriedad**.
    - Aproximadamente, **cada partido** puede otorgar esta cantidad de puntos, siendo unos **30** los necesarios para subir de nivel.

Puntos de experiencia / nivel		
Partido	**Equipo**	**Puntos**
Amistoso nacional	Club	**0.1**
Amistoso internacional	Club	**0.2**
Liga	Club	**1**
Copa	Club	**2 (*)**
Amistoso	Selección nacional absoluta / sub-20	**2**
Hattrick Masters	Club	**4**
Copa del Mundo	Selección nacional absoluta / sub-20	**12 (*)**
Total de puntos necesarios x nivel		**30**

    - **(*)** Aunque no hay datos precisos, las **semifinales y las finales** de copa nacional en los clubes y de los campeonatos del mundo en las selecciones nacionales absoluta y sub20 proporcionan a los jugadores más experiencia, aproximadamente **el doble** que en un partido normal en dicha competición.
    - **No todos los jugadores** obtienen puntos de experiencia tras un partido.
      - **Obtiene** los puntos de experiencia correspondientes al partido:
        - Si ha anotado un gol.
        - Si se ha lesionado.
        - Si le han sacado alguna tarjeta.
      - El **resto** de los jugadores tienen un **33%** de posibilidades de lograr los puntos de experiencia.

Además de la experiencia de los jugadores, también existen otros tipos de experiencia en Hattrick:

- **Experiencia con las** formaciones:
  - Indican el **hábito** que tiene nuestro equipo con la estrategia seleccionada.
  - El nivel máximo es **excelente**.
  - Cuanto menor sea, hay mayor riesgo de que se genere **confusión** durante el partido.
  - La **compra-venta** de jugadores provoca la pérdida de experiencia en las formaciones.
  - A nivel de clubes, sólo puede mantenerse un nivel alto de experiencia en **2 formaciones** a la vez (alternando ambas).
  - Las formaciones **no convencionales** -2-5-3, 5-2-3 y 5-5-0- **no acumulan experiencia**, por lo que siempre que las utilicemos lo haremos con el peor nivel.

- **Experiencia del equipo (colectiva)**:
  - Es la **media de la experiencia** de los jugadores que alineamos en un partido, a lo que se suma una

cantidad relacionada con el liderazgo y la experiencia del capitán.

- La experiencia del equipo (colectiva) ayuda a que **no haya confusión** en el uso de una formación, bien porque no la hayamos utilizado habitualmente o porque sea no convencional o extrema, y a que el equipo incremente la posesión del balón en las situaciones de nervios, que pueden producirse al final de los partidos de copa y de promoción (si se produce, favorecerá entre ambos equipos al que tenga la experiencia del equipo más alta).

- Forma de fondo
- Experiencia
- Espíritu
- Confianza

Espíritu

- Hay que aceptarlo: HT se rige por unos principios propios, y comprender la enorme **relevancia del espíritu** del equipo en el juego es uno de ellos. Cuanto más alto es, mejor para el equipo.

- **El espíritu sólo afecta al mediocampo y tiende invariablemente hacia 'serenos/indiferentes'**
  - Ni más, ni menos.
    - Cuanto más alto es el espíritu del equipo, mejor rendirán los centrocampistas y el equipo logrará mejores calificaciones en el mediocampo. Con los mismo jugadores, pero el espíritu muy bajo, el rendimiento en ese apartado será mucho peor.
    - Aunque sólo afecte a ese área, el mediocampo es decisivo en el funcionamiento de HT. El espíritu no sería tan decisivo si la relevancia del mediocampo en HT fuera menor, pero, por suerte o por desgracia, es un elemento decisivo del juego, porque determina el número de oportunidades a favor y en contra que tendremos durante el partido. Salvo que se juegue al contraataque, la obsesión de todos los equipos es dominar el mediocampo y el espíritu es la clave para ello (ver HT es HT).
    - Aproximadamente, cada nivel de espíritu equivale a un 15% de rendimiento del mediocampo. Tomando como base el nivel 'serenos/indiferentes', un equipo al máximo nivel de espíritu rendiría al doble de su potencial y un equipo con el espíritu muy bajo logrará un rendimiento por debajo de la mitad de su potencial.
  - Tiende siempre hacia '**serenos/indiferentes**'.
    - Si no realizamos ninguna acción que pueda alterarlo, si está por encima de 'sereno' bajará lentamente hacia ese nivel y si está por debajo tenderá a subir.
    - Al principio de cada temporada, el espíritu se resetea a un punto intermedio entre el nivel actual de espíritu que tenga el club y 'serenos'. Si estaba en eufóricos, por ejemplo, quedará entre 'contentos' y 'encantados', pero si estaba en tensos subirá a 'susceptibles'.
    - Cada nivel del espíritu, tiene a su vez subniveles que no son visibles.

Niveles del espíritu			
Español	**Español sudamericano**	**Español centroamericano**	**Rendimiento aproximado del mediocampo**
¡Paraíso en la Tierra!	¡Paraíso en la Tierra!	¡Paraíso en la Tierra!	190%
Por las nubes	Caminando en las nubes	Por las nubes	175%
Eufóricos	Eufóricos	Eufóricos	160%
Encantados	Felices	Encantados	145%
Contentos	Satisfechos	Contentos	130%
Calmados	Calmados	Calmados	115%
Serenos	**Indiferentes**	**Serenos**	100%
Susceptibles	Irritados	Susceptibles	85%
Tensos	Furiosos	Tensos	70%
Muy agresivos	Muy agresivos	Muy agresivos	55%
Como en la Guerra Fría	Como la Guerra Fría	Como en la Guerra Fría	40%

- Visto que el espíritu fluctúa, **¿qué factores afectan al espíritu?**

  - La actitud del equipo (PIC/Normal/MOTS)

    - Las órdenes dadas sobre la actitud al equipo en los partidos oficiales (los amistosos no cuentan) es el factor más decisivo para la subida o bajada del espíritu.
    - **PIC / Jugar relajado**
      - Es el **único modo** existente para subir nivel del espíritu del equipo. Bajar puede bajar de muchas maneras, pero subir sólo de ésta, salvo que se tenga un nivel por debajo de 'serenos/indiferentes', en cuyo caso también tenderá hacia ese nivel.
      - Tras haber jugado un partido PIC, el espíritu sube un 1/3 aproximadamente.
        - Dado que es un efecto porcentual sobre el nivel de espíritu que teníamos, si el espíritu inicial era alto, tras el partido puede llegar a subir hasta dos niveles.
        - Si el espíritu del equipo antes del partido era, en cambio, medio, la subida equivalente a un tercio del espíritu que se tenía probablemente sólo suponga un nivel de mejora.
        - Si se tenía el espíritu por los suelos, el valor añadido de jugar PIC tal vez no llegue ni tan siquiera a un nivel y sólo se mejore algún subnivel. Sin embargo, estando en los escalones más bajos el espíritu tenderá automáticamente a subir hacia 'serenos/indiferentes'.
      - Dado que es el único modo de subirlo por encima de 'serenos/indiferentes' y de mantenerlo alto, la gran mayoría de los equipos juega la mayoría de los partidos PIC, en muchos casos más de las **tres cuartas partes** de los partidos oficiales.

- Como contrapartida, el nivel de **mediocampo** se ve **mermado** con esta opción. Aproximadamente, esa bajada en el rendimiento rondará el 20%.
  - Sin embargo, realizar ese pequeño sacrificio cada partido compensa casi siempre, dado que mantiene el espíritu alto para los siguientes que, aun jugándose también PIC, lo harán desde niveles más altos de espíritu y lograrán el mismo efecto sin hipotecar rendimientos futuros.
- **Normal**
  - En principio, **parecería la opción por defecto, pero no lo es**. La importancia de mantener el espíritu alto en HT hace que esa **opción 'por defecto' sea jugar PIC**.
  - Jugando normal, el espíritu mantiene su tendencia hacia 'serenos/indiferentes'.
    - Si lo tenemos el espíritu por muy encima de ese nivel tenderá a bajar al ritmo aproximado de un nivel por semana.
    - Si está un poco por encima del nivel base, bajará lentamente, probablemente varios subniveles que no lleguen a un nivel completo.
    - Si se juega normal y el espíritu estaba por debajo del nivel 'base', ocurre justo lo contrario. Subirá más lentamente cuanto más cerca de ese nivel, y más rápidamente cuanto más lejos.
  - El rendimiento del mediocampo no se ve perjudicado, por lo que se suele emplear contra rivales importantes en los que se quiere evitar la penalización de jugar PIC.
  - Si se juega liga y copa es más fácil alternar partidos normal/PIC.
- **MOTS / Partido de la temporada**
  - Tal y como su nombre indica, es una opción dramática, se juega **todo a una carta**.
  - El rendimiento del mediocampo sube -aproximadamente un 20% si era alto y en mucha menor proporción si era muy bajo- ese partido aunque, como contrapartida, el **espíritu baja a la mitad**.
    - Si el espíritu era muy alto, reducirlo a la mitad tras un MOTS puede llegar a suponer el descenso de 4-5 niveles de espíritu.
    - Si estaba cerca del nivel 'base', bajará aproximadamente dos niveles.
    - Por último, si es muy bajo, el descenso tal vez no llegue a un nivel completo.
  - Se reserva para los partidos clave, y esos son como mucho **1 ó 2 en toda la temporada**.
  - Si se tiene el espíritu alto, casi nunca compensará jugar MOTS, dado que recuperar los niveles de espíritu perdidos perjudicará directamente y de forma notable varios partidos oficiales posteriores. El espíritu sube con mucha mayor lentitud en PIC de lo que baja en MOTS, dado que tiene una tendencia invariable hacia el descenso.
  - Jugar MOTS hipoteca el rendimiento del equipo durante los partidos siguientes, por lo que hay que saber **escoger con mucho cuidado** las ocasiones en las que se emplea.
  - **Hasta bien avanzada la temporada** es díficil conocer los objetivos reales a los que podrá aspirar nuestro equipo y cuáles serán los rivales en esa lucha, por lo que raramente se jugará un MOTS en la primera vuelta.
  - Habitualmente, todos los equipos -salvo los que juegan partido de promoción- juegan MOTS **el último partido de la temporada**, dado que el espíritu se resetea con el comienzo de la nueva.

- El liderazgo del entrenador
  - Otra prueba de la importancia del espíritu es el factor decisivo que tiene el nivel de las **habilidades de líder** en el precio de los entrenadores.
  - Cuanto mejor es la habilidad de líder de un **entrenador**, conseguirá que los descensos del espíritu sean más moderados si el espíritu está por encima de 'serenos/indiferentes' y las subidas más acusadas si está por debajo de ese nivel. Así, un entrenador con liderazgo bueno consigue que el espíritu descienda más despacio que un entrenador con liderazgo débil.
  - Con un entrenador con habilidades de líder peores que '**pobre**', hay que empezar a pensar en reemplazarlo por uno que contribuya mejor a mantener el nivel del espíritu.
  - A efectos de espíritu, su nivel de entrenador, carácter, honestidad, agresividad o experiencia no cuentan. Por ejemplo, hay equipos basados en la compra-venta de jugadores y sin programa de entrenamiento a los que les basta un entrenador débil con buenas habilidades de líder
  - El cambio de entrenador no afecta de manera al espíritu.
  - En el caso de las selecciones nacionales, el cambio de entrenador no tiene efecto alguno en el espíritu. Pueden cambiarse libremente sin penalización alguna.

- El clown
  - Durante muchas temporadas se especuló sobre el hipotético efecto beneficioso que tenía en el espíritu del equipo el *clown*,un jugador popular con buenas habilidades de líder. Sin embargo, los HT confirmaron en abril de 2008 que **los *clown* no tienen ningún efecto en el espíritu**.
  - Una explicación más detallada puede leerse aquí: El clown: Un jugador popular pero de efecto desclownocido.

- El mercado de transferencias
  - Una de las medidas anti day-trading establecidas consiste en que las **transferencias generan un riesgo de afectar negativamente** al espíritu (salvo las de los juveniles en el plazo de seis días desde su promoción).
  - Ese posible efecto negativo **depende del carácter del jugador**: Los populares y carismáticos pueden producir un descenso en el espíritu al ser vendidos, los polémicos y antipáticos/malintencionados al ser comprados y los agradables, indistintamente.
  - Conociendo los riesgos y sus condiciones, es imposible saber de antemano si una compra-venta concreta tendrá efecto sobre el espíritu, es un factor aleatorio.
  - **Sólo han tenido efecto** sobre el espíritu aquellas transferencias que expresamente se indican en la sección de 'Últimos eventos' en el apartado 'El club'.
  - La posibilidad de que una transferencia afecte negativamente al espíritu es ésta:

Carácter	Al comprar	Al vender
Popular	0%	26%
Carismático	0%	18%
Agradable	25%	12%
Polémico	55%	0%
Antipático / Malintencionado	79%	0%
Datos de Hattrick Wiki		

- La confianza del equipo
  - La confianza del equipo se nutre de los resultados y la refuerzan los psicólogos deportivos. Si la racha es buena, será alta; si es mala, baja.
  - Si la confianza es muy baja afecta negativamente, aunque sólo un poco, al espíritu del equipo.
  - Si es demasiado alta, puede generarse sobreconfianza -que supone un descenso en la posesión del balón-, lo que echa por tierra la gestión del espíritu.
  - Para evitar ambos picos, alto y bajo, se contrata/despide a psicólogos deportivos.

- Penalizaciones por exceso de jugadores / asistentes
  - En el caso de que se tengan una suma de más de 10 especialistas entre auxiliares técnicos y entrenadores de porteros, se produce una penalización que provoca la bajada del espíritu del equipo.
  - Lo mismo ocurre si se tiene más de 50 jugadores en el plantel.

- La intensidad del entrenamiento:
  - Bajar la intensidad del entrenamiento antes de la actualización contribuye a que el espíritu del equipo suba:
    - Si se baja al 50%, el espíritu del equipo subirá aproximadamente 2-3 niveles.
    - Si se baja al 20%, el espíritu del equipo subirá aproximadamente 4-5 niveles.
    - Si se baja al 0%, el espíritu se disparará a 'Paraíso en la tierra'.
  - Con este cambio lograremos que el espíritu del equipo suba espectacularmente, lo que nos permitirá jugar MOTS y lograr un buen rendimiento.
  - Sin embargo, tiene varias contrapartidas importantes, cuya intensidad varía en función de lo que hayamos bajado el % del entrenamiento:
    - Obviamente, los jugadores reciben un porcentaje de entrenamiento inferior en igual proporción a la bajada de la intensidad durante esa semana. Si lo hemos bajado mucho, perderemos casi totalmente la semana de entrenamiento.
    - La forma de los jugadores bajará notablemente a lo largo de las seguientes semanas.
    - El espíritu sufrirá un hachazo terrible en cuanto vuelva a ponerse la intensidad del entrenamiento en un nivel normal (entre 90-100%).
  - Es un recurso a la desesperada, dado que, en resumen, lo único que nos permite es poder jugar un partido en MOTS a un precio terrible. Pero tal vez en una situación extrema pueda servir.

Recomendaciones sobre el espíritu

- Jugar **PIC** tantos partidos como se pueda
  - Es el principal modo de mantener el espíritu alto, deberemos reservar los MOTS para sólo 1-2 partidos por temporada.
- Tener un entrenador con liderazgo bueno.
  - A medida que su liderazgo vaya bajando, sobre todo si baja de 'pobre', habrá que pensar en cambiarlo.
- Tener cuidado con la compra-venta de jugadores.
  - Comprar jugadores antipáticos/malintencionados asegura prácticamente que baje el nivel, al igual que vender jugadores populares.
  - Vender los juveniles en el plazo de 6 días desde su promoción para evitar la penalización.
- Cuidar la confianza del equipo.
  - Si es muy baja puede perjudicar al espíritu.
- Evitar las penalizaciones por más de 50 jugadores/10 entrenadores asistentes.
- Sólo recurrir a la bajada del intensidad del entrenamiento en casos extremos.

Confianza

- Forma de fondo
- Experiencia
- Espíritu
- Confianza

Confianza

- Es una de las dos habilidades **psicológicas** que tienen incidencia en el juego. Al igual que en el caso del espíritu, no se trata de una habilidad individual, sino colectiva que afecta al rendimiento del conjunto de los jugadores.
- La confianza del equipo se basa en los **resultados** logrados por el equipo durante la semana. Si el equipo gana la confianza sube y si piede baja, así de simple.
- Los efectos de la confianza son tal vez menos claramente perceptibles que los del espíritu, pero tienen un efecto claro en el rendimiento del equipo.
    - Un equipo que tenga la **confianza baja** como resultado de una mala racha de resultados tendrá más dificultades en conseguir materializar sus ocasiones de gol.
    - Por el contrario, un equipo que tenga una **confianza excesiva** puede subestimar a un rival más débil y ver también mermado su rendimiento ya que pueden producirse eventos de sobreconfianza.

Confianza		
Español	**Español sudamericano**	**Español centroamericano**
Extremadamente exagerada	**Se creen Maradona**	**¡Ganaremos la Masters en PIC!**
Muy exagerada	**Desmedida**	**Excesiva**
Exagerada	**Exagerada**	**Muy alta**
Alta	**Estupenda**	**Alta**
Sólida	**Motivados**	**Sólida**
Decente	**Decente**	**Decente**
Mediocre	**Baja**	**Mediocre**
Baja	**Lastimosa**	**Pobre**
Por los suelos	**Por el piso**	**Por los suelos**
Inexistente	**Inexistente**	**¡No le ganamos ni a un BOT!**

Nivel horrible o pobre
Nivel débil o insuficiente
Nivel aceptable o bueno

- La confianza **tiene un efecto mucho mayor en la efectividad de los ataques** de lo que muestran los ratings en los informes del partido. Su efecto se calcula por partida doble: la primera vez, su efecto queda reflejado en los ratings de ataque del reporte, pero se calcula también una segunda vez como un parametro oculto. En definitiva, cuanto más baja es la confianza más difícil es para un equipo materializar una ocasión de gol.

El 8 de abril de 2008, HT-Tjecken describió así **el efecto de la confianza en la efectividad de los ataques**:

Myth: Self confidence has a larger impact than what is visible in the match ratings

Description: It is said that self confidence affects the attack outcome a lot more than what is reflected in the ratings.

Method: If self confidence has a hidden effect on attack, it has to be used in the attack calculation - but outside the rating calculation. In other words, either self confidence isn't in the attack calculation at all, or it's used twice (one time in the rating calculation, and one time outside the rating calculation).

Result: Self confidence is used in the attack calculation, but is used twice - once in the rating calculation and then once again outside it. This means it self confidence has a hidden effect, and a larger effect than what is visible in the match ratings.

Verdict: Confirmed.

Comment: This result wasn't really surprising from the "results" from some community investigations. We are currently thinking about how to deal with this, there are some different solutions to consider. What is clear though is that we want to make self confidence a lot more visible than what it is.

Oh, and another thing: Some users suspected that when the self confidence was very low (=0), it was very hard (impossible) to score no matter how good forwards you got. This can not happen anymore. Low self confidence will naturally make it harder to score, but it will not be impossible. The other extreme (always score no matter how lousy your attack is) is also fixed naturally.

- Hay un tipo de especialistas que se ocupa específicamente de este parámetro: los **psicólogos**.
    - Hay que tener muy presente, sin embargo, que los psicólogos ayudan a que la confianza suba más cuando se gana un partido, pero no a que no baje cuando se pierde. Por tanto, de poco sirve tener varios psicólogos si no se ganan partidos.
- También hay que tener en cuenta que el nivel de confianza se ve afectado por los resultados en todos los partidos oficiales (liga, copa, HT-Masters), pero el efecto positivo o negativo del nivel de confianza sobre el rendimiento del equipo **sólo es efectivo en los partidos de liga**.
- Por tanto, para **ajustar bien el nivel de confianza** hay que estar atentos a los resutados que hemos tenido durante la semana en los partidos oficiales para tener contratados al número idóneo de especialistas antes de la actualización semanal y poder tener el nivel idóneo de confianza para el partido de liga, que suele venir inmediatamente después:
    - Si teníamos una confianza elevada y hemos logrado algún buen resultado bastará con 1-2 especialistas contratados.
    - Si teníamos una confianza baja y hemos logrado algún buen resultado 3-4 especialistas antes de la actualización ayudarán a subirla a un buen nivel. En el caso de que se sigan cosechando buenos resultados, en cambio, deberemos despedir a alguno de ellos para que no llegue a niveles perjudiciales.
    - En el caso de que se hayan perdi los partidos oficiales durante la semana, poco importa el número de psicólogos que se tenga, dado que la confianza se resentirá igualmente. En este caso no es recomendable ni rentable andar contratando y despidiendo especialistas, tener 3-4 contratados no nos arruinará y ayudarán tras la primera victoria que logremos.

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Promoción al primer equipo
  - Gastos

Sistema tradicional / La vieja cantera (LVC)

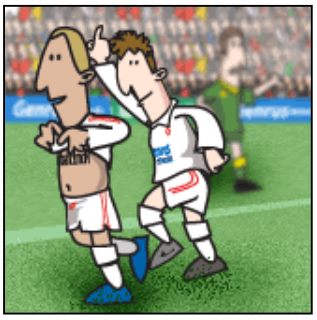


- Sin necesidad de tener un equipo de juveniles, se puede promocionar un jugador joven semanalmente al primer equipo en el apartado 'El club' dentro del menú de nuestro equipo.
- El nivel de ese juvenil estará condicionado por el nivel de nuestra cantera. Cuanto mejor sea, mayor probabilidad de sacar un jugador aprovechable.
- Sólo pueden elegirse dos tipos de jugadores: **portero** o **jugador de campo**.
- El nivel máximo de este sistema de juveniles es **excelente**. Se llega a este nivel invirtiendo semanalmente 20.000 durante algo más de una temporada. Eso no asegura, por supuesto, que cada semana vaya a sacarse un buen jugador.
- También se pueden invertir cantidades menores semanalmente -5.000 ó 10.000- aunque en esos casos el nivel de nuestro juveniles será más bajo.
- Las inversiones tienen que ser continuadas y estables. La cantidad invertida debe **mantenerse invariable** semana tras semana, pues basta una única semana sin invertir para que el nivel baje y costará varias semanas de inversión recuperar el nivel que teníamos. Es mejor invertir cantidades más pequeñas de forma continuada que cantidades elevadas esporádicamente.
- En términos generales, los juveniles con este sistema son un **ejercicio de fe**. Hay que creer que es rentable invertir el máximo, aunque la mayoría de los juveniles que promocionemos semana tras semana sólo sirvan para hacer bulto en una película de romanos.
- 22.000 semanales de inversión (20.000 de inversión + 2.000 promocionar el jugador) suponen **352.000 de inversión por temporada**. Un buen canterano de 17 años puede compensar la inversión de muchas semanas. Un par de jugadores decentes a lo largo de la temporada, también. A largo plazo, siempre suele recuperarse lo invertido.
- Además de compensar económicamente, proporciona algunos **jugadores entrenables** con los que conseguiremos un mayor beneficio y pequeños ingresos futuros (club de origen, etc.).
- Hay que promocionar canteranos **todas las semanas**, reservar promociones no mejora a los siguientes.
- Los jugadores promocionados pueden tener las siguientes **características**:
  - **Jugadores de campo**: Tendrán entre 17 y 19 años. Serán como máximo 'excelentes' en una de las habilidades principales. En balón parado pueden alcanzar hasta 'destacado'.
  - **Porteros**: Tendrán entre 17 y 22 años. Serán como máximo 'buenos' en portería.
- Los canteranos a los que no se vaya a entrenar hay que **venderlos inmediatamente**. Siempre compensa vender a todos juveniles que se han promocionado salvo aquellos que tengan buena nivel en la habilidad que entrenamos.
  - En seis días no penalizan el espíritu del equipo.
  - Pierden cotización en el mercado a mayor edad.
  - Por el precio que se vende ese jugador, puede comprarse, al menos, un jugador mayor con mayor experiencia y mejores habilidades secundarias.
- La mayoría de los juveniles son muy malos, **despedirlos** es gratis. Eso sí, siempre con cariño.
- Si te toca un **excelente de 17 años** te ha tocado la lotería. Cobra el premio.
- **A favor:**
  - El trabajo semanal es mínimo: Un segundo para pulsar el botón de prmoción del jugador, 2-3 minutos para lamentarnos y revisar de nuevo todas sus características por si hay algo rescatable que se nos había pasado por alto y un segundo más para despedirlo.
  - Tiene las mismas posibilidades que el nuevo sistema de proporcionar jugadores entrenables.
- **En contra:**
  - Es una auténtica lotería que parece una auténtica lotería.
  - Sólo se pueden seleccionar un perfil muy genérico: jugador de campo o portero.
  - Hay varios niveles de cantera, y llegar a excelente requiere invertir durante muchas semanas.
  - La nueva cantera permite ajustar mejor el perfil de los jugadores que promocionamos a nuestros intereses y les proporciona mejores habilidades secundarias.
  - La caída de los precios en el mercado de transferencias ha hecho que invertir en juveniles sea deficitario para muchos equipos.
- **Simontxo dice**
  - Para managers que dedican el tiempo justo a HT, sin duda la mejor opción.
  - ★★½ **Aceptable**

Equipo de juveniles / La nueva cantera

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Equipo de juveniles / La nueva cantera (LNC)



- Este sistema de promocionar juveniles y la cantera ha permanecido inalterado desde 1997, pero **en marzo de 2007 se introdujeron importantes cambios**:
  - Se crea un equipo de juveniles con el que se puede **jugar partidos de canteranos** cuando quieras. Esto posibilita la creación de torneos y ligas entre amigos o compañeros.
  - Puede hacerse un seguimiento personalizado de los prospectos, y adaptar el entrenamiento de los jugadores a su potencial y nuestras necesidades.
- El nuevo sistema y el antiguo **conviven**. Siempre se podrá optar por el que se prefiera de los dos, pero sólo se puede tener activo uno de ellos.
- En ambos sistemas los jugadores podrán alcanzar el mismo **nivel máximo de habilidad**. No obstante, en el nuevo sistema, tienes la ventaja de diseñar a tus propios jugadores y de mejorar sus **habilidades secundarias**. Así pues, si, por ejemplo, tuvieras un delantero y notases que su habilidad de anotación no mejorase por estar muy próxima al máximo, puedes escoger entrenarlo en pases para que, en el futuro, sea mejor. En otras palabras, este nuevo sistema también favorece el entrenamiento en múltiples habilidades y la existencia de jugadores con más habilidades secundarias, y, probablemente, los jugadores de este nuevo sistema son mejores (con un nivel de habilidad principal similar, pero con mejores habilidades secundarias).
- La nueva cantera **funciona** así:
  - Para encontrar jugadores jóvenes contratarás **ojeadores**. Solamente se te permitirá contratar un número limitado de ojeadores (3 máximo). Puedes encomendarles buscar cualquier clase de jugador o un tipo concreto de jugador (defensor, centrocampista, etc.). Todas las semanas, cada ojeador te ofrecerá un jugador, una oferta por ojeador cada vez. Sólo podrás escoger un jugador juvenil por semana; así pues, si aceptas la primera oferta, ya no verás ninguna otra de las restantes, y si rechazas esa primera oferta, ya no podrás aceptarla más tarde.
  - Cuando un jugador llega a tu equipo juvenil, tendrá entre **15-17 años**. No podrás promoverlo a tu primer equipo hasta que cumpla los **17 años** y haya estado, además, un mínimo de **112 días** en tu academia de juveniles. El número máximo de jugadores que se pueden tener en el equipo juvenil es de 16 y la edad máxima hasta la que pueden estar son los 19 años. Cuando cumplen 19 ya no pueden jugar partidos con el equipo juvenil y ni recibir entrenamiento, por lo que deben ser promovidos o despedidos.
  - Tus jugadores juveniles formarán un equipo que jugará sus **propios partidos**. Podrás crear tu propia liga y también escoger el horario de los partidos a lo largo de la semana. Cada tres semanas podrás jugar un partido amistoso contra cualquier otro equipo juvenil de tu elección. El motor de juego de los partidos de juveniles será similar al actual, pero con algunas ligeras diferencias.
  - Los **entrenamientos**, como de costumbre, dependerán de lo que entrenes y de la posición que haya tenido el jugador en el último encuentro. El entreno tiene lugar inmediatamente después de terminar el partido. El reporte del entreno llega 24 horas después de que se haya jugado el partido.
  - Hay un **nivel máximo para la calidad** que un jugador pueda alcanzar en una cierta habilidad.
- **A favor:**
  - Se crea un equipo de juveniles que puede jugar ligas y partidos amistosos. Un nuevo entretenimiento por sí mismo dentro del juego.
  - Control total de los jugadores que queremos preparar para su posterior promoción y posibilidad de ajustar los entrenamientos a la filosofía del equipo.
  - Mayor posibilidad de crear jugadores más completos e idóneos para nuestro club.
  - Los últimos cambios han aumentado la velocidad de entreno de los jugadores y su calidad media.
  - No hay niveles de cantera, por lo que no hay que invertir durante muchas semanas para alcanzar el máximo de posibilidades de lograr un buen juvenil. Basta con contratar a los tres ojeadores.
- **En contra:**
  - Frustrante. Las habilidades de los jugadores están ocultas y leer los informes de los ojeadores produce añoranza de los tiempos de click-lamento-despido.
  - Tener que rotar a un jugador 4-5 posiciones antes de descubrir que es igual de malo en todas no añade una emoción particular al juego.
- **Simontxo dice**
  - Para HT-adictos.
  - **Aceptable**

Ojeadores

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Ojeadores



- Se puede contratar **hasta 3 cazatalentos** para nuestro equipo de juveniles.
  - El primero cobra 10.000 semanales y es el mínimo requerido para poder tener un equipo de juveniles. Se recibe automáticamente cuando se activa la academia.
  - Los dos ojeadores adicionales cuestan 5.000 cada uno.
  - El número de ojeadores no afecta a la calidad de los jugadores que te ofrecen, simplemente aumenta la oferta. Tres posibilidades entre las que elegir siempre son mejor que una, aunque la probabilidad de lograr un buen jugador es exactamente la misma en casa uno de los tres casos.
  - Pasan 7 días desde que se incorpora el ojeador hasta que ofrece el primer jugador.
  - Cada ojeador sólo ofrece un jugador por semana.
- A los ojeadores hay que darles **dos instrucciones**:
  - **Región** en la que deben realizar la búsqueda.
    - Se pueden elegir regiones diferentes para cada uno de los ojeadores, pero siempre deben ser en alguna de las regiones de nuestra liga.
    - Las probabilidades de encontrar un canterano con talento son las mismas en todas las regiones, aunque las regiones más grandes (en número de usuarios) producen más jugadores que las regiones pequeñas.
    - Para que un ojeador busque en otra región hay que pagarle sus costes de desplazamiento, entre 0 y 1000 euros dependiendo de la distancia de la región. Esto no da ventajas, pero si un día en una determinada región no hay suficientes canteranos, no hay esperar más para llamar al siguiente ojeador.
    - Si se cambia a un ojeador de región hay que esperar hasta la próxima actualización económica para poder sacar el primer canterano.
  - **Tipo de jugador** que hay que buscar:
    - **Cualquier** tipo de jugador: Se le da libertad al ojeador para que nos ofrezca un jugador de cualquier posición del campo. Estos jugadores son mejores por término medio, pero es más difícil que sean *cracks*.
    - Perfil **específico** de jugador (portero, defensa, defensa lateral, centrocampista, extremo o delantero): Se pide al ojeador que busque ese tipo concreto de jugador. Por lo general serán peores y en muchas ocasiones ni siquiera será esa su mejor posición, pero las posibilidades de que salga un *crack* aumentan.
- La selección del jugador sólo se puede hacer de manera **consecutiva**:
  - Se puede llamar hasta a tres ojeadores, pero no a los tres a la vez. Primero se llama a uno de ellos, que mostrará su propuesta de jugador. Si se escoge ese jugador ya no puede verse lo que pudieran ofrecer el segundo y el tercer ojeador.
  - Si se desecha el jugador propuesto por el primer ojeador, ese jugador queda definitivamente apartado y no se podrá volver a él si los que nos ofrecen después no nos gustan. Con el segundo y el tercer ojeador se procede igualmente.
- De los jugadores que nos ofrecen sólo podemos **seleccionar** uno.
  - Pueden rechazarse todos los jugadores propuestos si se desea, pero incorporar un jugador al equipo de juveniles (y despedirlo después) no tiene coste, de modo que es recomendable enrolar a uno todas las semanas. Podemos recibir una sorpresa agradable.
  - Puede ocurrir también que el ojeador nos diga que no ha encontrado ningún jugador adecuado esa semana o que no haya suficientes canteranos disponibles en esa región en ese momento. En estos casos hay que reprimir los instintos homicidas. En cualquier caso, si nuestro siguiente ojeador está en la misma región es conveniente no llamarle de inmediato, porque ocurrirá lo mismo. Hay que dejar pasar unas horas.
  - Una vez seleccionado un jugador ya no podrá llamarse al resto de los ojeadores, ni promocionar un jugador con el sistema tradicional de juveniles.
- Para seleccionar un jugador u otro pueden seguirse las siguientes **criterios**:
  - En primer lugar, puede haber una indicación sobre el **potencial** del jugador.

Español	Español sudamericano	Español centroamericano
crack	prodigio	prodigioso
futura estrella	crack	gran prospecto
prometedor	estrella	talentoso
con posibilidades	promesa	prometedor
dudoso	jugador del montón	dudoso
malísimo	golfista	golfista

    - Si el jugador está en uno de los dos mejores niveles, lo mejor es casi siempre aceptarlo inmediatamente.
  - También puede dar una indicación sobre el **nivel medio** del jugador (pobre, débil, insuficiente...).
    - Este indicador muestra un promedio aproximado del conjunto de sus habilidades.

        - Si este promedio es -al menos- insuficiente, es una buena señal.
    - El ojeador también nos puede apuntar cuál es su **nivel actual en alguna de sus habilidades**.
        - Nos puede decir que es insuficiente en defensa o débil en jugadas.
        - Hay que ser cauto con este comentario. En primer lugar, porque la habilidad que nos muestra no siempre es la más alta de todas las que tiene el jugador o puede no tener nada que ver con el tipo de habilidad que estábamos buscando.
        - Este comentario no quiere decir que el jugador no pueda ser mejor en alguna otra habilidad, por lo que siempre hay que rotar a los jugadores en todas las posiciones posibles antes de desecharlos definitivamente.
    - También puede darnos el **nivel máximo de habilidad que podrá alcanzar** en la escuela de juveniles en una de las habilidades.
        - El ojeador puede decirnos que si el jugador entrena debidamente puede llegar a ser bueno en lateral o aceptable en jugadas, aunque su nivel actual sea más bajo.
        - Esta indicación es útil si nos muestra la el potencial en la habilidad que estamos entrenando.
    - También se nos muestra la **edad** del jugador, que estará entre los 15 y los 17.
        - Este dato es también relevante, pues hay que recordar que el jugador debe estar al menos 112 días en el equipo de juveniles.
        - Si contratamos a un jugador de 17 años, en el mejor de los casos tendrá 18 al subirlo al primer equipo, lo que lo deprecia en el mercado de transferencias respecto de los de 17. Un jugador de 15 años, en cambio, si tiene potencia puede llegar a los 17 en su mejor momento y ser una buena fuente de ingresos.

- Dicho todo esto, estas **recomendaciones generales** pueden ser útiles:
    - **Enrolar semanalmente a un jugador**. Tener 16 jugadores en el equipo de juveniles no tiene coste alguno. Siempre es bueno promocionar un jugador semanalmente al primer equipo o despedir al peor de los juveniles para crear un espacio más en la cantera. Además, teniendo siempre 16 jugadores se minimiza el riesgo de no poder alinear a 11 -con la consiguiente pérdida de entrenamiento- en caso de lesiones o sanciones. Aunque lo que nos ofrezca el tercer ojeador sea a primera vista horroroso, es mejor enrolarlo y comprobar que, efectivamente, lo es.
    - **No fiarse en exceso de las indicaciones de los ojeadores**. Dan buenas orientaciones, pero hay veces en las que muestran lagunas importantes o, simplemente se equivocan. El mejor modo para conocer el valor real de un jugador es hacerlo jugar en todas las posiciones posibles y completar las indicaciones originales del ojeador con los informes del entrenamiento.
    - Elegir a los jugadores por su **potencial en el mercado** o su **adecuación a nuestro entrenamiento**. Estos pueden ser algunos de los indicadores para seleccionar entre las propuestas:
        - Los jugadores de 15-16 años tendrán apenas 17 cuando los podamos promocionar tras 112 días, lo que los revaloriza en el mercado de transferencias. Los jugadores de 17 años mostrados por el ojeador carecen de ese plus.
        - Los jugadores con nivel medio de jugador insuficiente tienen un potencial reseñable, aunque las habilidades visibles no sean destacables.
        - Si el potencial que nos muestra en la habilidad que entrenamos es elevado es preferible seleccionar a este jugador sobre otro tal vez mejor pero con habilidades que no mejoraremos.
        - Un jugador en los dos niveles más altos de potencial (crack, futura estrella) es siempre una buena opción.

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Jugadores



- Los **'chicos del barrio'**:
  - Cuando se crea el equipo de juveniles, para poder jugar los primeros partidos y hasta que vayamos aceptando las propuestas semanales de nuestros ojeadores, el plantel estará formado por chavales de escuelas e institutos cercanos sin talento especial.
  - Sin embargo, se han dado casos de 'chicos del barrio' tan buenos como para poder ser promocionados, de modo que no hay que despreciarlos de entrada. Rotándolos en las diferentes posiciones del campo tal vez descubramos que alguno tiene un potencial aprovechable.
  - Al poder promocionarse tan sólo un jugador cada semana, necesitaremos al menos 11 semanas a los 'chicos del barrio' para poder completar las alineaciones del equipo de juveniles.
- Un plantel de **16 jugadores**:
  - A diferencia del equipo mayor, en los juveniles el número máximo de jugadores es 16.
  - Es importante tener el número más alto posible de jugadores para no tener sorpresas desagradables. Pese a las lesiones y sanciones, debemos estar siempre en condiciones de alinear al mínimo de jugadores para no perder el entrenamiento semanal.
  - Tampoco debemos permitir que baje mucho el número de jugadores enrolados, porque hay que recordar que sólo podemos incorporar a un nuevo jugador por semana. Si hemos dejado que nuestro plantel de juveniles se quede en 12 jugadores, tardaremos al menos un mes en llenarlode nuevo y habrá que rezar para que no haya lesiones.
  - Por lo general, cada semana tendremos que hacer un hueco en el plantel para poder incorporar a un nuevo juvenil. Para lograr ese espacio, lo habitual es:
    - Promocionar a un jugador que ya ha evolucionado todo lo posible en el equipo juvenil. Esto se ve en los reportes, aunque hay que tener en cuenta que si entrenamos dos habilidades puede haber llegado al máximo en una, pero no en la otra. Este jugador deberá tener al menos 17 años y llevar 112 días en el plantel.
    - Despedir a un jugador que hayamos rotados por todas las posiciones del campo y que sea malo en todas ellas. No hay que fiarse demasiado de los reportes de los ojeadores y los entrenadores, lo más seguro es comprobar las habilidades por uno mismo. Si lo hemos hecho jugar en todas las posiciones y lo máximo que da son 3,5 estrellas es un serio candidato al despido.
- Entre **15 y 18 años**:
  - Para poder jugar en el equipo juvenil, los jugadores deben tener entre 15 y 18 años. A partir de los 19, no reciben entreno ni pueden jugar partidos, por lo que habrá que promocionarlos o despedirlos.
  - Los ojeadores ofrecerán jugadores de entre 15-17 años.
  - Para poder promocionar el jugador al primer equipo, deberá haber estado al menos 16 semanas en la cantera (112 días) y tener una edad mínima (17 años).
- **Estimación de las habilidades**:
  - Los juveniles tienen sus habilidades, carácter y especialidad ocultos. Yuju. Estos sólo se pueden conocer de dos maneras:
    - **Los ojeadores y los reportes entrenamiento tras los partidos de juveniles**: Además del reporte inicial que hacen los ojeadores, 24 horas después de cada partido, el entrenador de los juveniles hace un reporte bastante breve del entrenamiento recibido por los jugadores. En él, siempre hace mención de la habilidad principal y secundaria de alguno de los jugadores o alusiones a su carácter, etc. No son muchas pistas las que se reciben y lo peor es que muchas veces se repiten, pero es lo que hay.
    - **Rotación de los jugadores y rendimiento**:
      - Es el modo más fiable para poder conocer el verdadero potencial de un jugador, aunque resulte bastante engorroso.
      - Hay que hacer jugar a cada jugador en todas las posiciones: portero, defensa, inner, extremo y delantero. Según el número de estrellas que saque en cada uno de esos partidos podremos estimar su nivel de habilidad.
      - La comparación es factible porque todos los juveniles tienen la misma condición (débil) y la misma forma (aceptable) en todos los partidos que juegan.
      - Una correspondencia aproximada de las habilidades es la siguiente:

Nº estrellas azules	Nivel aproximado tras promocionarlo
1	Desastroso

2	Horrible
3	Pobre
4	Débil
5	Insuficiente
6	Aceptable
7	Bueno
8	Excelente

- Como se ve, por cada estrella azul de rendimiento el jugador tiene un nivel de habilidad principal para ese puesto. Los datos son validos para los jugadores que no han tenido ni evento climatologico, ni eventos de mal dia o buen dia.
- En algunas posiciones es muy difícil saber que nivel de cada habilidad tiene nuestro juvenil debido a la gran cantidad de secundarias que afectan al rendimiento.
- En cualquier caso, nunca hay que confundir las estrellas de rendimiento en el equipo senior con las del equipo juvenil . En el equipo juvenil un jugador puede sacar 4 ó 5 estrellas azules (será insuficiente en su habilidad principal, aproximadamente) pero cuando es promocionado al equipo senior se traduce en una estrella amarilla.
- La máxima cantidad de estrellas que un jugador puede obtener es 9 (sin evento de clima).

Entrenamiento

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Entrenamiento



- En el equipo de juveniles existen dos tipos de entrenamiento: el **entrenamiento de equipo** y el **entrenamiento individual**.

- El **entrenamiento de equipo** es el que seleccionamos escogiendo una habilidad entrenable en el apartado 'entrenamiento' en nuestro menú de juveniles.
  - Tiene dos subtipos: El entrenamiento primario (que tiene un efecto algo mayor) y el entrenamiento secundario.
  - Escoger el mismo tipo de entrenamiento como primario y secundario no ayuda a que se entrene más en esa habilidad, de modo que deberán ser siempre diferentes.
  - Lo ideal es seleccionar dos habilidades complementarias para un formar un tipo de jugador. Por ejemplo, si queremos formar delanteros, anotación como primario y pases como secundario es una buena opción. En total hay 14 combinaciones diferentes, entre las que se pueden considerar las siguientes:
    - Porteros: Portería y Defensa.
    - Defensas: Defensa y Pases largos/Jugadas.
    - Medios: Jugadas y Pases cortos/Defensa.
    - Extremos: Lateral y Jugadas/Pases cortos.
    - Delanteros: Anotación y Pases cortos.
  - Otra opción interesante es la de maximizar el entrenamiento de una habilidad seleccionando dos tipos de entrenamiento que mejoren, de uno u otro modo, las mismas habilidades:
    - Defensa: Defensa y Posiciones defensivas.
    - Anotación: Anotación y Tiros.
    - Lateral: Lateral y Ataques laterales.
    - Pases: Pases largos y Pases cortos.
  - Entrenar dos habilidades principales no complementarias, en cambio, no es una buena opción. Tener anotación como habilidad principal y portería como secundaria hará que entrenemos más jugadores, pero que sean más mediocres.
  - En el resto de las cuestiones, el entrenamiento funciona como en el equipo mayor:
    - Para que los jugadores reciban entrenamiento deben jugar al menos un partido esa semana (de liga o amistoso). En el caso de los juveniles, eso sólo es posible si hemos inscrito a nuestro equipo en una liga.
    - Los jugadores sólo entrenan una habilidad si han jugado en una de las posiciones que recibe entrenamiento (ver tipos de entrenamiento).
    - Las pérdidas de entrenamiento funcionan igual que en el equipo mayor: si se concede W.O. se pierde el entrenamiento semanal, lo mismo que si se alinea a más de 3 defensas centrales/inners/delanteros o si se juega con una formación extrema (ver Penalizaciones)
    - A diferencia del equipo mayor, el entrenamiento que recibe el juvenil por el partido de partido de liga es mayor que el del amistoso. Sin embargo, en la cantera el jugador puede acumular las mejoras de ambos partidos la misma semana (aunque sólo puede jugarse un amistoso cada tres semanas).
    - La velocidad del entrenamiento en el equipo de juveniles es mayor que la que se recibe en el equipo mayor. Por eso, si tenemos un jugador entrenable, es recomendable entrenarlo, al menos en su habilidad principal, hasta que llega a su tope en el el equipo juvenil.
    - Los jugadores, finalmente, tienen un tope entrenable en cada habilidad. Una vez alcanzado, nunca mejorarán. Cuando se alcanza este tope los entrenadores lo mencionan en su reporte del entrenamiento.

- Además del entrenamiento del equipo (con las mismas habilidades seleccionadas para todos los jugadores), se puede seleccionar también **entrenamiento individual.**
  - Con este tipo de entrenamiento, cada jugador mejora un poco en la posición en que ha jugado: los defensas mejoran un poco defensa, los medios un poco jugadas, etc.
  - El entrenamiento individual mejora básicamente la habilidad principal para cada puesto, pero

también ligeramente la habilidad secundaria.
    - No se sabe aún cuánto entreno recibe cada jugador si se entrena individual.

- Una vez transcurridas 24 horas desde que se jugó el partido de juveniles, nuestro entrenador redacta un **informe del entrenamiento**. Este informe puede dar hasta ocho tipos diferentes de indicaciones sobre los jugadores:
    - **Tope de potencial alcanzado**: Los jugadores tienen un potencial máximo de mejora y a gracias al entrenamiento pueden alcanzarlo al cabo de unas semanas. Nos informarán que no puede mejorar más -globalmente- o que alguna de las habilidades ya ha alcanzado su máximo. Si recibimos el aviso de tope genérico cuando ha jugado en su posición idónea o referido al entrenamiento primario, ya no tiene sentido mantener al jugador con los juveniles y convendrá promocionarlo (o despedirlo si es malo) cuanto antes. En cambio, si el aviso se refiere a una habilidad secundaria diferente del entrenamiento principal, el jugador puede quedarse hasta que alcance el tope también ahí.
    - **Cumpleaños**: A veces, el entrenador nos avisa de que el jugador ha cumplido años. Es un aviso bastante inútil, pues la edad del jugador es visible, pero imaginamos que tienen que justificar el sueldo.
    - **Mejora de habilidad**: El entrenador también nos puede decir que el jugador está progresando en una habilidad. Nos señala qué habilidad es la que ha mejorado, aunque no el nivel que tiene (aunque se pueda deducir con cierta facilidad a través de las estrellas y reportes previos de habilidad).
    - **Talento**: A veces, las indicaciones son sobre el talento sin explotar que tiene jugador. Pueden ser de dos tipos:
        - El jugador está lejos de su potencial, que es muy elevado, pero puede convertirse en un gran jugador si sigue con ese entrenamiento.
        - El jugador está recibiendo un entrenamiento que no le hace mejorar en su habilidad con mayor potencial.
    - **Actitud**: Si el jugador es calmado, honesto, agresivo, etc. pueden aparecer menciones en el reporte.
    - **Especialidad**: También puede revelarse la especialidad del jugador, que una vez reportada por el entrenador queda visible.
    - **Problemas de entrenamiento**: En ocasiones, nos señala que el jugador desea entrenar una habilidad diferente a la actual, porque su margen de progresión es mayor con ella.
    - **Partidos especialmente buenos**: Hay veces que los juveniles tienen actuaciones especialmente destacadas, sin motivo aparente. El entrenador las reseña en su informe.

- **Estrategias de entrenamiento de juveniles**. Básicamente pueden mencionarse dos polos opuestos (con toda la escala de grises que se quiera en medio, claro):
    - **Maximizar el beneficio económico**:
        - Se busca que los jugadores promocionados sean lo más rentables posibles en el mercado de transferencias.
        - Para ello, se desarrolla al máximo la habilidad principal a costa, un poco de la secundaria, y se entrena a los jugadores más jóvenes disponibles.
        - El ideal es conseguir sacar al mercado un jugador de 17 años y 0 días con un nivel de habilidad principal lo más alto posible.
        - Para ello, se da prioridad a los jugadores de 15-16 años que ofrecen los ojeadores, y se entrena una habilidad principal.
        - Esta práctica entraña un cierto riesgo, pues cuanto más joven es el jugador mayor es la probabilidad de que malogre parte de sus habilidades al promocionarlo.
    - **Maximizar la mejora de los jugadores**:
        - En lugar de buscar el beneficio económico, se busca promocionar los mejores jugadores posibles.
        - De entre los jugadores ofertados por los ojeadores, se seleccionan aquellos con mayor potencial (independientemente de la edad) y se les entrena hasta el máximo de su potencial, tanto en su entrenamiento primario como en el secundario.
        - No hay prisa por promocionar el jugador hasta que el entrenador confirma que no puede progresar más en el equipo de juveniles, porque el jugador entrena más rápidamente en la cantera que en el equipo mayor.
        - El objetivo es lograr un jugador que tenga un buen nivel de habilidad principal y el máximo posible de secundaria, que sea además aprovechable para el entrenamiento del primer equipo.

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Partidos



- Para que los jugadores puedan recibir entrenamiento, el equipo de juveniles debe jugar obligatoriamente partidos. Estos pueden ser de dos tipos:
  - **Liga**:
    - El equipo de juveniles puede participar en una liga pública (acceso libre) o privada (el creador de la liga decide quién participa). Si la liga es privada, se puede enviar el id a los equipos que se quiera invitar. Si es pública, los equipos interesados podrán inscribirse automáticamente y pueden, además, anunciarse en los foros y seccion de anuncios correspondientes.
    - Esta liga, a su vez, puede ser regional (todos los equipos son de la misma región), nacional o internacional.
    - Los equipos no supporter pueden crear ligas de 4, 6 u 8 equipos, mientras que los supporter las pueden crear también de 12 y 16 equipos. Sin embargo, todos, supporters o no, pueden participar en todo tipo de ligas.
    - El equipo creador de la liga decide qué día de la semana y a qué hora se jugarán los partidos, en escalas de cinco minutos.
    - Una vez completado el grupo, se crean automáticamente los partidos. Si el día ha vencido sin que se complete el grupo, éste no comenzará hasta la semana siguiente.
    - Un equipo no puede darse de baja de una liga una vez que ésta ha comenzado, tiene que jugar todos los partidos programados.
    - Si finalizada una liga ninguno de los equipos se da de baja, a la semana siguiente se vuelven a crear los partidos y la competición comienza de nuevo.
    - Los equipos convertidos en bot abandonan automáticamente las ligas una vez finalizadas.
  - **Amistosos**:
    - Cada tres semanas el equipo puede jugar un partido amistoso.
    - Los amistosos pueden ser nacionales o internacionales. Estos últimos, a diferencia de los del equipo senior, no tienen coste alguno, ya que los juveniles viajan gracias a su gran imaginación.

- **Los partidos de juveniles:**
  - Los partidos de juveniles se juegan al menos una vez por semana y los amistosos cada tres.
  - Las formaciones, tácticas y órdenes individuales funcionan igual que en el equipo senior. Adquirir experiencia en las formaciones resulta más difícil que en el primer equipo.
  - Aunque el espíritu del equipo juvenil no es visible, este parámetro afecta también aquí al rendimiento del equipo en el mediocampo. Por ello, los partidos también pueden jugarse PIC, Normal o MOTS.
  - Las calificaciones del partido de los juveniles también son diferentes a las del equipo normal y y el rendimiento se expresa en estrellas azules ★★★.
    - Las calificaciones del equipo juvenil en un partido están adaptadas al nivel de los jugadores, y no son equivalentes a las que logra el primer equipo. Sería poco útil ver un reporte en el que todo el rendimiento varía en una escala de desastroso a horrible.
    - Con el rendimiento de los jugadores ocurre lo mismo. Para evitar calificaciones de poquísimas estrellas ★★★, que son los que se utilizan en el equipo mayor, los juveniles muestran su rendimiento en estrellas azules. CAda estrella azul equivale, aproximadamente, a un nivel de habilidad del jugador en su habilidad principal. Las formaciones a utilizar son las mismas que en el primer equipo, pero adquirir experencia en ellas es mucho más complicado que en el primer equipo. El cálculo de las ocasiones y la efectividad parece funcionar igual que en el primer equipo, pero adaptado a la nueva escala.
  - En los partidos de juveniles también hay lesiones y sanciones. Los jugadores lesionados/sancionados no pueden jugar partidos, por lo que es recomendable tener una plantilla lo bastante amplia que nos permita alinear al número mínimo de jugadores.
  - Los reportes también pueden dar información valiosa sobre los jugadores. Las especialidadas de los jugadores, por ejemplo, pueden detectarse si se reportan eventos especiales.

- Sistema tradicional / La vieja cantera
- Equipo de juveniles / La nueva cantera
  - Ojeadores
  - Jugadores
  - Entrenamiento
  - Partidos
  - Economía

Economía



- **Ojeadores**
  - El primer ojeador -que es el imprecindible para poder abrir un equipo de juveniles- tiene un coste semanal de 10.000.
  - El segundo y tercer ojeador cuestan 5.000 cada uno, lo que eleva el máximo desembolso semanal a 20.000.
  - Enrolar en el equipo juvenil a los jugadores que nos ofrecen (o rechazarlos) es gratis.
  - Sin embargo, si realizar la búsqueda fuera de la región en la que tiene su sede el club, los gastos de búsqueda pueden ser de 0 a 1.000.
  - Hay que tener en cuenta que una vez que se ha iniciado una liga no se puede abandonar el equipo de juveniles, por lo que el gasto mínimo semanal será de 10.000 hasta que acabe la liga. Los equipos de divisiones muy bajas que se quieran aventurar a tener su propio equipo de juveniles deben, por tanto, pensar si realmente se pueden permitir ese gasta semanal añadido.
  - El tiempo mínimo antes de poder cerrar el equipo de juveniles es de seis semanas desde su creación o hasta que termine la liga en la que se está jugando.
- **Salarios**
  - Los juveniles no cobran salario. Traen de casa el bocadillo.
  - Tampoco cobran los especialistas, ni el entrenador. *La academia no tiene especialistas, confían en los padres de los chavales para llevarlos, hacerse cargo de las lesiones, etc. Lo cual significa que no te reportará gasto adicional alguno. Las academias no producen ningún tipo de beneficio económico, los espectadores son los padres y amigos de los futbolistas.*
- **Partidos**
  - Los partidos de juveniles (liga/copa) no generan ingresos de taquilla.
  - Como contrapartida, tampoco se pagan los desplazamientos en los partidos de liga/amistosos que se juegan en el extranjero.
- **Compra-ventas**
  - No se pueden comprar o vender jugadores del equipo de juveniles.
  - La única acción posible es la de promocionarles al primer equipo. Esta acción, además, sólo puede realizarse en ese sentido, pues no se puede hacer jugar a un jugador que ya este en el equipo senior con los juveniles, aunque cumpla los requisitos de edad.
- **Promoción del jugador**
  - Promocionar un jugador al primer equipo tiene un coste de 2.000.
  - Sólo pueden promocionarse jugadores que tengan al menos 17 años y que hayan cumplido 112 días en el equipo de juveniles.
  - Despedir a un jugador del equipo de juveniles es gratis.

El 4 de abril de 2008, HT-Tjecken confirmó en el foro global que **los clowns no tienen efecto sobre el espíritu del equipo**:

Myth 1: Clowns

Description: The myth says clowns (=player in a team with high agreeability and high(est) leadership) have a positive impact on team spirit.

Test method: In order for the myth to be true the leadership value need to be taken into calculation. So, we listed all code which included the leadership value to find out if there were any code which could (or had the slightest theoretical possibility) to confirm this myth, and then check that code in detail.

Result: We found no code which had the slightest theoretical possibility to confirm the existence of clowns. Not even close.

Verdict: BUSTED! Definitely. These players may have clown masks, but they have no impact on team spirit.

Queda por ver cómo queda la nueva redacción de las reglas, y el impacto del líder del equipo en la confianza u otros parámetros del juego.

El texto que sigue recoge el estado de la cuestión sobre los *clown* antes de que se confirmara que no tienen efecto sobre el espíritu del equipo.

Como su nombre indica, no es una figura relevante en el juego, pero pocas cosas hay que provoquen tantas preguntas en los foros y debates tan apasionados en HT: ¿Qué es un clown? ¿Sirve para algo un clown? Si HT ha cumplido ya nueve años y 31 temporadas en marcha y todavía se discute sobre los clowns eso significa que no hay muchas certezas y sí muchas especulaciones. Los responsables del juego tampoco han contribuido a aclarar mucho el debate.

Trataremos aquí de aclarar el estado de la cuestión tanto como se puede:

- **¿Qué es el 'líder del equipo'?**
  - Las reglas de HT hablan explicitamente de una figura que denominan líder del equipo: "*Leadership and agreeability are only applied to the player with the highest leadership factor, "the team leader". If this person is agreeable, the team atmosphere will be as well, and if he's nasty you might end up with a really nasty atmosphere in your squad.*"
  - Por tanto, todos los equipos de HT tienen un líder del equipo. No es otro que el jugador que mayor nivel de liderazgo tiene de todo el plantel, excluído el entrenador.
  - Si hay varios jugadores que comparten el mismo nivel de liderazgo, el líder será aquél que tenga un subnivel de liderazgo más alto. Dado que estos subniveles no son visibles, no hay manera de saber cuál de ellos es el líder si hay varios que comparten el nivel más alto.
  - Para que tenga efecto, no hace falta que el líder del equipo juegue partidos, basta con que esté en el plantel.
- **¿Qué es el clown?**
  - Como consecuencia de mencionado anteriormente, se deduce que las características ideales para el líder del equipo son el mejor carácter posible -popular- y el mayor nivel de liderazgo posible -bueno-.
  - Un clown es, precisamente, ese tipo de jugador, popular y con buenas habilidades de líder.
  - En sentido estricto, se entiende por clown un jugador que sólo destaca por estas características y que es muy malo en todos las demás. Un jugador cuya única función en el plantel es la de mejorar el ambiente del vestuario y que no juega nunca. Obviamente, jugadores con buenas habilidades en algún otro apartado pueden cumplir igualmente esa función.
  - Basta sólo un jugador para cumplir esa función, teniendo más no se incrementa el efecto.
- **¿Qué es un anticlown?**
  - Un anticlown es un jugador que por su liderazgo cumple la función de líder el equipo, pero cuyo carácter es el peor de los posibles: antipático/malintencionado. O, lo que es lo mismo, un líder que contribuye a crear un mal ambiente en el vestuario.
  - En un sentido más amplio, se ha solido entender el anticlown como cualquier otro jugador que pueda perjudicar la influencia del clown. Dado que el líder del equipo es el que mayor subnivel de liderazgo tiene y ese valor no es visible, si tenemos varios jugadores con liderazgo bueno y distintos tipos de carácter no podemos saber cuál de ellos es el que cumple funciones de líder. Para asegurar que el popular sea el lider, se prescinde de todos los demás, independientemente de que su carácter sea aceptable, regular o malo.
- **¿Existen los clowns?**
  - Sí. Para ser más preciso, existe la figura recogida por las reglas en el apartado psicología denominada líder del equipo cuya mejor versión es el tipo de jugador conocido como clown.
  - Además de lo ya mencionado por las reglas, la única pista de la que disponemos es lo afirmado por los HT en el Open Forum: "*¿Existen los "clowns"? 700.000 usuarios no pueden estar equivocados: echad un vistazo a las reglas*". Puede interpretarse de las dos maneras, pero dado que las reglas

hablan claramente de un líder del equipo y durante muchos años la corriente ampliamente mayoritaria entre los usuarios ha sido la de que sí existen, parece que esa afirmación los confirma.

- **¿Cuál es su incidencia real?**
  - Esta es la madre de todos los debates. La respuesta es que no se sabe a ciencia cierta.
  - Aun aceptando que los líderes de equipo existen y tienen efecto -positivo si tienen buen carácter, negativo si es malo-, parece también claro que éste, sea el que sea, es muy pequeño y prácticamente imperceptible.
- **¿A qué afecta exactamente el líder del equipo?**
  - Según las reglas, el líder del equipo afecta al 'ambiente' del vestuario ('stämning' en sueco, 'atmosphere' en inglés).
  - Al no haber ningún valor denominado con ese nombre en HT, todo son especulaciones.
  - Veamos que podemos deducir de la poca información que tenemos: La mención del líder del equipo está en la sección de psicología de las reglas y según las reglas la psicología en HT se divide en dos, espíritu y confianza.
  - Por tanto, el efecto del líder del equipo -positivo si tienen buen carácter, negativo si es malo- tiene que ser bien sobre ambos valores -espíritu y confianza- o bien sobre uno de ellos. El efecto del clown se ha asociado tradicionalmente al espíritu.
  - El problema reside en que ambos factores se ven afectados a su vez por un gran número de variables de las que en muchos casos no tenemos información sobre su efecto o su nivel real.
- **Bases para un estudio concluyente sobre el efecto del líder del equipo**
  - El dilema, desde luego, no tiene fácil solución. Para realizar un estudio claro sobre su efecto habría que aislar todos los demás factores que afectan tanto al espíritu como a la confianza.
  - Si aceptamos que el efecto del líder del equipo es muy pequeño, cualquier variable no incluida en el estudio o no adecuadamente medida podría provocar que el efecto del clown pasara inadvertido o quedara desvirtuado.
  - Los principales obstáculos son:
    - Conocemos las principales variables, pero no todas, ni tampoco el la incidencia real o efecto que tiene cada una. Sabemos que en la confianza influyen:
      - Los resultados del equipo en el partido de liga.
      - El número de psicólogos si se gana ayuda a subirla. Si se pierde, baja.
      - Los valores de confianza y espíritu tienen subniveles, por lo que tampoco podemos acceder al nivel exacto en el que está en cada momento.
      - El líder del equipo podría tener influencia aquí, pero para saberlo deberíamos saber los valores exactos en los que lo hace y eso es francamente difícil sin conocer los subniveles ni todos los valores que también afectan a la confianza (por ejemplo, si la sobreconfianza sólo afecta ante determinados rivales en determinado puesto clasificatorio, también puede pensarse que no todas las victorias -ante rivales menos fuertes- tienen el mismo efecto en la confianza).
    - Además, la confianza afecta también al espíritu. De modo que en la ecuación del espíritu deberíamos despejar bastantes más incógnitas:
      - La confianza (y los problemas ya reseñados).
      - La incidencia de las transferencias (que habría que estudiar más a fondo).
      - La actitud del equipo en los partidos.
      - Los niveles y subniveles de liderazgo del entrenador.
      - Las reglas citan 'otros factores' entre los que entraría el efecto del 'lider del equipo'.
    - El gran -enorme- problema para hacer un estudio que tenga en cuenta todas estas variables para hacer un estudio en profundidad sobre el clown es que habría que conseguir equipos con idénticos desarrollos en confianza y espíritu, con la única diferencia de que unos tuvieran clown y otros no (o mejor, que tuvieran anticlown). Por tanto harían falta que todos los equipos del estudio:
      - Contrataran antes del primer partido de la temporada (el mismo día si fuera posible) el mismo tipo de entrenador. Todos los entrenadores surgen con el mismo subnivel de liderazgo, pero va decreciendo paulatinamente, por lo que para que no hubiera diferencias no visibles que pudieran afectar al espíritu habría que tener entrenadores con exactamente el mismo subnivel de liderazgo. Y eso solo sería posible contratándolos a la vez.
      - Deberían tener también exactamente la misma intensidad de entrenamiento.
      - Los equipos deberían tener exactamente la misma racha de resultados. Dado que la confianza afecta al espíritu y sube si se ganan partidos (aunque no se tengan psicólogos) que los equipos tuvieran distintos niveles de confianza afectaría también al espíritu y desvirtuaría el posible efecto del clown. Por ejemplo, ambos equipos deberían estar en la copa y ser eliminados a la vez.
      - Evidentemente, se debería contratar-despedir al mismo número de especialistas.
      - Todos los equipos deberían jugar los partidos con la misma actitud (PIC/Normal/MOTS)
      - Los equipos implicados no deberían hacer transferencias, para que el efecto en el espíritu no se viera afectado por éstas, sólo se podrían vender los juveniles en el plazo de seis días.
      - Todos los equipos deberían tener clown o anticlown, para que los efectos fueran más notables por contraste. Si no, el siguiente jugador con mayor liderazgo tomaría el puesto de lider del equipo y los resultados se difuminarían también.
    - Como es comprensible, realizar este estudio es francamente difícil.
- **¿Merece la pena tener un clown?**
  - Lo que no compensa es hacer un desembolso importante para lograr uno. Su compra no debe ser un objetivo prioritario ni perjudicar la compra de efectivos más importantes para e equipo, como el entrenador o los jugadores.
  - Durante varias temporadas costaban 79.500 para facilitar su búsqueda en el mercado de transferencias, pero desde que se implantó el parámetro de liderazgo pueden encontrarse por mucho menos.
  - Son, por tanto, muy baratos y su coste semanal también lo es: un clown auténtico cobra como salario menos que la mitad que un especialista cualquiera.
  - Aunque su efecto sea muy pequeño, tiene una incidencia positiva sobre la psicología del equipo -aunque no se sepa muy bien cuál-, por lo que si se puede conseguir a bajo precio o se promociona de la cantera de juveniles nunca estará de más tener uno.
  - Por poner un ejemplo, imaginemos que el efecto del clown es similar al que tienen el 8º o 9º especialista de cada campo, que como se sabe tienen un efecto decreciente. Si no se duda en tener 9 entrenadores asistentes aun sabiendo que el efecto del 9º es pequeñísimo, ¿por qué no tener un clown, que al fin y al cabo es mucho más barato? Desde luego, razones económicas no se pueden

aducir.
    - Por supuesto, todo ello dependerá de los objetivos de cada uno y de sus recursos.
- **Simontxo dice:**
    - El líder del equipo tiene un efecto positivo sobre el ambiente del vestuario si es un clown. No debe haber ningún otro jugador que interfiera en este efecto (mismo liderazgo).
    - Se desconoce el efecto real del clown y probablemente sea muy pequeño, pero esa influencia positiva que se le atribuye se obtiene a un coste es muy bajo, tanto de adquisición como de salario.
    - Su compra no debe ser una prioridad para los equipos noveles ni debe perjudicar otras posibles inversiones, pero si se tiene ocasión de lograr uno a bajo precio o si surge de nuestra cantera no estará de más conservarlo.

El capitán

- Las reglas del juego describen así al capitán:
  - *En cada partido, eliges a un jugador que será el capitán del equipo. Cuando se calcula la experiencia total del equipo, se suman los niveles de experiencia de cada jugador individual. Después de esto, se añade una cantidad relacionada con el nivel de liderazgo y la experiencia del capitán. Esta es la única función del capitán, aunque es una función importante, ya que ayudará a evitar que el equipo sufra de confusión debido a una táctica extraña y los fallos de concentración al final de los partidos importantes. El capitán del equipo tiene que ser uno de los once que comienzan el partido. Si no has elegido a uno, los jugadores elegirán al capitán entre ellos mediante el método "piedra-papel-tijera" al comienzo del partido*.

- La importancia del capitán es, por tanto, bastante marginal. Sólo influye en el cálculo de la experiencia del equipo durante el partido.
  - Para calcular la experiencia del equipo, se suma primero el valor de la experiencia de todos los jugadores alineados, y luego una cantidad derivada de la experiencia del capitán y su nivel de liderazgo.
  - Se desconoce cuál es el modo de calcular esa **cantidad añadida** que aporta el capitán a la suma de la experiencia de los demás jugadores, pero existen dos aproximaciones:
    - Una de las más difundidas para calcular esa cantidad añadida y, por tanto, elegir el mejor capitán posible consistiría en multiplicar su **experiencia x3 + el liderazgo x2**. Hay que considerar aquí que tanto la experiencia como el liderazgo tienen subniveles, por lo que para escoger el candidato ideal habría que tenerlos en cuenta.
      - A modo de ejemplo: El jugador A tiene experiencia bueno y liderazgo insuficiente y el jugador B tiene experiencia insuficiente y liderazgo bueno. Según esta fórmula, la valoración del jugador A como capitán sería 7x3+5x2=31 y la del jugador B 5x3 +7x2=29. Por tanto el jugador A sería el idóneo.
    - El usuario Torn_ y mayor defienden, por su parte, que el cálculo para escoger al capitán ideal debe realizarse elevando el liderazgo al cuadrado y multiplicándolo por el nivel de experiencia, es decir **nivel de (liderazgo^2) * nivel de experiencia**.
      - A modo de ejemplo: Repitiendo el ejemplo anterior, el jugador A tiene experiencia bueno y liderazgo insuficiente y el jugador B tiene experiencia insuficiente y liderazgo bueno. Según esta segunda fórmula, la valoración del jugador A como capitán sería (5x5)x7=175 y la del jugador B (7x7)x5=245. En este caso, el jugador idóneo, es claramente el B.
    - En el fondo del debate está cuál de los dos rasgos (experiencia o liderazgo) tiene más peso a la hora de escoger al capitán idóneo. En la primera aproximación tiene más peso a la experiencia, y en la segunda, el liderazgo.

- El efecto del capitán sobre la experiencia del equipo durante el partido contribuye a que, cuanto mayor sea ésta, haya menor probabilidad de confusión en el uso de formaciones en las que no se tiene experiencia o que son no convencionales/extremas.
- También es un factor decisivo para que el equipo incremente la posesión del balón en las situaciones de nervios, que pueden producirse al final de los partidos de copa y de promoción. Las situaciones de nervios, cuando se producen, favorecen al equipo que tiene la experiencia colectiva más alta, factor en el que el capitán realiza un aporte importante.

- En todos los partidos nuestro equipo deberá tener un capitán. Si no se ha elegido expresamente, el motor de juego lo elegirá aleatoriamente entre los jugadores del 11 inicial.

Formaciones

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Estrategia y formaciones

Jugamos contra alguien de carne y hueso. Eso significa que, si bien no tanto como un BOT, puede tener un comportamiento predecible. La propia estructura de Hattrick -con rutinas acumuladas con cada tipo de estrategia- favorece la repetición de determinados patrones entre los jugadores. Asimismo, el intento de optimización del entrenamiento propicia también que se repitan las formaciones en las que pueden alinearse un mayor número de jugadores entrenables. El análisis de los últimos partidos de nuestro rival debería ilustrarnos sobre sus estrategias y tácticas preferidas. En equipos consolidados suele haber pocas variaciones en los sistemas utilizados, se repiten las mismas fortalezas y carencias condicionadas, a su vez, por el tipo de entrenamiento. Pocos equipos tienen más de dos tipos de estrategias habituales y, en todo caso, realizan variantes sobre las mismas.

Formaciones en Hattrick			
Formación	*Popularidad*	*Entrenamiento tipo*	*Simontxo dice...*
3-5-2	63%	Jugadas/Pases	★★★ **Buena**
3-4-3	15%	Anotación/Pases	★★★ **Buena**
4-4-2	5%	Cualquiera	★★ **Insuficiente**
5-3-2	2%	Defensa	★★½ **Aceptable**
4-5-1	1%	Defensa / Jugadas	★★½ **Aceptable**
5-4-1	1%	Defensa	★★½ **Aceptable**
4-3-3	1%	Anotación	★ **Pobre**
5-2-3	<1%	Defensa	★★ **Insuficiente**
2-5-3	<1%	Jugadas/Anotación/Pases	★★ **Insuficiente**
5-5-0	<1%	Defensa / Pos. defensivas	★ **Pobre**
Extremas	>9%	-	½ **Horrible**

Hay cuatro tipos de formaciones:

- **Formación 'base'**:
  - Es el 4-4-2 con todos los jugadores jugando 'normal'. Es la alineación por defecto del equipo y la que utilizan los bots. No hay ningún reposicionamiento ni orden específica.
  - Es el dibujo inicial sobre el que se organizan las alineaciones y el que **no tiene ninguna penalización**.
  - Si se respeta ese esquema, todos **los jugadores rinden al 100%** de sus posibilidades en su puesto.
  - **No hay** riesgo alguno de **confusión**.
  - Además, la **experiencia** de la formación es siempre **excelente**, aunque no se utilice nunca baja de este nivel.
  - Por lo demás, esta estrategia sólo es 'básica' en estos aspectos. Los beneficios de los reposicionamientos para utilizar las tácticas 'convencionales' casi siempre superan las pequeñas penalizaciones. De hecho, la formación 'estándar' en HT es la 3-5-2.
  - Formación base:
    - 4-4-2

- **Formaciones 'convencionales'**:
  - Son aquéllas que exigen algún reposicionamiento sobre la táctica base, pero que están aceptadas como **formaciones comunes** en HT.
  - Los jugadores reposicionados (extra delantero, extra medio central, etc.) **rinden ligeramente peor** que en su puesto natural.
  - Hay un **riesgo**, aunque **mínimo**, de que se produzca **confusión** en su uso.
  - Nuestro equipo **acumula experiencia** en el uso de las tácticas convencionales:
    - Si se utilizan habitualmente de forma rotatoria, puede mantenerse el nivel de **3 formaciones** en bueno a la vez, o una en excelente y otra en bueno.
    - Bastan **2-3 partidos seguidos** para llevar a una formación al máximo nivel.
    - La **venta** de jugadores, en cambio, penaliza y hace perder niveles de experiencia en las formaciones.
  - Hay que recordar que para escoger cualquier otra formación distinta a la 'base' hay que hacer reposicionamientos de jugadores, pero **respetando siempre de manera escrupulosa las siguientes normas**:
    - **No debe haber** en ningún caso **más de 3 defensas centrales, más de 3 medios centrales o más de 3 delanteros**. Si no se respetan estos principios, además de la confusión se producirá la **pérdida del entrenamiento** semanal.
    - A mayor número de reposicionamientos, mayor riesgo de confusión. Para lograr la formación deseada, lo mejor es recurrir al **menor número de reposicionamientos posible** para lograrla.
    - Además, hay que recordar que cada jugador reposicionado rinde ligeramente peor que en su puesto natural. Cada reposicionamiento, además, aumenta esa penalización (el segundo inner reposicionado rendirá peor que el primera, y así sucesivamente).
  - Formaciones convencionales:
    - 3-5-2
    - 3-4-3
    - 5-3-2
    - 4-5-1
    - 5-4-1

    - 4-3-3

- **Formaciones 'no convencionales'**:
    - Son aquellas que aunque no están aceptadas por HT como formaciones comunes, **no transgreden la norma** de jugar con un tope de 3 defensas centrales, 3 medios centrales o 3 delanteros.
    - La penalización por no ser aceptadas como 'normales' es que **no se puede acumular niveles de experiencia** con su uso. Siempre que las utilicemos será con un nivel de experiencia 'pobre'.
    - El efecto de todo ello es que la posibilidad de que haya **confusión** de los jugadores durante el partido es algo mayor.
    - Eso sí, si las usamos los jugadores **recibirán entrenamiento.**
    - En general, son formaciones bastante desequilibradas:
        - 5-2-3
        - 2-5-3
        - 5-5-0

- **Formaciones 'extremas'**:
    - Cualquiera de las **demás combinaciones**. Más de 3 centrales/interiores/delanteros.
    - La **confusión** al utilizarlas está asegurada. Cierta popularidad que tuvieron hace varias temporadas provocó que la incidencia de la confusión se aumentara para disuadir por completo a todos los managers.
    - **No se puede acumular experiencia** con estas formaciones.
    - Por si fuera poco, si se utilizan aunque sea sólo en un partido, **se perderá el entrenamiento semanal**.
    - Los clubes normales difícilmente podrán permitirse tales penalizaciones.
    - Sin embargo, utilizar tácticas extremas sí es una posibilidad en las **selecciones nacionales**:
        - En las selecciones nacionales **no hay entrenamiento**, de modo que no puede perderse.
        - El riesgo de **confusión** puede controlarse mucho más fácilmente:
            - Porque tienen entrenadores con buenas habilidades de líder.
            - Porque tienen capitanes con gran experiencia.
            - Porque tienen una experiencia global del 11 inicial muy alta.
            - Porque la experiencia de todos los jugadores suele ser también elevada.
        - De hecho, se ha utilizado en bastantes ocasiones tácticas extremas en los partidos de las selecciones, con bastante éxito en algunos casos.
    - La razón por la que están tan enormemente penalizadas es porque, de no estarlo, **serían las tácticas más efectivas de HT** y se masificarían sistemas de juego ridículos que desvirtuarian por completo el juego.
        - HT es fundamentalmente un juego de mediocampo, de modo que un equipo que alinee, por ejemplo, a 8 medios, tendría una posesión brutal que le daría muchas ocasiones de gol a favor y muy pocas en contra. Si alguien logra un la posesión suficiente para que el rival no haga ninguna ocasión, poco importa que no se alinee a ningún defensa.
        - Además, los medios generan con sus habilidades secundarias rendimiento defensivo y ofensivo que bastarían para meter y evitar goles.
        - Si sustituyéramos el dominio abrumador del mediocampo, por el dominio abrumador de la defensa y jugar al CA, ocurriría algo similar.
        - En cambio, sería ridículo alinear un número desproporcionado de delanteros sin controlar la posesión, no habría ocasiones que materializar.
    - Cualquier **formación** es posible, aunque las que más se han utilizado siempre han reforzado al máximo el mediocampo o la defensa:
        - 0-7-3
        - 7-0-3
        - Etc.

Adecuación de las formaciones a los tipos de entrenamiento

Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
General											
Condición											
Portería											
Jugadas											
Pases cortos											
Pases largos											
Lateral											
Ataque lat.											
Defensa											
Pos. defen.											
Anotación											
Balón parado											
Tiros											

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas

Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
Normal											
Contraataque											
Presión											
AIM											
AOW											
Jugar creat.											

Combinación desastrosa o pobre
Combinación débil o insuficiente
Combinación aceptable o buena

4-4-2

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 4-4-2

Al igual que en el fútbol real, el 4-4-2 es la 'base' de Hattrick. Es el dibujo inicial sobre el que se realizan todos los cambios. El equipo 'tipo' en el juego lo conforman, además del portero, dos defensas laterales, dos defensas centrales, dos medios laterales, dos mediocentros y dos delanteros. Con esta formación cada jugador rinde al máximo de sus posibilidades, no hay factor distorsionador alguno que merme su rendimiento. Sin embargo, ceder ciertas pequeñas penalizaciones compensa sobradamente por los beneficios que otorga variar este dibujo inicial. Pese a todo, ésta es la tercera formación más utilizada en Hattrick, en parte por el elevado número de usuarios novatos que la utilizan y también porque es una de las más equilibradas.

- **A favor**
  - Es la táctica que **menor confusión** genera.
  - El nivel de habilidad con esta formación es siempre **excelente**, se puede pasar desde cualquier formación a ésta sin que afecte al rendimiento. Para un partido puntual, es una opción a la que puede cambiarse sin problemas, sobre todo cuando equipos que utilizan habitualmente un 3-5-2 o 3-4-3 quieren mayor peso defensivo.
  - Sin ser especialmente buena para ninguna habilidad en concreto, **combina razonablemente** con casi todos los **tipos de entrenamiento**.
  - Con las **tácticas** ocurre lo mismo que con las habilidades entrenadas: ninguna es idónea, pero tampoco pésima.
  - Rendimiento **equilibrado** de todas las líneas.
  - Muchas **variantes**.
  - Como se dice en el 'ABC de las tácticas', probablemente es la **primera formación que utilizaste** (y desde que se implantó la licencia de manager, de forma obligatoria).

- **En contra**
  - **No hay grandes motivos**, más allá de la inexperiencia o el romanticismo, **para utilizarla habitualmente**.
  - Tanto equilibrio propicia que no haya **ninguna auténtica fortaleza** en nuestra formación. Otras formaciones explotan mejor nuestros puntos fuertes.
  - Jugar como un **BOT**.

- **Variantes**
  - Las combinaciones que aquí se describen son las más habituales, aunque existen muchas variaciones posibles.
  - BOT
    - **Reposicionamientos**: Ninguno.
    - **Órdenes individuales**: Ninguna.
    - La táctica que utilizan los equipos controlados por el ordenador. Da gusto verles, todos tan en su sitio, tan seriecitos... No se logra ninguna fortaleza real con esta variante. Eso sí, se perderán los partidos, pero nunca la compostura.
  - Clásica
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales**: El único medio lateral puede situarse bien 'hacia el centro' u 'ofensivo'. Los defensas laterales normalmente jugarán 'defensivos' aunque puede ponerse uno de ellos reforzando el ataque por una banda.
    - Ésta debería ser el punto de partida para cualquier variante con un 4-4-2. Se consigue un buen mediocampo, con una buena defensa y un ataque muy razonable por el centro. Generalmente se utiliza esta variante desde un 3-4-3 al que se quiere dar mayor solidez defensiva. Probablemente la mejor opción con esta formación.
    - Puede ser un buen modo de jugar con una **defensa presionante**. Se busca reforzar la defensa a la par que tener un control aceptable del mediocampo para tratar de reducir al mínimo las ocasiones del rival. Se combina con la táctica de presión. Todos los jugadores, en la medida de lo posible, deberán tener también el nivel más alto posible de defensa, así como

especialidad potente.

- Ataque equilibrado por las bandas
  - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como medio central.
  - **Órdenes individuales**: El medio lateral jugará 'ofensivo' y el defensa lateral del lado contrario también. El otro defensa lateral jugará defensivo.
  - Se un ataque razonable por ambas bandas, la opción es poner un defensa lateral 'ofensivo' y un medio lateral 'ofensivo' en la banda contraria. Se consigue así reforzar el ataque lateral por ambas bandas sin perder demasiada fuerza defensiva o en mediocampo.
- Taladrar el flanco débil
  - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como medio central.
  - **Órdenes individuales**: El medio lateral jugará 'ofensivo' y el defensa lateral del mismo lado también. El otro defensa lateral jugará defensivo.
  - Ambos laterales ofensivos atacan la misma banda, con lo que se consigue un buen ataque central y por una de las bandas. Ideal si se tiene muy claro cuál va a ser la banda débil en la defensa del rival.
- Fuerte ataque
  - **Reposicionamientos**: Ninguno.
  - **Órdenes individuales**: Los dos defensas laterales juegan 'defensivo', pero los centrales 'ofensivo' para reforzar el mediocampo. Los 2 medios laterales también juegan 'ofensivo', al igual los interiores.
  - Esta opción busca atacar con fuerza las tres zonas defensivas del rival sin perder demasiada posesión. Si la posesión es más 'segura' ante un rival débil, puede utilizarse una versión del 'ataque total' con 3-4-3, con los dos defensas laterales 'ofensivos', los centrales 'normal' y los medios laterales 'ofensivos'.
- Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Aceptable**. Se puede llegar a realizar una presión bastante eficiente con 4 defensas y un control razonable del mediocampo.
  - **Contraataque**
    - **Insuficiente**. En principio, jugar con 4 defensas le favorece, aunque los 4 centrocampistas tal vez proporcionen demasiada posesión. Si se busca perder la posesión por poco y salir al contraataque 5-3-2 ó 5-4-1 son mejores opciones.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Aceptable**. Si se tienen ambos medios laterales en 'ofensivo'. Ojo a la doble penalización defensiva si se pone en 'ofensivo' a los defensas laterales. (Ver Tácticas)
    - **Pobre**. Sólo con un medio lateral ofensivo. Aprovechamos la táctica al 50%, pero las penalizaciones inciden al 100%.
    - **Horrible**. Sin laterales ofensivos. Una buena opción para castigar a nuestra defensa central porque sí.
  - **Atacar por el centro**
    - **Aceptable**. Jugando con tres interiores. Si los medios tienen buenos pases y juegan en 'ofensivo', el ataque central se verá aún más reforzado.
    - **Insuficiente**. Si se ponen medios laterales ofensivos, la efectividad de la táctica no baja realmente, pero entrarían en contradicción la formación, que busca el equilibrio en ataque) y la táctica (que busca centrar el ataque por una zona específica).
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Al ser la formación estándar, una de las ventajas del 4-4-2 es que permite entrenar casi cualquier habilidad a cambio de una pequeña merma en los efectivos entrenables. Además, las fortalezas de la formación ajustan bien con las fortalezas de los tipos de entrenamiento, no hay contradicciones.
  - **Jugadas**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 8 centrocampistas y permite lograr una buena posesión durante los partidos.
  - **Pases cortos**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 12 jugadores y aprovechar sus habilidades en variadas combinaciones ofensivas.
  - **Pases largos**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 16 jugadores.
  - **Lateral**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 4 laterales. No todas las variantes juegan con 4 laterales, con lo que el entrenamiento pierde efectividad. En alguna de las formaciones más populares con 4-4-2 se prescinde de un medio lateral en favor de un interior. Por ello no alcanza la máxima calificación.
  - **Ataque lateral**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 2 medios laterales + 2 delanteros. Eso sí, la variante

más habitual con esta formación renuncia a uno de los medios laterales en favor de un medio central.

- **Defensa**
  - **Aceptable**. Se puede llegar a entrenar 8 jugadores, un número muy razonable y la defensa será siempre buena.
- **Posiciones defensivas**
  - **Aceptable**. Se puede llegar a entrenar 16 jugadores.
- **Anotación**
  - **Aceptable**. Con 3 delanteros se entrena anotación más efectivamente, pero conviene recordar la posibilidad de jugar el partido liga con un 4-4-2 y el amistoso con 3 atacantes, con lo que reciben entrenamiento 5 jugadores.
- **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
  - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - No debería haber demasiados problemas para enfrentarse a esta formación, cualquier otra estrategia especializada puede superar un 4-4-2, si está bien utilizada.
  - Contraataque
    - Si se entrena defensa y se juega con 5 jugadores atrás -bien 5-3-2, 5-4-1, incluso la no convencional 5-2-3- tendremos en nuestra mano un sistema que puede hacer realmente mucho daño.
    - Es inservible si no se entrena defensa (o no se tienen buenos defensas) y si no se juega con 5 defensores, cualquier otra combinación es una pérdida de tiempo.
    - Hay variantes del 4-4-2 que no buscan la posesión del balón a toda costa, por lo que debe analizarse la posibilidad de contraatacar con precaución.
  - Controlar la posesión del balón
    - El 4-4-2 busca, por encima de todo, el equilibrio, sin especiales fortalezas en ninguna línea, de modo que no debería haber demasiada dificultada en lograr superar razonablemente el mediocampo rival -con un 3-5-2, por ejemplo- y tener, ya de salida, mayores opciones para hacerse con el partido (mayor posesión=más ocasiones a favor y menos en contra).
  - Aprovechar nuestras propias fortalezas
    - Por la misma razón que la anterior, se debe tratar de explotar al máximo nuestras fortalezas dado que su equilibrio no nos obligará a llevar a cabo ningún replanteamiento serio.
    - El 4-4-2 tiene un abanico bastante amplio de combinaciones, por lo que es recomendable realizar un análisis de las preferencias del rival. No es lo mismo que refuerce el mediocampo -lo que le asemeja a un 3-5-2- o que sea decididamente ofensivo -más parecido a un 3-4-3-.
  - Tener en cuenta las recomendaciones generales para plantear un partido.
    - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
  - 5%

- **Simontxo dice...**
  - Puntualmente puede ser una opción socorrida, pero es mala corredora de fondo.
  - **Insuficiente**

3-5-2

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 3-5-2

El 3-5-2 es a Hattrick lo que el 4-4-2 es al fútbol real: La formación estándar. Nadie se equivoca realmente si la utiliza, está compensada en todas sus líneas y tiene una gran versatilidad.

La razón de su popularidad está en el peso que tiene el mediocampo en el juego, que determina el número de ataques que se realizan y se reciben. Se justifica así la presencia de los 5 centrocampistas, el número máximo de jugadores en esa posición sin que se produzca confusión. El resto es puro equilibrio: tres defensas para cerrar bien atrás y dos delanteros que garantizan un ataque efectivo.

Si el mediocampo ya es importante de por sí, la lucha por la posesión es aún más importante porque el reparto de las ocasiones de gol no es lineal. Con sólo un 35% de posesión, probblemente no tengamos ni tan siquiera una sola ocasión convencional de las 10 que hay en cada partido.

% de posesión en cada mitad de partido	nº ocasiones en esa mitad de partido
100%	5,00
95%	5,00
90%	5,00
85%	4,93
80%	4,88
75%	4,72
70%	4,49
65%	4,29
60%	3,90
55%	3,35
50%	2,63
45%	1,81
40%	1,17
35%	0,88
30%	0,55
25%	0,31
20%	0,04
15%	0,05
10%	0,01
5%	0,00
0%	0,00
Fuente: Hattristics	

Dicho con otras palabras, 2 de cada 3 jugadores de Hattrick no pueden estar equivocados.

- **A favor**
  - **Hattrick *es* 3-5-2**.
  - Ideal para entrenar jugadas o pases, permite también unas interesantes **opciones mixtas** de entrenamiento con anotación y defensa (en el partido de liga 3-5-2 y en el amistoso la formación que más convenga para el entrenamiento).
  - **Mediocampo fuerte** y equilibrio en defensa y ataque.
  - **Versatilidad** en las combinaciones.
  - Buena combinación con las **tácticas ofensivas** (ataque central/por las bandas).

- **En contra**
  - **Previsibilidad**.
  - Los **cambios** que ha habido en el juego y, a buen seguro, los que habrá en el futuro, buscan acabar con esa hegemonía.

- Escasa efectividad con las **tácticas defensivas** (presión/contraataque).

- **Variantes**
  - Las combinaciones que aquí se describen son las más habituales, aunque existen muchas variaciones posibles.
  - Clásica
    - **Reposicionamientos**: Un defensa central reposicionado como medio central. Si se prefiere resguardar la defensa central, se sacrifica uno de los laterales.
    - **Órdenes individuales**: Un medio lateral 'hacia el centro' y el otro 'ofensivo'.
    - Se logra un buen mediocampo, un buen ataque por el centro y una de las bandas y se conserva una aceptable defensa. Busca el equilibrio táctico y explotar el flanco débil del rival. Con este dibujo el juego de qué banda se defiende y por qué banda se ataca cobra un gran protagonismo.
  - Mediocampo 'tuneado'
    - **Reposicionamientos**: Un defensa lateral reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** En su versión más neutra se situará a los dos medios laterales 'hacia el centro'. Si se quiere reforzar más aún el mediocampo, puede ponerse uno o los dos defensas centrales 'ofensivos' (deben tener un buen nivel de habilidad en jugadas). Por último, en los casos en los que se busca la posesión de forma extrema, incluso los delanteros pueden situarse 'defensivos'.
    - Consiste en utilizar todos los recursos posibles para reforzar al máximo el rendimiento del mediocampo en detrimento de las demás líneas. Busca la posesión del balón por encima de todo. Se puede aplicar en cierto grado, pero en su modalidad extrema debilita demasiado la defensa y el ataque. Los medios laterales serán falsos interiores y los defensas 'ofensivos' y delanteros 'defensivos' debeberán tener buen nivel de habilidad en jugadas. Si no logramos más posesión que el rival con esta formación y esta variante, no lo haremos con ninguna otra.
  - Ataque equilibrado por las bandas
    - **Reposicionamientos**: Un defensa central reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Un medio lateral 'ofensivo' y el defensa del lado contrario también. El otro medio lateral 'hacia el centro' y el otro defensa lateral 'defensivo'
    - Se logra una buena posesión del balón, un buen ataque por el centro y razonable por las bandas, aunque seremos bastante frágiles en defensa.
  - Atacar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un defensa central reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Un medio lateral 'ofensivo' y el defensa del mismo lado también. El otro medio lateral 'hacia el centro' y el otro defensa lateral 'defensivo'
    - El mismo principio que el caso anterior, con la diferencia de que ambos laterales ofensivos atacan la misma banda. Ideal si se tiene muy claro cuál va a ser la banda débil en la defensa del rival.
  - Ataque total por las bandas
    - **Reposicionamientos**: Un defensa central reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Los dos medios laterales 'ofensivos'. Opcionalmente, también los dos defensas laterales.
    - Esta es una de las opciones que mejor se ajusta a la táctica atacar por las bandas. Se ajusta también muy bien al entrenamiento de lateral. Probablemente la formación convencional que permite lograr mejor rendimiento en el ataque lateral. Con dos buenos extremos significa que se bombardea literalmente las 3 zonas de ataque, aunque la defensa será bastante precaria si los laterales juegan también 'ofensivos'.
  - Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Débil**. Es una formación mucho más ofensiva que defensiva, y con 3 defensas no se podrá llegar a valores altos en una táctica que ya es difícil de dominar de por sí.
  - **Contraataque**
    - **Horrible**. 3-5-2 y CA son antagónicos. De hecho, el contraataque se creo como némesis del todopoderoso mediocampismo que aún hoy domina HT. Como táctica, necesita todo lo que esta formación no puede dar; su efectividad aumenta cuanto mejor es la defensa y si se tiene menos posesión que el rival.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Buena**. Si se entrena pases cortos o lateral, ideal. Si se tienen ambos medios laterales en 'ofensivo'. Ojo a la doble penalización defensiva si se pone en 'ofensivo' a los defensas laterales. (Ver Tácticas)
    - **Pobre**. Sólo con un medio lateral ofensivo. Aprovechamos la táctica al 50%, pero las penalizaciones inciden al 100%.
    - **Horrible**. Sin laterales ofensivos. Una buena opción para castigar a nuestras defensa central porque sí.
  - **Atacar por el centro**
    - **Aceptable**. Al igual que la anterior, si se tienen buenos pasadores mejora mucho. Si los interiores están en 'ofensivo', el ataque central se verá aún más reforzado. Sólo el 3-4-3 se adecua mejor a esta táctica.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**
  - Debido a su gran peso en el juego, una práctica muy extendida es la de combinar el 3-5-2 con otras formaciones más adecuadas al tipo de entrenamiento seleccionado, salvo en el caso de las habilidades defensivas, que tienen sus propias formaciones y tácticas. Así, por ejemplo, muchos entrenadores de anotación combinan un 3-5-2 en los partidos importantes con un 3-4-3 en los más asequibles y los amistosos. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita obtener el mayor número de jugadores entrenados en la habilidad seleccionada a la semana. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Aunque la versatilidad del 3-5-2 siempre permitirá una buena complementariedad con cualquier tipo de entrenamiento, sobre todo ofensivo.
  - **Jugadas**
    - **Buena**. Es la combinación 'tipo'. Permite entrenar 10 centrocampistas, el máximo posible, y es la línea más fuerte de la formación.
  - **Pases cortos**
    - **Buena**. Permite entrenar 14 jugadores, el máximo posible (salvo por el 2-5-3). La combinación también es ajustada, porque con pases cortos se mejoran los registros ofensivos del equipo, y esta formación es adecuada para un estilo de juego así.
  - **Pases largos**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 16 jugadores y la habilidad en pases es muy coherente con el carácter de la formación. No alcanza la valoración máxima porque otras formaciones permiten entrenar más jugadores en esta habilidad y porque este entrenamiento está más pensado para equipos defensivos que juegan al contraataque.
  - **Lateral**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 4 laterales y la táctica atacar por las bandas puede ser realmente efectiva combinada con esta formación. El único 'pero' que puede ponérsele es que, lo más habitual con 3-5-2 es que los laterales defensivos se alineen en 'defensivo' y los medios laterales en 'hacia el centro' lo que impide que aprovechen su habilidad en lateral.
  - **Ataque lateral**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 2 medios laterales + 2 delanteros.
  - **Defensa**
    - **Pobre**. Sólo reciben entrenamiento 6 jugadores y suele ser la línea más débil en muchas de las variantes. El entrenamiento, estilo de juego y tácticas defensivas son muy específicos y raramente incluyen esta opción, dado que no suele buscarse la posesión del balón.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Pobre**. Se puede llegar a entrenar 16 jugadores, pero sólo 6 de ellos serán defensas. Al igual que con defensa, estilo de juego y formación tienen un carácter contradictorio.
  - **Anotación**
    - **Insuficiente**. Se ajusta muy bien al carácter ofensivo, pero entrenar a sólo 4 jugadores es muy poco. Combinándolo con un 3-4-3 en los amistososos incrementa su efectividad.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - Contraataque
    - La razón de la aparición de esta táctica fue acabar con el monopolio del mediocampo y del 3-5-2. Por tanto, un equipo especializado en contraataque está preparado para enfrentarse a esta formación.
    - Si se entrena defensa y se juega con 5 jugadores atrás (bien 5-3-2, 5-4-1, incluso la no convencional 5-2-3) tendremos en nuestra mano un sistema que puede hacer realmente mucho daño.
    - Sin embargo, el CA no es una opción para quien no esté especializado en las estrategias defensivas del juego. Sin los jugadores adecuados, la efectividad de la táctica será mínima y se cederá toda la posesión a un rival que busca eso precisamente.
  - El que a hierro mata....
    - No supone un contrasentido buscar exactamente lo mismo que busca un rival que juegue 3-5-2.
    - En primer lugar, se puede entrar en la batalla de lograr mayor posesión del balón optimizando el mediocampo: medios laterales 'hacia el centro', defensas 'ofensivos'... La gestión del espíritu para dominar el mediocampo será también un arma poderosa.
    - Cuando dos equipos 3-5-2 se enfrentan, tras la batalla por la posesión cobra importancia la picaresca de las bandas fuertes y débiles. La mayoría de las variantes utilizadas juegan con tener una fuerte en ataque y una débil en defensa, de modo que analizar al rival y ser capaz de pronósticar por dónde deberemos atacar y dónde deberamos reforzar la defensa es básico.
    - Las tácticas serán el tercer factor que entra en juego, pero sólo deberán utilizarse las ofensivas -atacar por las bandas o atacar por el centro- y sólo en el caso de que tengamos jugadores con buen nivel de habilidad en pases. Uno de los errores más habituales es el de utilizar una de estas dos tácticas con variantes poco adecuadas y en niveles bajos de habilidad, logrando una penalización mucho más elevada que el beneficio obtenido.
  - Aprovechar nuestras propias fortalezas
    - Sea cual sea nuestro estilo de juego, el 3-5-2 es el sistema al que tendremos que hacer frente en más ocasiones, con diferencia.
    - Por tanto, si no queremos pasarnos la vida en función de cómo juegan los demás, deberemos haber escogido un patrón de juego del que seamos conocedores y sepamos aprovechar al máximo sus potencialidades y que, por supuesto, se a capaz de darnos un buen resultado frente a rivales que jueguen así.
  - Tener en cuenta las recomendaciones generales para plantear un partido
    - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
  - 63%

- **Simontxo dice...**
  - Sigue siendo la opción principal el Hattrick.
  -  **Buena**



Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 3-4-3

La alineación ofensiva por excelencia y el segundo tipo de entrenamiento más popular. Se busca superar la defensa del rival, pero permite tener, al mismo tiempo, un buen control del mediocampo.

- **A favor**
  - El **ataque** es fuerte y las variantes ofensivas, amplias.
  - Ideal para entrenar anotación o pases cortos.
  - Buena combinación con las **tácticas ofensivas** (en especial atacar por el centro).

- **En contra**
  - Normalmente, obliga a tener **una banda débil** en ataque y defensa.
  - Mayor dificultad para lograr el dominio del **mediocampo**.
  - Nulidad de las tácticas defensivas (presionar/contraataque).

- **Variantes**
  - Las combinaciones que aquí se describen son las más habituales o las más paradigmáticas, aunque existen muchas variaciones posibles.
  - Clásica
    - **Reposicionamientos**: Un defensa reposicionado como medio central y un medio lateral reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales:** Los defensas laterales 'defensivos' y el medio lateral 'hacia el centro'.
    - Es una variante muy central. Se logra un buen mediocampo y gran ataque ataque central. Se sacrifica una parcela defensiva y el ataque por las bandas. Ajusta muy bien con la táctica atacar por el centro.
  - Ataque equilibrado por las bandas
    - **Reposicionamientos:** Un defensa reposicionado como medio central y un medio lateral reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales:** El medio lateral 'ofensivo' y el defensa lateral del lado contrario también.
    - Además del fuerte ataque central se busca un ataque razonable por ambas bandas. Se resienten un poco el mediocampo y algo más la defensa.
  - Ataque total
    - **Reposicionamientos:** Un defensa central reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales:** Los dos medios laterales 'ofensivos'. Si se desea, los dos defensas laterales también.
    - Las tres zonas de ataque serán muy fuertes, aunque el mediocampo no tanto y la defensa, si los laterales están en 'ofensivo' menos. Sirve para enfrentarse a rivales muy inferiores o que se sabe que van a ceder la posesión del balón por jugar al contraataque.
  - Taladrar el flanco débil
    - **Reposicionamientos:** Un defensa reposicionado como medio central y un medio lateral reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales:** El medio lateral que queda 'ofensivo' y el defensa lateral del mismo lado, si se desea, también.
    - Si se tiene muy claro cuál va a ser la banda débil en la defensa del rival, ésta puede ser una opción. Buen ataque por dos de las tres zonas, razonable mediocampo y defensa.
  - Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Débil**. Si el rival va a ser superior en el centro del campo puede ser útil, aunque la

efectividad nunca será demasiado alta con sólo tres defensas y en una táctica que no es muy fácil de controlar de por sí.

- **Contraataque**
  - **Horrible**. El 3-4-3 es justo lo apuesto al contraataque, se basa en el principio de atacar mejor y primero. Con 3 defensas nunca se podrán lograr grandes niveles de habilidad con esta táctica. Si se entrena anotación y se quiere jugar CA, 5-2-3 y 4-3-3 son mejores opciones.
- **Atacar por las bandas**
  - **Insuficiente**. En principio, el 3-4-3 potencia el ataque central y suele sacrificarse una de las bandas en el ataque. Pese a todo, puede atacarse por ambas bandas con este sistema, pero sólo si el rival flaquea notablemente en su defensa lateral y su mediocampo es débil merecerá realmente la pena. La táctica es más efectiva si los delanteros tienen buena habilidad en pases. Ojo a la doble penalización defensiva si se pone en 'ofensivo' a los defensas laterales. Además, con un ataque central tan fuerte desviar ataques hacia las bandas, además de difícil, puede no ser demasiado efectivo. (Ver Tácticas)
  - **Débil**. Sólo con un medio lateral ofensivo. Los valores de ataque lateral son algo superiores que con la 3-5-2, sobre todo cuanto mejor habilidad en pases tengan los delanteros. Aprovechamos la táctica al 50%, pero las penalizaciones inciden al 100%.
  - **Horrible**. Sin laterales ofensivos. Si tenemos un ataque central fuerte y lateral débil, ¿para qué esforzarse en atacar por donde peor lo hacemos?
- **Atacar por el centro**
  - **Buena**. Jugar con tres delanteros fortalece esta zona en particular. Con los interiores en 'ofensivo' se potencia aún más.
  - **Insuficiente**. Si se ponen medios laterales ofensivos, la efectividad de la táctica no baja realmente, pero entrarían en contradicción la formación -que busca el equilibrio en ataque- y la táctica -que busca centrar el ataque por una zona específica-.
- **Jugar creativamente**
  - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. En el caso del 3-4-3, el carácter netamente ofensivo de la formación favorece el entrenamiento de las dos habilidades más atacantes: anotación y pases cortos.
  - **Jugadas**
    - **Aceptable**. La opción no es del todo mala si se realiza de modo mixto alternando durante la semana el 3-4-3 y el 3-5-2, lo que permitiría entrenar casi al mismo número de jugadores que con 5 medios. Para un cambio puntual puede ajustarse bien, aunque a largo plazo un entrenador de jugadas optará casi siempre por un 3-5-2.
  - **Pases cortos**
    - **Buena**. Permite entrenar 14 jugadores, el máximo posible (salvo por la no convencional 2-5-3). Favorece la aportación ofensiva de los interiores, el ataque de los delanteros y se ajusta muy bien al espíritu de la formación.
  - **Pases largos**
    - **Insuficiente**. Permite entrenar 14 jugadores, pero la habilidad en pases para los defensas con esta formación es innecesaria.
  - **Lateral**
    - **Insuficiente**. La obligación de jugar con dos medios laterales merma la efectividad del mediocampo y la fortaleza de la táctica. Esto se recrudece si se suman los dos defenas laterales. Las opciones más habituales renuncian casi siempre a alguna de las bandas. El estilo ultraofensivo de la habilidad, en cambio, es acorde con el de la formación.
  - **Ataque lateral**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 2 medios laterales + 3 delanteros. En números redondos no es una mala opción, pero raramente se juega con los dos medios laterales ofensivos, o que los tres delanteros caigan al lateral.
  - **Defensa**
    - **Pobre**. No tiene sentido jugar de forma ofensiva y entrenar defensa, aunque pueda llegar a entrenarse a 6 jugadores. Los jugadores que terminaríamos teniendo en el plantel no se parecerían demasiado a los que demanda la táctica. Cualquier otra opción para entrenar defensa es más adecuada.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Insuficiente**. Se puede llegar a entrenar 14 jugadores, pero con cualquier otra formación será mayor el número de jugadores entrenados. Además, no se busca fortaleza defensiva con el 3-4-3.
  - **Anotación**
    - **Buena**. Entrenamos el tipo de jugador que luego mejor rendimiento ofrecerá con esta táctica. Es la preferida de los entrenadores de anotación.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - Posesión y 3-5-2

        - No por repetida y conocida la receta es menos eficiente: un 3-5-2 siempre será útil.
        - Ante un rival que ataca, un buen modo de parar sus ataques es buscar la posesión del balón.
        - Si el 3-4-3 se prevé muy central, se jugará con dos defensas centrales y si va a atacar alguna de las bandas, se sacrificará al lateral del lado contrario, etc.
    - Contraataque
        - Contraatacar contra un rival que juega 3-4-3 es bastante más peligroso que contra un 3-5-2, de modo que habrá que tener cuidado.
        - Si se entrena defensa y se juega con 5 jugadores atrás (bien 5-3-2, 5-4-1, incluso la extrema 5-2-3) será una opción viable, pero deberá tenerse presente que el 3-4-3 no busca tanto la posesión y sí, sin embargo, la fortaleza atacante, de modo que habrá menos oportunidades para lograr un CA y los ataques rivales serán más dañinos.
        - Si no se entrena defensa, no hay motivo para usar un CA contra el 3-4-3.
    - Aprovechar nuestras propias fortalezas
        - Un 3-4-3 siempre deja un flanco débil, hay que buscarlo.
        - El 3-4-3 es la segunda formación a la que en más ocasiones deberemos enfrentarnos. Por ello, al igual que se recomienda para la 3-5-2, tendremos tiempo y oportunidades para saber cómo jugar contra ella. También deberemos haber escogido un patrón de juego del que seamos conocedores y sepamos aprovechar al máximo sus potencialidades.
        - Lo primero de todo será, como siempre, tratar de igualar la posesión. Si lo podemos conseguir con nuestro estilo de juego habitual, podremos agarrarnos a él, si no, debemos cambiar a una formación que tenga 5 medios.
    - No ser ultradefensivos sin necesidad
        - La primera tentación frente a un ataque poderoso es reforzar la defensa, pero no siempre es una buena opción.
        - Salvo equipos que entrenen defensa y tengan una buena rotación de defensores y estén optimizados para utilizar tácticas defensivas, el resto de los equipos suele defender mal aunque acumulen efectivos en la retaguardia. Lo único que se consigue así es poner jugadores poco efectivos a cambio de ceder otras parcelas (sobre todo mediocampo) en las que el rival también se hace fuerte.
    - Evitar las oportunidades, no defenderse de ellas
        - No es recomendable esperar que el rival tenga una opción para que nuestros defensas se luzcan y la desbaraten. Lo que hay que lograr es que tan oportunidad no exista. En Hattrick lo que determina el número de oportunidades de cada equipo es el mediocampo y no la fortaleza ofensiva, si se tienen grandes registros ofensivos pero muy poco balon el equipo no crea, en absoluto peligro. Por ello, y sobre todo si tenemos condiciones para ello, buscar el dominio del mediocampo es una buena opción.
        - Un segundo recurso para desbaratar las ocasiones es utilizar la presión. Aunque la táctica que utilicemos no sea la idónea para ello, si proporciona un razonable rendimiento en crear la presión sobre el rival (y más si se quiere dominar el mediocampo) puede desbaratar varias ocasiones.
    - Tener en cuenta las recomendaciones generales para plantear un partido
        - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
    - 15%.

- **Simontxo dice...**
    - Tal vez no tiene todas las posibilidades del 3-5-2, pero le sigue muy de cerca.
    - Es la táctica preferida por los entrenadores de anotación.
    - ⭐⭐½ **Aceptable**.

5-3-2

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 5-3-2

La táctica convencional más adecuada para el contraataque, sacrifica por completo el rendimiento ofensivo y el mediocampo en favor de la defensa. Utilizada sin dicha táctica tiene unas posibilidades realmente calamitosas, su utilización no conduce a ninguna parte.

- **A favor**
  - Buenas posibilidades de uso junto con contraataque.
  - Como recurso para el contraataque, aventaja al 5-2-3 porque al ser una **alineación convencional**, sí que permite acumular experiencia en su uso.
  - Clásica entre los equipos que entrenan defensa.

- **En contra**
  - Prácticamente inutilizable si no se emplea el contraataque y se entrena defensa.
  - **Desequilibrada** por la fragilidad del mediocampo y el ataque.
  - Las variantes **ofensivas** se ven muy perjudicadas por la debilidad del mediocampo.
  - Jugar 5-3-2 al contraataque **reduce el margen de error** de los equipos para lograr un resultado positivo. Los equipos que defienden y buscan el gol de la victoria al contragolpe obtienen normalmente victorias menos holgadas, por lo que la posibilidad de que un imprevisto o un evento especial desbarate la victoria aumenta.

- **Variantes**
  - Frontón
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como defensa central y el otro como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Los 2 defensas laterales jugarán en 'defensivo' y los 3 centrales en 'normal'. En el centro del campo, para reforzar aún más la defensa alguno de los mediocampistas puede ser defensa que juegue como 'falso' mediocentro puesto en 'defensivo'.
    - Se busca mantener a toda costa la portería a cero a costa de ceder la casi totalidad de la posesión del balón al rival. Y lograr el éxito así en HT es difícil. Otras opciones defensivas son más efectivas.
  - Ataque central
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como defensa central y el otro como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Los defensas laterales 'defensivos' y los medios centrales 'ofensivos'.
    - En este caso, se busca tener una buena defensa y un buen ataque central, renunciando por completo al ataque por los laterales. Tampoco se renuncia por completo a la posesión, sino que se cede aproximadamente un 70%, lo que le resta algún ataque al rival.
  - Ataque por los flancos
    - **Reposicionamientos**: Un medio central reposicionado como defensa central.
    - **Órdenes individuales:** Los dos medios laterales 'ofensivos', los defensas laterales 'defensivos'.
    - Buen ataque en todas las zonas ofensivas, pero enorme sacrificio en mediocampo con sólo un mediocentro, lo que cederá casi totalmente la posesión del balón al rival. Los contraataques serán mucho más peligrosos, pero ceder casi el 100% de posesión casi nunca es una buena idea.
  - Buscar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como defensa central.
    - **Órdenes individuales:** El medio lateral 'ofensivo' y el defensa lateral del mismo lado también. El otro defensa lateral 'defensivo'.
    - El mismo principio que el caso anterior, con la diferencia de que ambos laterales ofensivos atacan la misma banda. Ideal si se tiene muy claro cuál va a ser la banda débil en la defensa del rival. Efectividad dudosa al ceder demasiado control del balón.

- Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Buena**. Si jugamos con 5 defensas y tres centrocampistas 'falsos' que también son defensas, las posibilidades de presionar con efectividad son altas. Sin embargo, jugar a perder deliberadamente la posesión y sin buscar un evento especial de gol conduce, como resultado óptimo, al 0-0.
  - **Contraataque**
    - **Buena**. La mejor opción para utilizar esta formación. Las esperanzas de victoria residen en la capacidad de desbaratar un ataque y crear un contraataque que nos dé la victoria.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Pobre**. Con dos defensas y medios laterales. Merma su efectividad la carencia casi total de oportunidades de gol si juega un sólo mediocentro. Ceder toda la posesión aun jugando al contraataque no es una buena idea. Jugar con esta formación y no hacerlo al CA o, en su defecto, a presionar es una pérdida de tiempo.
    - **Pobre**. Con un medio lateral.
    - **Horrible**. Sin medios laterales.
  - **Atacar por el centro**
    - **Débil**. Con tres medios interiores, preferiblemente 'ofensivos'. Sobre el papel no parece una opción terrible, pero al igual que en el caso anterior, jugar con esta formación y no hacerlo al CA o, en su defecto, a presionar es una pérdida de tiempo.
    - **Horrible**. Con algun medio lateral 'ofensivo'. A menor posesión, peor rendimiento.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque o presión son las únicas alternativas lógicas con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**
  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. La apuesta por el 5-3-2 es una clara apuesta en favor de la defensa.
  - **Jugadas**
    - **Horrible**. Se podría entrenar un número mínimo de jugadores con una formación que ni tan siquiera busca la posesión.
  - **Pases cortos**
    - **Pobre**. Se entrenan pocos jugadores.
  - **Pases largos**
    - **Buena**. Se entrena a un buen número de jugadores y la habilidad en pases es muy útil tanto para los defensas a la hora de calcular la efectividad del contraataque, como para mejorar los registros de los jugadores más ofensivos. Con el 5-4-1 incluso entrenan más.
  - **Lateral**
    - **Pobre**. Si se juega con 4 laterales nuestro mediocampo hará bueno al de la selección de las Seychelles. En defensa, debilitaría la zona que pretendemos reforzar.
  - **Ataque lateral**
    - **Débil**. Se podrían entrenar 2 medios laterales + 2 delanteros, pero casi siempre se renuncia a uno de los medios laterales, si no a los dos, con esta formación.
  - **Defensa**
    - **Buena**. Como anillo al dedo.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Buena**. Una opción también recomendable, que es aún mejor con el 5-4-1.
  - **Anotación**
    - **Débil**. Entrenar a dos delanteros no es la peor de las posibilidades, pero resulta una combinación francamente rebuscada teniendo al mismo tiempo 5 defensas pidiéndonoslo a gritos.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.
- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - En caso de que la táctica del rival sea el contraataque
    - El mejor modo de enfrentarse a un equipo que contraataca es darle el menor número de oportunidades para que lo haga. Si un ataque frustrado puede ser un contraataque del rival, deberemos asegurarnos de que nuestro ataque sea todo lo bueno que pueda por las tres zonas de ataque, sin caer, eso sí, en experimentos ultraofensivos.
    - Control moderado del mediocampo. Si el rival nos cede gustosamente el dominio del balón, lo tomaremos pero sin necesidad de excedernos en el entusiasmo. Con poca necesidad de efectivos podremos controlar la parcela ancha.
    - Atacar con eficiencia por al menos dos zonas, si es posible. Nuestro adversario busca mantener su puerta a cero y ganar con uno o dos de CA, pero nuestro equipo dispondrá de la suficiente posesión para intentar crear más ocasiones convencionales. Si el ataque es bueno por dos de las tres zonas de ataque, se reducen las opciones de un CA en contra y aumentan las de anotar un gol.

        - Evitar los debilitamientos innecesarios en defensa. Si delante ni en el medio debíamos controlar sin demasiados problemas ante un rival en 5-3-2, en defensa es mejor tratar de asegurar. Habrá que evitar todas las posibles penalizaciones que pasen factura al rendimiento defensivo. Los laterales deberán optar en defensivo y evitar los centrales ofensivos'. También deberán evitarse las tácticas de ataque, como atacar por el centro o las bandas, que reducen la efectividad en defensa. Si se busca atacar bien por dos de las tres zonas, tratar de canalizar el ataque por solo una de ellas no tiene sentido.
        - En resumen, un 3-4-3 que no olvide atacar por una de las bandas será la opción más habitual.
    - Si el rival no utiliza el contraataque
        - Si el rival no utiliza el contraataque jugando 5-3-2, o se está haciendo el harakiri o cumple una promesa por un favor recibido.
        - Podemos olvidar nuestras precaucions defensivas, y emplear prácticamente cualquier variante ofensiva con éxito.
        - Un control normal del mediocampo y dos zonas fuertes en ataque deberían llevarnos sin dificultad a la victoria.
- **Simontxo dice...**
    - Formación convencional de contraataque para equipos que entrenan alguna modalidad defensiva.
    - ⭐⭐ **Insuficiente**.

4-5-1

5. **Estrategia y formaciones**

5.1. **Formación 'base'**

- 4-4-2

5.2. **Formaciones convencionales**

- 3-5-2
- 3-4-3
- 5-3-2
- 4-5-1
- 5-4-1
- 4-3-3

5.3. **Formaciones no convencionales**

- 5-2-3
- 2-5-3
- 5-5-0

5.4. **Formaciones extremas**

Formación 4-5-1

La táctica convencional más destructiva que puede elegirse, sólo superada por el frontón 5-5-0. Se busca una mayor posesión del balón para evitar los ataques rivales con 5 centrocampistas y anular las ocasiones que pueda crear con una defensa fuerte. Desde la perspectiva del juego es la formación que mayor control del partido busca, sólo se piensa en frustrar los ataques del rival. Puede considerarse una variante defensiva del 3-5-2.

- **A favor**
  - **Solidez** defensiva.
  - Buen **control** del partido.
  - Buena combinación con las tácticas presión y atacar por las bandas.
  - **Difícil** de superar.

- **En contra**
  - **Ataque** muy limitado.
  - Más bien una táctica para **no perder** que una táctica para ganar un partido.
  - Posibilidades reducidasde conciliarla con contraataque. Se busca la posesión del balón y la defensa no es tan fuerte.
  - En Hattrick es realmente complicado jugar a **no perder**. Casi siempre se termina pagando el intento con una derrota más o menos ajustada.
  - El **desequilibrio ofensivo** tiene un rasgo demoledor en el juego: Ataques realmente débiles son capaces de hacer un gol a defensas enormemente sólidas.

- **Variantes**
  - Catenaccio
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Los medios laterales 'hacia el centro' y los defensas laterales 'defensivos'.
    - Se busca el dominio de la posesión con tres centrocampistas interiores para reducir al máximo las oportunidades del rival y una defensa fuerte para desbaratar la pocas que pueda haber. El delantero se busca la vida. Una versión aún más radical de esta variante puede lograrse con el 5-5-0. La táctica de presión puede ser una buena aliada en este propósito. Salimos al 0-0 o a perder por la mínima.
  - Ataque por los flancos
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Los medios laterales 'ofensivos'. También pueden añadirse los defensas laterales a 'ofensivo' si se desea.
    - Se logra una buena posesión, buena defensa y un gran ataque por las bandas. Es una de las mejoes opciones para utilizar la táctica atacar por las bandas, con este sistema sí que merece la pena tratar de desviar ataques hacia los flancos.
  - Ataque equilibrado por las bandas
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Un medio lateral 'ofensivo' y el defensa lateral del otro lado, también. El otro medio lateral 'hacia el centro' y el otro defensa lateral 'defensivo'.

        - Se busca es tener un ataque razonable por ambas bandas, sin renunciar a la máxima posesión del balón y a una razonable defensa.
    - Taladrar el flanco débil
        - **Reposicionamientos**: El delantero reposicionado como medio central.
        - **Órdenes individuales**: Un medio lateral 'ofensivo' y el defensa lateral del mismo lado, también. El otro medio lateral 'hacia el centro' y el otro defensa lateral 'defensivo'.
        - El mismo principio que el caso anterior, con la diferencia de que ambos laterales ofensivos atacan la misma banda. Ideal si se tiene muy claro cuál va a ser la banda débil en la defensa del rival.
    - Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
    - **Presión**
        - **Aceptable**. Con 4 defensas la presión puede ser bastante buena y la búsqueda del control del balón ayuda a ese propósito.
    - **Contraataque**
        - **Pobre**. Si se busca el control del balón, tácitamente se está rechazando la posibilidad de contraatacar, que siempre será más efectivo con menor posesión y mejor defensa.
    - **Atacar por las bandas**
        - **Aceptable**. Con los dos medios laterales ofensivos. Un sólo delantero supone merma bastante la subida de niveles en ataque, también en el lateral.
        - **Pobre**. Con un medio 'ofensivo'.
        - **Horrible**. Sin medios laterales. Lógico.
    - **Atacar por el centro**
        - **Pobre**. 'Sólo ante el peligro' fue al western lo que esta táctica a esta formación. Bajísimo rendimiento.
    - **Jugar creativamente**
        - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque o presión son las únicas alternativas lógicas con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

    - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Con un 4-5-1 las posibilidades son las siguientes.
    - **Jugadas**
        - **Buena**. Puede jugarse con tres mediocentros que reciban el 100% del entrenamiento y dos medios lateral que entrenen al 50%. Permite combinar el entrenamiento con otras tácticas de 5 centrocampistas (3-5-2, 2-5-3).
    - **Pases cortos**
        - **Débil**. Se entrenan 12 jugadores, pero es poco acorde con el estilo defensivo de la táctica.
    - **Pases largos**
        - **Aceptable**. Se entrenan 18 jugadores. Le penaliza un tanto el que la habilidad en pases no sea prioritaria con esta formación.
    - **Lateral**
        - **Aceptable**. Los laterales pueden encontrar aquí un buen lugar para mostrar de lo que son capaces. Eso sí, no se juega con 4 laterales 'ofensivos' en todas las variantes de la formación.
    - **Ataque lateral**
        - **Débil**. Pocos jugadores entrenables, aunque los ataques por las bandas son una opción viable con esta formación.
    - **Defensa**
        - **Insuficiente**. Número razonable de jugadores entrenables, pero hay una gran variedad de formaciones defensivas con 5 zagueros.
    - **Posiciones defensivas**
        - **Insuficiente**. Se puede llegar a entrenar 18 jugadores, aunque 10 de ellos serán medios.
    - **Anotación**
        - **Pobre**. Si jugamos con un delantero, por mucho que lo entrenemos...
    - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
        - Buena. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
    - Contraataque
        - Para un equipo especializado en CA, un 4-5-1 es casi el rival soñado: mucha posesión y poca definición. Si no juega con medios laterales ofensivos, las posibilidades de lograr algo con esta táctica serán elevadas.
        - En el caso de que el rival juegue con extremos habrá que tapar esas bandas, aunque nuestra defensa central podrá ser más débil.
        - Un mediocampo débil con extremos será muy útil y no menos de dos delanteros para tener

un ataque fuerte.
- Aprovechar la renuncia al ataque
  - Un 4-5-1 es un planteamiento que habitualmente se utiliza frente a un rival que se considera más fuerte, de modo que lo más efectivo es hacer gala de esa fortaleza.
  - Se renuncia al ataque, de modo que con un 3-4-3 o un 3-5-2 no debería haber demasiados problemas para hacerle frente con garantías.
  - Eso sí, conviene vigilar la defensa lateral especialmente, en detrimento de la central.

- **Popularidad**
  - 1%

- **Simontxo dice...**
  - La táctica de bloqueo del rival por excelencia -junto con el 5-5-0-, pero en HT es muy difícil salir a empatar.
  - **Débil**.

5-4-1

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 5-4-1

Táctica convencional muy defensiva, habitualmente vinculada a la táctica de presionar al rival o al contraataque. Al contrario que otras tácticas de CA que dan toda la posesión al rival, aquí se busca mantener parte de la posesión para evitar ocasiones de gol y fortalecer la defensa. La presión busca reducir las ocasiones rivales y el control del mediocampo ayuda en esa tarea. Eso sí, más vale que el delantero tenga un día inspirado.

- **A favor**
  - Efectiva defensa gracias a un buen control del mediocampo y la solidez de 5 jugadores atrás.
  - Buena combinación con la táctica de presión y contraataque, una de las formaciones que permite utilizar ambas con mayor eficiencia.
  - Aun siendo una formacion netamente defensiva, la mayor solidez del mediocampo restará al rival ocasiones de gol y provocará un resultado mucho más ajustado.
  - Clásica entre los equipos que entrenan defensa.

- **En contra**
  - Nulidad en ataque. O somos maestros en los eventos especiales, la presión o el CA o meteremos menos goles que un gnomo de jardín.
  - Más bien una táctica para no perder que una táctica para ganar un partido, sobre todo si se juega a presionar. El contraataque, al menos, busca la victoria, aunque sea por un camino difícil. En Hattrick es realmente complicado jugar a 'no perder' y 5-4-1 más presión busca justamente eso. Casi siempre se termina pagando el intento con una derrota más o menos ajustada.
  - Por regla general, las formaciones defensivas **reducen el margen de error** de los equipos para lograr un resultado positivo. Los equipos que presionan o buscan el gol de la victoria al contragolpe obtienen normalmente victorias menos holgadas, por lo que la posibilidad de que un imprevisto o un evento especial desbarate la victoria aumenta.

- **Variantes**
  - Frontón
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y un medio lateral creposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Los 2 defensas laterales jugarán en 'defensivo' y los 3 centrales en 'normal'. En el centro del campo, se busca una razonable posesión con tres medios centrales -que normalmente jugarán 'defensivos'- y el medio lateral 'hacia el centro'
    - Se busca mantener a toda costa la portería a cero restando parte de la posesión al rival y tratando de desbaratar el resto de sus ocasiones con una fuerte defensa. En una variante extrema, pueden situarse como medios centrales 'defensivos' a defensas para lograr una mayor efectividad, sobre todo de la táctica de presión.
  - Ataque central
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y un medio lateral reposicionado como medio central.
    - **Órdenes individuales:** A diferencia del caso anterior, los medios centrales jugarán 'ofensivo' para ayudar un poco a nuestro solitario delantero. Los defensas laterales jugaran 'defensivo' y el medio lateral 'hacia el centro'.
    - En este caso lograremos una defensa muy fuerta, un mediocampo razonable y un ataque débil por el centro.
  - Ataque por los flancos
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central.
    - **Órdenes individuales:** Los medios laterales 'ofensivos', los defensas laterales 'defensivos'.
    - Con dos mediocentros nuestra posesión será baja, pero no pírrica, y el ataque por las tres zonas ofensivas será mucho más que razonable. Un buen modo de buscar la efectividad de nuestros contraataques.
  - Buscar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y un medio lateral

como medio central.
    - **Órdenes individuales:** Un medio lateral 'ofensivo' y los defensas laterales 'defensivos'.
    - Probablemente una de las opciones más habituales. Una fuerte defensa, una razonable posesión de balón y un ataque razonable por una banda y débil por el centro.
  - Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Buena**. Si jugamos con 5 defensas y tres medios centrales con buenos valores defensivos la capacidad de ahogar al rival puede llegar a ser realmente notable.
  - **Contraataque**
    - **Buena**. Gracias a una posesión razonable, el rival tendrá un menor número de ataques que si se cede toda la posesión del balón. Es, desde luego, una opción mejor a la de cederla las 10 ocasiones de gol convencionales.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Débil**. Con dos medios laterales 'ofensivos'. Sobre el papel no es una opción horrorosa, pero jugar tan fuerte en defensa para utilizar después una táctica ofensiva -que debilita la defensa- es un contrasentido. La presión y el contraataque son las únicas opciones naturales con esta formación.
    - **Pobre**. Con un medio lateral.
    - **Horrible**. Sin medios laterales.
  - **Atacar por el centro**
    - **Pobre**. Con tres medios centrales y un medio lateral hacia el centro. 'Sólo ante el peligro' fue al western lo que esta táctica al Hattrick.
    - **Horrible**. Con algun medio lateral 'ofensivo'. Hace bueno el dicho de 'mejor sólo que mal acompañado'.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque o presión son las únicas alternativas lógicas con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**
  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Con un 5-4-1 las posibilidades son las siguientes.
  - **Jugadas**
    - **Aceptable**. Puede jugarse con tres mediocentros que reciban el 100% del entrenamiento y un medio lateral que entrene al 50%. La mejora favorece el estilo de la táctica, siempre que no se juegue al contraataque.
  - **Pases cortos**
    - **Insuficiente**. El número de jugadores entrenables no óptimo, pero tampoco está mal.
  - **Pases largos**
    - **Buena**. Se entrena a un buen número de jugadores y la habilidad en pases es muy útil tanto para los defensas a la hora de calcular la efectividad del contraataque, como para mejorar los registros de los medios centrales ofensivos.
  - **Lateral**
    - **Aceptable.** Si jugamos con dos medios laterales
    - **Pobre**.
  - **Ataque lateral**
    - **Débil**. Pocos jugadores entrenables, aunque los ataques por las bandas son una opción viable con esta formación.
  - **Defensa**
    - **Buena**. 5 defensas esperando a ser entrenados.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Buena**. La formación convencional que permite entrenar a un mayor número de jugadores (9+9).
  - **Anotación**
    - **Horrible**. Si jugamos con un delantero, por mucho que lo entrenemos...
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.
- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - En caso de que la táctica del rival sea el contraataque
    - El mejor modo de enfrentarse a un equipo que contraataca es darle el menor número de oportunidades para que lo haga. Si un ataque frustrado puede ser un contraataque del rival, deberemos asegurarnos de que nuestro ataque sea todo lo bueno que pueda por las tres zonas de ataque, sin caer, eso sí, en experimentos ultraofensivos.
    - Control moderado del mediocampo. Si el rival nos cede gustosamente el dominio del balón, lo tomaremos pero sin necesidad de excedernos en el entusiasmo. Con poca necesidad de efectivos podremos controlar la parcela ancha.
    - Atacar con eficiencia por al menos dos zonas, si es posible. Nuestro adversario busca mantener su puerta a cero y ganar con uno o dos de CA, pero nuestro equipo dispondrá de la suficiente posesión para intentar crear más ocasiones convencionales. Si el ataque es bueno por dos de las tres zonas de ataque, se reducen las opciones de un CA en contra y aumentan las de anotar un gol.
    - Evitar los debilitamientos innecesarios en defensa. Si delante ni en el medio debíamos

controlar sin demasiados problemas ante un rival en 5-3-2, en defensa es mejor tratar de asegurar. Habrá que evitar todas las posibles penalizaciones que pasen factura al rendimiento defensivo. Los laterales deberán estar en 'defensivo' y evitar los centrales 'ofensivos'.
    - También deberían evitarse las tácticas de ataque, como atacar por el centro o las bandas, que reducen la efectividad en defensa. Si se busca atacar bien por dos de las tres zonas, tratar de canalizar el ataque por solo una de ellas no tiene sentido.
    - En resumen, un 3-4-3 que no olvide atacar por una de las bandas será la opción más habitual.
  - Presión
    - Si el rival trata de presionar utilizando esta táctica, realmente no aspira a ganar el partido, sino a no perderlo.
    - Una táctica moderadamente ofensiva y con buen control de la pelota deberían ser eficaces (3-4-3 o 3-5-2).
  - Sin tácticas
    - El rival renuncia al ataque. Probablemente se trate de un equipo que se siente muy inferior o que, incluso, busca una derrota con poco margen (eliminatorias coperas, *goal average*).
    - En este caso, cuanto mayor sea la superioridad sobre el rival, más ofensiva podrá ser la táctica.
    - La defensa propia se puede debilitar con varias órdenes individuales ofensivas.
- **Simontxo dice...**
  - Formación convencional de contraataque o presión para equipos que entrenan alguna modalidad defensiva.
  - **Insuficiente**.

4-3-3

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 4-3-3

De todas las alineaciones 'convencionales' que pueden emplearse en el juego, probablemente la peor. Con esta formación todo se queda a medias. 3 delanteros ó 4 defensas podrían llegar a hacer algo en sus respectivas líneas, pero la casi total carencia de posesión del balón invalida cualquier éxito. Con su adecuación a las tácticas ocurre lo mismo, cualquier cosa que pretenda lograse empleando esta táctica se puede lograr de forma más efectiva utilizando otra. Así de simple. Su única utilidad puede ser, tal vez, como alternativa de CA para equipos especializados en anotación.

- **A favor**
  - Para quienes busquen **retos** que superar en el juego, utilizar esta táctica y tratar de ganar partidos les dará numerosos alicientes.
  - Se puede entrenar **anotación**.
  - El **ataque central** no saldrá especialmente desfavorecido en el reporte.
  - Es una táctica **convencional**, por lo que no recibiremos una penalización extra (además de la deportiva, claro) por utilizarla.
  - Puede ser una opción para equipos que entrenan anotación y quieren jugar al contraaataque.

- **En contra**
  - **Todo lo demás**.
  - Crea desequilibrios en la línea fundamental del juego, el **mediocampo**, para no crearlos en ningún otro lugar.
  - El ataque y la defensa quedan seccionados.
  - Variantes pobres.
  - Hacia cualquiera de los **extremos** -3-4-3 para atacar, 5-2-3 para CA o 5-3-2 para defender- las formaciones son mucho más efectivas, dado que sacrifican rasgos del juego en favor, al menos, de una hiperespecialización.

- **Variantes**
  - No caben demasiadas combinaciones plausibles con esta formación.
  - Ataque central
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como delantero y el otro como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Los defensas laterales 'defensivos'.
    - De todas las combinaciones, probablemente la menos dañina. Se renuncia por completo al ataque por las bandas para hacerlo con fuerza por el centro. Puede combinarse con la táctica atacar por el centro o contraaataque. Se logra una buena defensa y un buen ataque central, pero la posesión del balón es escasa y se renuncia a dos de las tres zonas de ataque. Una variante mucho más efectiva de este estilo de juego se logra con el 3-4-3.
  - Buscar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales**: El único medio lateral que queda jugará 'ofensivo' y el defensa lateral del mismo lado contrario también, si se quiere. El otro defensa lateral jugará 'defensivo'.
    - La renuncia casi total al mediocampo sólo la hace viable frente a rivales muy débiles o como modo de jugar al contraaataque. Las tácticas ofensivas pierden aquí valor. La defensa y el ataque serán fuertes pero se cede demasiada posesión al rival, incluso para ser CA. Esta variante es más efectiva con un 5-2-3.
  - Ataque fuerte por las bandas
    - **Reposicionamientos**: Un medio central reposicionado como delantero.
    - **Órdenes individuales**: Los dos medios laterales jugarán 'ofensivos'. Opcionalmente, los dos defensas laterales también.
    - Si se juega con cualquier otra táctica que no sea contraataque equivale a tratar de cortar un filete con un tenedor. El ataque central será fuerte, el ataque por las bandas también, pero la

posesión que puede dar un único mediocentro será, como poco, pintoresca. Sin posesión no hay ocasiones y si no hay ocasiones... ¿Para qué queremos delanteros? Si se juega al CA, se cede demasiada posesión.
- Para más información, ver Posesión a tope.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Pobre**. Con 4 defensas puede presionarse bien, pero regalar la posesión no concuerda con este propósito. Un contrasentido.
  - **Contraataque**
    - **Aceptable**. Tiene dos de los tres ingredientes para lograr un contraataque presentable, a saber, un buen numero de defensas e inferioridad en la posesión... Pero, realmente, si se quiere contraatacar con éxito es mejor tener un 5º defensa que un 3er delantero y en alguna de las variantes se cede demasiada posesión.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Pobre**. Con medios laterales 'ofensivos'. Aplicando la fórmula pura para calcular el rendimiento de esta táctica, puede hasta lograrse un registro aceptable. Pero sin posesión no hay efectividad que valga y un único medio central no creará casi ninguna. A buen seguro que el rival habrá tenido mucho más efectividad sea cual haya sido su elección estratégica. Salvo que seamos tan rematadamente superiores a nuestro rival que dominemos el mediocampo con un solo jugador, no es una opción creíble.
    - **Horrible**. Sólo con un medio lateral ofensivo. Eso sí, va a juego con la formación, porque puestos a despilfarrar recursos...
    - **Horrible**. Sin laterales ofensivos. Como dejar caer el secador en la bañera...
  - **Atacar por el centro**
    - **Insuficiente**. Con tres delanteros el ataque central siempre será bueno y con tres medios centrales se logrará un mínimo de posesión. Aunque para jugar así un 3-4-3 siempre será mejor opción.
    - **Horrible**. Inviable en cualquier combinación que no sea la de jugar con tres medios centrales.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque es la alternativa más lógica con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Las opciones de entrenamiento con el 4-3-3 son las siguientes.
  - **Jugadas**
    - **Horrible**. Se renuncia al mediocampo sólo 6 efectivos entrenables, dos de ellos medios laterales en algunos casos. Cualquier otra formación es mejor para entrenar jugadas.
  - **Pases cortos**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 12 jugadores y concuerda con el estilo atacante de la formación.
  - **Pases largos**
    - **Aceptable**. Permite entrenar 14 jugadores. Es contradictorio con el estilo de juego que los defensas entrenen pases, salvo si jugamos al contraataque.
  - **Lateral**
    - **Débil**. Poder, lo que es poder, se puede entrenar a 8 jugadores. Sin embargo, la mayoría de las variantes prescinde de al menos un medio lateral y los defensas laterales jugarán 'defensivos' La formación de por sí es muy central, de modo que la sola idea de combinarla con este tipo de entrenamiento produce temblores.
  - **Ataque lateral**
    - **Aceptable**. Puede entrenarse a muchos jugadores, aunque no siempre se utilizarán medios laterales.
  - **Defensa**
    - **Insuficiente**. Se pueden llegar a entrenar 8 jugadores, pero 9 de cada 10 entrenadores de fensa se decantarán por una formación de 5 zagueros.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Insuficiente**. Se pueden llegar a entrenar 14 jugadores, pero de ellos 6 medios. Como con defensa, otras opciones son mucho más razonables.
  - **Anotación**
    - **Buena**. La mejor opción. Estratégicamente será un desastre, pero si se quiere entrenar delanteros lo haremos al máximo.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - En caso de que la táctica del rival sea el contraataque
    - El mejor modo de enfrentarse a un equipo que contraataca es darle el menor número de oportunidades para que lo haga. Si un ataque frustrado puede ser un contraataque del rival, deberemos asegurarnos de que nuestro ataque sea todo lo bueno que pueda por las tres zonas de ataque, sin caer, eso sí, en experimentos ultraofensivos.
    - Control moderado del mediocampo. Si el rival nos cede gustosamente el dominio del balón, lo tomaremos pero sin necesidad de excedernos en el entusiasmo. Con poca necesidad de efectivos podremos controlar la parcela ancha.
    - Atacar con eficiencia por al menos dos zonas, si es posible. Nuestro adversario busca mantener su puerta a cero y ganar con uno o dos de CA, pero nuestro equipo dispondrá de la suficiente posesión para intentar crear más ocasiones convencionales. Si el ataque es bueno por dos de las tres zonas de ataque, se reducen las opciones de un CA en contra y aumentan las de anotar un gol.
    - Evitar los debilitamientos innecesarios en defensa. Si delante ni en el medio debíamos controlar sin demasiados problemas ante un rival en 4-3-3, en defensa es mejor tratar de asegurar. Habrá que evitar todas las posibles penalizaciones que pasen factura al rendimiento defensivo. Los laterales deberán estar en 'defensivo' y evitar los centrales 'ofensivos'. También deberán evitarse las tácticas de ataque, como atacar por el centro o las bandas, que reducen la efectividad en defensa. Si se busca atacar bien por dos de las tres zonas, tratar de canalizar el ataque por solo una de ellas no tiene sentido.
    - En resumen, un 3-4-3 que no olvide atacar por una de las bandas será la opción más habitual.
  - Jugar con cualquier otra táctica
    - No debería ser un problema para un 3-5-2, un 3-4-3 o incluso 4-4-2 desembarazarse de un rival que utilice esta táctica.
  - Tener en cuenta las recomendaciones generales para plantear un partido
    - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
  - 1%

- **Simontxo dice...**
  - Probablemente la peor formación convencional.
  - La única razón plausible para escogerla es haber tratado de alinear una diferente y haberse equivocado en los reposicionamientos.
  - Tal vez algún entrenador de anotación que quiera jugar al contraataque la encontrará útil.
  - **Pobre**

5-2-3

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 5-2-3

Táctica para el contraataque extremo. Una de las tácticas 'no convencionales' que hay en el juego. Al igual que ocurre con el 2-5-3, su interés deriva de su hiperespecialización, en este caso se busca maximizar las opciones de lograr contraataques. No sirve para nada más. Al igual que su gemela-antagónica, puede utilizarse sin temor a la confusión exagerada o a la pérdida de entrenamiento porque no viola la regla de más de un jugador por línea respecto del 4-4-2 'base'. Pero al ser una alineación 'no reconocida' como habitual, no acumula experiencia, de modo que siempre que se utilice la habilidad que nuestro equipo tendrá al utilizarla será 'pobre'. Las opciones aquí son más limitadas que con el 2-5-3.

- **A favor**
  - Conduce al contraataque a su máxima expresión. Con una fuerte defensa y un fuerte ataque los contraataques pueden ser letales.
  - Muy útil para equipos que entrenan defensa.

- **En contra**
  - Inútil si no se emplea el contraataque y se entrena defensa.
  - Se cede casi por completo la posesión al rival, lo cual siempre es negativo. Con un ataque tan fuerte las ocasiones de gol convencionales no serían en absoluto mal recibidas.
  - La **inexperiencia** permanente con la formación (fijada en 'pobre') puede causar **confusión** durante el partido. Las habilidades del capitán en la alineación son fundamentales.
  - Pocas variantes de juego.
  - Por regla general, las formaciones defensivas **reducen el margen de error** de los equipos para lograr un resultado positivo. Los equipos que presionan o buscan el gol de la victoria al contragolpe obtienen normalmente victorias menos holgadas, por lo que la posibilidad de que un imprevisto o un evento especial desbarate la victoria aumenta.

- **Variantes**
  - Al igual que ocurre con el 2-5-3, la fuerza del 5-2-3 radica en su hiperespecialización, por lo que no hay muchas variantes utilizables. Un mediocampo con dos efectivos no busca, que se diga, demasiadas variantes.
  - Bocadillo de pan con pan
    - **Reposicionamientos**: Un medio central reposicionado como defensa central y el otro como delantero.
    - **Órdenes individuales:** Los medios laterales 'ofensivos' y los defensas laterales 'defensivos'. Alguno de los delanteros puede caer hacia la banda.
    - Tenemos al equipo partido por la mitad, con una fuerte defensa, un fuerte ataque, y absolutamente nada en medio. Se cede toda la posesión al rival y se busca materializar al máximo las opciones de contraataque con las tres zonas ofensivas bien cubiertas. El portero haría bien en salir con casco.
  - Ataque central
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como defensa central y el otro como delantero.
    - **Órdenes individuales:** Los dos medios centrales 'ofensivos' y los defensas laterales 'defensivos'.
    - En el caso de que tengamos medios centrales con buena habilidad en pases, se ponen 'ofensivos' para ayudar a los tres delanteros a crear un poderoso ataque central. Se renuncia por completo a las bandas. La posesión, al menos, no será tan rocambolesca.
  - Buscar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un medio lateral reposicionado como defensa central y un medio central como delantero.
    - **Órdenes individuales:** El medio lateral que queda ofensivo y los defensas laterales 'defensivos'. Uno de los delanteros puede caer hacia la banda en la que está el medio lateral 'ofensivo'.

- Se busca un fuerte ataque central y por uno de los laterales, y que la posesión del rival no sea el 100%. Aun así, es difícil que un sólo medio central evite que las 10 ocasiones e gol convencionales vayan al adversario.
- Para más información, ver Posesión a ritmo bajo.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Pobre**. Curiosamente, si jugamos con 5 defensas y dos centrocampistas 'falsos' que también son defensas, las posibilidades de presionar con efectividad son altas. Sin embargo, jugar a perder deliberadamente la posesión y presionar sólo se justifica si hemos comprado un portero divino y queremos probar si es tan bueno como dicen.
  - **Contraataque**
    - **Buena**. La razón de ser de esta formación. Las esperanzas de victoria residen en la capacidad de desbaratar un ataque y crear un contraataque que nos dé la victoria.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Horrible**. No tanto por los registros que tendrá nuestro equipo en esas zonas de ataque (al fin y al cabo, puede jugarse con 3 delanteros y dos medios ofensivos), sino porque se renuncia a generar oportunidades de gol 'convencionales'. Desviar todos los ataques que hacemos hacia el lateral no merece la pena si el número de ataques que tenemos es 0.
  - **Atacar por el centro**
    - **Horrible**. Idéntico al anterior. Con tres delanteros los registros de ataque central serán bastante buenos, pero sin una sola oportunidad que culminar es un auténtico desperdicio de estrategia.
  - **Jugar creativamente**
    - **Pobre**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque o presión son las únicas alternativas lógicas con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**
  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Utilizar la formación 5-2-3 no implica la pérdida de entrenamiento.
  - **Jugadas**
    - **Horrible**. Es broma, ¿no?
  - **Pases cortos**
    - **Débil**. Se entrenan pocos jugadores.
  - **Pases largos**
    - **Aceptable**. Se entrena a un buen número de jugadores y la habilidad en pases es muy útil tanto para los defensas a la hora de calcular la efectividad del contraataque, como para mejorar los registros de los jugadores más ofensivos.
  - **Lateral**
    - **Pobre**. Poder, lo que es poder, se puede entrenar hasta 4 laterales. Pero al igual que con pases, se contradice el carácter ofensivo de la habilidad y el defensivo de la táctica.
  - **Ataque lateral**
    - **Débil**. Pocos jugadores entrenables, aunque los ataques por las bandas son una opción viable con esta formación.
  - **Defensa**
    - **Buena**. Formación completamente condicionada a este tipo de entrenamiento.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Aceptable**. Buen número de jugadores entrenados.
  - **Anotación**
    - **Aceptable**. Se puede entrenar al máximo de delanteros posible, aunque la formación no acompaña al estilo del tipo de entrenamiento.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - En caso de que la táctica del rival sea el contraataque
    - El mejor modo de enfrentarse a un equipo que contraataca es darle el menor número de oportunidades para que lo haga. Si un ataque frustrado puede ser un contraataque del rival, deberemos asegurarnos de que nuestro ataque sea todo lo bueno que pueda por las tres zonas de ataque, sin caer, eso sí, en experimentos ultraofensivos.
    - Control moderado del mediocampo. Si el rival nos cede gustosamente el dominio del balón, lo tomaremos pero sin necesidad de excedernos en el entusiasmo. Con poca necesidad de efectivos podremos controlar la parcela ancha sin ningún problema.
    - Atacar con eficiencia por al menos dos zonas, si es posible. Nuestro adversario busca mantener su puerta a cero y ganar con uno o dos de CA, pero nuestro equipo dispondrá de la suficiente posesión para intentar crear más ocasiones convencionales. Si el ataque es bueno por dos de las tres zonas de ataque, se reducen las opciones de un CA en contra y aumentan las de anotar un gol.
    - Evitar los debilitamientos innecesarios en defensa. Si delante ni en el medio debíamos

controlar sin demasiados problemas ante un rival en 5-3-2, en defensa es mejor tratar de asegurar. Habrá que evitar todas las posibles penalizaciones que pasen factura al rendimiento defensivo. Los laterales deberán estar en 'defensivo' y evitar los centrales 'ofensivos'.
    - También deberían evitarse las tácticas de ataque, como atacar por el centro o las bandas, que reducen la efectividad en defensa. Si se busca atacar bien por dos de las tres zonas, tratar de canalizar el ataque por solo una de ellas no tiene sentido.
        - En resumen, un 3-4-3 que no olvide atacar por al menos una de las bandas será la opción más habitual.
    - Otras tácticas
        - Con un control moderado del mediocampo tendremos casi toda la posesión a nuestro favor. Cuatro medios deberían ser más que suficientes, y defender bien.
        - Si todas las ocasiones de gol son nuestras una zona de ataque muy fuerte debería bastar para lograr la victoria.
- **Simontxo dice...**
    - Formación extrema de contraataque para equipos que entrenan defensa.
    - ★★ Insuficiente.

2-5-3

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 2-5-3

Una de las tácticas 'no convencionales' que hay en el juego. Al igual que ocurre con su gemela-antagónica, el 5-2-3, su interés deriva de su hiperespecialización, en este caso ofensiva, que permite la más amplia gama de recursos atacantes en el juego. Puede utilizarse sin temor a la pérdida de entrenamiento y con poco riesgo de confusión porque no viola la regla de más de 3 centrales/3 interiores/3 delanteros respecto del 4-4-2. Pero al ser una alineación 'no reconocida' como habitual, no acumula experiencia, de modo que siempre que se utilice la habilidad que nuestro equipo tendrá al utilizarla será 'pobre'. Como todas las tácticas no convencionales, todas ellas bastante desproporcionadas, las cosas buenas que tiene son muy buenas y las malas, muy malas.

- **A favor**
  - Proporciona el mayor potencial de **recursos ofensivos**.
  - Amplias posibilidades en las habilidades **entrenables**, ideal para entrenar anotación, jugadas o pases cortos.
  - Perfecta adaptación a las **tácticas** de atacar por el centro o atacar por las bandas.

- **En contra**
  - **Defensa de chiste**. Los dos defensas y el portero deberían ser *realmente* buenos para garantizar un mínimo de seguridad defensiva.
  - La **inexperiencia** permanente con la formación (fija en 'pobre') puede causar confusión durante el partido. Las habilidades del capitán en la alineación son fundamentales.
  - Nulidad de las **tácticas defensivas**.
  - No es una opción permanente, más bien un recurso al que recurrir **puntualmente**, combinado con una formación habitual.

- **Variantes**
  - Como es lógico, dada su desproporción ofensiva sólo consideraremos las variantes en ataque. En la práctica, supone realizar únicamente variantes ofemsivas, porque en defensa nos limitaremos a escoger qué flancos se dejarán menos desprotegido.
  - Ataque central
    - **Reposicionamientos**: Un defensa reposicionado como medio interior y otro como delantero. Normalmente se dejará un defensa central de un lado y el lateral del otro, aunque bien pueden ser los dos centrales o los dos laterales, en función de qué parte de la defensa se quiera dejar desguarnecida.
    - **Órdenes individuales**: Los medios laterales 'hacia el centro'. Puestos a tener una defensa estrambótica, puede jugarse con dos defensas centrales 'ofensivos'. Los medios centrales en 'ofensivo' también pueden resultar de ayuda.
    - Fortísimo mediocampo, fuerte ataque y defensa de mantequilla sobrecalentada. Tendremos un buen número de oportunidades y que trataremos de materializar con un sólido ataque central. La táctica de atacar por el centro cobra vida aquí.
  - Ataque central y por un flanco
    - **Reposicionamientos**: Un defensa reposicionado como medio interior y otro como delantero.
    - **Órdenes individuales**: Un medio lateral 'hacia el centro' y el otro ofensivo. Los defensas centrales 'ofensivos' y los medios centrales en 'ofensivo' si se desea.
    - Se ataca con fuerza por dos de las tres zonas ofensivas y se busca castigar la zona débil de la zaga rival, sin renunciar a un elevado control del balón. En este caso, es mejor no utilizar táctica alguna.
  - Ataque total
    - **Reposicionamientos**: Un defensa reposicionado como medio interior y otro como delantero.
    - **Órdenes individuales**: Los dos medios laterales ofensivos. Los defensas centrales 'ofensivos' y los medios centrales en 'ofensivo' si se desea.
    - La formación más ofensiva de Hattrick. Se renuncia en parte al mediocampo, que seguirá siendo aceptable, en favor de un ataque demoledor en las tres líneas. La posibilidad de atacar por las bandas sube enteros, pero hay que utilizarla con sumo ciudado, dado que puede ser

contraproducente. Todas las árdeas del ataque serán lo bastante fuertes como para no necesitar refuerzo de ninguna táctica.
- Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Horrible**. Bastante tienen los defensas con lo que tienen. Y ponerles a presionar es enviarles a la guerra con un abrelatas. Pensarlo siquiera...
  - **Contraataque**
    - **Horrible**. Se añade al abrelatas un gorrito de cucurucho y mucha serpentina. Festivo, seguro.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Buena**. Con los dos medios laterales ofensivos. Ojo a las características de la táctica, no siempre se utiliza bien. El ataque total es lo bastante fuerte para no necesitar de tácticas.
    - **Insuficiente**. Sólo con un medio lateral ofensivo. Pese a todo, 3 delanteros y 5 centrocampistas aseguran valores razonables incluso en la zona de ataque que se abandona.
    - **Horrible**. Sin laterales ofensivos. Es un contrasentido.
  - **Atacar por el centro**
    - **Buena**. Medios laterales 'hacia el centro'. Si los interiores juegan en 'ofensivo' y tienen buenos pases, esta táctica puede ser un auténtico ariete.
    - **Aceptable**. Con un medio lateral 'ofensivo'. La táctica en sí misma no pierde efectividad, pero perder mediocampo resta siempre opciones de ataque.
    - **Insuficiente**. Dos medios laterales 'ofensivos'. Ídem. Es contradictorio.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque es la alternativa más lógica con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

  - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Utilizar la formación 2-5-3 no implica la pérdida de entrenamiento y es compatible con todos los entrenamientos ofensivos.
  - **Jugadas**
    - **Buena**. Se pueden entrenar hasta 10 jugadores.
  - **Pases cortos**
    - **Buena**. Permite entrenar hasta 16 jugadores, más incluso que con las alineaciones convencionales. Además es una habilidad que es muy ajustada a la mentalidad ofensiva.
  - **Pases largos**
    - **Débil**. Permite entrenar a 14 jugadores, pero sólo 2 defensas. Este tipo de entrenamiento está pensado para tácticas defensivas.
  - **Lateral**
    - **Débil**. No es muy probable que jueguen 4 jugadores en el lateral por partido, en muchas ocasiones lo harán sólo dos, y además sus órdenes individuales irán en el sentido contrario a esta habilidad es decir, defensivo en los defensas y haci el medio en los medios laterales. Aun en el mejor de los casos (con dos medios laterales ofensivos), siempre se perderá en defensa.
  - **Ataque lateral**
    - **Aceptable**. Puede entrenarse a muchos jugadores, aunque no siempre se utilizarán medios laterales.
  - **Defensa**
    - **Horrible**. Y porque no hay una valoración peor.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Horrible**. Se pueden llegar a entrenar 12 jugadores, pero sólo 4 serán defensas. Es contradictorio con la formación, que es ofensiva. La peor opción también para este entrenamiento.
  - **Anotación**
    - **Buena**. Entrenamos el tipo de jugador que luego mejor rendimiento ofrecerá con esta formación. Perfecto.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - Contraataque
    - El contraataque podrá utilizarse contra esta táctica, como contra el 3-5-2. Sobre el papel, eso sí, hay una pequeña diferencia. Al ser ultraofensiva sus ataques serán más efectivos, por lo que habrá menos oportunidades para lograr un contraataque. En cambio, al tener sólo 2 defensas, las ocasiones en las que se logre uno será muy efectivo.

        - Si se entrena defensa y se juega con 5 jugadores atrás (bien 5-3-2, 5-4-1, incluso la 5-2-3) tendremos en nuestra mano un sistema que puede hacer daño.
        - Es inservible si no se entrena defensa (o no se tienen buenos defensas) y si no se juega con 5 defensores, cualquier otra combinación es una pérdida de tiempo.
    - Evitar planteamientos ultradefensivos sin experiencia
        - Ante un equipo ultraofensivo hay que tratar de evitar utilizar una contratáctica pendular y jugar de modo ultradefensivo. Es un completo error.
        - Desequilibrar nuestro juego en favor de la defensa sólo propiciará que el rival tenga más oportunidades, que estará muy preparado para materializar, mientras que no causaremos daño alguno a su línea más débil, la defensa. La primera tentación frente a un ataque poderoso es reforzar la defensa, pero no siempre es una buena opción. Salvo equipos que entrenen defensa y tengan una buena rotación de defensores y estén optimizados para utilizar tácticas defensivas, el resto de los equipos suele defender mal aunque acumule efectivos en la retaguardia. Lo único que se consigue así es poner jugadores poco efectivos a cambio de ceder otras parcelas (sobre todo mediocampo) en las que el rival también se hace fuerte.
    - Evitar las oportunidades, no defenderse de ellas
        - No es recomendable esperar que el rival tenga una opción para que nuestros defensas se luzcan y la desbaraten. Lo que hay que lograr es que tan oportunidad no exista. En Hattrick lo que determina el número de oportunidades de cada equipo es el mediocampo y no la fortaleza ofensiva, si se tienen grandes registros ofensivos pero muy poco balon el equipo no crea, en absoluto, peligro. Por ello, y sobre todo si tenemos condiciones para ello, buscar el dominio del mediocampo es una buena opción. De nuevo, el 3-5-2 puede ser la llave.
        - Un segundo recurso para desbaratar las ocasiones es utilizar la presión. Si la táctica que utilizamos tiene al menos 4 defensas o todos nuestros jugadores tienen un buen de habilidad en ello, o son potentes y el día es luvioso, crear la presión sobre el rival (y más si se quiere dominar el mediocampo) puede desbaratar varias ocasiones.
    - Castigar la defensa rival
        - Una defensa de dos jugadores, forzasamente tiene un flanco débil. O dos. Si los defensas están en el lateral, será el centro, si están en el centro, serán ambos laterales y si están uno en el centro y otro en un lateral, el lateral contrario. Con dos delanteros o con un medio ofensivo por la banda adecuada se puede hacer realmente mucho daño a una defensa tan débil. Si conseguimos igualar el mediocampo, tendremos una buena opción para hacernos con el partido.
    - Tener en cuenta las recomendaciones generales para plantear un partido.
        - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
    - <1%

- **Simontxo dice...**
    - No es una opción a largo plazo, sino más bien un recurso extraordinario y puntual para usuarios habituales del 3-4-3 o 3-5-2. Si estuviera considerada como 'convencional' sería otra cosa.
    - ⭐⭐ **Insuficiente**.

5-5-0

Estrategia y formaciones

- **Formación 'base'**
  - 4-4-2
- **Formaciones convencionales**
  - 3-5-2
  - 3-4-3
  - 5-3-2
  - 4-5-1
  - 5-4-1
  - 4-3-3
- **Formaciones no convencionales**
  - 5-2-3
  - 2-5-3
  - 5-5-0
- **Formaciones extremas**

Formación 5-5-0

Una de las tácticas 'no convencionales' que hay en el juego. El principio es muy sencillo; convertir a nuestro equipo en un frontón. Y cuanto más altas sean las paredes, mejor. Es muy difícil de ver, probablemente porque se renuncia por completo al ataque y, en gran medida, al contraataque, de modo que la victoria no parece una posibilidad. Se confían todos los recursos a que el rival no anote. Al ser una alineación 'no convencional', no acumula experiencia, de modo que siempre que se utilice la habilidad que nuestro equipo tendrá al utilizarla será 'pobre'. Es una formación para salir a por el empate a cero y en Hattrick salir a empatar es como salir de pesca en el Himalaya. Difícil.

- **A favor**
  - Todos los recursos imaginables se ponen en funcionamiento con un único objetivo: que el **rival no marque**.
  - Se busca la posesión con el fin de reducir las ocasiones del rival, no de crear ocasiones propias, y se dispone un **muro defensivo** para desbaratar las pocas oportunidades que pueda tener.
  - Para amantes de la **experimentación** y de las nuevas sensaciones. Aunque no necesariamente gratificantes. Sentarse a ver 'uys' en los reportes requiere un estómago blindado.
  - Muchos tipos de **entrenamientos** son compatibles con esta formación.
  - Combina estupendamente con la táctica de presión y en menor medida con contraataque y atacar por las bandas.

- **En contra**
  - No se busca la victoria. **Nulidad ofensiva**. Sólo se puede esperar un gol a través de un evento de gol.
  - **Empatar** en HT es (casi) imposible. Es más probable lograr una victoria injusta que un empate a cero.
  - Si se pierde así, lo peor es la cara que se le queda a uno.
  - La **inexperiencia** permanente con la formación -fija en 'pobre'- puede causar confusión durante el partido. Las habilidades del capitán en la alineación son fundamentales.

- **Variantes**
  - No hay demasiadas variantes dignas de mención..
  - Frontón
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y el otro como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Dado que se renuncia por completo al ataque y se defiende como en el paso de las Termópilas, los defensas laterales como mejor estarán será en 'defensivo' y los medios laterales 'hacia el centro'. Si los medios centrales se ponen en 'defensivo' también, la fiesta está asegurada.
    - Aquí el portero rival es ese puntito en el horizonte. Lo que se busca es dominio de mediocampo para reducir al máximo ocasiones del rival y una defensa fortísima que tratará frustar las ocasiones del rival. Puede utilizarse la presión para reforzar este planteamiento, raramente perjudicará el espíritu de lo que buscamos. Sólo como hobby, pueden analizarse bien los eventos de gol que podríamos lograr con las especialidades de nuestra alineación, porque será el único modo de perforar la portería contraria. Eso si, si se logra... ¡Que corra el champán!
  - Buscar el flanco débil
    - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y el otro como medio central.
    - **Órdenes individuales**: Un medio lateral 'ofensivo' y el otro 'hacia el centro'.
    - La defensa será muy fuerte, el mediocampo también y el ataque al menos buscará una de las bandas. Además de para presionar puede servir para jugar al contraataque, si se busca una buena dosis posesión. Eso sí, hará falta fortuna para meter un gol.
  - Ataque fuerte por las bandas

        - **Reposicionamientos**: Un delantero reposicionado como defensa central y el otro como medio central.
        - **Órdenes individuales**: Los dos medios laterales jugarán 'ofensivos'.
        - Aquí las opciones se amplían, pero siempre de fuerza, pero contraataque y en menor medida, atacar por las bandas pueden ser utilizadas. En el caso del CA, esta formación sería la alternativa al 5-3-2 central. Una gran defensa con una razonable ataque por ambas bandas puede ser muy eficiente.
    - Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
    - **Presión**
        - ★★★ **Buena**. Puestos a frustrar cualquier opción de espectáculo, mejor hacerlo a lo grande. Los bostezos llegarán a Pekín, pero puede ser el modo de frustrar las pocas ocasiones que le quedan al rival.
    - **Contraataque**
        - ★★★ **Buena**. Con dos medios laterales 'ofensivos'.
        - ★ **Horrible**. Con los medios laterales 'hacia el centro. No es compatible buscar la posesión con 5 centrocampistas y contraatacar. En principio los 5 defensas debeían permitir tener un buen nivel de habilidad con esta táctica e incluso con 5 medios se puede tener menor posesión de balón que el rival, pero incluso en ese caso, y aun habiendo una ocasión, sin delanteros y sin ataque ¿cómo se logra el gol?
    - **Atacar por las bandas**
        - ★★ **Insuficiente**. Desde luego, no es una opción tan buena como la de presionar o contraatacar, pero al menos es una posibilidad.
    - **Atacar por el centro**
        - ★ **Horrible**. Los reyes son los padres. Aparece mencionado porque está en la plantilla de las formaciones.
    - **Jugar creativamente**
        - ★★★ **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial. Sin embargo, contraataque es la alternativa más lógica con esta formación.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**

    - Puntualmente, como es lógico, se puede combinar cualquier entrenamiento con cualquier tipo de formación. Sin embargo, lo más recomendable (y rentable) consiste en utilizar una formación que nos permita conciliar ambas cosas. Por un lado, porque permite entrenar a un mayor número de jugadores y, en segundo lugar, porque nuestros puntos más fuertes serán aquellos que entrenamos. Lo más ventajoso de la 5-5-0 es que no se pierde entrenamiento y que es compatible con muchos entrenamientos populares.
    - **Jugadas**
        - ★★½ **Aceptable**. Se pueden entrenar hasta 10 jugadores. Sin embargo, no termina de cuadrar con el estilo de juego.
    - **Pases cortos**
        - ★ **Pobre**. Se entrenan 10 jugadores, pero pases es una habilidad ofensiva y esta formación difícilmente lo es.
    - **Pases largos**
        - ★★★ **Buena**. Alcanza una valoración muy alta porque puede entrenarse a 20 jugadores. Jugando al CA, especialmente recomendable.
    - **Lateral**
        - ★★ **Insuficiente**. Sobre el papel pueden entrenar 4 jugadores sin problemas, aunque habitualmente los defensas laterales serán 'defensivos'.
    - **Ataque lateral**
        - ★ **Pobre**. Sin delanteros a los que entrenar. Impensable.
    - **Defensa**
        - ★★★ **Buena**. Máximo posible de jugadores entrenados.
    - **Posiciones defensivas**
        - ★★★ **Buena**. Supercalifragilisticoespialidosa. Se puede entrenar a 20 jugadores en una habilidad imprescindible para la formación.
    - **Anotación**
        - ★ **Horrible**. Entrenar anotación y jugar sin delanteros significa que necesitas ayuda profesional. Ahora.
    - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
        - ★★★ **Buena**. Para estos tipos de entrenamiento sirve cualquier tipo de formación.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
    - Bombardeo
        - Si el equipo rival renuncia por completo al ataque, cualquier táctica ofensiva o ultraofensiva no está de más.
        - 2-5-3 ó 3-4-3 deberían ser las opciones iniciales, aunque cualquier formación que optimice nuestros recursos ofensivos estará bien.

        - Atacar por el centro puede ser adecuado si tenemos un buen nivel de habilidad con esa táctica.
        - Todos reposicionamientos ofensivos serán bienvenidos.
    - Si el rival contraataca
        - El mejor modo de enfrentarse a un equipo que contraataca es darle el menor número de oportunidades para que lo haga. Si un ataque frustrado puede ser un contraataque del rival, deberemos asegurarnos de que nuestro ataque sea todo lo bueno que pueda por las tres zonas de ataque, sin caer, eso sí, en experimentos ultraofensivos.
        - Control moderado del mediocampo. Si el rival nos cede gustosamente el dominio del balón, lo tomaremos pero sin necesidad de excedernos en el entusiasmo. Con poca necesidad de efectivos podremos controlar la parcela ancha.
        - Atacar con eficiencia por al menos dos zonas, si es posible. Nuestro adversario busca mantener su puerta a cero y ganar con uno o dos de CA, pero nuestro equipo dispondrá de la suficiente posesión para intentar crear más ocasiones convencionales. Si el ataque es bueno por dos de las tres zonas de ataque, se reducen las opciones de un CA en contra y aumentan las de anotar un gol.
        - Evitar los debilitamientos innecesarios en defensa. Si delante ni en el medio debíamos controlar sin demasiados problemas ante un rival en 5-5-0 con medios ofensivos en defensa es mejor tratar de asegurar. Habrá que evitar todas las posibles penalizaciones que pasen factura al rendimiento defensivo. Los laterales deberán estar en 'defensivo' y evitar los centrales 'ofensivos'. También deberán evitarse las tácticas de ataque, como atacar por el centro o las bandas, que reducen la efectividad en defensa. Si se busca atacar bien por dos de las tres zonas, tratar de canalizar el ataque por solo una de ellas no tiene sentido.
        - En resumen, un 3-4-3 que no olvide atacar por una de las bandas será la opción más habitual.
    - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
    - <1%

- **Simontxo dice...**
    - Si la utilizamos tan bien como para lograr un resultado positivo, probablemente logremos uno mejor con otra formación.
    - Para jugar a no perder o como alternativa de ataque lateral para equipos de contraataque.
    - **Pobre**.

Extremas

5. **Estrategia y formaciones**

5.1. **Formación 'base'**

- 4-4-2

5.2. **Formaciones convencionales**

- 3-5-2
- 3-4-3
- 5-3-2
- 4-5-1
- 5-4-1
- 4-3-3

5.3. **Formaciones no convencionales**

- 5-2-3
- 2-5-3
- 5-5-0

5.4. **Formaciones extremas**

Formaciones extremas (0-7-3, 6-0-4, etc.)

Cualquiera de las combinaciones de 11 jugadores que quede fuera de las mencionadas como base, convencional y no convencional se considera una formación extrema. Por extensión, las formaciones extremas sólo son posibles si se alinea a más de 3 defensas centrales, 3 medios centrales o 3 delanteros. Están severísimamente penalizadas (pérdida de entrenamiento, confusión brutal) porque de no estarlo **serían las formaciones más efectivas de HT** y se masificarían sistemas de juego ridículos que desvirtuarian por completo el juego. La razón de dicha efectividad es simple: HT es fundamentalmente un juego de mediocampo (o en su defecto, de CA), de modo que un equipo que alineara, por ejemplo, a 8 medios, tendría una posesión sideral que le daría muchas ocasiones de gol a favor y muy pocas en contra. Si alguien lograra un la posesión suficiente para que el rival no hiciera ninguna ocasión, poco importaría que no se alineara a ningún defensa. Además, los medios generarían con sus habilidades secundarias rendimiento defensivo y ofensivo suficiente para meter y evitar goles. Eso daría paso a tácticas del estilo del 0-7-3 ó 0-8-2. Si sustituyéramos el dominio abrumador del mediocampo por el dominio abrumador de la defensa y jugar al CA, ocurriría algo similar con formaciones del tipo 6-0-4 ó 8-0-2. Con las medidas tomadas, su uso en los clubes se erradicó, pero aún hoy pueden observarse en partidos de las **selecciones nacionales**, dado que éstas pueden evitar parte de los efectos indeseados (el entrenamiento no tiene relevancia y la confusión se puede mitigar con jugadores de gran experiencia).

- **A favor**
  - Aprovechan al máximo las características del motor del juego para crear auténticos **rodillos**.
  - Las **selecciones nacionales** pueden evitar parte de los efectos negativos. No hay entrenamiento que perder, y la confusión puede controlarse algo mejor porque tienen entrenadores con buenas habilidades de líder, porque tienen capitanes con gran experiencia, porque tienen una experiencia global del 11 inicial muy alta y porque la experiencia de todos los jugadores suele ser también elevada.

- **En contra**
  - Pérdida del **entrenamiento semanal**. Y eso para cualquier club es muy duro.
  - Brutal **confusión** durante el partido. Los jugadores rendiran muy por debajo de sus habilidades y la organización del equipo será muy baja.
  - No se puede acumular **experiencia** con estas formaciones.
  - Estas formaciones se **desvirtúan** el juego.

- **Variantes**
  - Básicamente hay dos variantes, con múltiples combinaciones posibles: **ultradefensivas**, que acumulan un elevadídimo número de defensas centrales y las de **mediocampo extremo**, que acumulan medios centrales. Las acumulaciones de delanteros, en cambio, carecen por completo de sentido, ya que sin posesión ni jugar al CA no hay ataques que materializar.
  - Ultradefensivas
    - **Reposicionamientos**: Varios delanteros y mediocampistas reposicionados como defensas centrales.
    - **Órdenes individuales**: A gusto del usuario. Puestos a hacer experimentos, al menos dejar volar la imaginación.
    - Habitualmente serán dibujos del tipo 7-0-3, 8-1-1, etc. Se busca una defensa demoledora que no permita ningún gol en contra y que, a su vez, facilite algún contraataque que dé la victoria. El ataque no se descuida, para incrementar las posibilidades de éxito. Algún extremo

o delantero es bienvenido. En el medio, nada de nada.
- Mediocampo extremo
  - **Reposicionamientos**: Varios defensas reposicionados como medios centrales.
  - **Órdenes individuales**: A gusto de usuario. Dado que perderás el partido y el entrenamiento, al menos disfruta probando combinaciones divertidas.
  - En este caso, los dibujos serán algo similar al 0-7-3 u 0-8-2. Se busca la máxima posesión posible para tener todas las ocasiones de gol de nuestro lado y ninguna en contra. El ataque no se descuidará, y las secundarias de los mediocampistas rellenarán en parte el rendimiento ofensivo y defensivo.
- Para más información, ver Reposicionamientos.

- **Adecuación a las tácticas**
  - **Presión**
    - **Buena**. Todo es posible, puestos a enredar...
  - **Contraataque**
    - **Buena**. Ídem.
  - **Atacar por las bandas**
    - **Buena**. Ídem.
  - **Atacar por el centro**
    - **Buena**. Ídem.
  - **Jugar creativamente**
    - **Buena**. Todas las formaciones son igualmente válidas para jugar creativamente. Con esta táctica lo relevante son las especialidades de los jugadores, la climatología y, en general, todo lo que favorece la aparición de un evento especial.

- **Adecuación a los tipos de entrenamiento**
  - No puede haber adecuación alguna al tipo de entrenamiento. Siempre que se alinee a más de 3 defensas centrales, 3 medios centrales o 3 delanteros, **se perderá el entrenamiento semanal**.
  - **Jugadas**
    - **Horrible**.
  - **Pases cortos**
    - **Horrible**.
  - **Pases largos**
    - **Horrible**.
  - **Lateral**
    - **Horrible**.
  - **Ataque lateral**
    - **Horrible**.
  - **Defensa**
    - **Horrible**.
  - **Posiciones defensivas**
    - **Horrible**.
  - **Anotación**
    - **Horrible**.
  - **General**, **Portería**, **Tiros** y **Balón Parado.**
    - **Horrible**.

- **Cómo enfrentarse a esta táctica**
  - Jugar el partido
    - Cualquiera que esté lo bastante loco para utilizar una táctica extrema con un club, deberá estar lo bastante cuerdo como para asumir que perderá irrevocablemente el partido.
    - La confusión provocará que todos los jugadores jueguen muy por debajo de su nivel y la organización del equipo será penosa.
    - Por ello, bastará con que un equipo haga el tipo de partido que habitualmente hace para imponerse sin problemas a un rival que juegue con una táctica extrema.
  - Selecciones nacionales
    - Plantear el partido como si el rival jugara un 3-5-2 muy efectivo si prevemos un mediocampo extremo, o un 5-3-2 muy bueno si creemos que jugara de modo ultradefensivo.
  - Se debe siempre analizar al rival.

- **Popularidad**
  - <1%

- **Simontxo dice...**
  - Mejor ni considerar la idea. De verdad.
  - En las selecciones nacionales, a riesgo del DT.
  - **Horrible**.

Reposicionamientos y órdenes individuales

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Reposicionamientos y órdenes individuales

Un reposicionamiento consiste en reasignar las órdenes que tiene por defecto una de las posiciones del campo. La alineación base de Hattrick es un 4-4-2, con todos los jugadores en 'normal' (sin órdenes específicas) y la siguiente distribución: 1 portero, 2 defensas laterales, 2 defensas centrales, 2 medios laterales, 2 centrocampistas interiores y 2 delanteros. Con esta distribución de los jugadores no se produce confusión alguna y todos los jugadores rinden al 100% de su capacidad.

Sobre esta base pueden realizarse dos tipos de cambios:

- Reposicionamientos (para cambiar de formación)
  - Si queremos jugar con una formación distinta al 4-4-2 deberemos cambiar las órdenes de, al menos, uno de los jugadores. Por ejemplo, para jugar con un 3-5-2, lo más sencillo es cambiar hacia 'extra medio' a un defensa central o lateral.
  - El jugador reposicionado tendrá un **rendimiento ligeramente inferior** al que tendría en una posición no alterada.
  - **Hay tres reposicionamientos**:
    - Extra delantero.
    - Extra medio central.
    - Extra defensa central.
  - Al cambiar un jugador, deberemos también tener en cuenta que la posición que debilitamos.
  - A mayor número de reposicionamientos, además de las pequeñas penalizaciones en el rendimiento de los jugadores cambiados de lugar, habrá mayores posibilidades de que se produzca un evento de confusión en el equipo.
  - No se pueden reposicionar jugadores en los laterales, el número máximo es de un jugador por lado y línea del campo (defensa y mediocampo).

- Órdenes individuales
  - Sin llegar a cambiar la posición del jugador en la formación, las órdenes especiales buscan que un futbolista **refuerce el rendimiento** de una parcela del campo diferente a la que ocupa
  - La contribución normal de los jugadores por zonas sin reposicionamientos es la siguiente (de mayor a menos importancia):

Defensa derecha	Defensa central	Defensa izquierda
1. Defensa del defensa lateral derecho	1. Defensa de los defensas centrales	1. Defensa del defensa lateral izquierdo
2. Portería del portero	2. Portería del portero	2. Portería del portero
3. Defensa del defensa central derecho	3. Defensa de los defensas laterales	3. Defensa del defensa central izquierdo
4. Defensa del extremo derecho	4. Defensa de los mediocentros	4. Defensa del extremo izquierdo
5. Defensa del portero	5. Defensa del portero	5. Defensa del portero
6. Defensa del mediocentro derecho	6. Defensa de los extremos	6. Defensa del mediocentro izquierdo
	Mediocampo	
	1. Jugadas de los centrocampistas	
	2. Jugadas de los extremos	
	3. Jugadas de los defensas	
	4. Jugadas de los defensas laterales	
Ataque derecho	**Ataque central**	**Ataque izquierdo**
1. Lateral del extremo derecho	1. Anotación de los delanteros	1. Lateral del extremo izquierdo
2. Lateral del defensa lateral derecho	2. Pases de los delanteros	2. Lateral del defensa lateral izquierdo
3. Anotación de los delanteros	3. Pases de los centrocampistas	3. Anotación de los delanteros
4. Pases del extremo derecho	4. Pases de los extremos	4. Pases del extremo izquierdo
5. Pases del centrocampista derecho		5. Pases del centrocampista izquierdo
6. Lateral de los delanteros		6. Lateral de los delanteros
7. Pases de los delanteros		7. Pases de los delanteros

  - Algunas órdenes especiales son muy utilizadas -por ejemplo, un medio lateral 'hacia el centro'- mientras que otras son desaconsejables -un medio interior 'hacia el lateral'.
  - Hay cuatro tipos de órdenes individuales:
    - **Ofensivo**:
      - ★★★ Muy utilizado en el caso de los defensas centrales -centrocampistas que se colocan como falsos defensas centrales- y extremos.
      - ★★ En menor medida, se utiliza en los medios centrales -si tienen buena habilidad en pases- y los defensas laterales.
      - ★ Los delanteros no pueden reposicionarse como jugadores ofensivos, porque ya lo son.
    - **Defensivo**:
      - ★★★ Muy utilizado en el caso de los defensas laterales.
      - ★★ En menor medida, se utiliza en los medios centrales, siempre que tengan una buena habilidad en defensa. Más raramente en el caso de los delanteros -con alto nivel de jugadas-.
      - ★ Una opción muy pobre para los medios laterales.
    - **Hacia el lateral**:
      - ★★★ La mejor opción es con los delanteros, para reforzar el ataque por la banda.
      - ★★ Los defensas también pueden utilizarla si se prevé un ataque fuerte del rival por los flancos. Los medios centrales también pueden reforzar el ataque lateral.
    - **Hacia el centro**:
      - ★★★ Muy utilizado en el caso de los medios laterales (falsos interiores)y defensas laterales.

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Defensa lateral	Defensa	Normal	-	-	Defensa lateral Defensa central	★★ Insuficiente
		Ofensivo	Lateral (Min. 'Bueno')	↓ Defensa lateral ↓ Defensa central	Defensa lateral Defensa central	★★ Insuficiente

				Ataque lateral	Ataque lateral	
		Defensivo	-	Defensa lateral	Defensa lateral	★★★ Buena
				Defensa central	Defensa central	
		Hacia el centro	-	Defensa lateral	Defensa lateral	★★½ Aceptable
				Defensa central	Defensa central	
Defensa central	Defensa	Normal	-	-	Defensa central	★★★ Buena
					Defensa lateral	
		Hacia el lateral	-	Defensa lateral	Defensa central	★★ Insuficiente
				Defensa central	Defensa lateral	
	Jugadas Condición	Ofensivo	Defensa	Mediocampo	Mediocampo	★★½ Aceptable
				Defensa central	Defensa central	
				Defensa lateral	Defensa lateral	
Medio Lateral	Lateral Pases Condición	Normal	Jugadas Defensa	-	Mediocampo	★★ Insuficiente
					Ataque lateral	
					Defensa lateral	
		Ofensivo	Jugadas	-	Mediocampo	★★★ Buena
				Ataque lateral	Ataque lateral	
				Defensa lateral	Defensa lateral	
		Defensivo	Jugadas Defensa (Min. 'Bueno')		Mediocampo	★ Pobre
				Ataque lateral	Ataque lateral	
				Defensa lateral	Defensa lateral	
	Jugadas Condición	Hacia el centro	Lateral Defensa	Mediocampo	Mediocampo	★★★ Buena
				Ataque lateral	Ataque lateral	
				Defensa lateral	Defensa lateral	
Medio Central	Jugadas Condición	Normal	-	-	Mediocampo	★★★ Buena
					Ataque central	
					Defensa central	
		Ofensivo	Pases	Ataque central	Mediocampo	★★★ Buena
				Mediocampo	Ataque central	
				Defensa central	Defensa central	
		Defensivo	Defensa	Mediocampo	Mediocampo	★★★ Buena
				Ataque central	Ataque central	
				Defensa central	Defensa central	
		Hacia el lateral	Pases Defensa	Mediocampo	Mediocampo	½ Horrible
				Ataque lateral	Ataque lateral	
				Defensa lateral	Defensa lateral	
Delantero	Anotación	Normal	Pases	-	Ataque central	★★★ Buena
					Ataque lateral	
		Defensivo	Jugadas (Min. 'Bueno') Condición	Ataque central	Ataque central	½ Débil
				Ataque lateral	Ataque lateral	
				Mediocampo	Mediocampo	
		Hacia el lateral	Lateral	Ataque central	Ataque central	★★ Insuficiente
				Ataque lateral	Ataque lateral	
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

Aportación pobre o desastrosa
Aportación débil o insuficiente
Aportación aceptable o bueno

PORTERO

Habilidad primaria: Portería
Especialidad: Cualquiera

LATERAL OFENSIVO ▼

Habilidad primaria: Defensa
Habilidad secundaria: Lateral
Especialidad: Ninguna / Cabeceo
Otros: Algo de experiencia

DEFENSA CENTRAL

CENTRAL HACIA EL LATERAL ◀

Habilidad primaria: Defensa
Especialidad: Ninguna/ Cabeceo
Otros: Algo de experiencia

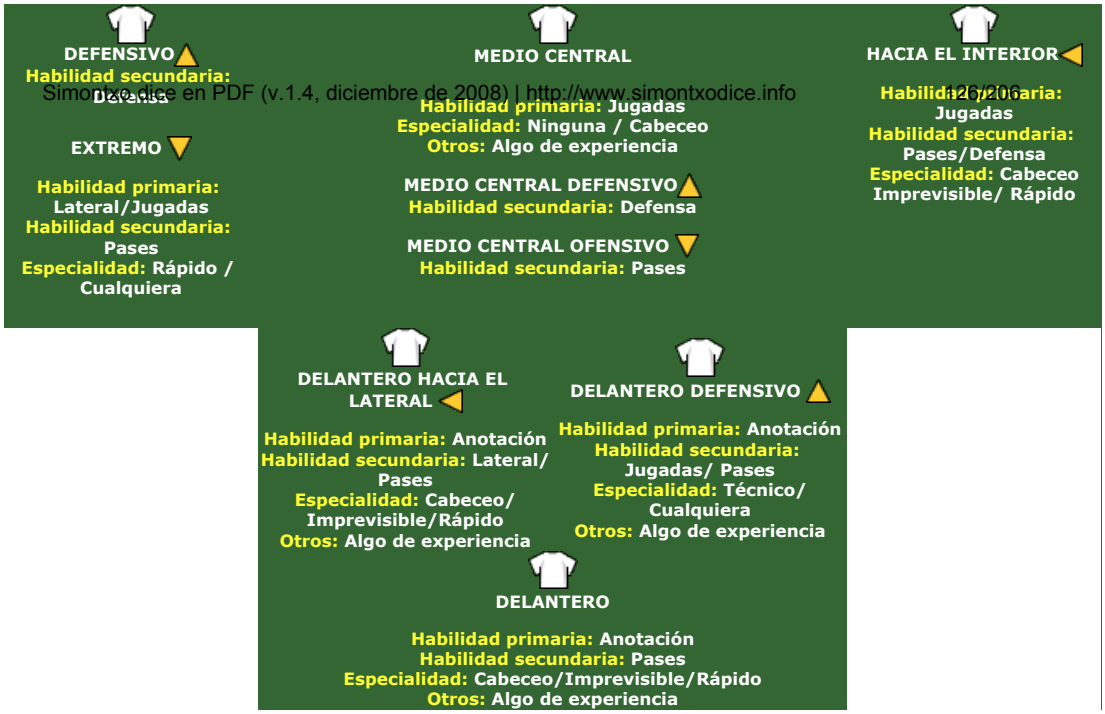
CENTRAL OFENSIVO ▼

Habilidad primaria: Jugadas
Habilidad secundaria: Defensa
Especialidad: Ninguna / Cabeceo
Otros: Algo de experiencia

LATERAL DEFENSIVO ▲

LATERAL HACIA EL CENTRO ◀

Habilidad primaria: Defensa
Especialidad: Ninguna / Cabeceo
Otros: Algo de experiencia



Defensa lateral

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Defensa lateral

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Defensa lateral	Defensa	**Normal**	-	-	Defensa lateral Defensa central	★★ Insuficiente
		Ofensivo	Lateral (Min. 'Bueno')	↓ Defensa lateral ↓ Defensa central ↑ Ataque lateral	Defensa lateral Defensa central Ataque lateral	★★ Insuficiente
		Defensivo	-	↑ Defensa lateral ↑ Defensa central	Defensa lateral Defensa central	★★★ Buena
		Hacia el centro	-	↓ Defensa lateral ↑ Defensa central	Defensa lateral Defensa central	★★½ Aceptable
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

- Normal
  - En la posición por defecto, el defensa lateral no sufre penalización o bonificación alguna.
  - **Aportación**:
    - Un defensa lateral sin órdenes específicas contribuye de forma notable al rendimiento defensivo de su lateral en la zaga y ayuda a mejorar, en parte, el rendimiento de la defensa central.
    - Aportación a la defensa lateral: ★★½ Aceptable.
    - Aportación a la defensa central: ★ Pobre.
  - **Simontxo dice...**
    - Difícilmente encontraremos a un equipo que utilice a los defensas laterales sin órdenes específicas. El defensa lateral suelen estar al servicio de las necesidades tácticas, bien reforzar la defensa o el ataque por un flanco.
    - Un defensa lateral 'defensivo' tiene prácticamente el mismo peso en el ataque lateral y la defensa central, y mejora sustancialmente la defensa lateral.
    - No es una opción mala en sí misma, pero el defensa lateral 'defensivo' es lo mismo, pero mejorado.
    - ★★ **Insuficiente**.

- Ofensivo
  - Este defensa sacrifica parte de su rendimiento defensivo para reforzar el ataque lateral por su banda.
  - Además de defensa, es necesario que el jugador tenga una buena habilidad en lateral.
  - **Aportación**:
    - El ataque lateral se ve fortalecido, más cuanto mayor sea la habilidad en lateral. La defensa, en cambio, se ve algo mermada.
    - Aportación a la defensa lateral: ★★½ Aceptable.
    - Aportación a la defensa central: ½ Horrible.
    - Aportación al ataque lateral: ★ Pobre.
  - **Simontxo dice...**
    - Dependiendo de la habilidad lateral del jugador, el ataque por ese lado puede subir algo, pero se pierde bastante contribución a la defensa central y lateral.
    - El mínimo de habilidad en lateral debería ser 'bueno'. Sin valores muy altos de lateral, el aumento del ataque lateral es casi testimonial.
    - Para evitar que el debilitamiento en defensa, que es notable, deberá tenerse muy claro que merece la pena reforzar el ataque por ese lateral en concreto (flanco débil del rival).
    - Más fácilmente utilizable en defensas pobladas que en zagas de 3 jugadores.
    - La mejor opción es la de un extremo que juegue como falso defensa lateral.
    - ★★ **Insuficiente**.

- Defensivo
  - El defensa lateral refuerza su labor defensiva y renuncia al ataque.
  - **Aportación**:
    - La defensa lateral se ve fortalecida al máximo, hay una aportación a la defensa central y se renuncia a reforzar el ataque lateral.
    - Aportación a la defensa lateral: ★★★ Buena.

        - Aportación a la defensa central: Débil.
    - **Simontxo dice...**
        - Es la opción más recomendable, salvo que se quiera reforzar a toda costa el ataque lateral o la defensa central.
        - No se necesita ningún tipo de habilidad secundaria además de defensa, el jugador actúa como si fuera otro defensa central.
        - En zagas de 3 jugadores es la alternativa más utilizada.
        - **Buena**.

- Hacia el centro
    - El defensa lateral busca apoyar a los defensas centrales.
    - **Aportación**:
        - Se abandona en parte la defensa lateral y completamente el ataque lateral para reforzar la defensa central.
        - Aportación a la defensa lateral: Insuficiente.
        - Aportación a la defensa central: Aceptable.
    - **Simontxo dice...**
        - La contribución del jugador en el lateral es mediocre, pero la parte central de la zaga se verá reforzada por un falso defensa central.
        - Útil para enfrentarse a equipos con un ataque central poderoso sin descuidar del todo el lateral.
        - **Aceptable**.

Defensa central

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Defensa central

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Defensa central	Defensa	Normal	-	-	Defensa central Defensa lateral	★★★ Buena
		Hacia el lateral	-	↑ Defensa lateral ↓ Defensa central	Defensa central Defensa lateral	★★ Insuficiente
	Jugadas Condición	Ofensivo	Defensa	↑ Mediocampo ↓ Defensa central ↓ Defensa lateral	Mediocampo Defensa central Defensa lateral	★★½ Aceptable
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

- Normal
  - Un defensa convencional.
  - **Aportación**:
    - Principalmente defensa central, aunque también notable en defensa lateral. Su influencia en el rendimiento de la defensa lateral es sólo por su lado, defensa central derecho en la defensa lateral derecha y el central izquierdo en la defensa lateral izquierda.
    - Aportación a la defensa lateral: ★★ Insuficiente.
    - Aportación a la defensa central: ★★★ Buena.
  - **Simontxo dice...**
    - La posición 'por defecto' es una muy buena alternativa para los defensas centrales, salvo que se busque reforzar el mediocampo a costa de un mayor riesgo en defensa.
    - La única precaución que hay que tomar es su distribución en caso de jugar con 3 jugadores o si hay reposicionamientos ofensivos de los defensas laterales. Cada central se ocupa sólo de la defensa central y de la lateral de su lado, por lo que habrá que cuidar no dejar huecos.
    - ★★★ **Buena**.

- Ofensivo
  - El defensa central colabora en la creación del juego.
  - Lo más habitual es que sea un medio central el que juegue en esta posición. Lo esencial, por lo tanto, será su habilidad en jugadas y condición y defensa como habilidad secundaria.
  - Si es un defensa auténtico, además de defensa, es necesario que el jugador tenga un buen nivel de habilidad en jugadas.
  - **Aportación**:
    - El rendimiento defensivo prácticamente desaparece en su lateral defensivo y se reduce en la defensa central. El mediocampo del equipo mejora.
    - Aportación a la defensa lateral: ★ Horrible.
    - Aportación a la defensa central: ★★ Insuficiente.
    - Aportación al mediocampo: ★★½ Aceptable.
  - **Simontxo dice...**
    - Dependiendo de la habilidad en jugadas del defensa, el mediocampo puede subir un nivel.
    - En el caso de defensas natos que jueguen así, el nivel mínimo de habilidad en jugadas debería ser 'bueno'
    - La opción más habitual suele ser la de situar a un mediocampista como falso defensa central ofensivo. En este caso, el debilitamiento de la defensa es muy notable, por lo que se debe tener muy clara la opción de querer reforzar el mediocampo y poder compensar con el resto de los defensas y el portero jugar con un zaguero menos.
    - Como opción para reforzar el mediocampo, se sitúa por detrás del medio lateral 'hacia el centro', pero por delante del delantero 'defensivo'.
    - ★★½ **Aceptable**.

- Hacia el lateral
  - El defensa central cubre con mayor atención su lateral en defensa.
  - Basta con que tenga un buen nivel de habilidad en defensa, lateral no es necesario.

- **Aportación**:
  - El rendimiento defensivo en el centro de la defensa empeora un poco en favor de la defensa lateral.
  - Aportación al ataque lateral: ★★½ Aceptable.
  - Aportación a la defensa central: ★½ Insuficiente.
- **Simontxo dice...**
  - Es una opción interesante sólo puntualmente. Por un lado, es útil para equilibrar defensas de tres jugadores en las que se ponga a dos centrales, uno de ellos con esta opción para reforzar el flanco en el que no hay defensa lateral.
  - Por otra parte, puede utilizarse en el caso de que se tenga muy claro que el rival va a castigar únicamente las bandas.
  - Como estrategia habitual, en cambio, no tiene demasiada difusión dado que en HT los ataques suelen ser más poderosos por el centro que por los laterales.
  - ★½ **Insuficiente**.

Medio lateral / Extremo

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Medio lateral

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Medio Lateral	Lateral Pases Condición	**Normal**	Jugadas Defensa	-	Mediocampo Ataque lateral Defensa lateral	★★ Insuficiente
		Ofensivo	Jugadas	- ↑ Ataque lateral ↓ Defensa lateral	Mediocampo Ataque lateral Defensa lateral	★★★ Buena
		Defensivo	Jugadas Defensa (Min. 'Bueno')	 ↓ Ataque lateral ↑ Defensa lateral	Mediocampo Ataque lateral Defensa lateral	★ Pobre
	Jugadas Condición	**Hacia el centro**	Pases Defensa	↑ Mediocampo ↓ Ataque lateral ↓ Defensa lateral	Mediocampo Ataque lateral Defensa lateral	★★★ Buena
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

- Normal
  - Pese a encuadrarse en el centro del campo, en Hattrick el medio lateral es una figura esencialmente atacante o que refuerza el mediocampo.
  - En la posición por defecto, el medio lateral no sufre penalización o bonificación alguna.
  - Al ser el modo más efectivo de reporzar el ataque lateral, priman los valores ofensivos sobre los defensivos. Si se quiere reforzar la defensa lateral ya hay suficientes opciones con los defensas. Por ello, las habilidades básicas para un medio lateral que juegue normal deberán ser condición, lateral y pases, mientras que defensa y jugadas -áreas en las que su influencia es pequeña- debe ser menor.
  - **Aportación**:
    - Afecta, sobre todo, al ataque lateral y, en menor proporción, a la defensa lateral y al mediocampo.
    - Aportación a la defensa lateral: ★½ Débil.
    - Aportación al ataque lateral: ★★ Insuficiente.
    - Aportación al mediocampo: ★½ Débil.
  - **Simontxo dice...**
    - Olvidemos las falsas asociaciones que produce ver a los medios laterales en la línea de medios. Un medio lateral es un falso delantero -ofensivo- o un falso medio -haca el centro-.
    - En la posición 'por defecto', ocurre exactamente lo mismo que con el defensa lateral: no se aprovechan al máximo sus posibilidades. Difícilmente encontraremos a un equipo que utilice a los medios laterales sin órdenes específicas. O bien refuerza el mediocampo o bien fortalece el ataque por un flanco.
    - Un medio lateral 'ofensivo' tiene prácticamente el mismo peso en defensa lateral y mediocampo, pero mejora sustancialmente el ataque lateral.
    - No es una opción mala en sí misma, simplemente hay dos opciones mucho mejores.
    - ★★ **Insuficiente**.

- Ofensivo
  - Un medio lateral 'ofensivo' es un extremo o, si se prefiere, un atacante pegado a la banda.
  - Necesita, por encima de todo, tener una buena habilidad en lateral y pases (además de condición, como todos los centrocampistas). La habilidad en jugadas apenas es relevante.
  - **Aportación**:
    - Se olvidan las tareas defensivas y de creación y se refuerza al máximo el ataque lateral.
    - Aportación al ataque lateral: ★★★ Buena.
    - Aportación al mediocampo: ★½ Débil.
    - Aportación a la defensa: ½ Horrible.
  - **Simontxo dice...**
    - Es la opción ideal si lo que se busca es reforzar el ataque por uno de los flancos.
    - Aunque se alinee como medio, se trata en realidad de un delantero más.
    - Normalmente, sólo deberemos decidir entre esta opción y 'hacia el centro'.
    - ★★★ **Buena**.

- Defensivo
  - El medio lateral refuerza la defensa lateral.
  - La habilidad en defensa cobra mayor importancia, en detrimento de pases.
  - **Aportación**:
    - Reduce mucho la eficacia del ataque lateral para mejorar la defensa lateral y, apenas perceptiblemente, la central.
    - Aportación a la defensa lateral: Insuficiente.
    - Aportación a la defensa central: Horrible.
    - Aportación al ataque lateral: Horrible.
    - Aportación al mediocampo: Débil.
  - **Simontxo dice...**
    - Pésima opción. Se refuerza la defensa lateral, es cierto, pero se hipoteca las dos mejores posibilidades de reforzar el mediocampo o el ataque lateral.
    - La contribución del jugador no es realmente buena en nada, hace un poco de todo y nada de nada.
    - Última opción para reforzar la defensa lateral, por detrás de poner un defensa lateral 'defensivo' o un defensa central 'hacia el lateral'. Las combinaciones defensivas son lo bastante amplias como para no tener que recurrir nunca a esta vía de reforzar la defensa lateral.
    - **Pobre**.

- Hacia el centro
  - El medio lateral 'hacia el centro' es un falso medio interior. Lo esencial, por lo tanto, será su habilidad en jugadas y condición. Como secundarias, pases y defensa.
  - **Aportación**:
    - Actúa como un medio central más.
    - Aportación al ataque lateral: Pobre.
    - Aportación al mediocampo: Buena.
  - **Simontxo dice...**
    - Una de las variantes clásicas en Hattrick.
    - Permite que juegue un interior más en nuestra alineación, aunque 'camuflado'.
    - Su interés no proviene tanto por la relación de ganancias/pérdidas en las distintas zonas, que no es, ni mucho menos, espectacular, sino por ser el principal modo de lograr un refuerzo extra en el mediocampo, primordial en Hattrick.
    - Como refuerzo del mediocampo, este recurso supera a los defensas 'ofensivos' y los delanteros 'defensivos'.
    - **Buena**.

Medio central / Interior

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Medio central

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Medio Central	Jugadas Condición	**Normal**	-	-	Mediocampo Ataque central Defensa central	★★★ Buena
		Ofensivo	Pases	 ↑ Ataque central ↓ Defensa central	Mediocampo Ataque central Defensa central	★★★ Buena
		Defensivo	Defensa	- ↓ Ataque central ↑ Defensa central	Mediocampo Ataque central Defensa central	★★★ Buena
		Hacia el lateral	Pases Defensa	↓ Mediocampo ↑ Ataque lateral ↑ Defensa lateral	Mediocampo Ataque lateral Defensa lateral	★ Horrible
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

- Normal
  - El creador de juego, contribuye esencialmente a mantener la posesión del balón y refuerza el ataque o la defensa.
  - Las habilidades principales deben jugadas y condición, y las secundarias pases y defensa.
  - **Aportación**:
    - Básicamente mediocampo, aunque también afecta a defensa y ataque central.
    - Aportación al mediocampo: ★★★ Buena.
    - Aportación a la defensa central: ★ Pobre.
    - Aportación al ataque central: ★ Pobre.
  - **Simontxo dice...**
    - La posición más importante del juego, normalmente se jugará con tres jugadores así.
    - En 'normal', el jugador influye en igual medida en la defensa central (con su habilidad en defensa) y el ataque central (con su habilidad en pases).
    - Por tanto, sólo tendra sentido jugar 'normal' si el valor de pases y de defensa del jugador son muy similares. Si el jugador es notablemente mejor en pases que defensa, lo más recomendable es que juegue 'ofensivo', y si ocurre lo contrario (que es mejor en defensa que pases), es mejor que juegue 'defensivo'.
    - ★★★ **Buena**.

- Ofensivo
  - Centrocampista interior que refuerza el ataque.
  - Las habilidades principales deben jugadas y condición, y las secundaria, pases.
  - **Aportación**:
    - Básicamente mediocampo y refuerza el ataque central.
    - Aportación al mediocampo: ★★★ Buena.
    - Aportación al ataque central: ★★ Débil.
  - **Simontxo dice...**
    - El principio aquí es más sencillo que en otras posiciones, ya que el carácter ofensivo o defensivo del jugador no afecta para nada a su rendimiento principal, el mediocampo.
    - Por ello, si la habilidad en pases del jugador que utilizamos en esa posición es mejor que la de defensa, es recomendable que juegue como 'ofensivo'. Así de simple. Si juega 'normal', su contribución a la defensa y el ataque central es idéntica y por tanto, no aprovechamos al máximo sus características.
    - ★★★ **Buena**.

- Defensivo
  - Centrocampista interior que refuerza la defensa.
  - Las habilidades principales deben jugadas y condición, y la secundaria, defensa.
  - **Aportación**:
    - Básicamente mediocampo y refuerza la defensa central.

        - Aportación al mediocampo: ★★★ Buena.
        - Aportación a la Defensa central: ★½ Débil.
    - **Simontxo dice...**
        - Lo mismo que en el caso anterior. El carácter ofensivo o defensivo del jugador no afecta para nada a su rendimiento principal, el mediocampo.
        - Si la habilidad en defensa del jugador que utilizamos en esa posición es mejor que la de pases, es recomendable que juegue como 'defensivo'. Así de simple. Si juega 'normal', su contribución a la defensa y el ataque central es idéntica y por tanto, no aprovechamos al máximo sus características.
        - ★★★ **Buena**.

- Hacia el lateral
    - El interior juega hacia el lateral del campo.
    - **Aportación**:
        - Se pierde la mitad de su contribución en jugadas para ganar un poco en ataque lateral.
        - Aportación al mediocampo: ★½ Débil.
        - Aportación al ataque lateral: ★ Pobre.
        - Aportación a la defensa lateral: ★ Pobre.
    - **Simontxo dice...**
        - Decir que es una mala opción es ser generoso.
        - Cualquier opción para reforzar el ataque lateral, incluida la de no mejorarlo en absoluto, es mejor que esto.
        - El único motivo plausible para colocar un jugador en mediocampo y que abandone el centro de la cancha es un incendio.
        - Las estadísticas atribuyen falsamente un buen rendimiento de estrellas a estos jugadores.
        - El peor reposicionamiento en el juego.
        - ½ **Horrible**.

Delantero

Reposicionamientos y órdenes individuales

- Condiciones
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero

Delantero

Órdenes individuales						
Posición	*Habilidad básica*	*Reposiciona-miento*	*Habilidades secundarias*	*Efecto*	*Aportación*	*Simontxo dice...*
Delantero	Anotación	Normal	Pases	-	Ataque central Ataque lateral	★★★ Buena
		Defensivo	Jugadas (Mín. 'Bueno') Condición	↓ Ataque central	Ataque central	★★ Débil
				↓ Ataque lateral	Ataque lateral	
				↑ Mediocampo	Mediocampo	
		Hacia el lateral	Lateral (Mín. 'Bueno')	↓ Ataque central	Ataque central	★★ Insuficiente
				↑ Ataque lateral	Ataque lateral	
Nota: Lo que aquí se recoge son valoraciones subjetivas y los valores son aproximativos						

- Normal
  - En la posición por defecto, la habilidad en anotación afecta a todas las zonas de ataque.
  - La habilidad de 'pases' refuerza el ataque central. Aproximadamente, 3-4 niveles de pases equivalen a un nivel de anotación.
  - **Aportación**:
    - Básicamente ataque central.
    - Aportación al ataque central: ★★★ Buena.
    - Aportación al ataque lateral: ★ Pobre.
  - **Simontxo dice...**
    - Sin duda, es la mejor opción para los delanteros.
    - ★★★ Buena.

- Defensivo
  - El delantero 'baja' de su posición natural y refuerza el mediocampo.
  - Además de los valores propios del delantero -anotación y pases- , necesitará también una buen nivel de habilidad en jugadas, mínimo 'bueno'.
  - Al igual que en el caso de los medios laterales hacia el centro y los defensas ofensivos, puede situarse a un mediocanpista como falso delantero defensivo para reforzar el mediocampo.
  - **Aportación**:
    - Básicamente mediocampo, aunque también afecta a defensa y ataque central.
    - Aportación al mediocampo: ★★★ Buena.
    - Aportación a la defensa central: ★ Pobre.
    - Aportación al ataque central: ★ Pobre.
  - **Simontxo dice...**
    - No es una alternativa demasiado acertada.
    - Se sacrifica mucho el valor ofensivo del jugador, mientras que la aportación al control del balón es muy pequeña.
    - El rendimiento ofensivo del jugador en las tres zonas de ataque se reduce casi a la mitad, mientras que su aportación al mediocampo es inferior a los defensas 'ofensivos' o los medios laterales 'hacia el centro'.
    - Cualquier otro recurso para reforzar el mediocampo es más efectivo.
    - ★★ Débil.

- Hacia el lateral
  - El delantero se escora hacia el lateral y abandona en parte el ataque central.
  - Junto con la anotación y los pases, el delantero deberá tener un buen nivel de habilidad en lateral.
  - **Aportación**:
    - Refuerza el ataque lateral sin abandonar del todo el central.
    - Aportación al ataque central: ★★ Insuficiente.
    - Aportación al ataque lateral: ★★ Insuficiente.
  - **Simontxo dice...**
    - Salvo en el caso de que se tenga muy claro que hay que reforzar a toda costa el ataque por el lateral, las habilidades de un delantero normal siempre estarán mejor aprovechadas jugando normal.
    - La secundaria de lateral de la mayoría de los delanteros no es muy alta, y colocar a un extremo de

falso delantero centro no es una buena idea en absoluto.
- Debería ser la tercera opción para reforzar el ataque lateral tras el medio lateral ofensivo y el defensa lateral ofensivo -extremo jugando de falso lateral-.

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Tácticas

Además de escoger una determinada formación, realizar los resposicionamientos y dar las pertinentes órdenes especiales, nuestro equipo puede escoger, si lo desea, una táctica.

- Cada táctica favorece un **estilo de juego** diferente que se asocia mejor o peor con las formaciones que podemos utilizar. Por ejemplo, el contraataque se aprovecha al máximo si se juega con formaciones defensivas y se entrena defensa (o pases). En cualquier otra circunstancia pierde efectividad.
- Debemos **analizar nuestro plantel** para saber si tenemos jugadores adecuado para utilizar una u otra táctica.
- Utilizar una táctica es algo **opcional**. Es más, muchos managers dudan de que realmente sean mejor que jugar normal (sin táctica), tal y como demuestra el 72% de popularidad que logra esta opción.
- **La recomendación básica es que sólo se utilicen las tácticas si se está altamente especializado en ellas**. Si no, las penalizaciones siempre sobrepasarán a los beneficios.

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	**Normal**	**Contraataque**	**Presión**	**Atacar por el centro**	**Atacar por las bandas**	**Jugar creat.**	**Total**	**Popularidad**	**Simontxo dice...**
Normal	88.664	13.596	7.771	15.007	6.633	727	132.398	**72.23%**	**Buena**
Contraataque	8.865	166	132	1.409	532	96	11.666	**6.36%**	**Aceptable**
Presión	5.276	323	210	763	337	31	6.940	**3.79%**	**Débil**
Atacar por el centro	14.483	2.067	1.141	2.782	1.327	112	21.912	**11.95%**	**Aceptable**
Atacar por las bandas	6.403	766	504	1.293	422	29	9.417	**5.14%**	**Pobre**
Jugar creativamente	640	121	52	102	20	16	951	**0,52%**	**Pobre**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- Conviene tener presente los **siguientes aspectos** a la hora de seleccionar una táctica:
  - Debemos **contrastar** cuidadosamente los **beneficios potenciales y las penalizaciones reales** que supone utilizarla. Esta diferencia es importante: los beneficios que podemos llegar a obtener dependen directamente del nivel de habilidad de los jugadores, pero las penalizaciones no son progresivas, se aplican siempre al 100%, independientemente del éxito que hayamos tenido con la táctica. Por ello, es muy desaconsajable utilizar una táctica para la que nuestro equipo no está realmente capacitado.
  - El **éxito** de las tácticas depende de las habilidades secundarias o de las especialidades de los jugadores. Esto supone que sean mucho más difíciles de controlar o que sea muy complicado alcanzar niveles de rendimiento muy altos al utilizarlas.

- Conviene, también, utilizar una **formación** que sea acorde con las táctica que queremos utilizar. Ésta es la relación:

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	**4-4-2**	**3-5-2**	**3-4-3**	**5-3-2**	**4-5-1**	**5-4-1**	**4-3-3**	**5-2-3**	**2-5-3**	**5-5-0**	**Extremas**
Normal											
Contraataque											
Presión											
AIM											
AOW											
Jugar creat.											

Combinación desastrosa o pobre
Combinación débil o insuficiente
Combinación aceptable o buena

Normal

- Es la opción por defecto, no favorece ni perjudica ningún área.
- **Funcionamiento**:
  - Ningún requisito particular.
- **Popularidad**:
  - 72.23.

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	**Normal**	**Contraataque**	**Presión**	**Atacar por el centro**	**Atacar por las bandas**	**Jugar creat.**	**Total**	**Popularidad**	**Simontxo dice...**
Normal	88.664	13.596	7.771	15.007	6.633	727	132.398	**72.23%**	**Buena**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Puede utilizarse con cualquier formación, y con todas será adecuada.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
Normal											

- **A favor**:
  - No depende de eventos especiales o habilidades secundarias.
  - Al no estar ligada a factores externos es mucho más fácil de controlar.
  - No tiene ninguna penalización.
  - Su éxito no sólo entre equipos noveles sino también muy experimentados dice mucho en su favor.
- **En contra**:
  - Nada, realmente.
  - Por buscarle una pega, las formaciones más defensivas sólo son lógicas si se emplean conjuntamente con CA.
- **Simontxo dice...**
  - Salvo que se alcancen niveles maestros en una de las tácticas, sigue siendo la mejor opción.
  -  **Bueno**

Contraataque

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Contraataque

- Se defiende fuerte y se busca un solitario gol a la contra.
- **Funcionamiento**:
  - Cada vez que el rival falla un ataque, el equipo tiene la posibilidad de crear un contraataque. En otras palabras, utilizar con éxito el contraataque supone convertir un ataque en contra en un ataque a nuestro favor, cambia la distribución de los ataques.
  - A efectos de medir la efectividad de la táctica cuentan sólo los defensas. Se suma el nivel de habilidad en defensa de todos ellos y el nivel de habilidad en pases que tienen multiplicado x2.
  - La efectividad de una ocasión de gol generada por esta táctica es igual a la de una ocasión de gol normal.
  - No hay un número máximo de contraataques por partido, aunque en principio pueden ser tantos como ocasiones convencionales haya en el partido. Normalmente, eso sí, se producen 1 ó 2 como máximo.
  - Hay herramientas para calcular este rendimiento. Por ejemplo, ésta.
  - Excepcionalmente, puede producirse un CA sin sumplir ninguna de estas condiciones. Cualquier equipo, independientemente de la táctica que utilice y la posesión que tenga, tiene una posibilidad, mínima eso sí, de crear un evento táctico de CA. El número máximo de contraataques de este tipo que se han visto han sido 3.
  - Más información en eventos de tácticas.

- **Popularidad**:
  - 6.36%
  - Los entrenadores de defensa tienen en esta táctica su mejor aliada. Debido a la especializacion que requiere, normalmente es una táctica fija de los equipos, raramente ocasional.

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	Normal	Contraataque	Presión	Atacar por el centro	Atacar por las bandas	Jugar creat.	Total	Popularidad	Simontxo dice...
Contraataque	8.865	166	132	1.409	532	96	11.666	**6.36%**	⭐⭐½ **Aceptable**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Beneficia a equipos con fuerte defensa y ataque y mediocampo débil. Por tanto las idóneas serán las formaciones con 5 defensas.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
Contraataque											

- **A favor**:
  - La táctica con más personalidad propia.
  - Si tenemos un gran solidez defensiva (entrenamos defensa y jugamos con 5 zagueros), puede ser un recurso útil para batir a rivales fuertes.
  - Se ajusta muy bien al entrenamiento de defensa y hay una gran variante de formaciones utilizables.
  - Es la forma más plausible de lograr una victoria contra un rival muy superior.
  - Se pueden alcanzar niveles altos de habilidad con esta táctica.
  - Ideal para jugar contra rivales que tienen mucha posesión de balón y atacan mal.
- **En contra**:
  - Se pierde un 7% de nivel de mediocampo al utilizar esta táctica (no confundir con % de posesión).
  - Sólo funciona si no se domina la posesión del balón. Si se utiliza y se domina el mediocampo sólo se sufren las desventajas.
  - Se pierde, prácticamente, el efecto de jugar MOTS (mejora el mediocampo).
  - El margen de error para ganar el partido se reduce: en la práctica raramente raramente más de uno o dos contraataques por partido. Por lo tanto, deberemos defender muy bien y acertar en los ataque para lograr la victoria, que siempre será más ajustada que con otro tipo de sistema de juego.
  - Es un recurso paradójico: Para tener más oportunidades, hay que conceder más oportunidades al rival.
  - Sólo es realmente efectiva si se está altamente especializado en ella.
- **Simontxo dice...**
  - Un rival con un nivel de rendimiento muy alto en esta táctica puede ser realmente incómodo. Si no, pierde mucha efectividad y justificación.
  - ⭐⭐½ **Aceptable**

Presión

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Presión

- Reduce el número de oportunidades de gol que hay en un partido, propias y del rival. Debido al esfuerzo, los jugadores se cansan más rápido.

- **Funcionamiento**:
  - Se suma el valor de defensa de los 10 jugadores de campo, multiplicando x2 el de los potentes.
  - Ambos equipos pueden jugar con esta táctica, en cuyo caso el efecto se duplica.
  - Los jugadores con baja condición irán perdiendo capacidad de presionar a lo largo del partido. Los jugadores con condición excelente, en cambio, serán capaces de presionar con la misma efectividad de principio a fin.
  - En la práctica, es casi imposible lograr un nivel de habilidad superior a formidable a nivel de club.
  - Difícilmente se frustraran más de 1-2 ocasiones por partido.
  - Más información en eventos de tácticas.

- **Popularidad**:
  - 3.79%
  - La táctica menos utilizada de todas tras jugar creativamente.
  - Habitualmente empleada contra rivales superiores cuando el contraataque no es una opción.
  - La lluvia y los jugadores potentes la benefician.

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	Normal	Contraataque	Presión	Atacar por el centro	Atacar por las bandas	Jugar creat.	Total	Popularidad	Simontxo dice...
Presión	5.276	323	210	763	337	31	6.940	**3.79%**	**Débil**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Favorece a equipos con fuerte defensa.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
Presión											

- **A favor**:
  - En días lluviosos, los jugadores potentes suman la bonificación.
  - Con formaciones defensivas o buen control del mediocampo se puede controlar mucho el número de ocasiones del rival.
  - Contra rivales muy superiores puede darnos una opción, sobre todo si no es razonable usar contraataque.
  - Se ajusta bien al entrenamiento de posiciones defensivas.
- **En contra**:
  - Es virtualmente imposible alcanzar un nivel de habilidad con esta táctica superior a excelente o formidable.
  - Además de intentar destruir oportunidades del rival, la táctica también provoca que nuestro equipo deje de tenerlas, lo que más que jugar a ganar supone jugar al 0-0
  - La defensa como habilidad secundaria en medios y delanteros es difícil de lograr.
  - En días soleados, los jugadores potentes pueden fatigarse demasiado y los delanteros pierden habilidades.
  - Para que sea realmente efectiva exige que todos los jugadores, especialmente los defensas, tenga un alto nivel de habilidad en condición. Si no, se cansarán rápidamente.
- **Simontxo dice...**
  - Es, en realidad, una táctica para no perder. Y en Hattrick, que prima el juego ofensivo, salir a no perder se suele saldar con una derrota.
  - Tal y como está configurada en la actualidad es imposible lograr un rendimiento decente con ella.
  - **Débil**

Atacar por el centro

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Atacar por el centro

- Se trata de aumentar el número de ocasiones en las que se ataca por el centro, en detrimento de los ataques por las bandas.
- No se crean más ataques, sino que se desplaza el lugar desde el que se efectúan.
- **Funcionamiento**:
  - Para calcularlo se suma el valor de pases de los 10 jugadores de campo.
  - Garantiza un 20% más de ataques por el centro, que pueden llegar hasta un 40% en total si la habilidad es excepcional.
  - En contrapartida, debilita ambos lados de la defensa lateral en un 10% aproximadamente.
  - Más información en eventos de tácticas.

Ataque por el centro	
Nivel de habilidad de la táctica	% ataques por el centro
(sin táctica)	34.92%
aceptable	45.19% (+10.27)
bueno	49.67% (+14.75)
excelente	50.69% (+15.77)
formidable	52.24% (+17.32)
destacado	53.12% (+18.20)
brillante	53.18% (+18.26)
magnífico	54.85% (+19.93)
clase mundial	57.80% (+22.88)
sobrenatural	60.93% (+26.01)
titánico	64.04% (+29.12)
clase mundial	70.24% (+35.32)
sobrenatural	60.93% (+26.01)
titánico	64.04% (+29.12)
extraterrestre	70.24% (+35.32)
Estadísticas extraídas de Hattristics	

- **Popularidad**:
  - 11.95%
  - Es la táctica más popular de todas, principalmente porque desvía los ataques hacia la zona más fuerte para casi todos los clubes. Esto también se debe a que el abanico de formaciones con la que se puede utilizar con efectividad es bastante amplio.

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	Normal	Contraataque	Presión	Atacar por el centro	Atacar por las bandas	Jugar creat.	Total	Popularidad	Simontxo dice...
Atacar por el centro	14.483	2.067	1.141	2.782	1.327	112	21.912	**11.95%**	**Aceptable**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Favorece a equipos con fuerte ataque central.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
AIM											

- **A favor**:
  - Puede ser útil para los equipos ofensivos que tengan un fuerte ataque central (típicamente un 3-4-3).
  - El ataque central es fácil de reforzar y cualquier formación con 2 ó 3 delanteros alcanzará registros muy superiores a los del ataque lateral.
  - Se adapta muy bien a los entrenamientos de anotación, pases cortos y pases largos.
  - Puede alcanzarse un buen nivel de habilidad con esta táctica.
  - En los niveles altos es muy efectiva, dado que duplica el número de ataques que se efectúa por el centro.
- **En contra**:
  - Se pierde un 10% de rendimiento defensivo en ambos laterales, independientemente del nivel de habilidad de nuestro equipo con la táctica. Por tanto, si no tenemos un plantel especializado para utilizarla, probablemente la penalización sea superior al beneficio.
  - La penalización se efectúa en la línea más frágil de las formaciones que suelen utilizarla: la defensa. Por tanto, si no alcanzamos niveles altos de habilidad con esta táctica y nuestra formación es, además, débil en defensa puede producir una gran fragilidad en la zaga.
  - La habilidad que se contabiliza es pases, que es secundaria y no suele llegar a altos niveles de habilidad.
  - Peligro de doble penalización defensiva si se combina con un reposicionamiento en un defensa lateral.
  - Eficacia relativa:
    - Asumimos que los oportunidades en las tres zonas de ataque se dividen en partes iguales (33% en cada una). En cada partido hay un máximo de 10 oportunidades convencionales, por lo que, con el máximo de posesión, pueden llegar a tenerse 3 oportunidades por cada banda y 4 en en centro.
    - Imaginemos el mejor de los escenarios posibles: Nuestro equipo logra, gracias a una gran posesión, tener las 10 oportunidades a su favor y con un nivel 'divino' en esta táctica (+40%) logra que los ataques por el centro pasen del 40% al 80% del total (8 oportunidades de 10), es decir logramos 'reconducir' 4 ocasiones de las bandas al centro.
    - Pero si vemos que difícilmente se logran niveles de habilidad superiores a 'destacado' y que nuestro equipo raramente tendrá toda la posesión del balón y las 10 oportunidades a su favor, el número de posibilidades 'reconducidas' se reduce drásticamente, probablemente 1 o máximo 2 por partido.
    - A cambio de lograr mover un sólo ataque de una banda al centro, perder un 10% de eficacia defensiva en cada banda parece demasiada penalización.
- **Simontxo dice...**
  - Hay que tener muy claro debilitar la línea más débil para lograr una oportunidad extra en la línea más fuerte.
  - Sólo es realmente efectiva si se está altamente especializado en ella.
  - **Aceptable**

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Atacar por las bandas

- Es la gemela opuesta de atacar por el centro. Aumenta el número de ocasiones en las que se ataca por las bandas, en detrimento de los ataques por el centro.
- No hay más ataques, sino que se desplaza el lugar desde el que se efectúan.
- Sin embargo, si se utiliza hay que tener más cuidado que con un mono con siete pistolas. Tal y como se utiliza muchas veces, su rendimiento y efectividad NO son equivalentes a la táctica de atacar por el centro. Es más, muchos managers utilizan esta táctica de un modo que resulta perjudicial para su equipo.
- **Funcionamiento**:
  - Para calcularlo se suma el valor de pases de los 10 jugadores de campo.
  - Garantiza un 20% más de ataques por las bandas, que pueden llegar hasta un 40% en total si la habilidad es excepcional.
  - En contrapartida, debilita la defensa central en un 10% aproximadamente.
  - Más información en eventos de tácticas.

Ataque por las bandas	
Nivel de habilidad de la táctica	% ataques por el las bandas
(sin táctica)	46.33%
aceptable	55.77% (+9.44)
bueno	55.11% (+8.78)
excelente	53.70% (+7.37)
formidable	52.18% (+5.85)
destacado	51.51% (+5.18)
brillante	52.43% (+6.10)
magnífico	52.19% (+5.86)
Estadísticas extraídas de Hattristics	

- **Popularidad**:
  - 5.14%

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	Normal	Contraataque	Presión	Atacar por el centro	Atacar por las bandas	Jugar creat.	Total	Popularidad	Simontxo dice...
Atacar por las bandas	6.403	766	504	1.293	422	29	9.417	**5.14%**	**Pobre**
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Curiosamente, sus mayores beneficios se dan en formaciones que no son fuertes en ataque, sino que tienen poderosos medios laterales/extremos.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
AOW											

- **A favor**:
  - Puede ser útil para los equipos que tengan un fuerte ataque lateral.
  - Más que a los equipos que entrenan anotación, se ajusta a los equipos que entrenan lateral.
  - También se puede ajustar a los entrenamientos de pases cortos y pases largos.
- **En contra**:
  - Casi siempre se usa mal o minimizando su potencial. Teniendo en cuenta que esta táctica consiste en desviar los ataques hacia los laterales sólo será conveniente utilizarla si...
    - Nuestro ataque lateral es mejor que nuestro ataque central. Si esto no fuera difícil de por sí, no basta con el refuerzo de un sólo lateral, porque si además sólo atacamos con fuerza por una de las bandas perderíamos el 50% de efectividad.
    - Los dos medios laterales 'ofensivos' nos impiden usar la opción de 'hacia el centro', por lo que incluso con 5 mediocampistas los valores de mediocampo del equipo serán más bajos, ya que sólo habrá tres medios con buena habilidad en jugadas. Por tanto, atacar con fuerza por ambas bandas va en detrimento de la posesión, lo que, a su vez, va en detrimento del número de oportunidades que podremos gozar.
    - El equipo rival va a tener una defensa central poderosísima y lateral muy frágil, y esta táctica se nos da muy bien.
  - Se pierde un 10% de rendimiento defensivo en el centro de la zaga, independientemente del nivel de habilidad de nuestro equipo con la táctica.
  - La penalización se efectúa en la línea más frágil de las formaciones que suelen utilizarla: la defensa. Por tanto, si no alcanzamos niveles altos de habilidad con esta táctica y nuestra formación es, además, débil en defensa puede producir una gran fragilidad en la zaga.
  - La habilidad que se contabiliza es pases, que es secundaria y no suele llegar a altos niveles de habilidad.
  - Tal y como demuestran las estadísticas sobre los eventos de tácticas, esta táctica suele utilizarse fatal, incluso de modo en que perjudica el ataque -además de la penalización en defensa-.
    - La táctica no permite elegir la banda a la que queremos desviar los ataques, por lo que si sólo atacamos por fuerza por una banda puede que el desvió del ataque se produzca a la contraria, que habitualmente será la peor de las tras líneas de ataque.
    - Jugando sin extremos el problema se agudiza. La táctica consiste en desplazar ataques del centro hacia las bandas -eso se puede lograr con la misma efectividad que la táctica atacar por el centro- pero como habitualmente los valores de ataque por las bandas son inferiores a los centrales... ¡ni tan siquiera llega a haber ocasiones de gol!
  - Comparte, además, la eficacia relativa de atacar por el centro:
    - Asumimos que los oportunidades en las tres zonas de ataque se dividen en partes iguales (33% en cada una). En cada partido hay un máximo de 10 oportunidades convencionales, por lo que, con el máximo de posesión, pueden llegar a tenerse 3 oportunidades por cada banda y 4 en en centro.

        - Imaginemos el mejor de los escenarios posibles: Nuestro equipo logra, gracias a una gran posesión, tener las 10 oportunidades a su favor y con un nivel 'divino' en esta táctica (+40% entre ambas bandas) logra que los ataques por las bandas pasen del 30% cada una al 50% del total (10 oportunidades de 10), es decir logramos 'reconducir' 4 ocasiones del centro hacia las bandas.
        - Pero en vez de ser un rival 'divino' el que nos ha atacado' y que nuestro equipo raramente tendrá toda la posesión del balón y las 10 oportunidades a su favor, el número de posibilidades 'reconducidas' se reduce drásticamente, probablemente 1 o máximo 2 por partido.
        - A cambio de lograr mover un sólo ataque del centro a la banda, perder un 10% de eficacia defensiva en el centro parece demasiada penalización.
    - Además de un buen nivel de especialización, para ser auténticamente efectiva la táctica exige tener extremos de gran calidad por ambas bandas, algo muy poco habitual en HT.
- **Simontxo dice...**
    - La táctica no es mala en sí misma, sino que se suele usar mal -los datos de efectividad así lo demuestran-.
    - Sólo con buenos extremos por ambas bandas y buen nivel de habilidad con la táctica será efectiva. Lamentablemente, muchos de los usuarios la utilizan aun cuando el ataque central de su equipo es más fuerte que el lateral o cuando sólo atacan por una de las bandas, lo que produce una efectividad pírrica -cuando no un perjuicio directo al desviar los ataques a la peor de las bandas- y una penalización bien visible.
    - Suele usar como una especie de alternativa a atacar por el centro, algo que definitivamente no es.
    - No compensa debilitar la línea más débil para lograr una oportunidad extra en la línea más fuerte.
    - Para atacar con eficacia por las bandas suele perderse posesión del balón, lo que reduce las oportunidades en ataque y, en última instancia, las oportunidades para que la táctica sea efectiva. Menos controlable que el ataque por el centro, aunque la penalización (sólo una zona defensiva) es algo menor también.
    - Su popularidad entre los usuarios sigue bajando, señal inequívoca de que cuanto más se prueba, menos gusta.
    - ⭐ **Pobre**

Jugar creativamente

- Normal
- Contraataque
- Presión
- Ataque por el centro
- Ataque por las bandas
- Jugar creativamente

Jugar creativamente

- Con esta táctica se incrementan las oportunidades de que tenga lugar un evento especial durante el partido, tanto positivo como negativo, de nuestro equipo o del rival.

- **Funcionamiento**:
  - Las especialidades de los jugadores y la climatología pasan a un primer plano. Hay que tener los jugadores con las especialidades idóneas para cada puesto y también adecuados al tiempo que hará durante el partido.
  - Al igual que ocurre con la táctica de presión, si ambos equipos la utilizan el efecto se intensifica aún más.
  - En contrapartida, debilita las tres zonas defensivas en un 10% aproximadamente.
  - En principio no hay un un máximo de ocasiones de gol por evento especial por partido, pero raramente se han visto más de 4. Lo habitual es que no haya más de 1-2.

Jugar creativamente		
Tipo de evento	Nº de eventos sin táctica	Nº de eventos con JC
Pase largo	0.01	0.01
Impredecible	0.02	0.02
Tiro lejano	0.03	0.02
Pérdida de balón	0.02	0.02
Internada rápida	0.04	0.07
Cansancio	0.01	0.01
Córner	0.07	0.05
Córner + Cabeceo	0.12	0.15
Experiencia +	0.01	0.01
Experiencia -	0.01	0.00
Pase lateral	0.02	0.03
Técnico	0.01	0.01
Pase en profundidad	0.12	0.10
Estadísticas extraídas de Hattristics		

- **Popularidad**:
  - 0.52%

Enfrentamientos entre tácticas y popularidad									
Táctica vs. Táctica	Normal	Contraataque	Presión	Atacar por el centro	Atacar por las bandas	Jugar creat.	Total	Popularidad	Simontxo dice...
Jugar creativamente	640	121	52	102	20	16	951	0,52%	Pobre
Estadísticas extraídas de Hattristics									

- **Adaptación a las formaciones**:
  - Al no depender de el tipo de formación, sino de las hablidades individuales de los jugadores y de la climatología se adapta perfectamente a cualquier dibujo.
  - Al igual que ocurre con la táctica normal, parece un contrasentido utilizar formaciones defensivas y no emplear CA.

Adecuación de las formaciones a los tipos de tácticas										
Tipo	4-4-2	3-5-2	3-4-3	5-3-2	4-5-1	5-4-1	4-3-3	5-2-3	2-5-3	5-5-0	Extremas
Jugar creat.											

- **A favor**:
  - En partidos igualados, los eventos especiales pueden resultar desequilibrantes.
  - Si a las fortalezas de nuestro equipo le añadimos la capacidad de generar alguna oportunidad extra de gol, la victoria estará más cerca.
  - Por sus características, una táctica apropiada para los equipos ofensivos.
  - No hay que alcanzar un nivel de habilidad con esta táctica, se aplica a todos los equipos por igual, aunque la efectividad varía en función de los jugadores que alineemos.
- **En contra**:
  - Para los equipos defensivos, incompatibilidad con la presión y el contraataque.
  - Es un arma de doble filo. Puede favorecernos a nosotros pero también a nuestro rival.
  - Es muy difícil tener un equipo idóneo en todos sus puestos para maximizar en ese partido en concreto los eventos especiales.
  - Aun aumentando su frecuencia, los eventos especiales siguen siendo muy pocos, pero la penalización defensiva de la táctica es más que notable.
  - Imprevisibilidad absoluta. No controlamos los efectos de la táctica y el abanico de posibles combinaciones es tan amplio que no se puede prever ningún efecto. Hay muchos tipos de eventos posibles, pero la frecuencia de todos ellos es muy baja, por lo que al final es una auténtica lotería saber qué puede pasar.
  - No hay manera de determinar el grado de efectividad que ha tenido la táctica.
- **Simontxo dice...**
  - Utilizarla tiene resultados no sólo imprevisibles, sino que además puede volverse contra nosotros.
  - Pese a que incrementa supuestamente el número de eventos por partido, los datos son confusos y no hay manera de comprobar la eficacia de esta táctica.
  - La penalización, en cambio, es dura y palpable.
  - Salvo que se sea aficionado a los juegos de azar, debe evitarse a toda costa.

- **Pobre**

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Condiciones

Especialidades de los jugadores: Algunos jugadores tienen una habilidad innata y no entrenable conocida como 'especialidad'.

- **Clásicas**:
  - Estas especialidades de los jugadores puede ser de cinco tipos: 'Técnico', 'Rápido', 'Cabeceo', 'Potente' e 'Impredecible'.
  - Cada una de ellas tiene una cara y una cruz: En determinadas circunstancias favorecen el rendimiento del jugador o dan lugar a un evento especial a favor de nuestro equipo, pero en otras ocasiones perjudican el juego del futbolista ocrean una ocasión en nuestra contra.
  - Las especialidades de los jugadores se relacionan directamente con los eventos especiales, a favor o en contra, que pueden propiciar.

Especialidades de los jugadores					
Posición	*Técnico*	*Cabeceo*	*Impredecible*	*Rápido*	*Potente*
Portero					
Defensa lateral					
Defensa central					
Medio lateral					
Medio central					
Delantero					

Combinación desastrosa o pobre
Combinación débil o insuficiente
Combinación aceptable o buena

- **Extrañas**:
  - Recientemente los responsables de HT han abierto la puerta a nuevas especialidades, mucho menos frecuentes que las anteriores.
  - Las reglas las definen así: "*También existen algunas especialidades extrañas. Sus efectos son muy poco conocidos, y depende de ti el averiguarlos.*"
  - La primera y única en conocerse (septiembre de 2006) fue la denominada regainer o recuperador. A diferencia de las anteriores, no crea eventos especiales durante los partidos sino que el jugador se recupera algo más rápidamente de las lesiones. El grado de repercusión de esa habilidad especial en la cura de las lesiones está aún por determinar.




LATERAL OFENSIVO
Habilidad primaria: Defensa
Habilidad secundaria: Lateral
Especialidad: Ninguna/ Cabeceo
Otros: Algo de experiencia
DEFENSA CENTRAL
CENTRAL HACIA EL LATERAL
Habilidad primaria: Defensa
Especialidad: Ninguna/ Cabeceo
Otros: Algo de experiencia
CENTRAL OFENSIVO
Habilidad primaria: Jugadas
Habilidad secundaria: Defensa
Especialidad: Ninguna/ Cabeceo
Otros: Algo de experiencia
LATERAL DEFENSIVO
LATERAL HACIA EL CENTRO
Habilidad primaria: Defensa
Especialidad: Ninguna/ Cabeceo
Otros: Algo de experiencia
DEFENSIVO
Habilidad secundaria: Defensa
EXTREMO
Habilidad primaria: Lateral/Jugadas
Habilidad secundaria: Pases
Especialidad: Rápido / Cualquiera
MEDIO CENTRAL
Habilidad primaria: Jugadas
Especialidad: Ninguna/Cabeceo
Otros: Algo de experiencia
MEDIO CENTRAL DEFENSIVO
Habilidad secundaria: Defensa
MEDIO CENTRAL OFENSIVO
Habilidad secundaria: Pases
HACIA EL INTERIOR
Habilidad primaria: Jugadas
Habilidad secundaria: Pases/Defensa
Especialidad: Cabeceo/ Rápido/Imprevisible
DELANTERO HACIA EL LATERAL
Habilidad primaria: Anotación
Habilidad secundaria: Lateral/ Pases
Especialidad: Rápido/ Cabeceo/Imprevisible
Otros: Algo de experiencia
DELANTERO DEFENSIVO
Habilidad primaria: Anotación
Habilidad secundaria: Jugadas/ Pases
Especialidad: Técnico/ Cualquiera
Otros: Algo de experiencia
DELANTERO
Habilidad primaria: Anotación
Habilidad secundaria: Pases
Especialidad: Rápido/Cabeceo/Imprevisible
Otros: Algo de experiencia

Portero

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Portero

Especialidades de los porteros					
	Eventos a favor		Eventos en contra		Simontxo dice...
	Tipo	Incidencia / Efectividad	Tipo	Incidencia / Efectividad	
Técnico	-	-	-	-	Aceptable
Cabeceo	-	-	-	-	Aceptable
Imprevisible	-	-	-	-	Aceptable
Rápido	-	-	-	-	Aceptable
Potente	-	-	-	-	Aceptable

(*) El cabeceo en los saque de esquina se contabiliza globalmente, por la diferencia de especialistas en cada equipo

- Especialidades indiferentes
  - **A favor**:
    - Sólo existen dos opciones, muy remotas:
      - **Cabeceo**:
        - Los HT aclararon que en saque de esquina en ataque, no se contabilizaba ni el cabeceo del lanzador ni el del arquero.
        - Tampoco cuenta la especialidad del arquero en el resto de eventos especiales ofensivos con cabeceo.
        - Podría surgir la duda de si cuenta en el balance defensivo, pero parece sumamente improbable.
      - **Imprevisible**:
        - Los jugadores imprevisibles con un buen nivel de pases pueden crear un evento especial de pase largo que provoque una ocasión de gol.
        - Los porteros carecen en el 99,99% de los casos de una habilidad mencionable en pases, por lo que no resulta de utilidad en los porteros natos.
        - Lo que sí existe es la opción de poner a jugar como arquero a un jugador de campo que tenga un buen nivel de pases para buscar ese evento -utilizada en la estrategia de ataque total-. Dicha estrategia tiene sentido porque se renuncia por completo a la defensa y se confia la victoria a un fuerte mediocampo y ataque.
        - En cualquier caso, este uso nada tiene que ver con los arqueros convencionales.
  - **En contra**:
    - Nada.
  - **Simontxo dice...**
    - La especialidad para los porteros es indiferente.
    - **Aceptable**

Defensa lateral

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Defensa lateral

Especialidades de los defensas laterales						
	Eventos a favor			Eventos en contra		
	Tipo	Incidencia / Efectividad		Tipo	Incidencia / Efectividad	Simontxo dice...
Técnico	-	-		-	-	★★½ Aceptable
Cabeceo	Saque de esquina + cabeceo (*)	15.4%	93.15%	Técnico	1.6% 59.14%	★★½ Aceptable
Imprevisible	Pase largo Imprevisible	2.9% 2.1%	59.42% 57.63%	Pérdida de balón	3.8% 57.45%	★★ Insuficiente
Rápido	Evitar una intermada rápida			Pérdida de habilidad defensiva	10.1% (lluvia) 4.7% (sol)	★★ Insuficiente
Potente	Incremento de habilidad defensiva	20.79% (lluvia)		Pérdida condición Cansancio	11.81% (sol) 1.9% 61.12%	★★½ Aceptable

(*) El cabeceo en los saque de esquina se contabiliza globalmente, por la diferencia de especialistas en cada equipo

- Técnico
  - Sin habilidades o penalizaciones especiales.
  - **Simontxo dice...**
    - ★★½ **Aceptable**

- Cabeceo
  - **A favor**:
    - Contribución a la superioridad aérea en los saques de esquina en ambas porterías.
    - La incidencia de este evento es muy elevada y su efectividad es también muy alta, aunque depende el número total de cabeceadores que tengamos en la alineación.
  - **En contra**:
    - Pueden conceder un evento de gol técnico frente a extremos o delanteros técnicos.
  - **Simontxo dice...**
    - La bonificación de cabeceo es global, pero la penalización afecta directamente a este tipo de jugador.
    - Pese a ello, los delanteros y extremos técnicos no son los más habituales y la incidencia del evento en contra es baja.
    - ★★½ **Aceptable**

- Imprevisible
  - **A favor**:
    - Puede realizar un pase largo que cree una oportunidad de gol (con buena habilidad en pases).
    - Puede crear un evento de gol imprevisible.
  - **En contra**:
    - Si tiene la habilidad en defensa es baja puede sufrir una pérdida de balón que propicie una ocasión del gol en contra.
  - **Simontxo dice...**
    - Mucho cuidado con los defensas mediocres con esta habilidad (por ejemplo, un extremo que juegue como falso defensa lateral).
    - La mayoría de los defensas natos no debería tener demasiadas probabilidades de crear un evento en contra.
    - Los defensas laterales no suelen tener un gran nivel de pases (salvo CA), por lo que la capacidad de realizar un pase largo suele ser testimonial (es más frecuente entre extremos y delanteros).
    - En resumen, si todo está en su sitio, hay una probabilidad bastante baja de que surja un evento a favor o en contra.
    - ★★ **Insuficiente**

- Rápido
  - **A favor**:
    - Puede evitar una internada rápida de un extremo o delantero rápido.
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad defensiva en días soleados.
    - Pierden habilidad defensiva en días lluviosos.
  - **Simontxo dice...**

- Evitar internadas de los delanteros rápidos es positivo, porque son de los más peligrosos.
- Sin embargo, no todos los rivales jugarán con delanteros rápidos y sí que podemos perder en la habilidad principal del jugador con lluvia o sol.
- La incidencia de los eventos en contra, eso sí, es también baja, sólo un 10.1% de los partidos que se juegan con lluvia y un 4.7% de los partidos que se juegan con sol, lo que supone aproximamente que el jugador pierde habilidad defensiva en un 4-5% del total de los partidos que juega.
- ⭐⭐ **Insuficiente**

- Potente
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad defensiva en los días lluviosos.
    - Duplican la contribución de su valor defensivo a la táctica de presionar.
  - **En contra**:
    - Se cansan más rápidamente en los días soleados lo que podría contribuir, en una combinación extrema, a ocasionar un evento de gol de cansancio en contra.
  - **Simontxo dice...**
    - Jugando a presionar en días lluviosos su aportación es óptima.
    - Rinden por encima de lo normal en algunos partidos lluviosos.
    - Pierden condición con sol, pero no es una habilidad relevante en los defensas. La posibilidad de que se produzca un evento de cansancio en contra tras un evento climatológico de día soleado es muy remota.
    - ⭐⭐½ **Aceptable**

Defensa central

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Defensa central

Especialidades de los defensas centrales					
	Eventos a favor		Eventos en contra		
	Tipo	Incidencia / Efectividad	Tipo	Incidencia / Efectividad	Simontxo dice...
Técnico	Incremento de habilidad jugadas	**22.76% (sol)**	Pérdida de habilidad jugadas	**22.93% (lluvia)**	★★½ **Aceptable**
Cabeceo	Saque de esquina + cabeceo (*)	**15.4% 93.15%**	Técnico	**1.6% 59.14%**	★★½ **Aceptable**
Imprevisible	Pase largo Imprevisible	**2.9% 59.42%** **2.1% 57.63%**	Pérdida de balón	**3.8% 57.45%**	★★ **Insuficiente**
Rápido	Evitar una intermada rápida		Pérdida de habilidad defensiva	**9.3% (lluvia)** **4.9% (sol)**	★★ **Insuficiente**
Potente	Incremento de habilidad defensiva	**20.79% (lluvia)**	Pérdida condición Cansancio	**11.81% (sol)** **1.9% 61.12%**	★★½ **Aceptable**

(*) El cabeceo en los saque de esquina se contabiliza globalmente, por la diferencia de especialistas en cada equipo

- Técnico
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad de jugadas en días soleados (centrales ofensivos).
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad de jugadas en días lluviosos (centrales ofensivos).
  - **Simontxo dice...**
    - La habilidad en jugadas no es relevante en los defensas natos, sí en los defensas ofensivos o en los medios centrales que juegan como falso defensa central ofensivo.
    - Si se trata de un defensa convencional, es indiferente esta especialidad.
    - ★★½ **Aceptable**

- Cabeceo
  - **A favor**:
    - Contribución a la superioridad aérea en los saques de esquina en ambas porterías.
    - La incidencia de este evento es muy elevada y su efectividad es también muy alta, aunque depende el número total de cabeceadores que tengamos en la alineación.
  - **En contra**:
    - Pueden conceder una oportunidad de gol técnica frente a extremos o delanteros técnicos.
  - **Simontxo dice...**
    - La bonificación de cabeceo es global, pero la penalización afecta directamente a este tipo de jugador.
    - Pese a ello, los delanteros y extremos técnicos no son los más habituales y la incidencia del evento en contra es baja.
    - ★★½ **Aceptable**

- Imprevisible
  - **A favor**:
    - Puede realizar un pase largo que cree una oportunidad de gol (con buena habilidad en pases).
    - Puede crear un evento de gol imprevisible.
  - **En contra**:
    - Si tiene su habilidad en defensa es baja puede sufrir una pérdida de balón que propicie una ocasión del gol en contra.
  - **Simontxo dice...**
    - Mucho cuidado con los defensas mediocres con esta habilidad (por ejemplo, un medio central que juegue como falso defensa central ofensivo).
    - La mayoría de los defensas natos no debería tener demasiadas probabilidades de crear un evento en contra.
    - Los defensas centrales no suelen tener un gran nivel de pases (salvo CA), por lo que la capacidad de realizar un pase largo suele ser testimonial (es más frecuente entre extremos y delanteros).
    - En resumen, si todo está en su sitio, hay una probabilidad bastante baja de que surja un evento a favor o en contra.
    - ★★ **Insuficiente**

- Rápido
  - **A favor**:
    - Puede evitar una internada rápida de un extremo o delantero rápido.
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad defensiva en días soleados.
    - Pierden habilidad defensiva en días lluviosos.
  - **Simontxo dice...**
    - Evitar internadas de los delanteros rápidos es positivo, porque son de los más peligrosos.
    - Sin embargo, no todos los rivales jugarán con delanteros rápidos y sí que podemos perder en la habilidad principal del jugador con lluvia o sol.
    - La incidencia de los eventos en contra, eso sí, es también baja, sólo un 9.3% de los partidos que se juegan con lluvia y un 4.9% de los partidos que se juegan con sol, lo que supone aproximamente que el jugador pierde habilidad defensiva en un 4-5% del total de los partidos que juega.
    - ⭐⭐ **Insuficiente**

- Potente
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad defensiva en los días lluviosos.
    - Duplican la contribución de su valor defensivo a la táctica de presionar.
  - **En contra**:
    - Se cansan más rápidamente en los días soleados.
  - **Simontxo dice...**
    - Jugando a presionar en días lluviosos su aportación es óptima.
    - Rinden por encima de lo normal en algunos partidos lluviosos.
    - Pierden condición con sol, pero no es una habilidad relevante en los defensas. La posibilidad de que se produzca un evento de cansancio en contra tras un evento climatológico de día soleado es muy remota.
    - ⭐⭐½ **Aceptable**.

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Medio lateral

Especialidades de los medios laterales					
	Eventos a favor		Eventos en contra		
	Tipo	Incidencia / Efectividad	Tipo	Incidencia / Efectividad	Simontxo dice...
Técnico	Incremento de habilidad jugadas Técnica	22.76% (sol) 1.6% 59.14%	Pérdida de habilidad jugadas	22.93% (lluvia)	★★½ Aceptable
Cabeceo	Saque de esquina + cabeceo (*) Pase lateral + cabeceo	15.4% 93.15% 4.2% 64.63%	-	-	★★★ Bueno
Imprevisible	Pase largo Imprevisible	2.9% 59.42% 2.1% 57.63%	-	-	★★★ Bueno
Rápido	Internada rápida + remate Internada rápida + cabeceo	6.6% 66.48% 6.4% 81.74%	Pérdida de habilidad defensiva	8.9% (lluvia) 4.2% (sol)	★★★ Bueno
Potente	Incremento de habilidad defensiva	20.79% (lluvia)	Pérdida condición	11.81% (sol)	★★½ Aceptable

(*) El cabeceo en los saque de esquina se contabiliza globalmente, por la diferencia de especialistas en cada equipo

- Técnico
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad de jugadas en días soleados. Esto es esencial en los medio laterales hacia el centro, pero secundario en los ofensivos.
    - Pueden crear una oportunidad de gol técnica si el medio centro o defensa marcado tiene habilidad de cabeceo.
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad de jugadas en días lluviosos. Esto es esencial en los medio laterales hacia el centro, pero secundario en los ofensivos.
  - **Simontxo dice...**
    - Los eventos climatológicos, a favor o en contra, afectan básicamente si se juega con ese medio lateral hacia el centro. Si son ofensivos, un extremo puro, son indiferentes.
    - Los eventos técnicos frente a defensas con cabeceo son poco comunes, tampoco puede ser un factor decisivo.
    - ★★½ **Aceptable** (Extremos)
    - ★★ **Insuficiente** (Medios laterales 'hacia el centro')

- Cabeceo
  - **A favor**:
    - Contribución a la superioridad aérea en los saques de esquina en ambas porterías.
    - La incidencia de este evento es muy elevada y su efectividad es también muy alta, aunque depende el número total de cabeceadores que tengamos en la alineación.
    - Puede rematar un pase lateral de otro extremo.
  - **Simontxo dice...**
    - Es el lugar para incluir a cabeceadores para lograr la superioridad en conjunto, salvo que se tenga un extremo rápido, que es preferible.
    - El evento de pase lateral no sucede tan a menudo como el saque de esquina y es menos efectivo, pero si tenemos un medio central con especialidad de cabeceo, ponerlo como medio lateral hacia el centro es un buen modo de evitar la penalización y ganar una posibilidad de rematar eventos de pase lateral.
    - ★★★ **Bueno**

- Imprevisible
  - **A favor**:
    - Puede realizar un pase largo que cree una oportunidad de gol (con buena habilidad en pases). Los extremos y los delanteros son los que mejor cumplen estos requisitos.
    - Puede crear un evento de gol imprevisible.
  - **Simontxo dice...**
    - Buenas bonificaciones, sin penalizaciones.
    - Un auténtico extremo, además, necesita además de lateral una buena habilidad en pases, lo que le

favorece.
    - Si tenemos un interior imprevisible con mala defensa, como medio lateral hacia el centro evitará la posibilidad de un evento en contra.
    - **Bueno**

- Rápido
    - **A favor**:
        - Puede realizar una internada rápida y crear una ocasión de gol, bien con la habilidad de anotación del rematador, bien con el cabeceo.
    - **En contra**:
        - Pierden habilidad defensiva en la lluvia.
    - **Simontxo dice...**
        - Los extremos rápidos crean gran cantidad de eventos de gol por internada rápida y son muy efectivos, en especial en el caso de que se sume el cabeceo por parte del rematador.
        - La penalización en la habilidad defensiva en los días lluviosos es poco frecuente y la habilidad defensiva en estos jugadores, completamente irrelevante. Como si no hubera penalización.
        - La mejor de las opciones posible para un medio lateral.
        - **Bueno**

- Potente
    - **A favor**:
        - Ganan en jugadas y defensa en los días lluviosos. Sólo es relevante en los medios laterales que juegan hacia el centro.
        - Duplican la contribución de su valor defensivo a la táctica de presionar.
    - **En contra**:
        - Se cansan más rápidamente en los días soleados. Sólo es relevante en los medios laterales que juegan hacia el centro.
    - **Simontxo dice...**
        - Si se juega con un medio lateral ofensivo, los eventos climatológicos afectan a habilidades secundarias poco importantes para el jugador.
        - Si, por el contrario, es un medio lateral hacia el centro, las habilidades en jugadas y condición son muy relevantes para ellos, aunque la incidencia de los eventos sea baja.
        - **Aceptable** (Extremos)
        - **Insuficiente** (Medios laterales 'hacia el centro')

Medio central / Interior

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Medio central

Especialidades de los medios centrales					
	Eventos a favor		Eventos en contra		
	Tipo	Incidencia / Efectividad	Tipo	Incidencia / Efectividad	Simontxo dice...
Técnico	Incremento de habilidad jugadas	**22.76% (sol)**	Pérdida de habilidad jugadas	**22.93% (lluvia)**	★★ **Insuficiente**
Cabeceo	Saque de esquina + cabeceo (*)	**15.4%93.15%**	Técnico	**1.6% 59.14%**	★★ **Insuficiente**
Imprevisible	Pase largo Imprevisible	**2.9% 59.42%** **2.1% 57.63%**	Pérdida de balón	**3.8% 57.45%**	★★½ **Débil**
Rápido	-	-	Pérdida de habilidad defensiva	**8.9% (lluvia)** **4.2% (sol)**	★★★½ **Aceptable**
Potente	Incremento de habilidad defensiva	**20.79% (lluvia)**	Pérdida condición	**11.81% (sol)**	★★ **Insuficiente**

(*) El cabeceo en los saque de esquina se contabiliza globalmente, por la diferencia de especialistas en cada equipo

- Técnico
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad de jugadas en días soleados. Es una habilidad esencial para los medios centrales.
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad de jugadas en días lluviosos. Es una habilidad esencial para los medios centrales.
  - **Simontxo dice...**
    - Los eventos climatológicos afectan a la habilidad principal de estos jugadores.
    - La incidencia de los eventos, tanto positivos como negativos, es baja.
    - ★★ **Insuficiente**

- Cabeceo
  - **A favor**:
    - Contribución a la superioridad aérea en los saques de esquina en ambas porterías.
  - **En contra**:
    - Pueden conceder una oportunidad de gol técnica frente a extremos o delanteros técnicos.
  - **Simontxo dice...**
    - La bonificación de cabeceo es global, pero la penalización afecta directamente a este tipo de jugador. La incidencia, eso sí, es baja.
    - Si se tiene un medio central con especialidad en cabeceo y se quiere evitar la penalización y sumar la posibilidad de crear eventos de gol de pase lateral la posición más recomendable en el campo es la de medio lateral hacia el centro.
    - ★★ **Insuficiente**

- Imprevisible
  - **A favor**:
    - Puede realizar un pase largo que cree una oportunidad de gol (con buena habilidad en pases).
    - Puede crear un evento de gol imprevisible.
  - **En contra**:
    - Si tiene su habilidad en defensa baja puede sufrir una pérdida de balón que propicie una ocasión del gol en contra.
  - **Simontxo dice...**
    - Tienen capacidad de crear eventos de gol a favor, pero el riesgo de generar una ocasión en contra es más alto, dado que la habilidad en defensa de la mayoría de los medios centrales es muy baja.
    - ★★½ **Débil**

- Rápido
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad defensiva con lluvia y sol.
  - **Simontxo dice...**
    - La habilidad defensiva en un interior es secundaria.
    - ★★★½ **Aceptable**

- Potencia
  - **A favor**:
    - Ganan en jugadas y defensa en los días lluviosos.
    - Duplican la contribución de su valor defensivo a la táctica de presionar.
  - **En contra**:
    - Se cansan más rápidamente en los días soleados.
  - **Simontxo dice...**
    - Son un arma de doble filo: ideales en los días lluviosos o para presionar si tienen buena defensa, con sol la condición se ve muy castigada -carácterística esencial de los medios centrales- lo que puede notarse en la segundas partes de los partidos.
    - ⭐⭐ **Insuficiente**

Delantero

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Delantero

Especialidades de los delanteros					
	Eventos a favor		Eventos en contra		
	Tipo	Incidencia / Efectividad	Tipo	Incidencia / Efectividad	Simontxo dice...
Técnico	Incremento de habilidad anotación Técnico	**22.76% (sol)** **1.6% 59.14%**	Pérdida de habilidad anotación	**22.93% (lluvia)**	★★ **Insuficiente**
Cabeceo	Saque de esquina + cabeceo (*) Pase lateral + cabeceo	**15.4% 93.15%** **4.2% 64.63%**	-	-	★★★ **Bueno**
Imprevisible	Pase largo Imprevisible Interceptar un pase	**2.9% 59.42%** **2.1% 57.63%** **3.5% 57.21%**	-	-	★★★ **Bueno**
Rápido	Internada rápida + remate Internada rápida + cabeceo	**6.6% 66.48%** **6.4% 81.74%**	Pérdida de habilidad anotación	**21.28% (lluvia)**	★★★ **Bueno**
Potente	Incremento de habilidad anotación	**20.79% (lluvia)**	Pérdida anotación	**11.81% (sol)**	★★ **Insuficiente**

- Técnico
  - **A favor**:
    - Ganan habilidad de anotación en días soleados.
    - Pueden provocar un evento técnico de gol si el medio centro o defensa marcado tiene habilidad de cabeceo.
    - Si un delantero técnico juega 'defensivo' su habilidad en pases recibe una bonificación de +50% a su aporte al ataque central y algo menor al ataque lateral.
  - **En contra**:
    - Pierden habilidad de anotación en días lluviosos.
  - **Simontxo dice...**
    - Los eventos climatológicos pueden afectar positiva o negativamente a su habilidad principal.
    - La incidencia de los eventos de gol de tipo técnico a favor es muy pequeña.
    - ★★ **Insuficiente**

- Cabeceo
  - **A favor**:
    - Contribución a la superioridad aérea en los saques de esquina en ambas porterías.
    - Puede rematar un pase lateral.
  - **Simontxo dice...**
    - Buenas posibilidades de generar eventos de gol a favor, sin ninguna penalización a cambio.
    - Es el lugar para incluir a cabeceadores para lograr la superioridad en conjunto, salvo que se tenga un delantero rápido, que también es recomendable.
    - ★★★ **Bueno**

- Imprevisible
  - **A favor**:
    - Puede realizar un pase largo que cree una oportunidad de gol (con buena habilidad en pases).
    - Puede crear un evento de gol imprevisible.
    - Puede interceptar un pase de la defensa y crear una ocasión de gol.
  - **Simontxo dice...**
    - Dado que la habilidad principal de los delateros propicia interceptar un pases y una de las secundarias más habituales (pases) puede propiciar pases largos - a los que se unen eventos genéricos de la especialidad- se ajusta muy bien al perfil del jugador.
    - Su incidencia y efectividad por separado tal vez no sea muy alta, pero la suma de las tres las hace digna de mención.
    - A todo ello se suma la ausencia de penalizaciones.
    - ★★★ **Bueno**

- Rápido
  - **A favor**:
    - Pueden crear ocasiones de gol por internada rápida y crear una ocasión de gol.
  - **En contra**:
    - Pierde habilidad de anotación en los días lluviosos.
  - Simontxo dice...
    - Los delanteros rápidos crean gran cantidad de eventos de gol por internada rápida y son muy efectivos, en especial en el caso de que se sume el cabeceo por parte del rematador.
    - La penalización en la habilidad de anotación en los días lluviosos es poco frecuente.
    - Compensa sobradamente la desventaja por lograr la mayor posibilidad existente de generar eventos de gol a nuestro favor.
    - ⭐⭐⭐ **Bueno**

- Potente
  - **A favor**:
    - Ganan en anotación en los días lluviosos.
    - Duplican la contribución de su valor defensivo a la táctica de presionar.
  - **En contra**:
    - Pierden en anotación en los días soleados.
    - Se cansan más rápidamente en los días soleados.
  - **Simontxo dice...**
    - Bonificaciones y penalizaciones a partes iguales, es obligada la utilización cuidadosa.
    - ⭐⭐ **Insuficiente**

Otras especialidades

Especialidades de los jugadores

- Condiciones
- Portero
- Defensa lateral
- Defensa central
- Medio lateral / Extremo
- Medio central / Interior
- Delantero
- Otras especialidades

Otras especialidades

- En septiembre de 2006 los responsables de HT introdujeron nuevas especialidades, mucho menos frecuentes que las anteriores.
- Las reglas hablan expresamente de éstas poco frecuentes habilidades: "*También existen algunas especialidades extrañas. Sus efectos son muy poco conocidos, y depende de ti el averiguarlos.*"
- La primera -y única- en conocerse ha sido la denominada 'regainer' o 'recuperador'.
    - A diferencia de las anteriores, no crea eventos especiales de ningún tipo durante los partidos -ni de gol, ni climatológicos-.
    - El efecto consiste en que el jugador se recupera algo más rápidamente de las lesiones.
    - El grado de repercusión de esa habilidad especial está aún por determinar, aunque el efecto será, probablemente, más bien pequeño.

Eventos especiales

Eventos especiales

- Condiciones e incidencia
- Eventos climatológicos
- Eventos de gol
- Eventos de tácticas
- Eventos de equipo

Condiciones e incidencia



- Antes que nada, conviene aclarar los conceptos y la terminología, que en ocasiones resultan confusos por la gran variedad de posibilidades y de acciones similares que existen:
  - **Son eventos especiales**:
    - Los eventos climatológicos que afectan al rendimiento de los jugadores durante el partido. Dependen de las especialidades de los jugadores.
      - Pueden afectar positiva o negativamente a los siguientes jugadores:
        - Potentes: Juegan mejor con lluvia y peor con sol.
        - Rápidos: Juegan peor con lluvia o sol.
        - Técnicos: Juegan mejor en día soleados, pero peor bajo la lluvia.
      - No afectan a los jugadores con Cabeceo o Imprevisibles, ni tampoco a los que no tienen especialidad.
    - Los eventos especiales de gol. Pueden ser de varios tipos:
      - **Producidos por las especialidades** de los jugadores:
        - Cabeceo: En especial en los saques de esquina y los pases laterales, también pueden ceder una ocasión frente a jugadores técnicos.
        - Imprevisible: Pases largos, interceptar pases o también ocasiones imprevisibles de gol. Pueden conceder una ocasión con bajo nivel en defensa.
        - Rápido: Pueden crear o evitar una internada rápida.
        - Técnico: Pueden crear una ocasión frente aun rival con cabeceo.
        - Los jugadores Potentes, en cambio, no pueden crear ocasiones de gol con su especialidad.
      - **Producidos por algunas habilidades** de los jugadores:
        - Experiencia: Delanteros expertos pueden crear ocasiones de gol a favor y defensas inexpertos provocar ocasiones en contra.
        - Anotación + balón parado: Con valores altos en ambas habilidades puede efectuarse un tiro lejano.
        - Condición: Si es baja, los centrales y medios centrales puede ceder una ocasión en contra.
        - Lateral + Anotación: Un extremo con buena habilidad en lateral puede provocar un pase que remate un jugador con buena anotación (o cabeceo).
      - **Saques de esquina**:
        - Balón parado + Anotación: El lanzador necesita un buen nivel en balón parado y el rematador en anotación (o cabeceo).
      - En todos los casos, los eventos especiales ocurridos en el transcurso de un partido aparecen mencionados en los reportes.
      - Jugar creativamente aumenta la posibilidad de que ocurra un evento especial.

- **NO son eventos especiales y SÍ ocasiones convencionales:**
  - **Los eventos normales de gol**, también llamados ocasiones convencionales o esfuerzos del equipo.
    - Ataques por el centro o las bandas.
    - Libres directos y penaltis.
  - **Los eventos tácticos**, producidos por el uso de una táctica. Pueden ser de tres tipos:
    - Desplazamiento de una ocasión de gol:
      - Contraataque: Una oportunidad del rival se convierte en una ocasión propia. Excepcionalmente, un equipo que no juegue al CA puede crear una ocasión así.
      - Presión: Una ocasión propia o del rival es abortada.
      - En ambos casos, estos eventos tácticos aparecen mencionados en el reporte.
    - Desplazamiento de la ocasión a otra zona del ataque:
      - Ataque por el centro: Se desplazan parte de las ocasiones convencionales de gol de las bandas al centro.
      - Ataque por las bandas: Se desplazan parte de las ocasiones convencionales del centro a las bandas.
      - No aparecen mencionadas en el reporte y dan lugar a ocasiones convencionales de gol.
    - Jugar creativamente:
      - Incrementa las posibilidades de que se produzca un evento especial.
      - No aparecen mencionadas en el reporte

Eventos normales de gol						
Tipo de evento	**Tipo de ocasion**	**Requisitos**	**Especialidad del jugador requerida**	**Incidencia**	**Efectividad (ocas./goles)**	**Nº máx. por partido**
Eventos normales de gol	**Ataque por el centro**	-	-	35.57%	58.29%	**Máximo 10 en total**
	Ataque por la derecha	-	-	21.54%	59.31%	
	Ataque por izquierda	-	-	21.52%	59.22%	
	Libre directo	-	Balón parado	3.76%	31.15%	
	Penalti	-	Balón parado	2.42%	73.27%	

Eventos tácticos						
Tipo de evento	Tipo de ocasion	Requisitos	Especialidad del jugador requerida	Incidencia	Efectividad (ocas./goles)	Nº máx. por partido
Eventos tácticos	**Contraataque**	Utilizar la táctica	-	2.67%	44.94%	-
	Presión	Utilizar la táctica	-	1.40%	Frustra la ocasión	
	Ataque por el centro	Utilizar la táctica	-	-	Desplaza la ocasión de zona	
	Ataque por las bandas	Utilizar la táctica	-	-	Desplaza la ocasión de zona	

Eventos especiales de gol						
Tipo de evento	Tipo de ocasion	Requisitos	Especialidad del jugador requerida	Incidencia	Efectividad (ocas./goles)	Nº máx. por partido
Eventos especiales de gol	**Experiencia +**	Delantero experto roba el balón	-	0.30%	53.43%	(6)
	Experiencia -	Defensa inexperto pierde el balón	-	1.77%	5.72%	
	Saque de esquina	Balón parado (lanzador) Anotación (rematador)	-	1.63%	56.17%	
	Saque de esquina + cabeceo	Balón parado (lanzador) Anotación (rematador)	Cabeceo (rematador)	1.71%	93.25%	
	Pase excepcional	-	-	1.55%	100%	
	Internada rápida + remate	-	Rápido (extremo o delantero)	0.73%	66.68%	
	Internada rápida + pase de gol	-	Rápido (extremo o delantero)	0.71%	81.82%	
	Tiro lejano	Balón parado Anotación	-	0.50%	85.79%	
	Pase lateral + remate	Lateral (centrador) Anotación (delantero o extremo rematador)	-	0.46%	64.62%	
	Pase lateral + cabeceo	Lateral (centrador) Anotación (delantero o extremo rematador)	Cabeceo (delantero o extremo rematador)	0.46%	64.62%	
	Pérdida de balón	Defensa o mediocampista central con defensa baja pasa el balón al rival	Imprevisible (defensa o medio)	0.42%	57.52%	
	Interceptar el balón	Anotación	Imprevisible	0.39%	57.21%	
	Pase largo	Pases	Imprevisible	0.32%	59.42%	
	Imprevisible	-	Imprevisible	0.23%	57.69%	
	Cansancio	Defensas y medios centrales con baja condición	-	0.21%	61.28%	
	Técnico	.	Técnico (extremo o delantero) contra Cabeceo (defensa o medio central)	0.18%	59.19%	

- En todos los partidos de HT hay 10 ocasiones de gol normales, que se distribuyen entre ambos equipos según la posesión.
- En los reportes, en cambio, de esas 10 ocasiones sólo aparecen reseñados los goles y las ocasiones que más cerca han estado de acabar en gol. Las ocasiones que no aparecen en el reporte -que siempre serán tantas como las que faltan para llegar hasta 10 ocasiones de gol en total- han sido eliminadas del reporte por no tener peligro alguno.
- Tradicionalmente se ha pensado que el número máximo de eventos especiales era 4 -que se suman a las 10 ocasiones normales de gol-, aunque ha habido partidos en los que ha llegado a haber hasta 6. El límite real no es conocido, aunque parece siempre que se produce uno es más difícil que se dé un segundo y así sucesivamente. En la mayoría de los partidos se suelen ver 1-2 eventos especiales como máximo, y 4 ó más es realmente excepcional.
- De todos los goles que se marcan en HT, el **91% proviene de ocasiones normales de gol** y el **9% de eventos especiales de gol**



PORTERO

Habilidad primaria: Portería
Especialidad: Cualquiera



Eventos climatológicos

- Condiciones e incidencia
- Eventos climatológicos
- Eventos de gol
- Eventos de tácticas
- Eventos de equipo

Eventos climatológicos



- La climatología, además de influir en la **afluencia de espectadores** al campo, afecta también al rendimiento de algunos jugadores.
- Para **conocer el tiempo** que hará durante un partido deberemos entrar en la página del club contra el que vayamos a jugar (si jugamos en su estadio, claro, si no en el nuestro) y clickar sobre la región a la que pertenece.
- Lo que veremos ahí será un **pronóstico** del tiempo, que puede variar respecto del tiempo que efectivamente hará durante el partido. No es una predicción fiable al 100%. Estos pronósticos sólo serán útiles la víspera y el día del partido.
- En la práctica, los eventos se producen sólo cuando el partido se está jugando con **sol radiante** o con **lluvia** (en total, un 30% de los partidos aproximadamente).
- Los eventos climatológicos **son eventos especiales, pero no son eventos especiales de gol**. Sólo afectan al rendimiento de los jugadores.
- Se combina con las **especialidades de los jugadores**.
  - Pueden afectar positiva o negativamente a los jugadores con especialidad Rápido, Técnico o Potente.
  - Los jugadores Imprevisibles, Cabeceadores o sin especialidad nunca se ven afectados.

Condiciones de los eventos climatológicos

Tipo	Evento	Favorece a...	Efecto	Perjudica a...	Efecto
Climatológico	Bueno	Delanteros técnicos	Los jugadores ganan en anotación y jugadas	Delantero potente	Pierden anotación
				Jugadores potentes	Se cansan más rápido
		Centrocampistas técnicos		Defensa rápido	Pierden defensa
	Lluvia	Jugadores potentes	Los jugadores ganan en defensa, jugadas y anotación	Delantero técnico	Los jugadores pierden en anotación y jugadas
				Centrocampista técnico	
				Delantero rápido	Los jugadores pierden en anotación y defensa
				Defensa rápido	

- Hay cuatro clases de climatología:

Bueno (incidencia: 15% aprox.)

Puede ser su día...

Delantero técnico

Centrocampista técnico

Con sol, puede producirse un evento climatológico especial por el que el la anotación y las jugadas de los jugadores técnicos se vea positivamente afectadas. En tal caso, su rendimiento será mucho mejor al habitual.

Hoy se quedan sin jugar...

Delantero potente

Jugadores potentes en general

Defensa rápido

Los delanteros potentes con sol pierden habilidad anotadora, mientras que todos los jugadores potentes, jueguen en la posición que jueguen, se cansan más rápido, lo que puede producir que su rendimiento baje espectacularmente. Los defensas rápidos también ven mermado su rendimiento.

Bastante bueno (incidencia: 35% aprox.)

El rendimiento de nuestros jugadores no se va a ver afectado por eventos especiales climatológicos, una cosa menos de la que preocuparse.

La única precaución que hay que tener con este tiempo es que, como con todos los demás, puede variar. Si varía hacia cubierto no pasa nada, pero si lo hace hacia soleado hay que considerar las opciones de esa climatología.

Cubierto (incidencia: 35% aprox.)

El rendimiento de nuestros jugadores no se va a ver afectado por eventos especiales climatológicos, a pensar en otra cosa.

La única precaución que hay que tener con este tiempo es que, como con todos los demás, puede variar. Si varía hacia bastante bueno no pasa nada, pero si lo hace hacia lluvia hay que considerar las opciones de esa climatología.

Lluvia (incidencia: 15% aprox.)

Estas cosas pasan. Hay que aplicarse las tres 'P's, a saber, Paraguas, Presión y Potente.

Porque los jugadores potentes estarán encantados de que haya salido un día así. Revisa en el plantel si alguno de tus jugadores tiene estas características:

Puede ser su día...

 Delantero potente

 Centrocampista potente

 Defensa potente

Cuando llueve, no hay tiempo para florituras. Los jugadores potentes mejoran su rendimiento en anotación, jugadas y defensa, lo que puede dar lugar a eventos especiales que mejoren su actuación.

Hoy se quedan -'im-potentes'- sin jugar...

 Delantero técnico

 Delantero rápido

 Centrocampista técnico

 Defensa rápido

Todos ellos pierden su habilidad principal en un partido lluviosos, lo que puede producir que su rendimiento baje espectacularmente.

Presionar en los días lluviosos...

 Si tenemos a varios jugadores potentes en el campo en un día lluvioso, no esta de más tomar en consideración la posibilidad de escoger la táctica 'presión'. Para determinar su grado de efectividad, esta táctica suma el valor de defensa de todos los jugadores alineados, no solo los defensas, pero duplica el valor que tienen en ese cálculo los jugadores potentes. Si tenemos varios jugadores potentes en el campo y, además, alguno de ellos es defensa, lograremos probablemente realizar una efectiva presión al rival.

Incidencia de los eventos especiales climatológicos

Tipo	Evento		Efecto	Incidencia
Climatológico	Bueno	A favor de **jugadores técnicos**	+ Jugadas, + Anotación	21.61%
		En contra de **defensas rápidos**	- Defensa	10,58%
		En contra de **delanteros poderosos**	- Anotación	11,16%
	Lluvia	En contra de **jugadores técnicos**	- Jugadas, -Anotación	21.87%
		En contra de **jugadores rápidos**	- Defensa, - Anotación	21.28%
		A favor de **jugadores poderosos**	+ Defensa, + Jugadas, + Anotación	20.79%

Incidencia: Hace referencia a las ocasiones en las que se produce ese evento en los partidos jugados con esa climatología.

Eventos especiales

- Condiciones e incidencia
- Eventos climatológicos
- Eventos de gol
- Eventos de tácticas
- Eventos de equipo

Eventos de gol

Condiciones de los eventos especiales de gol						
Tipo	Evento	Ocasiones por partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad	Favorece a...	Perjudica a...
Eventos especiales de gol de especialidad de los jugadores	Pase largo	0.33%	2.9%	59.42%	Jugadores imprevisibles con buen nivel de pases	
	Interceptar pase	0.39%	3.5%	57.21%	Jugadores imprevisibles con buen nivel de anotación	
	Imprevisible	0.23%	2.1%	57.63%	Cualquier jugador imprevisible puede crear una ocasión inesperada de gol	
	Pérdida de balón	0.42%	3.8%	57.45%		Centrocampistas interiores y defensas impredecibles con bajo nivel en defensa
Eventos especiales de gol de habilidad de los jugadores	Internada rápida + remate	0.73%	6.6%	66.48%	Medios laterales (extremos) y delanteros rápidos las crean, los defensas y medios centrales rápidos las evitan	
	Internada rápida + pase de gol	0.71%	6.4%	81.74%		
	Técnico	0.18%	1.6%	59.14%	Medios laterales (extremos) y delanteros técnicos	Centrocampistas interiores y defensas con especialidad de cabeceo
	Pase lateral + remate	0.46%	4.2%	64.63%	Medios laterales (extremos) con buena habilidad de lateral si los rematadores (delantero o extremo) tienen buena anotación	
	Pase lateral + cabeceo				Medios laterales (extremos) con buena habilidad de lateral si los rematadores (delantero o extremo) tienen cabeceo + anotación	
	Tiro lejano	0.49%	4.4%	85.84%	Jugadores con buena anotación y balón parado	
	Experiencia a favor	0.30%	2.7%	53.40%	Medios laterales (extremos) y delanteros expertos	
	Experiencia en contra	1.76%	15.8%	5.73%		Centrocampistas interiores y defensas inexpertos
Saques de esquina	Cansancio	0.21%	1.9%	61.12%	Delantero con buena condición	Defensas y medios centrales con baja condición
	Saque de esquina + cabeceo	1.71%	15.4%	93.15%	Balón parado del lanzador + anotación del rematador + diferencia nº de especialistas de cabeceo entre equipos	Balón parado del lanzador + anotación del rematador + diferencia nº de especialistas de cabeceo entre equipos
	Saque de esquina	1.63%	14.7%	55.96%	Balón parado del lanzador + anotación del rematador	

Eventos especiales de gol de especialidad de los jugadores

Eventos de gol con cabeceo (% de incidencia)														
Nº cabeceadores Equipo local	Nº cabeceadores equipo visitante													
	0		1		2		3		4		5		6	
	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.	Ocas. loc.	Ocas. visit.
0	1%	1%	1%	7%	1%	14%	0%	18%	0%	24%	1%	29%	0%	32%
1	8%	0%	8%	7%	7%	13%	7%	21%	7%	25%	9%	31%	5%	38%
2	15%	1%	15%	6%	15%	13%	13%	18%	13%	28%	10%	27%	9%	43%
3	21%	0%	21%	7%	20%	11%	22%	20%	16%	18%	19%	19%		
4	27%	0%	28%	8%	27%	11%	31%	19%	29%	21%				
5	33%	0%	30%	2%	33%	9%	32%	27%						
6	30%	2%	29%	0%	43%	14%								
Nº total de eventos **saque de esquina + cabeceo** / efectividad													15.4%	93.15%
Nº total de eventos **pase lateral + cabeceo** / efectividad													4.2%	64.63%
Nº total de eventos **técnico contra cabeceo** / efectividad													1.6%	59.14%
Fuente Hattrisctics														

- Imprevisibles:
  - Los jugadores con especialidad 'imprevisible' de nuestro club pueden crear un evento especial de gol en las siguientes circunstancias:
    - Pueden realizar un **'pase largo'** que provoque una ocasión de gol, si además de 'imprevisible' el jugador tiene un buen nivel de habilidad en pases.
      - Incidencia: 0.32%
      - Efectividad: 59.42%
    - Puede **'interceptar un pase de los defensas'** que provoque una ocasión de gol, si tiene un buen nivel de habilidad en anotación.
      - Incidencia: 0.39%
      - Efectividad: 57.21%
    - También puede ser imprevisible **'en general'** y crear una ocasión de gol inesperada.
      - Incidencia: 0.23%
      - Efectividad: 57.69%
  - Los jugadores 'imprevisibles' también pueden provocar ocasiones de gol en contra:
    - Los defensas y centrocampistas interiores que tengan un bajo nivel de habilidad en defensa pueden sufrir una **'pérdida de balón'** que origine un evento de gol en contra de nuestro equipo.
      - Incidencia: 0.42%
      - Efectividad: 57.52%

Eventos de gol para jugadores imprevisibles						
Habilidad requerida	Tipo de evento	Jugadores	% de incidencia (sobre partidos con ese tipo de jugador)		Efectividad (ocasiones/ goles)	
Imprevisible	Pérdida de balón	Defensa lateral	1.9%		56.7%	
		Defensa central	1.8%		61.7%	
		Medio central	4.4%		56.4%	
	Interceptar balón	Defensa lateral	1.6%		55.6%	
		Defensa central	1.8%		55.6%	
		Medio lateral	1.8%		66.9%	
		Medio central	1.9%		58.0%	
		Delantero	1.7%		47.4%	
	Pase largo	Defensa lateral	1.1%		57.2%	
		Defensa central	1.2%		58.5%	
		Medio lateral	1.5%		68.2%	
		Medio central	1.7%		60.2%	
		Delantero	1.7%		50.9%	
	Imprevisible	Medio lateral	2.5%		21%	
		Delantero	3.3%		81.9%	
	Nº total de eventos **defensas lat. imprevisibles**		3.0%	1.9%	56.2%	56.7%
	Nº total de eventos **defensas cen. imprevisibles**		3.0%	1.8%	56.7%	61.7%
	Nº total de eventos **medios lat. imprevisibles**		5.8%		47.3%	
	Nº total de eventos **medios cen. imprevisibles**		3.6%	4.4%	60.0%	56.4%
	Nº total de eventos **delanteros imprevisibles**		6.7%		65.1%	
Fuente Hattrisctics						

- Rápidos:
  - Los medios laterales y delanteros rápidos pueden realizar una **'internada rápida + remate'** que origine un evento especial de gol a favor de nuestro equipo, salvo que el defensa tenga esta misma especialidad o un nivel muy alto en defensa.
    - Incidencia: 0.73%
    - Efectividad: 66.68%
  - Los medios laterales y delanteros rápidos pueden realizar una **'internada rápida + pase de gol'** que origine un evento especial de gol a favor de nuestro equipo, salvo que el defensa tenga esta misma especialidad o un nivel muy alto en defensa.
    - Incidencia: 0.71%
    - Efectividad: 81.82%

Eventos de gol para jugadores rápidos

Habilidad requerida	Tipo de evento	Jugadores	% de incidencia (sobre partidos con ese tipo de jugador)	Efectividad (ocasiones/ goles)
Rápido	**Internada rápida + remate**	Medio lateral	7.5%	42.8%
		Delantero	8.5%	83.2%
	Internada rápida + pase de gol	Medio lateral	8.2%	81.4%
		Delantero	7.5%	81.7%
	Nº total de eventos **Medios lat. rápidos**		**15.7%**	**60.5%**
	Nº total de eventos **delanteros rápidos**		**16%**	**82.5%**
Fuente Hattrisctics				

- Técnicos:
  - Los extremos y delanteros técnicos pueden crear un evento especial de gol **'técnico'** frente a un medio interior o defensa que tenga especialidad de cabeceo.
    - Incidencia: 0.18%
    - Efectividad: 59.19%

Eventos de gol para jugadores técnicos				
Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Técnico	**Técnico**	0.18%	**1.6%**	**59.14%**
Fuente Hattrisctics				

Eventos especiales de gol de habilidades de los jugadores

- Pase lateral:
  - Los medios laterales con buena habilidad lateral pueden realizar un evento especial de gol **'pase lateral + remate'**, si los rematadores son medios laterales o delanteros con buena anotación.
    - Incidencia: 0.46%
    - Efectividad: 64.62%
  - Los medios laterales con buena habilidad lateral pueden realizar un evento especial de gol **'pase lateral + cabeceo'**, si los rematadores son medios laterales o delanteros con cabeceo y anotación.
    - Incidencia: 0.46%
    - Efectividad: 64.62%

Eventos de gol de pase lateral				
Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Lateral (extremo) + Anotación (rematador) + Cabeceo	**Pase lateral + remate** **Pase lateral + cabeceo**	0.46%	**4.2%**	**64.63%**
Fuente Hattrisctics				

- Tiro lejano:
  - Cualquier jugador con buen nivel de habilidad en anotación y balón parado puede crear un evento especial de gol **'tiro lejano'**.
    - Incidencia: 0.50%
    - Efectividad: 85.79%

Eventos de gol de tiro lejano				
Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Balón parado + Anotación	**Tiro lejano**	0.49%	**4.4%**	**85.84%**
Fuente Hattrisctics				

- Experiencia:
  - **Experiencia a favor**: Los extremos y delanteros expertos, pueden aprovecharse de su experiencia para crear un evento especial de gol.
    - Incidencia: 0.30%
    - Efectividad: 53.43%
  - **Experiencia en contra**: Los defensas y medios centrales inexpertos (exp. menor que débil) pueden provocar con un fallo un evento especial de gol del rival.
    - Incidencia: 1.77%
    - Efectividad: 5.72%

Eventos de gol de experiencia

Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Experiencia	**Experiencia a favor**	0.30%	**2.7%**	**50.40%**
	Experiencia en contra	1.76%	**15.8%**	**5.73%**
Fuente Hattrisctics				

- Cansancio:
  - Un defensa o medio central con baja **condición** (menor que insuficiente) puede originar un evento de gol de **'cansancio'** frente a un delantero fresco (con mejor condición que el defensa).
    - Incidencia: 0.21%
    - Efectividad: 61.28%

Eventos de gol de cansancio				
Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Cansancio	**Cansancio**	0.21%	**1.9%**	**61.12%**
Fuente Hattrisctics				

Eventos de gol de saque de esquina

- Saque de esquina:
  - Puede originarse un evento especial de gol de **'saque de esquina'** en función de los siguientes parámetros: balón parado del lanzador + anotación del rematador.
    - Incidencia: 1.63%
    - Efectividad: 56.17%
  - Puede originarse un evento especial de gol de **'saque de esquina + cabeceo '** en función de los siguientes parámetros: balón parado del lanzador + anotación del rematador + diferencia nº de especialistas de cabeceo entre equipos (a favor o en contra). Es mucho más efectivo que en el caso anterior.
    - Incidencia: 1.71%
    - Efectividad: 93.25%

Eventos de gol de saque de esquina				
Habilidad requerida	Tipo de evento	% sobre ocasiones totales de partido	% sobre eventos esp. de gol	Efectividad
Balón parado (lanzador) + Anotación (rematador)	**Saque de esquina**	1.71%	**15.4%**	**93.15%**
+ Cabeceo	**Saque de esquina + cabaceo**	1.63%	**14.7%**	**55.96%**
Fuente Hattrisctics				

Eventos de tácticas

Eventos especiales

- Condiciones e incidencia
- Eventos climatológicos
- Eventos de gol
- Eventos de tácticas
- Eventos de equipo

Eventos de tácticas



- **No hay que confundir** los eventos de tácticas con los eventos especiales de gol.
- Los **eventos especiales de gol** los puede lograr cualquier equipo, condicionados a determinadas habilidades de los jugadores
- Los eventos de tácticas, en cambio, sólo pueden conseguirlos **equipos que estén utilizando esa táctica** en cuestión.
- En los eventos de tácticas el número de oportunidades no se limita a las reservadas para los eventos especiales, sino que se crearán en función del **nivel de efectividad** que ese equipo logre con la táctica.
- **Los eventos tácticos** pueden ser de tres tipos:
  - Desplazamiento de una ocasión de gol:
    - Contraataque: Una oportunidad del rival se convierte en una ocasión propia. Excepcionalmente, un equipo que no juegue al CA puede crear una ocasión así.
    - Presión: Una ocasión propia o del rival es abortada.
    - En ambos casos, estos eventos tácticos aparecen mencionados en el reporte.
  - Desplazamiento de la ocasión a otra zona del ataque:
    - Ataque por el centro: Se desplazan parte de las ocasiones convencionales de gol de las bandas al centro.
    - Ataque por las bandas: Se desplazan parte de las ocasiones convencionales del centro a las bandas.
    - No aparecen mencionadas en el reporte y dan lugar a ocasiones convencionales de gol.
  - Jugar creativamente:
    - Incrementa las posibilidades de que se produzca un evento especial.
    - Los eventos especiales sí aparecen mencionados en el reporte, pero no se refleja si han sido producidos por el uso de la táctica.

Presión

Presión		
Nivel de habilidad	**Veces por partido**	**Efectividad**
Pobre	0.99	12.41%
Débil	1.12	14.40%
Insuficiente	1.15	15.63%
Aceptable	1.24	17.88%
Bueno	1.32	20.01%
Excelente	1.38	22.00%
Estadísticas extraídas de Hattristics		

- La táctica 'presión' es esencialmente **destructiva**, reduce el número de ocasiones de gol que hay en un partido, tanto del rival como propias.
- El **cálculo del nivel de habilidad** que podemos alcanzar con ella es muy sencillo: Se suma el valor de defensa de los 10 jugadores de campo, multiplicando x2 el de los potentes. Si dividimos entre 10 el resultado de esa suma, obtenemos el nivel de rendimiento en la táctica.
- Es **muy difícil alcanzar niveles altos de efectividad** con esta táctica. A nivel de club es un hito llegar a 'formidable', aunque en las selecciones se han podido ver partidos con algún nivel más.
- En el **reporte** figura cada ocasión en la que la presión ha surtido efecto, desbaratando una ocasión.
- Difícilmente se pueden desbaratar más de 1-2 ataque por partido.
- Si se produce un evento táctico de presión, aparece citado en el reporte.
- Más información sobre esta táctica aquí.

Contraataque

Contraataque (en partidos en los que al menos hubo uno)		
Tipo de evento	**Veces por partido**	**Efectividad**
CA por el centro	1.08	47.86%
CA por la izquierda	0.68	47.47%
CA por la derecha	0.67	47.20%
CA + libre directo	0.24	37.24%
Estadísticas extraídas de Hattristics		

- El contraataque no es un evento especial de gol, es un **evento táctico** que, eso sí, puede producir una ocasión de gol.

- Utilizar con éxito esta táctica supone que **se convierte una ocasión de gol del rival en una a favor de nuestro equipo**.
- La **efectividad** de la ocasión de gol una vez logrado el contraataque es idéntica a la de una ocasión de gol normal.
- El **cálculo del nivel de habilidad** es así: Se suma el valor de defensa de los zagueros más el valor de pases multiplicado por dos.
- Se pueden alcanzar niveles de habilidad **más altos** con esta táctica que con presión.
- El número máximo de contraataques vistos en un partido han sido 3, aunque normalmente se producen 1 ó 2 como máximo.
- Excepcionalmente, también puede crearse un contraataque un equipo que no haya seleccionado esa forma de juego. Las posibilidades de que esto ocurra, sin embargo, son muy reducidas.
- Si se produce un contraataque, aparece citado en el **reporte**.
- Más información sobre esta táctica aquí.

Ataque por el centro

Ataque por el centro	
Nivel de habilidad de la táctica	% ataques por el centro
(sin táctica)	34.92%
aceptable	45.19% (+10.27)
bueno	49.67% (+14.75)
excelente	50.69% (+15.77)
formidable	52.24% (+17.32)
destacado	53.12% (+18.20)
brillante	53.18% (+18.26)
magnífico	54.85% (+19.93)
clase mundial	57.80% (+22.88)
sobrenatural	60.93% (+26.01)
titánico	64.04% (+29.12)
extraterrestre	70.24% (+35.32)
Estadísticas extraídas de Hattristics	

- No se trata de un evento táctico de gol o de destrucción de una ocasión, sino que consiste en **aumentar en número de ocasiones** en las que se realiza un ataque por el centro, en detrimento de los ataque por las bandas.
- No tiene nada que ver con crear más ocasiones de gol, sino con que éstas lleguen por una de las **zonas de ataque** (que se supone que es la más fuerte).
- Para calcularlo se suma la habilidad en **pases** de los 10 jugadores de campo.
- En HT el 33.92% de los ataques es por el centro y el 46.33% por las bandas.
- No aparecen en el reporte las veces en las que se ha producido el efecto.
- Más información sobre esta táctica aquí.

Ataque por las bandas

Ataque por las bandas	
Nivel de habilidad de la táctica	% ataques por el las bandas
(sin táctica)	46.33%
aceptable	55.77% (+9.44)
bueno	55.11% (+8.78)
excelente	53.70% (+7.37)
formidable	52.18% (+5.85)
destacado	51.51% (+5.18)
brillante	52.43% (+6.10)
magnífico	52.19% (+5.86)
Estadísticas extraídas de Hattristics	

- El la táctica opuesta a ataque por el centro, busca **desviar hacia los laterales** los ataques centrales.
- Funciona con los mismos valores, pero exactamente **a la inversa**.
- Lo más destacables es que esta táctica es **sorprendentemente poco efectiva**. Tal y como muestran los números, el % de ataques por las bandas apenas se incrementa.
- No sólo eso. Cuanto mayor es el nivel de habilidad en la táctica la efectividad es menor, **hasta llegar a ser negativa (!)**. Estadísticas en mano, a partir de destacado no sólo no se desvían ataques hacia las bandas sino que se pierden. A eso se suma, no olvidemos, la penalización defensiva por utilizar la táctica.
- La razón más plausible para **explicar esta -aparente- contradicción** es que la mayoría de las estrategias priman el ataque central -las de 3 delanteros, etc.- y que incluso muchos de los modos de reforzar el ataque lateral refuerzan también el central. Para reforzar únicamente las bandas habría que jugar con extremos ofensivos y un sólo delantero o con delanteros defensivos- y esto es muy poco habitual.
- Viendo la escasa ganancia y teniendo en cuenta que las penalizaciones son plenas, se puede concluir que **atacar por las bandas es una opción táctica perjudicial** para nuestros intereses salvo que tengamos muy buenos extremos.
- No aparecen en el reporte las veces en las que se ha producido el efecto.
- Más información sobre esta táctica aquí.

Jugar creativamente

Jugar creativamente

Tipo de evento	Nº de eventos sin táctica	Nº de eventos con JC
Pase largo	0.01	0.01
Impredecible	0.02	0.02
Tiro lejano	0.03	0.02
Pérdida de balón	0.02	0.02
Internada rápida	0.04	0.07
Cansancio	0.01	0.01
Córner	0.07	0.05
Córner + Cabeceo	0.12	0.15
Experiencia +	0.01	0.01
Experiencia -	0.01	0.00
Pase lateral	0.02	0.03
Técnico	0.01	0.01
Pase en profundidad	0.12	0.10
Estadísticas extraídas de Hattristics		

- Incrementa las posibilidades de que se produzca un evento especial.
- Los eventos especiales sí aparecen mencionados en el reporte, pero no se refleja si han sido producidos por el uso de la táctica.
- Más información sobre esta táctica aquí.

Eventos de equipo

Eventos especiales

- Condiciones e incidencia
- Eventos climatológicos
- Eventos de gol
- Eventos de tácticas
- Eventos de equipo

Eventos de equipo



- Además de todos los anteriores, en HT existe también la posibilidad de que durante el partido el equipo sufra eventos que afecten al rendimiento del conjunto de jugadores.
- Algunos, como la sobreconfianza y la confusión, son fácilmente controlables con una gestión cuidadosa de la confianza y las formaciones, respectivamente. El **drawback** y las **situaciones de nervios**, en cambio, son más difíciles de dominar.
- Este es el análisis de **peluza** sobre su incidencia y efectos:

- **Drawback (echarse atrás)**
  - Este evento tiene el efecto de debilitar el ataque y fortalecer la defensa, a pesar de que no lo veremos reflejado en las calificaciones.
  - Para que aparezca el evento tendremos que ir ganando el partido por varios goles. La probabilidad de que aparezca el evento aumenta cuando mayor sea la diferencia.
  - Tan sólo puede aparecer una vez el evento para el equipo, es decir, no se puede un mismo equipo tirar atrás dos veces.
  - Ambos equipos pueden sufrir el evento en el mismo partido. Si uno gana por varios goles, y su rival lo da vuelta y pasa a ganar por varios goles, ambos equipos se pueden tirar atrás.
  - La probabilidad de que el evento aparezca es la siguiente:
    - Diferencia de dos goles: 20% de draw back
    - Diferencia de tres goles: 40% de draw back
    - Diferencia de cuatro goles: 60% de draw back
    - Diferencia de cinco goles: 80% de draw back
    - Diferencia de seis goles: 100% de draw back
  - Es un evento negativo, porque al aparecer cuando uno va goleando, lo que hace es sacarnos probabilidades de hacer más goles, lo que para equipos que buscan diferencia de gol es perjudicial.
  - Los equipos que se verían beneficiados serían los defensivos, y este tipo de equipos no suele golear, por lo que muy probablemente no puedan tener el evento a su favor. Entonces, el evento es casi inútil en casi todos los casos.
  - Este evento no modifica la cantidad de situaciones normales, sino que simplemente afecta a las calificaciones de ataque y defensa.

- **Sobreconfianza**
  - Este evento tiene el efecto de debilitar el mediocampo -se estima que alrededor de un 15%-20%- sin ningún beneficio, y se da cuando hay mucha diferencia entre ambos equipos.
  - Aparece apenas comienza el partido, aunque si el equipo pierde al descanso el entrenador puede reconducirlo.
  - Lo principal es la diferencia entre la posición de liga de cada equipo y también si el equipo ha superado los niveles recomendados de confianza.
  - Ocurre en los partidos de liga (a partir de la segunda jornada), pero no en los de copa u amistosos, por lo que para estos partidos es importante tener la confianza alta sin miedo. La contratación/ despido de los psicólogos deportivos se deberá hacer en función del partido de liga, pero una vez jugado éste no importará el nivel que se tenga.
  - Se puede dar con las siguientes combinaciones...
    - 1º contra 6º
    - 1º contra 7º
    - 1º contra 8º
    - 2º contra 7º
    - 2º contra 8º
    - 3º contra 8º
  - La confianza actúa solamente como un factor de probabilidad de que aparezca el evento. Sin embargo, no es requisito para que aparezca. Un equipo con la confianza en su punto más alto siendo 3ro en la liga frente a un equipo con la confianza en su punto más bajo que vaya 6to, es imposible que tenga sobreconfianza.

- **Confusión**
  - Es un evento negativo que afecta al mediocampo, aunque algunos establecen que afecta también a la defensa o ataque.
  - Su función es "bajar la organización del equipo" a niveles más bajos.
  - La confusión aparecerá en cualquier momento del partido, y a lo largo del mismo se irá calculando para determinar si baja la organización.
  - Un mismo equipo puede sufrir confusión varias veces en un mismo partido.
  - Cuanto más lejos esté la formación de 4-4-2, habrá más posibilidades de que haya confusión.
  - Es importante la experiencia en la formación (salvo 4-4-2 que es siempre excelente y no puede

haber confusión), y la experiencia total del equipo, jugando un rol fundamental en esto el capitán.
    - Lo único que importa es la formación, y no los reposicionamientos u órdenes individuales. Por ejemplo, Una 3-4-3 con 4 inners hace perder el entrenamiento, pero sus riesgos de confusión son exactamente los mismos que una 3-4-3 con la cual no se pierda el entrenamiento.
    - La penalización para las formaciones extremas es muy grande, haciéndolas casi injugables.

      Especialmente en el caso de las formaciones a ganar el mediocampo (2-5-3, 0-7-3, etc) se las hará casi injugables. En cambio, con las formaciones defensivas al contraataque (7-0-3, 6-1-2) pueden ser efectivas aún con confusión ya que no buscaremos sumar mediocampo, aunque de todas formas no son recomendables porque se pierde el entrenamiento con las mismas, salvo con la 5-2-3 que sería la única formación en la que no se puede acumular experiencia que tiene una utilidad relativa.

- **Situaciones de nervios**
    - Son también reconocidas como eventos de experiencia del equipo.
    - Es un evento positivo que afecta al mediocampo.
    - Se puede dar solamente en partidos de copa o de promoción.
    - El evento irá a favor del equipo con más experiencia total del equipo.
    - Nada más puede aparecer en los últimos 20 minutos del partido, es decir, entre el minuto 70 y 90.
    - La diferencia de mediocampo no la veremos reflejada en las calificaciones pero sí en la posesión.
    - Su aparición puede cambiar el curso del partido, por lo que para los partidos de copa o promoción la importancia de la experiencia de los jugadores y del capitán serán fundamentales.



Estrategias extremas

- Ataque total
- Contraataque extremo

Ataque total / *All-out Attack* (por Peluza)



- **Breve Reseña:** Esta formación fue popularizada posteriormente al partido de la final de la Copa Mundo entre Noruega y Suecia, en la cual la primera, a pesar de ser inferior a los suecos y que estos últimos tenían la supremacía en todo tipo de competencia entre naciones, pudieron gracias a un planteo audaz con defensores ofensivos ganarle al gigante histórico y primer país del juego. Desde ese momento, este tipo de juego se lo llamó "jugar a lo Noruega" o bien "All-out-attack" que vendría a ser algo así como "Ataque total". Odiada por muchos, amada por otros tantos, esta táctica es una de las que más adeptos viene sumando día a día a pesar de la gran cantidad de escépticos sobre su verdadero funcionamiento. Basando su éxito en los aspectos más importantes del juego, como son el mediocampo y el ataque, este tipo de juego intenta maximizar las calificaciones en esos sectores en detrimento de una defensa casi inexistente, para obtener logros deportivos, un equipo competitivo por bajo costo y un dolor de cabeza para todos los rivales. Con defensas que no alcanzan para parar casi ningún ataque, la lógica es que la mejor defensa es la posesión de la pelota, por lo cual, se reemplaza la defensa por un mediocampo fortísimo para obtener posesión de la pelota y a su vez, tener ataques, porque cada ataque que no tenga el rival será un ataque a nuestro favor, por lo que no solo tenemos el beneficio directo de hacer goles sino que no nos lo hagan. La lógica, por otro lado, se basa en hacer más goles que el rival. Si yo hago 5 goles y mi rival 4, estoy feliz porque gano el partido. Eso es lo que piensa un equipo de Ataque total o AoA. El problema principal radica en cómo lograr tener una superioridad tal que nos permita dominar tanto la posesión como para que tengamos claramente más situaciones que el rival, y que con nuestro ataque podamos concretar un número de situaciones como para hacer más que las que pueda hacer el rival, algo nada sencillo pensando que todas las situaciones del rival (o al menos casi todas) acabarán en gol y que nuestro ataque deberá lidiar con la defensa del rival (claro está, si es que no juega igual que nosotros). Todos estos aspectos intentaremos analizar para dilucidar si realmente es viable o no este tipo de juego.

- **Formaciones Útiles:** No hay mucho para elegir en este aspecto. Necesitaremos optar por alguna de las formaciones con más mediocampistas y delanteros que hay a disposición, dejándonos como principal formación la 3-5-2, y dependiendo del partido, la 3-4-3 y la poco utilizada pero aún así considerable 2-5-3 con la cual no se pierde entrenamiento, aunque no sea una táctica entrenable (tal cual, como explicamos, pasa con la 5-2-3). Hay tantas variantes que nos volveríamos locos para detallarlas: con ataques por las bandas, usando defensores laterales ofensivos, todo hacia medio y ataque central, dos ataques fuertes, etc. De todas maneras no se sale de estas formaciones. Lo que sí dependerá mucho es del rival: si sabemos que el rival es, por ejemplo, un CA con poco medio, podremos jugar 3-4-3 con 2 medios centrales y extremos (ayudados por defensas laterales ofensivos) + 3 delanteros, para generar eventos de todo tipo y 3 ataques fortísimos que tendrían que poder penetrar casi cualquier defensa si contamos con los jugadores adecuados, y el correcto entrenador de mentalidad ofensiva casi imprescindible para este tipo de planteos. Por otro lado, tenemos la opción de la 2-5-3, que de no existir la confusión podría ser la formación ideal para jugar así, aunque la confusión lamentablemente existe... Y su influencia en el partido es letal para un equipo que basa casi todo en su mediocampo. La confusión hará que saquemos un nivel de posesión mucho menor al esperado, a tal punto que en general será mejor jugar 3-4-3 que 2-5-3, si es que tenemos algo de experiencia en esa táctica como para que jugando así no nos genere confusión también. Sería imprescindible, en estos casos, un jugador con mucha experiencia y HL (siendo ésta última mucho más importante de lo que muchos creen) que actúe como capitán, para suplir la falta de experiencia en táctica.

- **Tácticas:** Tendremos para elegir entre atacar por el centro, atacar por las bandas y jugar creativamente. Por suerte, las penalizaciones por su uso son en la defensa, lo que hace que virtualmente no las veamos reflejadas en el equipo porque no tendremos defensa alguna, en general. Es por eso que podremos optar libremente la táctica a usar sin tener contras que nos hagan dudar si usarla o no.
  - Por empezar, tenemos atacar por las bandas, la cual no será muy utilizada en la mayoría de los casos, ya que necesitaremos ataques laterales fuertes, que en general se logran con laterales ofensivos los cuales podrían ser laterales hacia medio aportando al mediocampo, haciendo que resignemos mediocampo para tener ataque lateral. Esto se traduce en un beneficio no tan grande en la mayoría de los casos considerando lo que perdemos, salvo, claro está, que tengamos laterales multiskill con lateral/jugadas con los cuales no sentiremos tanto el bajón del mediocampo pero si podremos apreciar un gran aumento del ataque por cada lateral en los que pongamos este tipo de jugadores.
  - Por otro lado tenemos atacar por el centro, una táctica algo arriesgada a veces. Salvo que nos enfrentemos a un equipo con ataques (especialmente el central) de poco nivel, un solo ataque fuerte y que sea justamente por el sector de la defensa en el que es más fácil sumar calificaciones (el central) nos hace que en muchos casos no sea del todo efectivo jugar así, no por la táctica en sí sino porque estaríamos dando demasiadas ventajas a los rivales, por lo que salvo que estrictamente necesitemos más mediocampo de lo habitual, lo ideal en mi opinión sería salir con un ataque lateral fuerte (que el rival no sepa cual será) y el ataque central, lo que sumado a un posible pateador de gran nivel nos daría 3 de 4 ataques fuertes, que en casi todas las situaciones será suficiente, sumado a una buena relación de nivel de mediocampo que obtendremos. Creo yo que sería el equilibrio ideal (aunque claro, cada partido es un mundo, y dependiendo del rival será adecuado quizás atacar diferente) para la mayoría de los partidos.

- **Efectividad**: Estaremos dominando la posesión de la pelota en lo posible por un amplio margen y nuestros ataque serían casi imposibles de parar en cantidad, haciendo que virtualmente lleváramos las riendas de casi todos los partidos. Por suerte para los que juegan así, esto es real. Será muy difícil para la mayoría de los equipos ganarle a un Ataque total, pero para un Ataque total será relativamente simple plantear los partidos, armar el equipo y ganar los partidos por más que enfrente haya rivales de mucho conocimiento con planteles mucho más grandes que el nuestro. Pero cuidado, esto no significa que cualquiera puede venir de un día para otro a armar un equipo y jugar de esta forma obteniendo resultados, o por lo menos no pasará si tenemos como adversarios managers medianamente inteligentes. A medida que se avanza, será más complicado sacar diferencias abrumadoras de mediocampo para ganar la posesión por robo y generar casi todas las chances del partido, por lo que es aquí donde entran en juego otras variables como los conocimientos del manager para armar el equipo y hacerlo que siga siendo competitivo, o mejor dicho, una máquina de ganar partidos por poca inversión. Especialmente a la hora de optimizar el gasto de sueldos, los managers que jueguen así tendrán que tener una economía detalladamente estudiada para ver hasta que nivel pueden llevar los inner sin andar teniendo grandes déficit económicos bisemanalmente.

- **¿Hasta qué punto puede ser realmente efectiva esta táctica?** Cómo habremos visto al analizar CA sin mediocampo, la posesión aquí también jugará un papel fundamental. Necesitaremos generar muchas más chances que el rival, pero, ¿cuánto será lo mínimo e indispensable como para no correr riesgos?

  Recordemos: Siendo A la posesión del primer equipo y B la del segundo...

  (A^2.7) / (A^2.7 + B^2.7)

  De aquí desprenderemos la posesión que nos dará, en teoría, la probabilidad de chances generadas en un partido. Con esto sabremos que, por ejemplo, con 60% de mediocampo tenderemos a generar 7,5 chances dando lugar a 2,5 del rival. Bien, con esto en muchos casos tendría que ser más que suficiente especialmente si el rival no cuenta con defensas realmente considerables. Con 7/8 chances que generemos, y que concretemos la mitad, tendríamos que ya tener el partido ganado, sin contar que aparte podríamos generar algún evento especial para incluso desigualar aún más las cosas. El rival, con 2/3 chances ya no podrá hacernos frente. Un partido que termine 4-3 es negocio, y de hecho este tipo de partidos de resultados abultados abundará si miramos equipos que jueguen Ataque total.

  El problema sería cuando no podamos lograr hacer muchos goles a pesar de tener la posesión de la pelota, con lo cual si el rival tiene un par de chances y convierte (probable debido a nuestra falta de defensa) inevitablemente nos llevaremos una derrota. Para esto el nivel de defensa del rival es fundamental, pero por otro lado también es real que para sacar niveles de defensa tan altos tendría que resignar el mediocampo el rival aún más, es decir, sacaría posesión mucho más baja (no cualquier equipo puede tener al menos un 40% de posesión contra un Ataque total) haciendo que eso se traduzca a que se generen menos situaciones para el rival y el resultado tome un rumbo similar pero con resultados mucho más cerrados y de menos goles. En todo caso, se seguirían llevando las de ganar en estos planteos, especialmente si el equipo está bien preparado y tiene ataques fuertes como para lidiar con este tipo de defensas altísimas. En ese caso, sabremos que si tenemos 60% de posesión, ya estaremos en la mayoría de los casos conformes, pero con un 70% de posesión a favor tendremos el resultado casi asegurado, debido a que generaremos todas (o casi) las situaciones del partido relegando al rival a tender a generar una mísera chance, que para colmo, es probable que incluso ni la pueda generar.

- **¿En cuánto al ataque, hace falta tener todos los ataques fuertes?** La respuesta es que no, no necesariamente. Considerando que los ataques normales, o sea, los que se desprenden de la posesión (en síntesis, excluyendo los evento especiales de gol) son 4 (por más que mucha gente no tenga en cuenta las situaciones de pelota parada, estas también se desprenden de la posesión, hablando de tiros libres y penales, claro está, y no de evento especiales como los de córner + cabeceo que son otro tema) que según estadísticas se dividirían así:

  Ataque central: 40%
  Ataque derecho: 25 %
  Ataque izquierdo: 25%
  Pelota parada: 10%

  Entonces, si resignamos un solo ataque, en general el lateral, tendremos un 75% de posibilidades de que nuestros ataquen vayan por “nuestros sectores fuertes” lo que se traduce en que 3 de cada 4 situaciones tendrían que ir por nuestros ataques fuertes. 3 de cada 4 situaciones fuertes, teniendo 7 a 8 situaciones en un partido, se traducen en una victoria probable. Es por eso que no hace falta tener todos los ataques fuertes necesariamente, aunque tampoco podemos andar jugando con un solo ataque, especialmente si es uno de los laterales. Suponiendo que jugáramos con pateador de buen nivel y un solo ataque lateral fuerte, tan sólo 35% de las situaciones irán por nuestros lados fuertes, lo que hace que esto no termine de ser efectivo, habría que encontrar un equilibrio entre un mediocampo fuerte y ataques fuertes, sin sobrevaluar innecesariamente a ninguno de los dos (especialmente al mediocampo, el error más común, que se resigna ataque para sacar más mediocampo hasta que viene una defensa sólida jugando CA y destruye todas nuestras ilusiones de ganar ese partido).

- **¿Qué nivel de ataque con relación a la defensa rival será conveniente que tengamos?** Obviamente, lo ideal sería que nuestros ataques, o por lo menos una buena parte de ellos, superaran a la defensa rival. Pero de no ser así, a no preocuparse, es lógico por la cantidad de factores que pueden hacer una defensa muy fuerte son bastante más que los posibles para los ataques. Cómo analizamos antes, según estadísticas a iguales niveles de ataque y defensa es más probable que el ataque termine en gol que no hacerlo, por lo que, considerando que tenemos la posesión de la pelota, en la mayoría de los casos con igualar los ataques con las defensas rivales, o bien perderlos por un margen pequeño será suficiente como para que esta táctica funcione. Claro está, que si podemos ganar los ataques lo haremos, pero en general será mejor resignar un poco de ataque por obtener más mediocampo aún.

- **¿Qué habilidades deberán tener los defensores centrales ofensivos?** Para este planteo, jugadas y condición, nada más. El aporte que haga el defensor ofensivo al mediocampo será únicamente dependiente de éstas habilidades, dejando la habilidad de defensa aparte. Por lo tanto, si tenemos un jugador, por suponer, brillante defensa bueno jugadas, es preferible que juegue normal antes que ofensivo, y por el contrario, un brillante jugadas bueno defensa es casi ideal para el planteo. Por lo tanto, los defensores ofensivos pueden ser mediocampistas netos, a pesar de tener desastroso defensa.

- **¿Qué hago con los jugadores "inútiles" tal como los arqueros y defensas laterales ofensivos?** Los arqueros son, en teoría, los jugadores menos importantes de los planteos, a tal punto que no habrá mucha diferencia si jugamos con un débil, aceptable o formidable. Es por eso que tendremos que poner ahí algún jugador que aporte, a su manera, a los planteos, lo que los hace los jugadores ideales para ser los pateadores del equipo. Por extremadamente poco dinero (¡yo mismo he comprado un arquero débil, cabeceador, con titánico balón parado por la miserable suma de 1.000 euros!) se pueden tener arqueros que nos ayuden en el 10% de los ataques que generemos (recordemos la distribución de ataques) siendo muy efectivos, y también nos ayudarán para generar evento especiales. Sin duda, el arquero puede ser útil... Llegado el caso que ya tengamos otro pateador en el equipo, podemos usar ese lugar para "entrenar" en experiencia un futuro DT, o bien alinear un jugador con mucha experiencia y habilidades de líder como para que haga de capitán, sumando a la experiencia total del equipo. Sí, un arquero de insuficiente a bueno portería, con balón parado de sobrenatural en adelante nos va a ser muy útil, no sólo porque la efectividad de los eventos de balón parado depende del nivel del pateador sino también porque un buen pateador combinado con un equipo con cabeceadores generalmente da buenos resultados.

  Por otro lado, el defensor lateral ofensivo, que damos por descartado que será ofensivo ya que defensivo no nos serviría (de hecho ni tendríamos que tener un jugador apto como para jugar defensivo). Este jugador debería ser un monoskill en lateral, barato. O sea, un lateral pelado. Su función será la de contribuir al ataque lateral por la banda que juegue, y de paso agregar un factor sorpresa al ataque que será nuestro ataque lateral fuerte. Con todo esto, tendríamos que poder formar así:

  ```
  -------------------------
  Arquero-------------------
  --Ofensivo----Ofensivo----
  Ofensivo---ExtraM—
  --Ofensivo----Ofensivo----
  Ofensivo---HaciaM—
  ----------------Normal-------
  Normal-------------
  ```

  Teniendo dos ataques fuertes, un arquero pateador y quizás hasta con especialidad de cabeceador, defensores centrales ofensivos que sean puro jugadas, defensor lateral ofensivo variable de lado, puro lateral, un lateral ofensivo en lo posible multiskill con jugadas y lateral, dos inner ofensivos con jugadas y algo de pases, un lateral hacia medio con puro jugadas y en lo posible especialidad, y dos delanteros normales. Con delanteros y laterales con especialidad, ya tendríamos un lindo equipo como para jugar Ataque total y ganar muchos partidos.

- **¿Cuantos jugadores con jugadas debo tener en mi equipo?** Los 3 mediocampistas y los dos defensores centrales ofensivos, más los posibles 2 laterales. Los suplentes de los defensores, mediocampistas y laterales serán también inner, por lo tanto, necesitaríamos 10 para poder hacer las cosas bien. Por lo tanto, el mejor entrenamiento que se adecua a estas necesidades es sin dudas jugadas, que nos permite formar con 10 inner por semana y no solo eso, nos deja entrenar a 7 jugadores titulares a la vez. Con esto en poco tiempo tendremos un equipo abismalmente mejor a lo que muchos piensan ya que entrenamos a casi todos los titulares, cosa que ningún otro entrenamiento puede hacer... y lo hacemos en la habilidad más importante, jugadas. Sin embargo, dadas las circunstancias de los valores de los jugadores con jugadas hoy en día, y de los porcentajes de jugadores que entrenan esta habilidad haciendo que haya muchísima oferta de jugadores terminados, y a su vez mucha demanda de jugadores jóvenes hace que sean caros de comprar y baratos al vender por lo cual no termina de ser redituable económicamente. Si ya disponemos de un equipo armado, entrenar lateral, pases o bien PP serán opciones que económicamente nos harán tener una economía ordenada y beneficiosa, mientras que mejoramos deportivamente. No nos olvidemos de algo muy importante: el espíritu. Con un entrenador con mínimo aceptable HL, una vida relativamente larga en la copa y un sistema que nos permita jugar PIC de vez en cuando, no vamos a tener dificultades. Pero si lo ignoramos, el espíritu nos puede jugar una mala pasada, y hacer que todos los esfuerzos sean en vano, por lo que no hay que descuidarlo ya que es uno de los aspectos más importantes en influencia del mediocampo. A tal punto que me animaría a decir que el verdadero secreto de este tipo de juego es el espíritu, y probablemente sea mucho más importante esto que los jugadores mismos.

- **Puntos fuertes:** Los números no mienten... Jugando Ataque total llevaremos las riendas del partido y seremos un rival complicadísimo para cualquier equipo. Llevaremos siempre las de ganar porque en teoría le ganaremos a cualquier mediocampo y generaremos más situaciones que los rivales. Económicamente tendremos una ventaja: un plantel de este tipo es relativamente barato de armar, y para colmo es muy fácil de jugar siempre y cuando se entienda el sistema. Si no tenemos el capricho de sumar defensa y nos dejamos llevar por sumar nada más que mediocampo y ataque (es decir, maximizando recursos para este cometido, como por ejemplo si tenemos un buen arquero lo venderemos para comprar uno mucho peor pero con el dinero que ganamos compraremos algo útil para el planteo). Por otro lado se tiene la ventaja de tener recambio para los jugadores, ya que no tendremos defensores ni arqueros, por lo cual los inner abundarán haciendo que una baja en esa línea no se sienta tanto como sí lo haría en un equipo completo que no puede económicamente abordar los gastos de un plantel de 16 jugadores de gran nivel, haciendo que estos sean mucho más sensibles a una lesión. Los rivales más duros los encontraremos en los equipos que no tengan buen ataque pero si tengan un mediocampo fortísimo y defensas muy fuertes, los cuales no abundan. Casi ningún equipo puede plantear un partido así salvo que estrictamente tenga un equipo de este tipo, los cuales casi no existen en el ámbito competitivo. Los equipos versátiles podrán plantear así los partidos pero no estarán lo suficientemente completos y optimizados como nosotros, ya que en nuestro caso si jugamos Ataque total tendremos un plantel preparado para esto mientras que el rival tendrá que mutar su forma de juego de forma tal que seguramente deje varios de sus puntos fuertes afuera (los delanteros y laterales, por ejemplo) haciendo que, en teoría, para plantear un partido a un AOA se necesite tener un equipo flexible, completo y que requiera una inversión tal que no se justifique toda esta maniobra para plantearle un partido a un equipo previsible, poco vistoso y por sobre todas las cosas muy fácil de armar por bajos costos.

- **Puntos débiles:** Virtualmente no tiene un punto débil definido. Esta táctica es barata, fácil de usar, simple, efectiva, permite recambio, logra resultados a corto y largo plazo, y permite jugar de igual a igual contra cualquier rival. Los principales rivales serán los equipos que tengan un mediocampo tan masivo como el nuestro, o bien defensas muy fuertes, especialmente si se acompaña de un mediocampo fuerte también lo que sería nuestra peor pesadilla que de todas formas no es común que pase. En todo caso, suponiendo que

tenemos un rival así en liga y que no le podemos ganar, tendremos a los otros 6 rivales disponibles para sumar puntos y porqué no, ascender para olvidarnos de ese equipo molesto. Por otro lado, hay que considerar que administrando mal el espíritu, o bien necesitando un PIC, las diferencias abrumadoras de mediocampo se hacen mucho más pequeñas, especialmente si nos enfrentamos contra un equipo que viene con muchos PIC encima, y nos juega normal o bien MOTS. Recordemos: si nos llegan a ganar el mediocampo estamos perdidos, y la pasaremos muy mal si lo ganamos por una diferencia menor al 60% de posesión si el rival tiene una defensa fuerte. Una expulsión de un inner, o una lesión, pueden hacer que el equipo, de llegar a no tener recambio, quede diezmado haciendo que sea casi imposible ganar partidos. Sin embargo todas estas contras pueden ser suplidas por buena administración del espíritu, teniendo recambio en los jugadores y un equipo optimizado para evento especiales (recordemos que si salimos jugar creativamente la penalización a la defensa no nos importará haciéndola casi ideal para este tipo de formaciones, especialmente si está a completamente optimizada para jugar de esta manera).

- **Económicamente**: En ligas bajas será completamente relajado. Los inner de bajo nivel se consiguen a precios baratos, y los sueldos no molestan, pero a medida que pasemos el nivel de titánicos y nuestros rivales vayan mejorando, se nos complicará tener una economía ordenada como para poder jugar de igual a igual contra cualquiera. Sin embargo, con un buen plan a largo plazo, y considerando el verdadero poderío de contar en nuestro equipo con jugadores nacionales y especialmente de gran edad debido a su rendimiento superlativo por experiencia y bajo sueldo, se puede mantener un equipo de estas características logrando amplias diferencias de mediocampo incluso en las ligas más altas de cada país. La inversión inicial, dados los resultados que se obtienen, es extremadamente baja. Por casi la mitad de lo que costaría comprar jugadores para un equipo flexible y completo, al cual podríamos hacerle frente sin problemas, se tiene un equipo completamente competitivo. Vale la pena invertir un poco de dinero extra en jugadores con especialidad, experiencia, secundarias, etc ya que, de hecho, al no comprar defensores ni arqueros, tendremos en teoría mucho más dinero disponible para gastar.

- **Desde abajo:** Es la táctica ideal para los entrenadores de jugadas que puedan comprar delanteros de buen nivel, y también lo es de todos aquellos que entrenen algo rápido como lateral como para tener recambio y poder invertir en inners permanentemente, subiendo su nivel. En las ligas bajas será muy complicado encontrarse con una verdadera oposición, por lo que en teoría si se hacen bien las cosas no tendría que haber problemas en ascender varias divisiones consecutivamente mientras sumamos socios, acumulamos dinero y mejoramos el equipo a pasos agigantados por poco dinero. No hace falta que sea una formación a jugar de por vida, simplemente puede ser un escalón más de la escalera que nos lleva a un equipo completo, armado y tal cual lo idealizamos desde que somos nuevos en el juego.

- **Conclusiones**: Un tipo de juego polémico, especialmente porque hay muchos que no lo entienden, o bien lo consideran un abuso de los que lo usan aprovechándose al máximo del motor del juego. Pero vamos... ¿Quién no está aquí para ganar y ser el mejor? Creo que la mayoría de nosotros ansía progresar y ser los mejores, y si el camino para eso es jugar de esta forma, ¿porqué necesariamente tiene que ser esto malo?. Otros se preguntarán si realmente puede ser útil en equipos de ligas altas. La respuesta sin lugar a dudas es que sí. Si no, no se podría explicar como puede ser que en la mayoría de las comunidades más grandes haya al menos un gran exponente de este tipo de juego en las ligas más altas, o como usuarios tan pensantes y detallistas como LA-Loko (creador de “El ABC de las tácticas”, una de las guías más antiguas y más realistas de las de su época), pudiendo quizás tener un equipo muy completo, se decide por jugar de esta forma en la liga más competitiva del mundo, la primera división Sueca, la Allsvenskan. En lo personal soy uno de los que se decidió jugar de esta forma, pero a su manera, intentando innovar mientras que tengo un equipo imprevisible, versátil y competitivo. Tengo la suerte de tener éxitos que me avalan, y que no me hacen más que seguir hablando maravillas de esta táctica. Queda en cada uno entonces preguntarse si realmente se entiende porqué funciona, como armar un equipo competitivo con esta base, y si realmente considera que es el camino al éxito a corto, mediano y largo plazo. En lo personal, he hablado, hablo y creo que seguiré hablando maravillas del Ataque total.

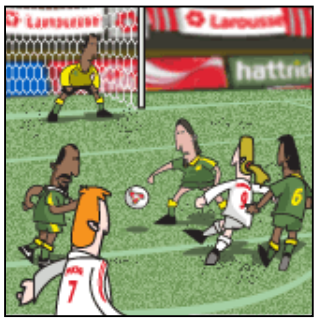
por Peluza

CA extremo

Estrategias extremas

- Ataque total
- Contraataque extremo

Contraataque extremo (por Peluza)



- **Breve Reseña:** Probablemente, una de las formaciones más complicadas de llevar a cabo a la práctica, los equipos que basan su éxito en CA sin medio no abundan, especialmente, en las ligas altas. Sin embargo no solo son visualmente exquisitos (vamos... ¿Quién no disfruta viendo una belleza de equipo con defensas altísimas, un medio casi inexistente, y ataques interesantes ganarle a todo tipo de equipos y planteos, basando su éxito en el CA? Al menos yo sí, y me da gusto que así sea ya que Hattrick no es tan solo mediocampo y ataque central como proponen algunos aunque, claro está, son muy importantes) sino que también pueden ser altamente efectivos bien armados, especialmente si esto último es realmente así. Un CA extremo puede virtualmente ganarle a todo tipo de equipos y planteos, especialmente si se cuenta con algunas herramientas que muchas veces no son valoradas pero que, en un equipo de este tipo, pueden ser altamente efectivas.

- **Formaciones Útiles:** Las variantes con la que se cuentan no son muy abuntantes, como así tampoco las formaciones útiles. Podemos utilizar, especialmente, la 5-3-2 y la 5-2-3, siendo esta última no convencional, o sea no podremos acumular experiencia con esta táctica pero aún así no perderemos el entrenamiento por utilizarla. De todas formas, esto no nos afecta demasiado, ya que la confusión no va a tener tanta importancia como si, en cambio, jugáramos con mediocampo.

  Ahora bien, ¿Cómo podemos hacer para ganar jugando, por ejemplo, 5-2-3 sin medios centrales? La lógica sería no ganar generando situaciones normales, sino gracias a otro tipo de situaciones: eventos especiales y contras, por lo que basaremos los planteos para ganar gracias a eso. Entonces, serán fundamentales los defensores con alto nivel de pases, un arquero de gran nivel, al menos 3 delanteros y 2 laterales de buen nivel en el plantel, y muchas especialidades. El planteo cierra a la perfección: los delanteros y laterales abundan en este planteo, y son por lejos los jugadores que más posibilidades tienen de generar eventos especiales, por lo que no sería raro tener al menos uno por partido. Por otro lado, con la defensa altísima con la que se cuenta tampoco sería raro poder hacer algún gol de contra... Tendríamos, en teoría, 10 chances para generar contras (ya que regalamos la posesión) y si realmente tenemos una defensa cuasi-impenetrable más un alto nivel de táctica, tendremos un tipo de juego que dará más de una victoria (merecida) que más de un manager (especialmente los que piensan que el juego es todo al medio y nada más) no podrá entender, ni querrá aceptar como justa.

  ¿Hasta que punto es correcto entregar el mediocampo? Salvo que el rival tenga un mediocampo de muy bajo nivel, lo ideal sería (especialmente para bajar costos de sueldo e inversión inicial para el equipo) ni siquiera tener inners. Pero suponiendo que tenemos algunos inners en el plantel... ¿Desde qué punto sería justificable salir sin inners? La respuesta es desde el punto en el cual difícilmente generemos chances normales con nuestra posesión, o al menos, que esa chance que podamos generar sea más útil que más ataque/defensa en el planteo, es decir, relegar defensa y ataque sólo por generar alguna chance normal. Pensando también que cada situación que tengamos nosotros es a su vez una chance menos que tiene el rival, podemos dilucidar también que esto no es del todo bueno, porque cuantas más chances tenga el rival (y no convierta) más chances tendremos de generar una contra extra. Hablando de números, si necesitáramos saber cuál es el número óptimo de posesión necesaria para tener alguna que otra posibilidad de generar chances, lo podríamos calcular. Depende siempre del rival: si nos enfrentamos contra un equipo con todo al medio y sin ataques, lo ideal sería ni tener posesión y dedicarnos a ganarles con alguna contra. Si, en cambio, tenemos un equipo más parejo y con ataques fuertes, generar alguna chance normal para sumar a los CA y eventos especiales. Entonces quedará en nosotros cuanto ataque/defensa resignar para tener algo de medio, y en consecuencia posesión, por lo cual tendríamos chances de generar más situaciones normales.

  ¿Cómo saberlo? Ahora vamos a ver. Como dijimos, la posesión se desprende directamente del mediocampo, y para calcularla podemos usar esta sencilla fórmula (A sería nuestro equipo, B el rival):

  100 * Mediocampo A / (Mediocampo A + Mediocampo B)

  Una de las consecuencias de esta fórmula es que en términos de juego un mediocampo que, por ejemplo, le gana por un nivel al mediocampo rival, a medida que los niveles son más altos las diferencias son más pequeñas. Por ejemplo: Desastroso muy bajo contra horrible muy bajo tiene tan sólo un nivel de diferencia, mientras que la posesión será de 71% para el que domina. En el caso de que se enfrenten un mediocampo bueno muy bajo contra un excelente muy bajo, la diferencia de mediocampo será también de un nivel entero, mientras que la posesión sería de 54% para el que la gana. Por otro lado el valor de mediocampo que se usa en la fórmula es el de ese minuto en particular, mientras que la calificación de mediocampo al finalizar el partido es el reflejo del promedio de mediocampo durante los 90 minutos. Es por eso que, en algunos casos, es posible tener una calificación de mediocampo menor a la del rival por más que hayamos dominado la posesión de la pelota. Tarjetas rojas, lesiones, eventos climáticos (que no generen situaciones de gol) tanto positivos como negativos pueden afectar al mediocampo y la posesión si esto pasa en jugadores que afectan al mediocampo. La confusión es otro factor que afecta el mediocampo desde el momento en el que el evento es reportado, por lo tanto afecta también la posesión desde ese momento. Con esta fórmula obtendremos la posesión de nuestro equipo, con lo cual tendríamos en teoría la

probabilidad de chances de cada equipo. Pero lamentablemente, la posesión no es lineal, es decir, el número de posesión de nuestro equipo no necesariamente refleja la cantidad de probabilidades de generar chances que tendremos a nuestro favor.

Una fórmula que he encontrado bastante acorde a la realidad en cuanto a la probabilidad de generar chances dependiendo de la posesión es la siguiente:

Siendo A la posesión del primer equipo y B la del segundo... (A^2.7) / (A^2.7 + B^2.7)

Por lo que haciendo cuentas veremos que a partir de 60% de posesión, que en teoría le daría 7,5 chances de crear situaciones al que domine la posesión, ya es muy complicado generar chances normales para el equipo que pierde la posesión. Por ejemplo, con un 30% de posesión, lo más probable es que generemos 1 chance en todo el partido nada más... y considerando lo complicado que puede ser sacar 30% de posesión con un equipo con un CA con defensa y ataque, es probable que si no vamos a sacar al menos un 30% de posesión lo conveniente sea relegar completamente el mediocampo para sacar más defensa y ataque. A pesar de todo esto, hay algunos pocos que mantienen que la relación es lineal entre posesión y chances, es decir, que 60% de posesión dan probabilidades de generar 60% de las chances de un partido. HT-Hasse fue uno de los que, en la conferencia global, dijo que esto era así. En los post (2237636.13), (2237636.31) y (2237636.48) claramente expresa que la relación sería lineal... Aunque lamentablemente, los partidos y estadísticas demuestran lo contrario por lo que tomaremos los datos que da la realidad y no la teoría. En conclusión, si no se puede llegar a obtener como mínimo un 30% de posesión, la mejor idea puede ser relegar completamente el mediocampo para intentar ganar por otros medios. Volviendo a las formaciones, esto ubicaría en un lugar privilegiado a la formación 5-2-3 porque básicamente es la única formación en la cual se puede jugar sin inners (con dos extremos) sin perder el entrenamiento, y como la penalidad de la confusión, al afectar al mediocampo, no la sentiremos ni nos interesará demasiado, hace que esta sea la formación casi ideal para jugar CA sin mediocampo, seguida muy de cerca por la 5-3-2 la cual, de llegar a tener variantes, podría cumplir incluso mucho mejor que la 5-2-3 el rol que le queremos asignar.

- **Tácticas:** No hay demasiadas variantes: CA. Lo importante será, en ese caso, tener un equipo completamente acorde para jugar especialmente la primera... Con jugadores de la segunda incluidos, es decir, un equipo completamente optimizado para jugar CA con muchos especialistas en cancha. ¿Ahora bien, como podremos sumar nivel de táctica o agregar variables de juego? Lo veremos con la 5-3-2

  Bien, tenemos un jugador que es casi inútil en la cancha, el medio central. ¿Qué se puede hacer con él? Como mediocampo no queremos sacar, o no necesitamos, haremos que este jugador sea útil para el equipo, por lo que aquí tendríamos dos muy buenas opciones: En primer lugar, podríamos poner aquí un jugador puro defensa como inner defensivo. Claro, no “sacará muchas estrellas” ni utilizará óptimamente su nivel de defensa pero puede marcar una clara diferencia en las calificaciones de defensa. Muchos desconfiarán de esto, pero es una gran variante a tener en cuenta. Como entrenador de selección, y las responsabilidades que todo eso acarrea, no faltará oportunidad de jugar una contra extrema, 5-3-2 PIC, CA, para juntar espíritu, y con inner defensivo que sea puro defensa. “El defensor suplente” puede ser el jugador ideal para jugar de inner defensivo algún partido. Claro está, necesitamos tener muchos defensores de nivel en el plantel para hacer la diferencia...

  ¿Pero si podemos optar entre tener un defensor más o un inner, por cuál nos inclinaremos? Si jugamos así, la respuesta es obvia. Por otro lado, supongamos que jugamos contra un rival de defensa fuerte, y necesitaríamos más ataque pero no tanta defensa. Podríamos formar 5-3-2 (o bien incluso 4-3-3) con un solo inner ofensivo, donde pondríamos uno de los jugadores menos valorados y tenidos en cuenta de todo Hattrick, y con estos jugadores me refiero a los poco abundantes pero no por eso poco efectivos monoskill de pases, es decir, un jugador con mucho nivel de pases pero sin sideskills (habilidades que lo complementen). Sólo para graficar la idea, un sobrenatural pases con débil en todas las otras habilidades. Este tipo de jugadores no sólo aporta muchísimo a los ataques sino que además es un multifunción increíble. En la situación ideal, que fuera imprevisible, puede ser un gran lateral ofensivo, lateral hacia medio (para aportar pases al ataque central), delantero, inner ofensivo, defensor (aporta al nivel de CA muchísimo) y ¡hasta portero! (según las reglas cualquier jugador imprevisible puede crear un evento de pase largo dependiendo de su nivel de pases, por lo que un jugador jugando como arquero siendo imprevisible con un alto nivel de pases puede generar un evento de pase largo... en un CA extremo no es efectivo, pero en un AOA sin defensa, bien podría ser útil). Este tipo de jugadores son muy útiles para generar eventos y para aportar a las tácticas como atacar por el centro y atacar por las bandas, las cuales serán mucho más efectivas teniendo un jugador sobrenatural en pases en la cancha. Más bien que si tiene otras habilidades además de pases, bienvenido... Pero, ¿cuántos equipos pueden comprar un jugador con mucho en pases sin nada más? Muchos, mientras que un multiskill con pases y otra habilidad son inaccesibles para la gran mayoría de los usuarios. Por poco dinero tendríamos un jugador súper versátil, completamente eventero y un “suma-tácticas” de lujo, sin contar que aparte nos servirá para rellenar en cualquier situación y en casi cualquier posición. Creo yo que todo equipo que se digne a ser un buen contraatacador tendría que tener un jugador así en el plantel para ser usado si es necesario.

- **Efectividad**: En general dependerá mucho del azar, aunque por otro lado es mucho más efectiva de lo que la creencia popular piensa que es. Especialmente si nuestro rival no tiene ataque muy fuerte, difícilmente les sea fácil ganarle a un equipo así bien preparado. El problema justamente es tener un equipo bien preparado, ya que no es nada fácil elegir a los jugadores correctos para ser masivos en defensa y ataque, y a su vez, tener la mejor gama de posibilidades de generar eventos especiales sin descuidar detalle. Si tenemos un equipo completamente optimizado para jugar así, será difícil que nos ganen. Claro está, la defensa “impenetrable” juega un rol fundamental a la hora de que este tipo de juego pueda funcionar.

  ¿Qué defensa con relación al ataque rival necesitaremos para que sea realmente efectivo este tipo de juego? Analizaremos estos puntos desde diferentes ópticas, dependiendo de donde se sacan los datos y la concepción sobre la relación entre ataque/defensa utilizada.

  1) La fórmula que usa el programa Mattricks para calcular, entre otras cosas, la capacidad de anotación de un determinado ataque frente a una determinada defensa. Evidentemente no es una fórmula fiable al 100%, ya que por ejemplo parte con una Confianza tipo en los cálculos, pero para estimar nos va a servir de mucho, la fórmula es la siguiente...

```
def __chance(self, l1, l2):
ret = 0.425
if l1 >= l2:
ret += ((l1-l2) / (l1+l2)) * 0.6
else:
ret += ((l1-l2) / (l1+l2)) * 0.4
return ret
```

Donde ret es una constante que define las posibilidades a ataque y defensa igualado: 42,5% de posibilidades de gol en cada ataque.
[l1] es el ataque.
[l2] es la defensa.

http://www.htfans.com/viewtopic.php?p=96805#96805 Acá están algunos gráficos explicativos sobre el tema. Los resultados son el porcentaje estimado de acierto en cada ocasión de gol que se produzca para esa relación ataque/defensa. El panorama es muy alentador para los equipos con defensa, aunque probablemente sea inexacto, aunque nos vale como una teoría válida con respecto a este tema. Como vemos la efectividad de la defensa va decreciendo a medida que aumentan los niveles, es decir, que a niveles más altos la defensa será mucho menos efectiva. También es de destacar que la efectividad marginal de la defensa es superior a la del ataque en niveles de calificaciones inferiores a formidable. Mientras que el ataque tiene más efectividad marginal en niveles más altos de formidable.

2) Por otro lado, si tomamos los datos estadísticos de hattristics, obtendremos otros valores. Los veremos a continuación:

Efectividad ataque/defensa									
Defensa nivel...		**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**
vs. ataque nivel...	**5**	62%	48%	38%	34%	33%	32%	33%	25%	
	6	72%	62%	49%	40%	36%	33%	32%	31%	31%
	7	79%	72%	63%	52%	44%	63%	35%	34%	39%
	8	83%	78%	71%	62%	55%	46%	39%	36%	33%
	9	86%	82%	76%	70%	63%	55%	50%	48%	42%
	10	86%	85%	80%	76%	71%	65%	56%	49%	45%
	11	89%	84%	86%	80%	75%	72%	62%	67%	56%
	12	89%	88%	85%	83%	80%	73%	67%	70%	68%
	13	96%	86%	80%	81%	86%	82%	80%	73%	78%

Como vemos, a medida que los niveles crecen se acortan las diferencias. El panorama no es realmente alentador para equipos que jueguen CA ya que según estos datos, es mucho más probable que un ataque haga un gol contra una defensa similar, haciendo que para realmente poder asegurar nuestro arco tengamos que sacar defensas muy por encima de los ataques rivales, o visto de otra forma, que el rival saque calificaciones muy bajas en ataque que nos den posibilidades de generar CA. Recordemos que estos datos son sólo estadísticos y no reflejan a la perfección el motor de HT, no sólo porque así perdería la gracia sino que es imposible poder imitarlo a base de estos datos, pero de todas maneras dada la base de datos de la que se desprenden estos números tendría que tender a ser bastante exacto.

3) Por otro lado hay una fórmula que algunos consideran útil para calcular la efectividad de ataque contra defensa, que es la que detalleré a continuación:

ataque^3.5 / (ataque^3.5 + defensa^3.5)

Es decir, ataque elevado a la 3.5 sobre la suma de ataque elevado a la 3.5 más defensa elevado a la 3.5 será igual a la probabilidad de conversión de las chances. Esta fórmula nos abre una amplia gama de posibilidades para seguir analizando. En conclusión lo ideal para que este tipo de juego realmente funcione sería superar ampliamente los ataques rivales (duplicarlos o incluso más) para estar casi seguros de que no traerán mayores problemas, y sacar un nivel de CA lo realmente alto como para poder generar varias chances, aunque considerando que por cada chance que aparece la siguiente será más complicado que lo haga, probablemente con 2 o 3 ya estemos conformes.

- **Puntos fuertes:** El tener una defensa masiva y ataques fuertes, tendremos ahí nuestra mayor ventaja, y especialmente será efectiva esta forma de juego contra equipos que saquen mucho mediocampo y no tanto ataque. Supongamos que nos enfrentamos contra un 3-5-2 con laterales hacia medio, por lo que solo tendría ataque central. Esos 5 jugadores que aportan directamente al medio quedan casi inutilizados... para el rival sería lo mismo jugar con 1, 2 medios centrales que con todo el equipo aportando al medio, justamente porque nosotros no tendremos medio, haciendo que de cualquier forma saquen posesión altísima asegurándole todas (o casi todas) las chances del partido. En otras palabras, relegamos “dar todas las chances del partido” solamente para ganarle en las otras líneas. Tendremos entre 6 y 9 jugadores aportando a la defensa (1 arquero, 5 defensores... y hasta dos inner defensivos, sumado a un muy improbable lateral defensivo) y unos 5 jugadores aportando al ataque, para enfrentarnos a un equipo con ataque y defensa, en comparación a nosotros, diezmados. Con una defensa lo suficientemente firme, un ataque decente y una pequeña cuota de suerte para lograr CA y eventos especiales, esta táctica puede funcionar muy bien.

- **Puntos débiles:** Llegado el caso de jugar siempre así, se nos complicará si los rivales saben plantear bien los partidos. 3-4-3 con 2 inner podrían abundar, con ataques fuertes, lo cual sería letal para el planteo que justamente se basa en lograr que el rival no haga goles y nosotros marcar al menos uno, o por lo menos hacer más goles que el rival si es que hace alguno. Si la suerte no está de nuestro lado, es decir, no generamos ninguna contra ni ningún evento, las cosas ya no se verán tan fáciles, y a largo plazo esto podría pasar más de una vez, complicándonos el éxito por no ser tan regulares.

- **Económicamente**: Es una formación que, sin inners, es relativamente barata de mantener, aunque no tanto de armar. No será nada fácil conseguir un arquero de buen nivel de nuestra nacionalidad, más al menos 5 defensores con especialidad y pases (imprevisibles con pases, idealmente) que en lo posible también sean nacionales, más delanteros y laterales con especialidad. No solo tardaremos mucho en armar

un equipo así sino que se nos complicará bastante poder ir comprando jugadores de estas características baratos, ya que no abundan en el mercado y mucho menos si andamos con pretensiones. Es un plantel muy caro de armar, pero llegado el momento se puede dar un gran salto: si logramos mantener un equipo así, y, de un día para otro, le agregamos 3 inner de gran nivel, tendremos un equipo completamente versátil, fuerte en todas las líneas y con sueldos mantenibles. Sin embargo, así y todo, no deja de ser un plantel caro (de lo más caro que puede haber) que, en cuanto a lo deportivo, probablemente tengamos mejores opciones.

- **Desde abajo:** No va a ser nada fácil para los equipos que recién empiezan jugar así, no solo porque en esas categorías conviene mucho más invertir por monoskills no vistosos que por jugadores con secundarias y especialidad. Por otro lado es muy complicado jugar así, especialmente si no se entiende como funciona el motor del juego a la perfección. Hay que ser un excelente manager para ganar partidos sin posesión. Por otro lado se necesitará de mucho tiempo para armar un equipo así, y en ligas bajas no hay mucho tiempo para perder: ¡hay que ascender cuando se pueda!. Definitivamente, salvo que seamos managers realmente buenos y que sepamos muchísimo del juego desde el comienzo, más que encontremos una buena forma de entrenar, ganar dinero y jugar así al mismo tiempo (entrenar defensa sería lo ideal), no le recomendaría a los usuarios más nuevos del juego armar un equipo de este tipo.

- **Conclusiones**: Una formación hermosa a nivel visual, una idea que desafía todos los preconceptos de los usuarios sobre si realmente podría ser útil algo así, y un toque de originalidad a tanto equipo con mediocampo. Si sale bien, no solo nos divertiremos muchísimo sino que seremos un equipo admirable por intentar cambiar un poco las cosas. Sin duda una opción no apta para cardíacos.

por Peluza

Gestionarás el espíritu

Los 5 mandamientos (la tabla de la ley)

- Gestionarás el espíritu
- Armonizarás todos los aspectos del juego
- Analizarás a tus rivales
- No confundirás a Hattrick con el fútbol real
- Cuidarás de tu economía por encima de todas las cosas

Gestionarás el espíritu



- Hay que aceptarlo: HT se rige por unos principios propios, y comprender la enorme **relevancia del espíritu** del equipo en el juego es uno de ellos.
- El espíritu afecta directamente al rendimiento del **mediocampo**, cuanto mejor espíritu mayor será el rendimiento en ese área.
- El mediocampo es, a su vez, el factor más importante para decidir el resultado de un partido en HT porque determina el número de ocasiones convencionales de gol a favor en contra. Hay algunos elementos que relativizan esa influencia (algunas tácticas, los eventos especiales, etc.), pero de entrada es el factor más importante en los resultados de casi cualquier club.
- La gestión del espíritu se convierte, por tanto, en una importante preocupación para todos los clubes que deseen lograr los mejores resultados posibles. Para ello habrá que cuidar las siguientes áreas:
  - **La actitud del equipo**: Entenderemos que la opción 'por defecto' para jugar partidos es PIC, y sólo reservaremos el MOTS para partidos de enorme relevancia y raramente más de 1-2 por temporada.
  - **El liderazgo del entrenador**: Los entrenadores con buen liderazgo son caros, pero merece la pena invertir en ellos -se pueden lograr más económicamente convirtiendo un jugador en entrenador-. Para los equipos principiantes tal vez sea mejor optar inicialmente por entrenadores con buenas habilidades como técnicos y sacrificar el liderazgo -para entrenar con mayor rapidez y poder lograr beneficios económicos desde el inicio, por ejemplo aceptable/pobre- pero a medio plazo no puede olvidarse planificar la obtención un entrenador que tenga un liderazgo alto.
  - **La compra-venta de jugadores**: Según su carácter, los jugadores generan un riego de descenso en el espíritu al ser comprados o vendidos. Para equipos con un volumen normal de compra-ventas -ocasional-, bastará con que tomen la precaución de vender a los juveniles promovidos desde la cantera en el plazo de 6 días. Los equipos que tengan un volumen elevado de compra-ventas -por hacer step-training, por ejemplo- deberán reforzar las demás vías de la gestión del espíritu (entrenador, actitud en los partidos...) para que no se vea excesivamente penalizado.
  - **La confianza**: Aunque tiene una incidencia mucho menor, un nivel muy bajo de confianza de manera continuada puede perjudicar el espíritu.
  - **Las penalizaciones**: Habrá que evitar a toda costa las penalizaciones sobre el espíritu causadas por tener más de 50 jugadores en el plantel o la suma de 10 auxiliares técnicos / entrenadores de porteros.
  - **Intensidad del entrenamiento**: Se debe mantener siempre entre el 90-100%. Sólo se debe recurrir muy excepcionalmente a bajarla para mejorar el espíritu, dado que las penalizaciones que llegarán después de hacer eso serán muy dolorosas.
- Una explicación más detallada sobre el funcionamiento del espíritu puede leerse aquí.

Armonizarás todos los aspectos de juego

Los 5 mandamientos (la tabla de la ley)

- Gestionarás el espíritu
- Armonizarás todos los aspectos del juego
- Analizarás a tus rivales
- No confundirás a Hattrick con el fútbol real
- Cuidarás de tu economía por encima de todas las cosas

Armonizarás todos los aspectos del juego



- Existen muchos aspectos del juego sobre los que pueden tomarse decisiones, pero todas ellas deben ser coherentes entre sí y no caer en contradicciones que puedan mermar o, incluso, anular su efectividad.
- Podemos seleccionar un tipo de entrenamiento, un sistema de juego, un tipo de entrenador, unos jugadores, etc.
    - Si el tipo de entrenamiento que hemos seleccionado es, por ejemplo, defensa, lo lógico es que el sistema de juego que empleemos sea que permita entrenar a un mayor número de defensas. Emplearemos, por tanto, formaciones de 4 ó 5 defensas y rotaremos a todos los jugadores de esa línea en los dos partidos de la semana. Tendremos también jugadores jóvenes y entrenables en esa línea (Ver Entrenamiento).
    - Las tácticas y las formaciones se complementan entre sí, de modo que hay que combinarlas con sentido. Si jugamos al contraataque, por ejemplo, no tiene lógica utilizar tácticas que busquen el dominio del mediocampo o si jugamos a presión salir con un 3-4-3 (Ver Estategia y Táctica).
    - Hay que tratar de explotar al máximo las habilidades de los jugadores: si se juega a presionar, será inútil si no tienen alto nivel de defensa o jugamos con muchos delanteros. Atacar por las bandas o por el centro es estéril con jugadores con bajo nivel de pases (Ver Especialidades).
    - El entrenador (ofensivo, normal o defensivo) puede servir para compensar los desequilibrios en el equipo o para acentuar los puntos fuertes. Aprovéchalo.
- Por tanto, hay que utilizar de manera coordinada todos los recursos de los que disponemos, planificar con antelación y coherentemente todos ellos, y no dejarse llevar por decisiones espontáneas, apresuradas o impulsivas.

Analizarás tus rivales

Los 5 mandamientos (la tabla de la ley)

- Gestionarás el espíritu
- Armonizarás todos los aspectos del juego
- Analizarás a tus rivales
- No confundirás a Hattrick con el fútbol real
- Cuidarás de tu economía por encima de todas las cosas

Analizarás a tus rivales



- La capacidad de prever lo que hace el rival puede darnos una pequeña ventaja en un partido. Como es lógico, hay muchos equipos que tratan, a su vez, de sorprendernos de la misma manera que nosotros tratamos de sorprenderlos a ellos. Antes de que esto se convierta en un trabalenguas impronunciable, cojamos los prismáticos y hagamos un análisis preliminar:
  - **Rivales convencionales**:
    - Equipos controlados por otros jugadores que, habitualmente, sólo piensan en cómo ganarnos.
    - Sus estrategias de juego tienen, al igual que las nuestras, sus puntos fuertes y débiles. Conocerlos, por tanto, nos permitirá aprovechar nuestras cosas buenas y explotar las que no lo son tanto en nuestros rivales.
    - La profundidad del análisis dependerá del tiempo que tengamos y de la relevancia del partido, pero pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:
      - **Estimación de las habilidades de los jugadores del rival:**
        - No puede hacerse con un 100% de precisión, pero cuanto mejor información tengamos, mejor podrá ser nuestro planteamiento. Este es un modo de estimar sus habilidades:
          - Comprobar el partido en el que tuvo su mejor rendimiento, para saber en qué posición juega.
          - A través del TSI o del salario, estimar qué nivel de habilidad tiene.
            - El TSI se actualiza semanalmente, por lo que es más preciso - puede darnos la pista de niveles extra de entrenamiento, pero hay que tener en cuenta que fluctúa con la forma.
            - El salario es menos preciso, pues se actualiza una vez por temporada, pero no fluctúa con la forma.
          - Para estimar el nivel de habilidad, puede contrastarse el salario con una tabla de salarios por habilidad. Si un medio central tiene un salario de 40.000, sabremos que es titánico.
          - Si no, siempre se puede acudir al mercado de transferencias y buscar jugadores similares. Las habilidades de los jugadores en venta son públicas, de modo que basta con que busquemos a la venta un jugador de la misma edad que aquel cuyas habilidades queremos estimar, que juegue en la misma posición, con un nivel de forma, TSI y salario similar. Con estos datis, podremos errar en la estimación, pero nunca demasiado.
          - Hay que tener mucho cuidado con los jugadores multiskill. Sus habilidades extra no se reflejan en el TSI ni en el salario apenas, pero sí en el rendimiento, Por tanto habrá que estar atentos a rendimientos sorprendentemente buenos de los jugadores (número de estrellas) o transferencias inusualmente altas.
      - **Disponibilidad de los jugadores:**
        - El resultado del paso anterior será un listado de todos los jugadores del rival con una estimación bastante precisa de su nivel de habilidad principal. Esos datos hay que completarlos con alguna información extra sobre su disponibilidad.
        - Hay que comprobar...
          - Si hay jugadores lesionados y si es previsible que estén disponibles para jugar contra nosotros. Debemos recordar aquí que un jugador con rendirá entre un 5-10% peor que si no estuviera lastimado.
          - Si hay jugadores sancionados.
          - El nivel de forma de los jugadores tras la última actualización del entrenamiento.
          - Las últimas transferencias realizadas, compras o ventas que puedan reforzar/debilitar su plantel.
      - **Estimación de su nivel de espíritu y actitud:**
        - Tenemos que tratar de adivinar qué nivel aproximado de espíritu le queda a nuestro rival y cómo puede afectar eso a su nivel de mediocampo:
          - Hay que revisar los últimos partidos y las oscilaciones en el rendimiento del mediocampo (teniendo en cuenta el factor cancha, los jugadores alineados, etc.) para tratar de descubrir que secuencia de actitud ha tenido -por ejemplo, PIC, normal, PIC, PIC-.
          - A eso hay que añadir el nivel de liderazgo del entrenador, si es bajo, por ejemplo, sabremos que le costará mantener el nivel más.
          - Comprobar sus últimas transferencias, en especial si ha comprado jugadores polémicos antipáticos/malintencionados, o vendido populares o carismáticos. Los agradables, en ambas situaciones. Cuantos más transferencias de este tipo haya realizado nuestro rival, más probabilidades habrá de que le haya afectado negativamente al espíritu.

- **Estimación del rendimiento del mediocampo:**
  - Una vez que tenemos las habilidades de los jugadores rivales, su estado de forma, y una estimación de su espíritu, podemos tratar de afinar qué rendimiento de mediocampo sacará contra nosotros (obviamente, esto no sirve en el caso de equipos que juegan al contraataque).
    - No hay herramientas 100% precisas, pero el Midfield Rating Calculator nos puede ayudar a realizar dicha tarea.
    - Si queremos asegurar el mediocampo, sabremos así qué recursos libres nos quedan para el resto de las zonas del campo.
- **Analizar las formaciones y tácticas habituales:**
  - Un equipo no puede tener una elevada experiencia en más de dos formaciones, por lo que si analizamos sus últimos encuentros veremos que posibilidades de juego tiene: si alterna 3-5-2 y 3-4-3, por ejemplo, sabremos que es sumamente improbable que salga al contraataque. Hay otros equipos, en cambio, que no lo ponen tan fácil. Hay que recordar aquí que cualquier equipo puede recurrir al 4-4-2 y su rendimiento con esa táctica será excelente.
  - Con las tácticas hay que tener en cuenta que su efectividad no depende de la experiencia en su uso, por lo que cualquier equipo puede utilizar sorpresivamente una de ellas. Lo normal, en cambio, es que el uso de las tácticas sea bastante constante, por lo que la revisión de los últimos partidos de nuestro rival nos dirá cuáles suele utilizar y con qué efectividad. Eso sólo es crucial en el caso del contraataque. En el resto de los casos, si no las utilizan habitualmente suele ser porque no alcanzan grandes niveles de rendimiento con ellas.
  - También debe analizarse, si ataca sólo por el centro, o si además lo hace por una de las bandas, para decuar nuestra defensa a esa previsión. Normalmente los rivales lo ponen difícil, pero hay ocasiones en las que se puede acertar. Igualmente, hay que analizar qué flancos débiles suele dejar en defensa.
- **Analizar el potencial de creación de eventos especiales:**
  - Además de las ocasiones normales de gol, hay que tratar de cuidar el resto de las posibilidades del rival, y los eventos especiales son la más importartes de todas.
  - La casuística es muy compleja, existen múltiples combinaciones posibles, y el margen de reacción es escaso. La adecuación de un equipo para optimizar las posibilidades de eventos es una labor a largo plazo y no se puede solucionar para un único partido, pero hay que tratar, en la medida de nuestras posibilidades, evitar sorpresas.
  - Para ello, hay que revisar qué especialidades tienen los presumibles titulares del equipo rival y cuáles podemos poner en juego nosotros. Éstas son algunas de las posibilidades:
    - Buscar un balance global de cabeceo superior.
    - Alinear a un delantero técnico si el rival tiene defensas con cabeceo, o poner un defensa rápido si tiene delanteros rápidos.
    - Revisar la climatología prevista para el partido para ver qué opciones de rendimiento extra de los jugadores hay gracias al tiempo: potentes en la lluvia, rápidos y técnicos con sol, etc.

- **Equipos abandonados/cerrados**
  - Son equipos que anteriormente pertenecieron a un usuario humano, pero que bien fueron abandonados o bien fueron clausurados por un GM.
  - Una vez cerrados, la alineación de este tipo de equipos es reseteada a principios o mediados de temporada. A partir de ese momento, el equipo no alineará a ningún jugador en los encuentros que dispute.

- **Bots**
  - Son equipos que nunca han pertenecido a un usuario humano y que controla el ordenador.
  - Habitualmente pueden encontrarse en las ligas más bajas de cada país o en las primeras rondas de la copa.
  - Son equipos realmente mediocres pero que, a diferencia de los abandonados/cerrados, juegan los partidos.
  - Se pueden identificar por sus nombres *similares* -por decir algo- a regiones del país y por no figurar ningún usuario en su página principal.
  - Todos ellos juegan, invariablemente, un 4-4-2 normal sin reposicionamientos ni órdenes especiales. Todos los jugadores tienen un rendimiento pobre.
  - Ganar a un bot debe ser una tarea fácil, para perder contra ellos prácticamente hay que proponérselo.
  - En el caso de que nuestro equipo sea realmente tan modesto que considere a un bot un rival digno de mención, puede aplicársele el análisis del rival convencional 4-4-2.

- Analizar al rival nos conducirá a tener la mejor información posible para enfrentarnos a él, aunque no hay que caer en el extremo opuesto y condicionar todo a su sistema de juego.
  - Por tanto, no debemos forzar más allá de lo razonable nuestro propio sistema de juego, por lo que los experimentos hay que reservarlos para los amistosos.
  - Cuando tratamos de sorprender a un rival con algo nunca visto, los primeros sorprendidos suelen ser nuestros jugadores (confusión, etc.).
  - En los partidos de competición las probaturas deben ser las menos posibles. La falta de experiencia en las tácticas 'novedosas', la inadecuación de nuestro jugadores a esas formaciones y nuestra propia inexperiencia seguro que nos pasan factura.
  - Es mucho más recomendable tener un pequeño abanico de estrategias

complementarias que podamos intercambiar sin penalización: un par de formaciones, variantes dentro de la misma formación, tácticas.

- Por extensión, es recomendable también **analizar a los grandes equipos de Hattrick**, aunque no sean rivales de nuestro equipo.
    - Los responsables del juego -los célebres HT- han dicho en muchas ocasiones que ellos saben como *se debería* jugar a Hattrick, pero que hay jugadores que logran una gran efectividad en el juego sin conocer todos los parámetros.
    - Por tanto, observar las decisiones de los jugadores experimentados y tratar de comprender la lógica que hay tras ellas es una técniva valiosa de aprendizaje. Tanto o más aún si se trata de equipos con unas políticas de juego similares a las nuestras.
    - Además, no todas las respuestas están en las guías, ni tan siqiera en esta =). Y muchas de las cosas no escritas son las que realmente marcan la diferencia.
    - Los grandes equipos son también referentes en la medida en que Ht no es una realidad estática, sino que hay cambios en ella: cambios en las reglas, en los parámetros del juego, fluctuaciones de mercado... Observar el modo en el que los equipos experimentados se enfrentan a estos cambios puede resultar de ayuda.
    - Sin embargo, tampoco es recomendable imitar en extremo sus acciones. Cada liga y cada división tiene sus exigencias, y hay que saber adaptarse a las características de cada una de ellas por encima de los modelos a los que sigamos.



No confundirás a HT con el fútbol real

Los 5 mandamientos (la tabla de la ley)

- Gestionarás el espíritu
- Armonizarás todos los aspectos del juego
- Analizarás a tus rivales
- No confundirás a Hattrick con el fútbol real
- Cuidarás de tu economía por encima de todas las cosas

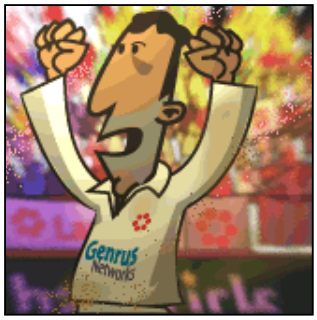
Cuidarás de tu economía por encima de todas las cosas



- El elemento deportivo es atractivo y excitante, pero la faceta de gestión del club tiene también una gran relevancia, sobre todo en los estadios avanzados del juego. No puede entenderse la estrategia deportiva sin una estuadiada financiación del equipo.
- Una acertada estrategia deportiva puede inclinar la balanza a nuestro favor en el caso de que las diferencias entre los dos equipos no sean demasiado grandes y, sólo en ocasiones, permite lograr auténticas proezas. En nuestras primeras temporadas, por tanto, tendrá una gran importancia.
- Sin embargo, si entre ambos equipos hay una gran diferencia, conocer todos los entresijos tácticos no servirá casi de nada. Si un equipo tiene mejor portero, mejores defensas, medios y delanteros, difícilmente se le escapará la victoria (salvo error táctico mayúsculo).
- La economía es el principal factor de mejora en el juego y el que nos permitirá progresar más rápidamente. No es, desde luego, el único modo de disfrutar del juego, pero si el que ayuda a mejorar con mayor facilidad.
- A medio y largo plazo, la economía se convierte en un factor decisivo y el que mayor dedicación exige. Para construir grandes equipos y también para lograr objetivos, conocer los entresijos económicos del juego es fundamental. Un diablo de las tácticas sufrirá mucho contra un diablo de las finanzas, porque este probablemente siempre habrá podido comprar grandes jugadores y pagar sus abultados salarios.
- Por todo ello, dedicamos toda la primera parte de esta guía a su descripción detallada.

Logros

Logros



- Desde el 11 de noviembre de 2006, HT incluye un nuevo tipo de objetivo por el que luchar dentro del juego, los **logros**.
- Los HT los definen así:
  - "La cruda realidad es que, desgraciadamente, no todos pueden ganar la copa o la liga de primera división en Hattrick, de modo que pensamos que es importante que haya una posibilidad de centrarse en una carrera alternativa [...]. Esta nueva característica significa que obtendrás puntos por diferentes cosas que logres en el juego. Por ejemplo, ganar tu liga o pasar unas rondas de Copa, serán cosas que te darán algunos puntos, exactamente como si recibieras estrellas en un partido. Además recibirás también puntos por otras cosas en el juego, como fundar una federación, comprar o vender un jugador, escribir un mensaje en la conferencia, ascender en el ranking y convertirte en seleccionador nacional. La mayoría de los logros serán conocidos, pero existirán otros ocultos que habrá que buscar. Tus logros serán visibles desde tu menú y tu página de usuario. Se mostrarán tanto los puntos que has conseguido, como el máximo de puntos que puedes lograr".
- Este sistema de logros es similar al que ya estaba en funcionamiento en otro de los juegos de Extralives, compañía propietaria de HT: Popomundo.
- Los logros no tienen ningún efecto sobre el resto de los aspectos del juego (deportivos, económicos). Son un reto complementario más, igual que coleccionar banderas.
- Algunos de los logros están al alcance de todos los equipos, mientras que otros se basan en opciones disponibles sólo para usuarios con supporter.
- Ésta es, hasta el momento, la relación de logros y puntos disponibles. **El número máximo de puntos es de 1.260.** Hasta el momento se han descubierto un máximo de **826.**

Tipo	Logro	Observaciones	Puntos	Usuarios
Equipo	Vender jugador	-	10	Cualquiera
	Comprar jugador	-	10	
	Promocionar juvenil	-	10	
	Recomprar un juvenil	-	10	
	Revender un juvenil	Tras venderlo y recomprarlo, volverlo a vender	10	
	Mejora de la habilidad de un jugador	Salvo forma, condición y experiencia	10	
	Alcanzar TSI con el plantel	>1.200.000 TSI	50	
		>600.000 TSI	30	
		>300.000 TSI	20	
		>75.000 TSI	15	
		>30.000 TSI	5	
	Dinero disponible en el banco	>10.000.000 €	35	
		>5.000.000 €	25	
		>2.000.000 €	15	
		>500.000 €	5	
	El club de socios llegó a...	>3.000	30	
		>2.000	15	
		>1.000	5	
	Ranking del equipo en la liga	1	100	
		2-50	50	
		51-100	45	
		101-500	40	
		501-1.000	35	
		1.001-2.000	30	
		2.001-3.000	25	
		3.001-5.000	20	
		5.001-10.000	15	
		10.001-15.000	10	
		15.001-25.000	5	
	Superar la ronda de copa	Ronda 14	65	
		Ronda 13	45	
		Ronda 10	35	
		Ronda 7	20	
		Ronda 3	10	

Tipo	Logro	Observaciones	Puntos	Usuarios
Mánager	Elegido seleccionador nacional	-	50	Cualquiera
	Elegido seleccionador sub-20	-	35	
	Postear en la conferencia	-	10	
	Publicar un anuncio de prensa	-	10	Supporters
	Creada una federación	>1.000 miembros	40	
		>500 miembros	30	
		>100 miembros	20	
		>50 miembros	15	
		>10 miembros	10	
		>5 miembros	5	

Tipo	Logro	Observaciones	Puntos	Usuarios
	Alineación de jóvenes	Alineación (con 11 jugadores) con menos de 18 años de media	35	

Partidos	Alineación de veteranos	Alineación (con 11 jugadores) con más de 35 años de media	35	Cualquiera
	Alineación de jugadores hechos en casa	Alineación (con 11 jugadores) recibidos en el equipo original o promovidos de la cantera con más de 18 años de media	25	
	Alineación de jugadoresde la cantera	Alineación (con 11 jugadores) promovidos de la cantera con menos de 18 años de media	35	
	Jugado partido amistoso internacional	-	10	
	Rendimiento del equipo en un partido	>120 estrellas	70	
		>100 estrellas	60	
		>90 estrellas	50	
		>80 estrellas	35	
		>70 estrellas	30	
		>60 estrellas	25	
		>50 estrellas	20	
		>40 estrellas	15	
		>30 estrellas	10	
		>20 estrellas	5	
	Nota media del equipo	Mágico	63	
		Mítico	56	
		Extreterrestre	50	
		Titánico	44	
		Sobrenatural	39	
		Clase mundial	34	
		Magnífico	29	
		Brillante	25	
		Destacado	21	
		Formidable	17	
		Excelente	14	
		Bueno	11	
		Aceptable	8	
		Insuficiente	6	
		Débil	4	

Tipo	Logro	Observaciones	Puntos	Usuarios
Especiales	Equipo popular	Los jugadores del plantel tienen carácter popular (o cercano)	15	Cualquiera
	Equipo antipático	Los jugadores del plantel tienen carácter antipático (o cercano)	15	
	Equipo deshonesto/infame	Los jugadores del plantel son deshonestos/infames (o cercano)	15	
	Equipo honorable	Los jugadores del plantel son honorables (o cercano)	15	
	El equipo tuvo 0 gastos	-	15	

Crónica del HT Masters VI



(English version click here)

- También está disponible la Crónica del HT-Masters X

Estos días en el foro algunos usuarios que me han pedido que escriba un artículo sobre **cómo ganar el HT Masters**. Y la verdad es que no tengo ni idea: poca de cómo se escribe un artículo y menos aún sobre cómo ganar la mayor competición de clubes en HT. Me siento un poco como ese defensa que sube a rematar un córner y que sin saber muy bien cómo, se queda sólo delante del portero, le da con la espinilla y marca el gol de la victoria.

Aquí no encontraréis un relato de una fórmula sobre cómo ganar una competición o una receta milagrosa, sino más bien una enumeración de aspectos que me han parecido importantes con el objetivo de que puedan resultar de alguna ayuda para todos. Probablemente muchas de las cosas sean sabidas para la mayoría, pero quizá algunos encuentren detalles que pueda resultarles de utilidad.

Pero os contaré dos cosas:

- Los **'pequeños detalles'** que me han dado la victoria en varios partidos del HT Masters (eventos especiales, experiencia colectiva...)
- La **cantidad de dinero** (detallada) que me ha costado ganar la competición (para los que no les gusta leer hasta el final el balance final ha sido **+ 1.788.835**).

Considero que para afrontar una competición así se necesitan elementos imprescindibles:

- **Una base sólida**
  - El plantel:
    - En mi caso, el **equipo** que tenía para afrontar liga y copa estaba compuesto por un divino, tres mágicos, tres míticos y cuatro extraterrestres. Con estos jugadores pude alcanzar la sexta ronda del HT Masters sin fichajes extra.
    - A partir de ahí, claro, fue urgente **reforzar** al máximo el plantel: tres alquilados para jugar los cuartos de final, otro para la semifinal y cuatro más para la final. Sólo tres de los jugadores del equipo base de liga y copa jugaron la final del HT Masters.
  - Dinero en efectivo:
    - Imprescindible para **alquilar** refuerzos. En el banco tenía antes de la semana de la final exactamente 4.385.834 bs. (igual cantidad de € o $ HT) y unos 2 millones antes de que empezara la competición.
    - El problema, al menos si se termina ganando la competición, no es tanto **recuperar** todo el dinero invertido sino tener dinero disponible en el momento de fichar. Si se gana, el taquillaje y los premios cubren gastos, pero en las horas previas hace falta *cash*.
    - Los siete refuerzos costaron poco más de 3 millones en el concepto de pago por la tranferencia y 2,4 millones más en pago de salarios en el momento de la compra.
    - Como puede verse, necesitaba en ese momento más dinero del que disponía, de modo que tuve que porner a la venta a dos jugadores de mi equipo base y pedir que me hicieran **pujas temporales** al 50% de su valor de mercado. Afortunadamente en HT siempre hay gente dispuesta a ayudar =)

- **Un espíritu de granito**
  - En niveles en los que apenas hay diferencias entre los equipos, todos los detalles con importantes. Y la gestión del espíritu, que de por sí ya es importante a cualquier nivel, aquí es sencillamente capital.
  - Entrenador:
    - Un entrenador con **buenas habilidades de líder** es imprescindible para mantener el espíritu en el máximo posible.
    - La mayoría de los equipos han optado por un **entrenador neutro**, para no penalizar en exceso ni el ataque ni la defensa.
    - Algunos equipos optan por comprar uno **débil** con buenas habilidades de líder por 10.000 sólo para mantener el espíritu al máximo posible durante las cuatro semanas de competición.
  - Transferencias:
    - Es el segundo factor que más puede afectar al espíritu. De modo que durante el periodo de competición sólo recomienda fichar **jugadores populares y carismáticos** y vender antipáticos/malintencionados y polémicos. Con ellos las opciones de bajada del espíritu son 0.
    - De nada sirve cuidar los subniveles de espíritu si un fichaje o venta inadecuada lo echa por la borda.
  - Actitud:
    - Jugar **PIC** en la competición nacional. En el caso de beltxis, resulto de gran ayuda estar aún en la copa venezolana para poder jugar 2 partidos PIC cada semana.

- En los partidos de HT-Masters jugué uno en PIC, seis en normal y la final MOTS.
- Al alternarse liga/masters/copa/masters pude jugar en una secuencia de **PIC/normal/PIC/normal** y tener el espíritu al máximo (o casi) en todos los partidos.
- También hay que tener en cuenta que el **efecto** de la actitud tiene en el espíritu tras los partidos de esta competición es algo menor.

- **Alquilar jugadores**
  - Nos guste o no, y hasta que el mercado recupere la lógica (falseasa por la deflación y los salarios) de que los mejores jugadores son los más caros, es imposible afrontar los últimos escalones de la competición sin divinos alquilados. Sin embargo, alquilar divinos durante la competición no es una labor sencilla, y menos si no se quiere malgastar más dinero del necesario.
  - Criterios para el alquiler:
    - Básicos:
      - El nivel de habilidad y la forma: Para que supongan un auténtico refuerzo en los niveles superiores de competición los jugadores tienen que ser **utópicos o divinos** y en **buena y excelente forma** únicamente. No compensa contratar jugadores de tanto nivel si su forma es aceptable o inferior. Sólo son refuerzos si dan el máximo.
      - Sólo jugadores **populares y carismáticos**: Este es otro criterio indispensable. Mantener el espíritu al máximo es un principio sagrado y no hay que arriesgar en absoluto. Incluso fichar un jugador agradable entraña el riesgo de que nos quite en subniveles de espíritu lo que nos da en habilidad.
    - Complementarios:
      - La **especialidad**: En mi caso considero que su importancia es capital, pero para no reducir demasiado las opciones de compra basta con asegurarse de que tenermos mejores especialistas que el rival. Para la final, por ejemplo, me conformé con alinear a dos cabeceadores porque sabía que el rival no tenía ninguno.
      - Las habilidades **secundarias**. Esto siempre es importante.
      - La **experiencia**. Particularmente importante en HT-Masters, para tener más experiencia colectiva y sacar el 110% de los jugadores.
    - Es importante ser consciente también de la fecha y hora de la **actualización económica** semanal para poder pagar sus desorbitados salarios sólo el número de semanas en los que realmente los necesitamos.

- **Analizar a los rivales**
  - De sobra está decirlo. Hay que repasar sus últimas transferencias, el número de jugadores que tiene por posición, estimar el nivel de habilidad de cada uno de ellos, analizar su potencial de eventos especiales, consultar sus últimos 10-15 partidos para ver en qué formaciones puede tener experiencia, que tácticas utiliza y con qué efectividad, revisar los cambios de forma de los jugadores en las actualizaciones semanales, analizar nuestra propia previsibilidad, simular con las herramientas existentes su nivel previsible de mediocampo, de CA si lo utiliza, los predictores de resultados... En definitiva, tratar de pensar como él sabiendo al detalle los efectivos de los que dispone. Lleva tiempo, pero a mayor análisis, menor margen de error.

- **Cuidar los 'pequeños detalles'**
  - Al estar todos los equipos prácticamente al máximo en el nivel de habilidad de sus jugadores es muy difícil ser mucho mejor que el rival en nada. En las competiciones nacionales suele confiarse la victoria básicamente a diferencia entre los niveles de habilidad de los jugadores, a la superioridad entre las zonas de ataque y defensa, y al mediocampo. Pero en el HT-Masters un equipo lleno de divinos tal vez no basta. Por tanto, hay que buscar las 'pequeñas diferencias' (como decía Travolta en Pulp Fiction) que pueden hacer que el equipo tenga ese puntito de más o esa ocasión extra que el rival. Hay que ganar terreno centímetro a centímetro.
  - Eventos especiales:
    - Todos conocemos su importancia o cómo funcionan y en partidos tan igualados marcan la diferencia.
    - En los tres últimos partidos de la competición (cuartos, semis y final) de los 11 goles que metió beltxis 6 fueron a través de eventos especiales de gol (3 rápidos y 3 cabeceos). De los 3 que metieron los rivales, ninguno fue un evento especial.
    - En este aspecto, conseguir la superioridad en el número de **cabeceadores** es importante. No importa tanto el número como tener al menos dos cabeceadores más que el rival. Si ellos tienen 2, mejor que tengamos 4. Los jugadores **rápidos** en los extremos y la delantera son también muy útiles. La razón de estas especialidades y no otras se debe a que son más recurrentes y efectivasque el resto.
    - **¿Jugar creativamente?**
      - Se ha hablado bastante sobre la efectividad de esta táctica. En cuartos de final y semifinales, frente a rivales superiores, la utilicé con resultados satisfactorios en los cuartos (3 goles) y no tanto en semifinales (un gol). Es una táctica absolutamente impredecible.
      - En esta guía se califica jugar creativamente como una táctica 'pobre'. Imagino que más de uno se habrá preguntado el porqué entonces de jugar creativamente esos partidos. La razón es simple. Tras analizar exhaustivamente a los rivales, observé que la única fortaleza real de mi equipo frente al suyo era que estaba mejor adaptado para generar eventos especiales. En el resto de los aspectos del juego eran superiores. El plan era simple. Jugando AoA podría igualar la posesión y lograba evitar ataque convencionales del rival. La mejor defensa es un buen mediocampo, diríamos. Con un ataque poderoso y buena planificación de eventos, las ocasiones podrían materializarse. Además, si se juega AoA poco importa que se pierda un 10% de rendimiento en defensa. Aunque pueda sonar bien, era una medida bastante desesperada. En cuartos de final, con el factor campo a favor, el planteamiento funcionó a la perfección, pero en semifinales tuve suerte y me podían haber metido 5.
      - ¿Ha cambiado eso mi consideración por la táctica de jugar creativamente? No. Valoro

mucho los eventos especiales, pero no la táctica. Me explico. Uno puede planificar su plantilla de modo que sus jugadores generen eventos de gol a favor. Eso está claro y es muy recomendable. Pero usar la táctica es diferente, porque aumenta la probabilidad de que surja el evento independientemente del equipo (a favor y en contra). Así, si el rival también está bien preparado usar la táctica equivale a jugar a la ruleta rusa. Además, perjudicamos gravemente a nuestro rendimiento defensivo. Yo la utilicé como táctica casi desesperada.

- ¿En qué situaciones considero que puede jugarse creativamente? Muy pocas. Creo que para que merezca la pena tienen que darse dos circunstancias: 1. Que nuestro equipo tenga un potencial muy superior de crear eventos especiales de gol que el rival. 2. Que tengamos una amplia superioridad en la posesión del balón (no menos del 55-60%) que haga que nuestra defensa sea nuestro mediocampo. En cualquier otra circunstancia, que será la mayoría de las veces, creo que no es recomendable en absoluto.

- Lanzador de BP divino:
  - Contribuye a la efectividad de algunos **eventos especiales** (saques de esquina, tiros lejanos) y a las ocasiones convencionales de gol de **balón parado** (penaltis y faltas).
  - En esto no hay discusión. Tiene que tener nivel de habilidad divino y la mayor experiencia posible. Si no, marcar un gol a balón parado a un portero divino con experiencia es una quimera.
- Entrenar general:
  - En una temporada normal de competición nacional entrenaremos general en muy contadas ocasiones. Entrenar cualquier habilidad compensa económicamente y rotando los jugadores y haciéndoles jugar semanalmente se mantienen en una forma bastante decente.
  - En el HT Masters, sin embargo, hay que tratar de mejorar en todo lo que se pueda. Si nuestro 11 inicial tiene una **media de forma** de 'bueno' rinde aproximadamente un 10% más que si su forma media es 'aceptable'. Eso es mucho. De modo que hay que buscar que la media de forma de los jugadores llegue a 'bueno' para que den el máximo de si mismos (si llegan a excelente, mejor) y el único modo de lograr eso es entrenar general la semana previa.
  - Esto implica también que los refurzos que se **compren** tengan un nivel óptimo de forma, o comprarlos antes de la actualización del entrenamiento para que la suban, aunque en ese caso deberemos pagar su salario, claro.
- Alta experiencia:
  - Los **jugadores con alta experiencia** rinden mejor que otros con idéntico nivel de habilidad pero menor experiencia. Un defensor divino con divina experiencia es mejor que un defensor divino con insuficiente experiencia, así de sencilllo. De modo que si queremos ganarle terreno al rival centímetro a centímetro, hay que buscar a los de mayor experiencia siempre. En el mercado pululan bastantes jugadores de selecciones nacionales con esas características.
  - Además, la alta experiencia de los jugadores hace que la **experiencia colectiva** del equipo sea muy alta. Eso permite una menor confusión en el uso de una formación novedosa con la que queramos sorprender al rival (por ejemplo, jugar con 4 medios centrales).
  - Una mejor experiencia colectiva permite también que tengamos a favor una **situación de nervios** por parte del rival que nos dé una mayor posesión y alguna ocasión extra al final del partido. Esto no ocurre en liga, pero sí a menudo en las rondas finales de copa. El efecto de estas situaciones no aparece reflejado en las calificaciones (mediocampo o % de posesión) pero tiene un gran efecto en el equipo que lo sufre que suele recibir un gol. A lo largo de la competición, en dos partidos se produjo esta circusntancia a favor de beltxis.
  - La experiencia también hará que nuestro **lanzador de balón parado** lo haga mejor, y que tengamos más oportunidades de anotar si llegamos a la **tanda de penaltis**. Lo mismo vale para el portero.

- **Y por supuesto, suerte**
  - La suerte se puede trabajar, cuidando todos y cada uno de los detalles que se mencionan arriba, claro. Que un equipo logre un gol de evento especial o que en los minutos finales se aproveche de la confusión del rival o a una situación de nervios es fruto de trabajar la suerte.
  - Si embargo, también hay suerte a secas, o lo que es lo mismo, cuando algo se debe únicamente a la aleatoriedad pura y dura. En el HT-Masters, el azar puro puede tomar forma de varias formas diferentes. Y en esta edición casi todas me me han sonreído.
    - **Emparejamientos en las eliminatorias**: Es completamente aleatorio, y cruzarse contra uno de los rivales más poderosos desde la primera ronda (o alguno que haya comprado divinos desde la primera jornada) puede resultar fatal. Tener a los rivales 'fáciles' al principio y encontrarse a los monstruos al final es muy importante. También puede un equipo quedar exento de la primera ronda y pasar directamente a la segunda (esto no me tocó, eso es cierto).
    - **Factor campo**: El jugar en casa o fuera se decide también aleatoriamente y da una ventaja extra que puede resultar decisiva. Si te toca fuera de casa contra un rival superior en primera ronda, bye-bye. Las semifinales y la final son en campo neutral.
    - **Resultados injustos**: Esto puede producirse en cualquier partido de HT y también en el HT Masters, claro. Como suele decirse en el fútbol real, al final lo que cuenta es que entre la pelotita. Cualquiera que haya visto mi partido de semifinales sabe de lo que hablo. Es una cuestión de probabilidades y, a veces, hay resultados sumamente improbables.

¿Cuánto cuesta ganar el HT-Masters?

Esta es otra de las preguntas que más me han hecho. Y la respuesta, sorprendentemente, es que no se pierde dinero. De hecho, el manager del Hapoel Nahariya (campeón de la cuarta edición del Masters) publicó sus cuentas en las que demostraba que incluso había ganado algo de dinero con la competición.

En mi caso, el balance final de los gastos derivados de la competición es **+ 1.788.835**. Ha salido rentable, por tanto.

Eso sí, no hay que confundir el balance final de la competición con el dinero disponible en efectivo que hace falta. Las taquillas, las ventas de los jugadores alquilados y los premios pueden devolvernos todo o gran parte del dinero invertido, pero hace falta disponer ese capital inicial en el banco antes de afrontar la competición. En el caso de que no se tenga, se puede recurrir a poner en venta a algunos de los jugadores y pedir pujar temporales por ellos (por ejemplo, al 50% de su valor).

Tampoco hay que dejarse llevar por ese dato aparentemente bueno. El Campeón pierde poco porque juega todas las rondas (taquillaje), logra el premio (800.000) y, lo que es más importante, cuando gana tiene tal publicidad que todos sus jugadores en venta se venden bien. Los equipos que se refuerzan para el HT-Masters y no ganan **pierden muchísimo dinero**.

He aquí la relación de los ingresos y gastos ocasionados por el HT Masters. Hay que aclarar que se enumeran sólo las partidas directamente relacionadas con el transcurso de la competición. El salario de los jugadores del plantel base que juegan los partidos de liga y copa, por ejemplo, queda fuera del cálculo.

- **Alquiler de jugadores**:

Nombre	Habilidades	Coste de compra	Salario (*)	Ahorro selección	Ingreso neto de venta (**)	Coste total
G. Sung-Yong	Divino jugadas Excelente forma	119.000	311.772 x 2	103.924	411.031	-227.589
J.C. Abel	Divino jugadas Excelente pases Divino experiencia Aceptable forma	252.000	384.900 x 1	-	380.970	-255.930
R. Molina	Divino defensa Titánico experiencia Buena forma	426.000	258.770 x 1	103.508	431.600	-149.662
J.V. Dessauer	Divino defensa Divino experiencia Buena forma	408.000	276.948 x 1	-	453.188	-231.760
A. Dyakov	Divino anotación Mítico experiencia Formidable pases Buena forma [Rápido]	1.030.000	370.860 x 1	123.620	521.855	-755.385
F. Bruders	Utópico anotación Bueno pases Buena forma [Rápido]	408.000	227.172 x 2	-	406.722	-455.622
W. Sung-Joon	Divino jugadas Excelente forma	324.000	329.988 x 2	-	560.480	-423.496
G. Viollet	Utópico jugadas Buena forma [cabeceo]	71.000	237.756 x 2	-	284.190	-262.322
Total		-3.038.000	-3.504.854	+331.052	3.450.036	-2.761.766

(*) Multiplicado por el número de semanas en el plantel (**) Tras decontar la comisión

- **Ingresos por taquilla**:

Jornada	Ingreso
1	299.250
2	534.788
3	420.543
4	642.891
5	642.891
6	642.891
7	225.966
8	341.381
Total	+3.750.601

- **Premios:**
  - Campeón: **+800.000**

- **Total:**
  - **Ingresos de taquilla (+3.750.601) + Premios (800.000) - Coste de jugadores (-2.761.766) = + 1.788.835**

Análisis de los partidos de HT-Masters

- **Ronda 1: DIARAF 0 - 5 beltxis** [matchid=140353404]

- Fecha: 13/08/2007
- Factor campo: Fuera
- Jugadores alquilados: Ninguno
- Actitud: Normal
- Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo)
- Táctica: Ninguna
- Goles: 5 convencionales.
- Comentario: Para estrenar la competición, el campeón de copa de Senegal. El rival tenía un plantel inferior, no realizó ningún fichaje antes del partido y me escribió un mensaje diciendo que se centraba en su competición nacional. Salí con una formación convencional, pero con actitud normal (por si los EJEAs). Afortunadamente, ni lesiones ni sorpresas.

- **Ronda 2: beltxis 7 - 0 [gdx anarchitecture]** [matchid=140619217]
  - Fecha: 16/08/2007
  - Factor campo: Casa
  - Jugadores alquilados: Ninguno
  - Actitud: PIC
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo)
  - Táctica: Ninguna
  - Goles: 6 convencionales y 1 BP (falta)
  - Comentario: El partido más fácil de todos, contra el campeón de liga francés, que había quedado exento de la primera ronda. Tras ganar el título de su país, había decidido centrarse en entrenar a 3 jugadores franceses a modo de equipo-granja, mientras que el resto del plantel era de relleno. Eso permitía salir relajados (más aún en casa), aunque con el equipo titular. Al jugar en el Memorial Salami los ingresos fueron buenos, aunque la pésima clasificación del rival en su liga hizo que el estadio no se llenara (algo raro en HT-Masters). Un gol a balón parado.

- **Ronda 3: kaijam 1 - 3 beltxis** [matchid=140741264]
  - Fecha: 20/08/2007
  - Factor campo: Fuera
  - Jugadores alquilados: Ninguno
  - Actitud: Normal
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo)
  - Táctica: Ninguna
  - Goles: 2 convencionales (1 tras situación de nervios por menor experiencia colectiva) y 1 evento especial (saque de esquina).
  - Comentario: Primer susto y, por poco, un imperdonable error de apreciación. Anótatelo mentalmente, simontxo. El rival era el campeón de copa de Singapur que, sin tener un mal plantel (unos 50k de TSI de media), se caracterizaba por haber jugado todos sus partidos con un 532 sin CA (!?). En los sus dos últimos partidos, en cambio, había probado un 442 y un 352 en HT-Masters (con bastante confusión) en el que había logrado buenas calificaciones de mediocampo fuera de casa (brillante). Si no hubiera sido por ese partido en concreto, el estrafalario 532 sin CA y sin fichajes me hubiera hecho salir PIC e incluso 343. Afortunadamente, una lucecita roja se encendió a tiempo en algún lugar, y alinee un 352 convencional con actitud normal. Y menos mal. Ganó la posesión por 52% aunque el mayor equilibrio de líneas de beltxis, un gol de evento y otro tras una situación de nervios provocada por la menor experiencia colectiva del rival dejó el marcador en 1-3. Victoria de los 'pequeños detalles'.

- **Ronda 4: beltxis 3 - 0 Lightning Strikers** [matchid=140872267]
  - Fecha: 23/08/2007
  - Factor campo: Casa
  - Jugadores alquilados: Ninguno
  - Actitud: Normal
  - Formación: 343 (1 defensa ofensivo, extremo hacia el medio)
  - Táctica: Ninguna
  - Goles: 2 convencionales y 1 evento especial (saque de esquina).
  - Comentario: El campeón de copa búlgaro era el primer rival realmente serio de la competición. Con un plantel con potencial similar al de beltxis (unos 100k de TSI de media), alternaba habitualmente el 352 y el 451. Pese a que podía sacar buenos registros de mediocampo, compró antes del partido dos defensas divinos y un extremo divino. Sumado a eso que jugábamos en mi campo, el 451 al CA con ataque por una banda era fácil de prever. Por ello, salí con un 343 muy central para tratar de superar su defensa al menos por el medio, y un defensa tratando de adivinar la banda por la que iba a atacar. Si que acerté con su modo de juego, pero no con su banda fuerte. Errare simontxum est. El resto del plan salió bien con dos goles por el centro y uno de evento especial.

- **Ronda 5: beltxis 4 - 1 MYRMADONS** [matchid=140995077]
  - Fecha: 27/08/2007
  - Factor campo: Casa
  - Jugadores alquilados: Ninguno
  - Actitud: Normal
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 2 extremos hacia el medio)
  - Táctica: Ninguna
  - Goles: 4 convencionales.
  - Comentario: Le tocaba visitar el Memorial Salami al campeón de copa serbio. Para preparar la competición había ido fichando a lo largo de las rondas anteriores a tres jugadores divinos y otros tres mágicos/utópicos con los que completaba un TSI medio de 200k, el doble que el nuestro. Tácticamente era un equipo casi AoA, que buscaba siempre dominar la posesión del balón alternando un 343 y un 352, con uno o dos defensas ofensivos y uno o dos extremos hacia el centro. Despreocupado por el rendimiento defensivo de su equipo en anteriores partidos, fichó para jugar contra beltxis a un portero divino, lo que me llevó a pensar que le preocupaban sus registros

defensivos, pero que pese a jugar fuera de casa iba a mantener su estilo de juego: mucha posesión, buen ataque al menos por dos zonas, defensa frágil. De la mano del factor campo, la contraestrategia parecía clara: buscar al máximo la posesión con dos extremos hacia el centro y un defensa ofensivo para limitar al máximo sus ocasiones y potenciar mi ataque central frente a su relativamete frágil defensa. Atrás, un defensa en el centro y el otro tratando de acertar su banda fuerte. Pese a mis esfuerzos, sacó un trabuco en mediocampo (mágico muy bajo, una barbaridad fuera de casa) y no acerté su banda fuerte. Errare simontxum est (again). La posesión quedó igualada (en parte gracias a la lesión de uno de sus medios), pero mi ataque central metió tres goles a su relativamente débil defensa central. El encuentro, de todas formas, fue mucho más igualado de lo que muestra el marcador y el factor campo ayudó a compensar su superior nivel. Sobre lo previsto, pero sin alardes. Mucha igualdad y marcador engañoso.

- **Ronda 6: beltxis 4 - 1 FC Ryazan** [matchid=141133323]
  - Fecha: 30/08/2007
  - Factor campo: Casa
  - Jugadores alquilados: G.Viollet (utópico en jugadas, cabeceo), G. Sung Yong (divino en jugadas), G. Bruders (utópico en anotación, bueno en pases, rápido).
  - Actitud: Normal
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 2 extremos hacia el medio)
  - Táctica: Jugar creativamente
  - Goles: 1 convencional y 3 evento especial (2 rápidos y 1 saque de esquina).
  - Comentario: El campeón ruso de liga y copa era un rival con un potencial realmente superior. Había fichado a 6 divinos desde la jornada 1 de la competición y había eliminado limpiamente al campeón sueco. Jugaba siempre 352 con un extremo y uno o dos defensas ofensivos y el plantel tenía un TSI que triplicaba al de beltxis. Pagaba 3 millones semanales de salarios frente a los 800k nuestros. Un angelito. La única luz al final del tunel era que el factor campo a mi favor ayudaba a igualar la posesión ante un equipo que salía a dominar el partido. Tras darle muchas vueltas al planteamiento y llegar a la certeza de que me podía ensartar como a un pollo, estaba claro que (1) había que reforzar el equipo y (2) había que inventarse algo contra un rival que sacaba divino mediocampo sin debilitar el resto de las líneas. Tras analizar mis fortalezas, sólo tenía claras dos: jugar en casa y un potencial mucho mayor de generar eventos de gol. Parecía claro que el único plan plausible era defenderse tratando de dominar la posesión al máximo para que el equipo ruso tuviera el menor número de ocasiones posible, atacar con fuerza por una zona y confiar a los eventos el resto de las ocasiones de gol. Tengo que decir que nunca había jugado creativamente y que me parece una táctica ineficaz en HT, pero las circunstancias la convertían en la única herramienta para sorprender al rival, que tenía en las especialidades de sus jugadores la única debilidad clara en comparación a los míos. Fiché a un medio divino, otro utópico con cabeceo y a un delantero utópico con bueno en pases y rápido para sustituir al que se me había lesionado. En otras palabras, confié el resultado a un 352 AoA creativo. El resultado, dominé la posesión al 58% (sólo dos ocasiones de gol del rival), tres goles de evento especial y otro de un estrafalario ataque por mi banda derecha, en el que mi ataque débil mete un gol a su defensa clase mundial (?). El plan sale bien y los 'pequeños detalles' logran otra victoria. El partido es el primero con el nuevo HT-Live con chat y la transmisión es muy animada.

- **Ronda 7: AC Ziky team 1 - 4 beltxis** [matchid=141257489]
  - Fecha: 03/09/2007
  - Factor campo: Fuera (terreno neutral)
  - Jugadores alquilados: Andrei Dyakov (delantero divino, formidable pases, rápido)
  - Actitud: Normal
  - Formación: 343 (2 defensa ofensivos, 1 extremos hacia el medio)
  - Táctica: Jugar creativamente
  - Goles: 3 convencionales y 1 evento especial (1 saque de esquina).
  - Comentario: Este partido se va a hacer famoso, pero no precisamente por mi planteamiento. Jugar contra el campeón checo del HT-Masters en semifinales y campo neutral era como tratar de entrar a Corea del Norte disfrazado de Ronald MacDonald. Suicida. Merece la pena aquí destacar algunas de las fortalezas del mejor equipo contra el que he jugado nunca y que, analizado en detalle, tiene el plantel más poderoso y mejor construido que haya visto en HT. Para empezar, el TSI total de su plantel era de 4 millones, pero engañoso. Acumulaba muchísimos jugadores de más de 30 años cuyo TSI era inferior, pero con las habilidades intactas y una experiencia brutal. El TSI 'real' rondaría los 10 millones. Tenía una plantilla de 18 jugadores mágicos o superiores, que no sólo le permitía jugar con la estrategia y la táctica que le diera la gana, sino que ante eventuales lesiones en los partidos no mermaban su rendimiento. Era el campeón del HT Masters, y lo demostraba con un equipo de 100 estrellas y un rendimiento soberbio en todas las líneas. Los jugadores en buena y excelente forma, cargados de experiencia y secundarias. Tácticamente, jugaba casi siempre un 352 convencional con un extremo o los dos hacia el medio: defensa fuerte, medio fuerte, ataque fuerte. Más que un equipo, es una selección nacional, y de las buenas. En vista de la tremebunda superioridad, busqué a la desesperada repetir suerte con la estrategia que tan buenos frutos había dado en el partido de cuartos: un AoA muy central y jugar creativo. Perder la posesión por poco, rezar para crear un par de ocasiones por el centro y encomendarme a san evento especial, que volvía a ser aquí la única ventaja respecto al rival. Dentro del serial 'las cagadas en el análisis', escribimos con brillantez el tomo III ya que no prevemos que viendo nuetro partido de cuartos, Ziky cambia el patrón por primera vez y pone un defensa ofensivo y domina también cómodamente el medio. Pese al potencial, jugar creativamente falla como una escopeta de feria y solo provoca un evento de gol pese a salir con cuatro cabeceadores y cuatro rápidos (extremo y delanteros). Pero, inexplicablemente, el reparto de ocasiones nos da 3 convencionales a cada uno. De las tres que me corresponden, dos caen en mi potente ataque central y entran, y cae otra en mi ataque izquierdo que pese a ser débil contra defensa brillante entra también. Él falla un penalti, y las otras dos ocasiones las recibe por sus flojas bandas en ataque, pese a que había escogido la táctica de atacar por el centro. Con mucha suerte en la distribución de las ocasiones y su ejecución, beltxis gana por un insospechado 1-4. Le he dado muchas vueltas a este partido y no me cuesta reconocer que mi equipo era netamente inferior y que el plan falló en parte, ya que sólo hubo un evento especial. Pero, por otra parte, también me sigue sorprendiendo que un equipo tan superior atacara sólo por una zona a otro con una defensa tan raquítica. En fin. *O Fortuna, velut luna, statu variabilis*...

- **Ronda 8: beltxis 3 - 1 Jefet's Addiction** [matchid=141403865]

- Fecha: 06/09/2007
- Factor campo: Fuera (terreno neutral)
- Jugadores alquilados: Woo Sung-Joon (divino en jugadas), Juan Carlos Abel Ramón (divino en jugadas, excelente en pases), Vicente Dessauer (divino defensa), Jorge Vicente Dessauer (divino defensa).
- Actitud: MOTS
- Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo hacia el medio)
- Táctica: Ninguna
- Goles: 1 convencional y 2 eventos especiales (1 rápido y 1 saque de esquina).
- Comentario: Tras el partido de semis, estaba claro que para optar de verdad al título había que dejarse de inventos, reforzar al máximo al equipo y trabajar para merecerse la victoria. El rival, el campeón de liga y copa israelí, un equipo de multiskills: delanteros titánicos en anotación y clase mundial en pases, defensas mágicos y destacados en lateral, medios mágicos en jugadas y destacados en pases o lateral... Joyas de salario asequible y gran rendimiento. Los niveles de habilidad primarios no eran los máximos (salvo un estratosférico portero divino y dos medios divinos) pero el grupo era muy compacto. Para los eventos especiales tampoco estaba adaptado, pero el errático funcionamiento de la táctica en la semifinal me desanimó y por nada iba a tener una defensa paupérrima de nuevo. Se puede tener suerte una vez, pero raramente dos veces seguidas. Por ello reforcé la defensa con dos internacionales divinos y el mediocampo con dos medios divinos, con el objetivo de volver al 352 convencional, con un defensa ofensivo y un medio lateral hacia el medio. En vista de mis errores de análisis anteriores, no me preocupé tanto por tratar de acertar cómo iba a jugar, sino únicamente en igualar su mediocampo reubicando el menor número de jugadores posible. Como el equipo israelí sólo tenía 5 medios natos, compre dos jugadores divinos para poder igualar su posesión sin renunciar a la defensa central y al ataque por una banda. Con ese extremo tenía la esperanza de que el rival, y a la vista de mis anteriores partidos y de que no había fichado a ningún jugador específico para ese puesto y sí, en cambio, centrocampistas, previera por mi parte una táctica muy central y acumulara su efectividad defensiva en el centro. Así sucedió, y el gol convencional llegó por la banda fuerte. En defensa, opté por defender razonablemente con los dos defensas divinos el centro y una banda, en vista de que no había acertado casi ni una vez a lo largo de toda la competición. Atacó sólo por el centro y la suerte de la semifinal parecía volverse en contra, dado que, pese a dominar beltxis ligerisimamente la posesión, el rival tuvo 6 ocasiones convencionales de gol (5 de ellas por el centro) y beltxis sólo una. Por parte del equipo israelí, sorprende que no reforzara el equipo para la final con ningún fichaje extra y que alineara a 5 mediocentros (deliberadamente, según afirmó). Por otra parte, había tenido la pequeña ventaja de disfrutar de la actualización del entreno antes del partido lo que le permitió que todos los jugadores estuvieran en excelente forma. Sin embargo los 'pequeños detalles' acudieron al rescate, con un gol de saque de esquina (dos cabeceadores contra ninguno) y otro de evento rápido. Una victoria lograda jugando normal, siendo ligerísimamente superior en casi todo, con el dibujo más clásico del 352 y con jugadores monoskills. El HT de siempre.

Tal vez este texto sirva para dar alguna idea a alguien. Habrá cumplido su función.

Un saludo de nuevo a todos y gracias por el apoyo =)

Volver a al índice de simontxodice.info

SIMONTXO DICE...
Inicio

ECONOMIA
Tus primeros pasos »
Gestión básica »
El mercado »
ENTRENAMIENTO
El entrenador »
Hab. entrenables »
Hab. no entrenables »
JUVENILES
Sistema tradicional »
La nueva cantera »
JUGADORES
El clown »
El capitán »
ESTRATEGIA
Formaciones »
Reposicionamientos »
Tácticas »
Especialidades »
Eventos especiales »
Estrat. extremas »
RECOMENDACIONES
Mandamientos »
OTROS
Logros »
Ellos dicen »
HT-Masters »
Últimos cambios »
Foro »

Crónica del HT Masters X



¿Quién me iba a decir que iba a tener la oportunidad de escribir una segunda crónica del HT-Masters? Una vez que se gana, imaginar un segundo título es como estar en el altar junto al cura y la novia vestida de blanco, y pensar en tu siguiente boda. Pero en fin, sorpresas que da la vida...

- Para aquellos que no la leyeron, pueden ver aquí la Crónica del HT Masters VI.

Si se quieren conocer las novedades ante todo, adelanto que han sido básicamente dos: el uso del **cuarto inner** y el **doble MOTS** en semifinales y final, sin pérdida de espíritu.

- **El cuarto inner**:
  - Ventajas:
    - El **rendimiento** del cuarto inner es mejor que el de un extremo hacia el medio. Si el primero contribuye al mediocampo aproximadamente al 65% de un inner normal, el segundo sólo lo hace al 50%. Por tanto, si tenemos a un jugador con alto nivel de jugadas rendirá un poco mejor reposicionado así.
    - El **riesgo de confusión** es casi nulo: Si utilizamos una alineación convencional, habitualmente un 352, un capitán efectivo y buena experiencia colectiva es sumamente improbable que se produzca una situación de confusión que nos perjudique al final de partido. Esta es una estrategia utilizada tan a menudo en las selecciones nacionales, que de hecho suelen utilizar los cuatro inners de forma regular.
    - Sólo es una ventaja si el jugador es un **inner nato**. Si el jugador tiene una buena especialidad para jugar como extremo hacia el medio (por ejemplo, rápido) o habilidades secundarias adecuadas para esa posición (lateral) hay que estudiar si compensa perder esa capacidad de generar eventos o crear un ataque lateral un poco más poderoso. En el caso de extremos multiskill jugadas/lateral, desde luego, no merece la pena este reposicionamiento.
    - El cuatro inner sólo puede colocarse en el sistema antiguo de alineaciones, situando a dos jugadores como 'extra medio'.
  - Inconvenientes:
    - **Se pierde el entrenamiento semanal**. Es un impedimento lo bastante fuerte como para justificar su uso sólo en contadísimas excepciones. Pero una semana final de Masters es una ocasión como pocas, sin duda.
    - La pérdida del entrenamiento tiene dos efectos negativos. Por un lado, **no podemos entrenar general** (y renunciamos a ese plus, o a cualquier otra habilidad), pero más importante aún es la **pérdida del entrenamiento de condición**. Si tenemos una plantilla veterana (como es más que probable si tenemos jugadores de alto nivel), en la siguiente actualización semanal bajará la condición de casi todos ellos, lo que producirá una merma considerable en su rendimiento.
    - Por todo ello, es un recurso que debe utilizarse sólo de **forma excepcional**. Dos o tres semanas perdiendo el entrenamiento mermarán el potencial del plantel de una forma muy notable, por muy buenos que sean los jugadores.

- **El doble MOTS**:
  - Reducir el % de intensidad del entrenamiento:
    - Gracias a este **truco** bien conocido por todo el mundo, beltxis pudo jugar en la misma semana MOTS la semifinal y la final del HT Masters, con el máximo de espíritu.
    - La clave está aquí en el **momento de la actualización** del % de la intensidad del entrenamiento, que se realiza en la actualización anterior a la del entrenamiento semanal. En el caso de Venezuela, el entrenamiento semanal es los viernes a las 6:15 AM y la actualización anterior -en la que se toma el dato de la intensidad- es el jueves a las 10:30AM. Eso quiere decir que se puede jugar la final de la Masters -el jueves a las 20:00- beneficiándote del incremeto de espíritu que da la bajada del % de intensidad (por la actualización que se ha hecho ese día a las 10:30AM), sin los efectos negativos que puede tener dicha bajada en la actualización del entrenamiento pocas horas después de que acabe la final (pérdida de forma y de condición, especialmente).
    - Por la distribución de las actualizaciones y los partidos, este variante del truco sólo se puede llevar a cabo de manera efectiva para preparar los **partidos que se juegan los jueves**, por lo que no resulta muy útil para los partidos de liga y copa. Permite jugar MOTS el lunes y recuperar el espíritu, pero el MOTS del jueves no se puede recuperar con este sistema.
    - Como es también bien conocido, bajar la intensidad de entrenamiento tiene **efectos negativos**.
      - De entrada se pierde ese % de entrenamiento semanal (bien sea de general o de una habilidad), además del correspondiente porcentaje de condición.
      - Además, los niveles de espíritu que se ganan se pierde con sobrecoste en el momento en el que se vuelve a subir la intensidad del entrenamiento al 100%.
      - La curva de la forma de fondo de los jugadores también se resiente -no baja sólo su forma 'actual'- lo que lleva a que a medio plazo estén condenados a empeorar

globalmente su rendimiento de manera notable.
- Para llevar el espíritu al máximo posible, reduje la intensidad del entrenamiento **al 50%**, lo que equivale a dos niveles de espíritu.
- Debo reconocer que hasta la temporada pasada desconocía la posibilidad de combinar así estos factores. Sin embargo, cuando **el BocaJBA de Carlos_Tevez** me eliminó de la Masters IX, observé que lograba unos fantásticos rendimientos en el mediocampo sin aparente merma. Le pregunté cómo lo hacía y tuvo la amabilidad de explicármelo. Desde aquí, mi agradecimiento por su generosa y desinteresada ayuda.

- **Un plantel de 16-18 jugadores de igual nivel**:
  - Para afrontar con ciertas garantías los partidos importantes de la competición hace falta un plantel en el que titulares y suplentes sean de **similar nivel y estén todos en forma**.
    - Hay un motivo simple: se llegan a jugar cuatro partidos por semana y siempre hay varios **lesionados** a lo largo de la competición. En esta edición, se lesionaron cuatro jugadores de beltxis durante los ocho partidos de Masters.
    - Pero también hay un motivo secundario importante: si queremos comprar un **sustituto** para el jugador lesionado, en el mercado no abundan los jugadores de nivel en buena forma y a buen precio con tan poco margen de tiempo. Salvo que se tenga un bolsillo sin fondo, encontrar en el plazo de las pocas horas que hay de un partido al siguiente al jugador que buscamos sin arruinarnos puede ser tan difícil como pedirle dinero para el autobús a la reina de Inglaterra.
    - Como ejemplo, el portero titular de beltxis se lesionó dos veces a lo largo de las cuatro semanas de competición. Es algo improbable, pero que puede pasar. Y pasó. Pero es que además, el portero mágico suplente -el legendario José María Zorrilla, de 35 años- tenía un nivel de forma horrible, por lo que tuvo que salir a jugar el tercer portero, un brillante de 35 años. En su momento de gloria, el recambio del recambio jugó tres partidos de HT Masters, algo que ni él ni nuestras calificaciones defensivas hubieran imaginado nunca. Al no abundar los porteros divinos en el mercado, y mucho menos a precios asequibles, D.Gardiner -que así se llama nuestro particular héroe- tuvo la triple oportunidad de comprobar si podía tirarse al suelo sin romperse la cadera. Con la lección aprendida, en los partidos finales hubo un portero divino en forma calentando banquillo. Una precaución cara, sin duda.
  - No todas las posiciones son igual de relevantes para garantizar el nivel de los suplentes, depende de nuestro estilo de juego.
    - Si salimos a **dominar el mediocampo**, será importante tener definidos como sustitutos a medios muy similares a los titulares, en la mejor forma posible. Si se nos lesiona un inner mágico en buena forma, que entre un sobrenatural/insuficiente puede echar por tierra la más detallada de las preparaciones.
    - La **portería** también es muy importante, pues afecta de forma decisiva al rendimiento de las tres zonas defensivas.
  - En el caso de los **suplentes mixtos**, también hay que tomar una decisión:
    - Hay posiciones en las que un único jugador puede reemplazar a dos perfiles muy diferentes. El defensa suplente, por ejemplo, puede sustituir igualmente a un defensa central nato o a un defensa ofensivo que en realidad es un medio central.
    - La elección puede tomarse por un principio de probabilidad: si salimos con tres defensas, de los cuales dos son defensas natos y uno un medio reconvertido, hay el doble de probabilidades de que el suplente tenga que sustituir a un defensa que a un medio.
    - Pero si decidimos arriesgar todo a dominar el medio -utilizando una táctica AoA, por ejemplo- deberá ser un inner el que tome esa posición.
    - Lo mismo ocurre con el extremo sustituto, que puede reemplazar a un extremo ofensivo o a un inner hacia el medio. También aquí hay que decidir qué perfil queremos, aunque la decisión tal vez es menos difícil.
    - En el caso de beltxis se primó lla posesión por encima de todo. Así, durante los partidos de Masters se lesionaron un defensa central ofensivo y un extremo. En ambos casos el sustituto fue un inner y el mediocampo respiró tranquilo (aunque el resto de las calificaciones se vio afectada, claro).

En la primera crónica, subrayaba algunos aspectos que consideraba importantes para afrontar la competición, que en esta edición también he respetado al pie de la letra:

- **Una base sólida**:
  - El plantel:
    - Cuanto más competitivo y equilibrado es el equipo con el que se inicia la competición, mejor. En esta edición, el once titular partía con un divino, dos utópicos, tres mágicos, un mítico y cuatro extraterrestres.
    - Todos ellos tenían habilidades secundarias notables y/o especialidad.
  - Dinero en efectivo:
    - Probablemente, la diferencia más importante respecto de la crónica anterior. Si en aquella ocasión al iniciar la temporada sólo disponía de 2 millones en el banco (igual cantidad de € o $ HT), en esta ocasión la suma ascendía a 22 millones, lo suficiente para poder reforzar el equipo con comodidad (véase el apartado ¿Cuánto cuesta? más abajo).

- **El espíritu de granito**
  - Entrenador:
    - Un entrenador con **buenas habilidades de líder**. Esencial siempre. También en esta edición contábamos con un DT **neutro**.
  - Transferencias:
    - Otra de las grandes diferencias respecto de la ocasión anterior. Pese a estar en plena competición, la salida y entrada de jugadores ha sido constante. Sin embargo, creo que hay que tomar unas precauciónes mínimas, que en el caso del beltxis han sido las siguientes:
      - **Antes de un PIC** (es decir, en las horas entre la finalización del partido de Masters y el siguiente partido de liga/copa), puede arriesgarse un poco en la gestión del espíritu, pues nos podemos permitir hasta tres transferencias con impacto en el espíritu (tres impactos corresponden aproximadamente a un nivel). Como el beneficio del PIC se

mueve por % del espíritu que se tiene en ese momento, siempre que estemos en nivel 7-8 antes del PIC podemos tomar ese pequeño riesgo. Como no todas las transferencias afectan, dependiendo de la suerte que tengamos podemos realizar con comodidad 5-10 compraventas sin perjudicar las opciones de llevarlo al máximo. En estas horas, por tanto, podemos vender jugadores populares y carismáticos y comprar antipáticos/malintencionados o polémicos.
        - **Antes del partido de Masters** (es decir, en las horas entre la finalización del partido liga/copa y el siguiente partido de Masters) el riesgo debe ser 0, cada subnivel cuenta. Solo compraremos jugadores populares y carismáticos y venderemos antipáticos/ malintencionados o polémicos.
        - **Si no se juega la Masters**, este principio de compraventa se puede aplicar siempre que se alternen partidos en PIC/Normal y se mantenga el espíritu alto. De todas formas, el número máximo de impactos de espíritu por ventas deberá ser menor, ya que los partidos se espacian más en el tiempo.
    - Actitud:
        - Jugar **PIC** en la competición nacional. Al alternarse liga/masters/copa/masters pude jugar en una secuencia de **PIC/normal/PIC/normal** y tener el espíritu al máximo (o casi) en todos los partidos.
        - En los partidos de HT-Masters beltxis jugó uno PIC, cinco normal y MOTS en la semifinal y final.

- **Alquilar jugadores**
    - Sigue siendo esencial para poder afrontar la competición en condiciones. El equipo más compensado no puede evitar tener algunos jugadores en curva baja de forma y un divino en buena forma sigue siendo un jugador temible.
    - Criterios para el alquiler:
        - Básicos:
            - El nivel de habilidad y la forma: Para que supongan un auténtico refuerzo en los niveles superiores de competición los jugadores tienen que ser **utópicos o divinos** y en **buena y excelente forma** únicamente. No compensa contratar jugadores de tanto nivel si su forma es aceptable o inferior. Sólo son refuerzos si dan el máximo.
        - Complementarios:
            - La **especialidad**: Deben primarse siempre las especialidades que favorecen eventos de gol, por encima de las que incrementan el rendimiento en determinados tipos de día (lluviosos, soleados). Delanteros y extremos son los más importantes, y en los defensas/inners lograr superioridad de cabecadores y evitar especialidades que provoquen ocasiones de gol en contra.
            - Las habilidades **secundarias**. Esto siempre es importante.
            - La **experiencia**. Permite tener más experiencia colectiva y sacar el 110% de los jugadores.
        - Es importante ser consciente también de la fecha y hora de la **actualización económica** semanal para poder pagar sus desorbitados salarios sólo el número de semanas en los que realmente los necesitamos.

- **Analizar a los rivales**
    - Repasar sus últimas transferencias, el número de jugadores que tiene por posición, estimar el nivel de habilidad de cada uno de ellos, analizar su potencial de eventos especiales, consultar sus últimos 10-15 partidos para ver en qué formaciones puede tener experiencia, que tácticas utiliza y con qué efectividad, revisar los cambios de forma de los jugadores en las actualizaciones semanales, analizar nuestra propia previsibilidad, simular con las herramientas existentes su nivel previsible de mediocampo, de CA si lo utiliza, los predictores de resultados... En definitiva, tratar de pensar como él sabiendo al detalle los efectivos de los que dispone. Lleva tiempo, pero a mayor análisis, menor margen de error.

- **Los 'pequeños detalles'**
    - Eventos especiales:
        - **Primar los eventos de gol** sobre los climatológicos (que mejoran o empeoran el rendimiento). Nunca podemos prever al 100% de seguridad qué tiempo hará, pero los eventos de gol pueden producirse en cualquier circunstancia.
        - En **delanteros y extremos**, tienen prioridad los rápidos, y en menor medida los imprevisibles. Los técnicos no son prioritarios, pero no estorban si el rival tiene muchos cabeceadores. Los delanteros cabeceadores son también una buena opción.
        - En los **inners y defensas** debemos lograr un superioridad en el número de cabeceadores. También deben evitarse las especialidades que generen eventos en contra, como los defensas/inners imprevisibles. Un error de uno de ellos casi decide la final.
        - En el caso de los **refuerzos temporales**, no debemos obsesionarnos con las especialidades, pues el número de jugadores de calidad en forma en el mercado es muy pequeño. Basta con que nos aseguremos un superior número de cabeceadores y aceptables especialidades en delanteros y extremos.
    - Lanzador de BP divino:
        - Contribuye a la efectividad de algunos **eventos especiales** (saques de esquina, tiros lejanos) y a las ocasiones convencionales de gol de **balón parado** (penaltis y faltas).
        - En esto no hay discusión. Tiene que tener nivel de habilidad divino y la mayor experiencia posible. Si no, marcar un gol a balón parado a un portero divino con experiencia es una quimera. Pese a todo, fallamos un penalti en la final.
    - Entrenar general:
        - La forma media del equipo debe ser siempre lo más alta posible.
    - Alta experiencia:
        - Los **jugadores con alta experiencia** rinden mejor que otros con idéntico nivel de habilidad pero menor experiencia.
        - Además, la alta experiencia de los jugadores hace que la **experiencia colectiva** del equipo sea muy alta. Eso permite una menor confusión en el uso de una formación novedosa con la que queramos sorprender al rival (por ejemplo, jugar con 4 medios centrales).

- Una mejor experiencia colectiva permite también que tengamos a favor una **situación de nervios** por parte del rival que nos dé una mayor posesión y alguna ocasión extra al final del partido. Esto no ocurre en liga, pero sí a menudo en las rondas finales de copa si la experiencia colectiva es mejor a la normal. El efecto de estas situaciones no aparece reflejado en las calificaciones (mediocampo o % de posesión) pero tiene un gran efecto en el equipo que lo sufre que suele recibir un gol.
- La experiencia también hará que nuestro **lanzador de balón parado** lo haga mejor, y que tengamos más oportunidades de anotar si llegamos a la **tanda de penaltis**. Lo mismo vale para el portero.

¿Cuánto cuesta ganar el HT-Masters?

Para empezar con el dato preciso, el balance final de los gastos derivados de la competición es **- 243.000**. Una pérdida muy modesta, pero que vuelve a evidenciar que si se logra ganar la competición el título puede salir 'gratis'. También es un **dato muy tramposo**. Si se observa el desglose de gastos en la tabla que hay más abajo, se verá que durante la competición beltxis tuvo invertidos más de 20 millones en jugadores (sumando transferencias y salarios). Si no se hubiera ganado el título, tener que desembarazarse de cualquier modo a los jugadores -sin la publicidad que da la victoria- hubiera provocado pérdidas escandalosas.

Dada la situación del mercado en ambas ocasiones, apenas puede hacerse una comparación entre el título logrado en el **Hattrick Masters VI** y el Hattrick Masters X. En el primer caso, la deflación galopaba en HT y los divinos podían comprarse por apenas 200.000. Para beltxis, que entonces sólo tenía dos millones en el banco, dicha situación hizo posible comprar varios refuerzos para la competición. En el **Hattrick Masters X**, en cambio, la economía estaba más normalizada y los divinos costaban entre dos y tres millones. Con el dinero que tenía en el Masters VI no hubiera tenido ni para comprar una escoba. Afortunadamente, al iniciar esta temporada tenía en el banco 22 millones y pude reforzar convenientemente al equipo a lo largo de la competición.

Sobre el modo de reforzarse, puede observarse que hay una pauta común entre ambas ediciones: **los refuerzos extraordinarios sólo han estado 2-3 semanas** en el club, no toda la competición. No hay otra razón para esto que la prudencia en el gasto. En las primeras rondas de la competición, los cruces y el factor campo tienen un peso muy importante. En todas las ediciones he tratado de superar esas rondas con el mínimo de refuerzos para evitar hacer inversiones ruinosas. Preparar un equipo plagado de divinos desde la primera ronda no garantiza el éxito y, en cambio, puede hacer perder mucho dinero. Por poner un ejemplo, si en la tercera ronda toca jugar fuera, contra un rival de la primera división de su país que busca a toda costa el pase con un MOTS, todos los divinos que tengamos pueden servir de poco si queremos reservar espíritu para futuras rondas de la competición y salimos 'normal'. La competición es muy igualada y, superadas las primeras rondas, prácticamente cualquiera puede ganar a cualquiera con el factor campo de su lado o con algún evento afortunado o con una distribución algo caprichosa de las ocasiones. Obviamente, ser prudente en los refuerzos es un riesgo añadido en lo deportivo, pero es un seguro de vida en lo económico.

He aquí el desglose detallado de los ingresos y gastos ocasionados por el HT Masters. Hay que aclarar que se enumeran sólo las partidas directamente relacionadas con el transcurso de la competición. El salario de los jugadores del 'plantel base' que juegan los partidos de liga y copa -cuya compraventa ha sido constante en esta ocasión- queda fuera del cálculo.

También están deducidos los costes de las transferencias excesivas reajustadas por los GM. No hay nada como que pongan un enlace a tu equipo en la página principal del juego para que algunos se vuelvan locos por quedarse con un 'recuerdo' de tu equipo. =)

- **Alquiler de jugadores**:

Nombre	Habilidades	Coste de compra	Salario (*)	Ahorro selección	Ingreso neto de venta (**)	Coste total
M. Mdingane	Divino portería	3.060.000	385.000 x 3	127.000	3.395.000	-693.000
S. Jerkovic	Divino jugadas Destacado pases	2.876.000	286.000 x 3	-	2.274.000	-1.460.000
J. Giordano	Utópico jugadas Bueno defensa Bueno pases	3.000.000	230.000 x 3	-	2.312.000	-1.378.000
D. Moura	Divino jugadas	1.438.000	253.000 x 1	-	1.695.000	+4.000
P. Deac	Utópico jugadas [Rápido]	421.000	234.000 x 1	-	1.063.000	+408.000
T. Lok-Sang	Divino anotación Bueno pases [Cabeceador]	3.230.000	277.000 x 2	-	2.545.000	-1.239.000
A Zarate	Utópico jugadas [Cabeceador]	1.200.000	247.000 x 3	-	1.263.000	-678.000
Y. Baquedano	Divino jugadas [Imprevisible]	1.795.000	168.000 x 3	-	2.545.000	+246.000
Total		-17.020.000	-4.989.000	+127.000	17.092.000	-4.790.000

(*) Multiplicado por el número de semanas en el plantel (**) Tras decontar la comisión

- **Ingresos por taquilla**:

Jornada	Ingreso aprox.
1	450.000
2	290.000
3	405.000
4	619.000
5	643.000
6	475.000
7	400.000
8	465.000
Total	+3.747.000

- **Premios:**
  - Campeón: **+800.000**

- **Total:**
  - **Ingresos de taquilla (+3.747.000) + Premios (800.000) - Coste de jugadores (-4.790.000) = - 243.000**

Análisis de los partidos de HT-Masters

- **Ronda 1: The Liquid Poets 1 - 3 beltxis** [matchid=203154032]
  - Fecha: 3/11/2008.
  - Factor campo: Fuera.
  - Jugadores alquilados: Ninguno.
  - Actitud: Normal.
  - Formación: 352 (2 defensas ofensivos, 1 extremo).
  - Táctica: Jugar creativamente.
  - Goles: 2 convencionales, 1 BP (penalti).
  - Comentario:
    - Como primer rival, el campeón de la liga de Oceanía en su campo. Un equipo clásico de 352 con defensa ofensivo y extremo hacia el medio, con un nivel medio de TSI de 120k en sus once mejores jugadores y con efectivos interesantes, como un delantero técnico defensivo. Un equipo muy compensado, con jugadores jóvenes y de salarios ajustados.
    - La ventaja de beltxis estaba aquí en los centrocampistas. Si en defensa y ataque el balance era similar, los medios del equipo rival era por término medio 16-17 (alguno de ellos no en óptima forma), mientras que los de beltxis eran 18-19. El factor campo compensaba la diferencia, pero salvo MOTS del rival -que no se produjo-, la posesión debía inclinarse a nuestro favor. Eso nos permitía jugar con un extremo ofensivo y atacar bien al menos por dos zonas.
    - Sin embargo, justo antes del primer encuentro llegaba el primer susto de la competición. En el partido de liga jugado pocas horas antes (1:30AM hora HT), se lesiona M.Gliksman, nuestro portero titular divino. El suplente -J.M. Zorrilla, de nivel mágico- está tan disminuido de forma y condición al salir de una lesión (y lastimado además) que rinde mejor que él el tercer portero, un brillante de 35 años. En las pocas horas que separan el final del partido de liga del inicio del de la Masters no hay porteros divinos en forma a la venta a precios tolerables en el mercado y no podemos comprar ningún reemplazo.
    - Haciendo de la necesidad virtud, y en vista de que los ratings defensivos iban a ser lastimosos igualmente, decidimos salir AoA creativo y tratar de dominar la posesión por más del 55% para reducir con el mediocampo las ocasiones del rival, tratar de anotar más goles con dos zonas de ataque razonables y rezar a 'san evento'. La posesión se ajusta a las previsiones, y pese a que un delantero se lesiona casi al final, anotamos dos goles por nuestro fuerte ataque central y también un penalti. El delantero técnico rival colocado como defensivo merma mucho sus ratings de ataque y, pese a nuestra frágil defensa, falla todas sus ocasiones.
    - Con un ataque más poderoso por parte del rival el resultado bien pudiera haber sido otro.

- **Ronda 2: Dark Dingos 0 - 10 beltxis** [matchid=203377893]
  - Fecha: 6/11/2008.
  - Factor campo: Fuera.
  - Jugadores alquilados: Ninguno.
  - Actitud: PIC.
  - Formación: 343 (1 defensa ofensivo, 1 extremo).
  - Táctica: Jugar creativamente.
  - Goles: 8 convencionales y 2 BP (falta y penalti).
  - Comentario:
    - Hay ocasiones en las que en el HT Masters también hay partidos de estos. Por alguna razón, el campeón de copa sudafricano -exento de la primera ronda-, había vendido a todo su plantel y sumaba un TSI total de 20k y rendía 80 de hatstats. Nada más que decir. En estas situaciones basta con alinear a 11 jugadores y cruzar los dedos para que no haya lesiones.
    - La situación permite a ABP -a sus 42 años y con la mejor habilidad en desastroso- jugar su 17º partido en el Masters. Nuestro tercer portero repite también, junto con un futuro entrenador al que se quiere subir la experiencia. Del resto, los menos habituales cumplen con el trámite sin sobresaltos. Salimos creativos, pero no hay eventos.

- **Ronda 3: Easy Diving 1 - 5 beltxis** [matchid=203506447]
  - Fecha: 10/11/2008.
  - Factor campo: Fuera.
  - Jugadores alquilados: A.Zárate (utópico jugadas, cabeceador).
  - Actitud: Normal.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo).
  - Táctica: Ninguna.
  - Goles: 2 convencionales, 1 BP (falta), 2 eventos especiales (rápido y córner+cabeceo).
  - Comentario:
    - El campeón de liga filipino nos recibía en su cancha en la tercera ronda de la competición. Con un promedio de 70k de TSI en sus once mejores jugadores, era un equipo descompensado con unos buenos registros en defensa (entrenador neutro) y mediocampo (además del factor campo a su favor), pero un ataque muy débil. En su patrón de juego repetía un mediocampo de 5 jugadores con los dos extremos hacia el medio y sólo una zona de ataque, no muy poderosa. No tenía extremos ofensivos en el plantel.
    - Ante esta distribición de efectivos, para cerrar su ataque bastaba con cerrar la zona central de la defensa con un central y un lateral hacia el medio. Con un medio como defensa central ofensivo y un extremo, podríamos lograr superarles en posesión y lograr dos buenas zonas de ataque. Un utópico en jugadas recién fichado nos ayudaba a dar profundidad al mediocampo.
    - Finalmente el rival decide cerrarse atrás y sale con un 451. Los niveles de defensa son buenos, pero su mejor zona de ataque sólo alcanza nivel insuficiente. La posesión se gana por un 55%. Pese a su buena defensa, llegan dos goles de ocasiones convencionales y otro de libre directo. Como jugar creativamente se ha mostrado tan errático como casi siempre en los partidos anteriores, salimos normal pese a que ellos no tienen apenas ningún especialista. Ironías de la vida, en un partido en el que no utilizamos la táctica anotamos dos goles de evento especial. Grrr.
    - Marcador tal vez un poco abultado, pero la victoria no peligra en ningún momento.

- **Ronda 4: beltxis 5 - 3 Alderwood Chiefs** [matchid=203644536]
  - Fecha: 13/11/2008.
  - Factor campo: Casa.
  - Jugadores alquilados: Ninguno.
  - Actitud: Normal.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo).
  - Táctica: Jugar creativamente.
  - Goles: 4 convencionales y 1 evento especial (córner+cabeceo).
  - Comentario:
    - El célebre campeón canadiense había impresionado en sus primeros partidos con un mediocampo fortísimo que alcanzó el divino muy alto. El resto de las zonas no se resentían demasiado y alcanzaba también aceptables registros en defensa y ataque. Pese a contar con un excelente extremo, solía situarlo como defensa lateral ofensivo para poder reforzar al máximo el medio con los dos extremos hacia el medio y un defensa central ofensivo.
    - El sorteo nos asigna el Memorial Salami (primer partido en casa en esta edición) y podemos afrontar el choque sin obsesionarnos sólo en cómo lograr la posesión. El rival ficha a un medio utópico justo antes del partido, lo que me refuerza en la idea de que su pauta de juego se va a repetir y va a buscar el dominio de la posesión a toda costa con una formación muy central. Realizo mis cálculos y considero que, jugando en casa, repetir el dibujo del partido anterior me puede bastar para dominar el medio por poco y tener dos buenos ataques. Contradiciendo mi propia lógica y los resultados obtenidos con la táctica en los partidos anteriores, salimos creativos pese a que el equipo canadiense tiene varios especialistas adecuados. Mi superior número de cabeceadores me anima, pero su delantero rápido debería haberme hecho recapacitar.
    - La previsión se cumple, pero sólo hasta cierto punto: Alderwood Chief sale muy central, pero nos sorprende con un MOTS e iguala nuestra posesión. El partido se convierte una ensalada de goles entre dos equipos con igual mediocampo. Para ponerle un poco más de emoción, recién iniciada la segunda parte Gliksman se lesiona de nuevo y le reemplaza nuestro simpático tercer arquero con sus nueve niveles menos de portería. Con todo, el balance defensa/ataque algo superior de beltxis hace que anotemos todas las ocasiones, mientras que ellos fallan una ocasión por en una banda débil y un lanzamiento de falta.
    - En definitiva, un partido igualadísimo en el que el rival superó las dificultades de jugar fuera de casa arriesgando con un MOTS y logró ponernos contra las cuerdas.

- **Ronda 5: beltxis 2 - 0 Akris Nijmegen** [matchid=203772609]
  - Fecha: 17/11/2008.
  - Factor campo: Casa.
  - Jugadores alquilados: Y.Baquedano (divino jugadas), M.Mdingane (divino portería).
  - Actitud: Normal.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo).
  - Táctica: Jugar creativamente.
  - Goles: 1 convencional y 1 evento especial (córner+cabeceo).
  - Comentario:
    - Le tocaba el turno de visitarnos en nuestra cancha al campeón de liga holandés, un equipo que superaba con facilidad los 400 de hatstats y que lograba un rendimiento muy sólido en todas las zonas del campo. Con una media de 120k de TSI en sus 11 mejores jugadores, lograba que al menos todas sus zonas llegaran a nivel excelente de rendimiento, lo que no dejaba muchas fisuras en sus planteamientos. Las especialidades de los jugadores también estaban cuidadas. Sin embargo, una racha de suerte no muy favorable le había rondado en los últimos partidos, con una eliminación en la copa de su país un tanto estricta y una derrota en liga en su cancha en la que se lesionaron dos de sus titulares (un delantero y un extremo hacia el medio).
    - Al jugar en mi cancha, y con la referencia de su mediocampo extraterrestre fuera de casa (sin

contar la lesión de su medio), la lucha por el medio parecía inclinarse por el lado de beltxis. Para terminar de asegurarnos la posesión, fichamos a un inner divino en excelente forma. La lesión de su delantero y las dos derrotas en una semana en las competiciones holandesas, por su parte, alertaban un descenso en el rendimiento ofensivo debido a la falta de confianza. Pero como mi tercer portero ya había superado con creces sus 15 minutos de gloria, incorporamos al portero titular de la selección sudafricana, un divino++++ que debía hacernos olvidar las penurias defensivas a cambio de atracarnos a mano armada en cada actualización semanal.

- El planteamiento lógico, por tanto, invitaba de nuevo al 352 clásico, cerrando su ataque central tal y como sugerían sus planteamientos en los partidos decisivos. En ataque, la moneda de simontxo -como siempre- eligió una banda al azar. Se sale creativo, animados por la reciente lesión de dos de sus especialistas.
- Pero las previsiones fallan como una escopeta de feria. Como empezamos a ser más previsibles que Jackie Chan acorralado en un callejón, el campeón holandés arriesga con una contratáctica 541 CA (que llega a 'magnífico'), con una banda fuerte, a pesar de que sólo cuenta con cuatro defensas natos (el quinto, ¡un jugador de 40 años!). Para colmo, uno de nuestros inners es expulsado al iniciarse la segunda parte, lo que nos resta mucha posesión. Finalmente, un evento especial y un ataque por la banda fuerte dan dos goles, mientras que sus dos contras caen en las zonas débiles de ataque y son fallidas.
- El susto se queda en el cuerpo y la victoria es sufrida, aunque lógica.

- **Ronda 6: Blitzkrieg Fogo Bop F. & R'n'R 2 - 5 FC beltxis** [matchid=203915544]
  - Fecha: 20/11/2008
  - Factor campo: Fuera.
  - Jugadores alquilados: S.Jerkovic (divino jugadas, destacado pases).
  - Actitud: Normal.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 2 extremos hacia el medio).
  - Táctica: Jugar creativamente.
  - Goles: 3 convencionales, 1 BP (falta indirecta) y 1 evento especial (córner+cabeceo).
  - Comentario:
    - El último *deathmatch* antes de las semifinales y la final, contra el campeón de copa brasileño en su campo. No eran buenas noticias, en absoluto. Blitzkrieg había jugado sus cuatro partidos anteriores de HT Masters en casa y había utilizado con éxito dos variantes del AoA central: un 343 con mediocampo extraterrestre y ataque central mítico y un 352 con mediocampo divino y ataque central brillante. Las calificaciones defensivas y los ataques laterales eran, eso sí, pobres, pues jugaba con dos defensas centrales ofensivos e incluso un delantero defensivo.
    - Jugar contra un AoA en cancha rival reservando la carta del MOTS viene a ser como hacer esgrima con un traje de buzo. Incómodo. El problema no era acertar cómo iba a jugar, pues acababa de fichar a dos inners más y carecía de extremos ofensivos, sino cómo superarle. Su mediocampo divino era seguro y su fuerte ataque central, también. Una cosa es saber dónde esta Fort Knox, y otra bien distinta conseguir entrar.
    - Con la premisa de jugar normal y no MOTS para reservar el espíritu para la hipotética semana final, nos era imposible superar su % de posesión en su cancha. Se podía perder por poco -buscando la barrera psicológica del 55%-, pero nunca igualarlo o superarlo. Por tanto, había que confiar la victoria a un balance defensa/ataque algo mejor en todas las líneas (posible gracias a su frágil defensa) y a los argumentos clásicos de superioridad en los cabeceadores, delanteros especialistas, lanzador de BP etc. Salimos creativos, pues nuestras dos zonas laterales de defensa estarían bien cubiertas pese a la penalización, y la central debería quedar al menos compensada.
    - El planteo de Blitzkrieg es más agresivo del previsto y sale MOTS con un 343 que le da divino muy alto de mediocampo y ataque central clase mundial. beltxis consigue a duras penas defender la línea del 55%, pero logra un mejor balance ataque/defensa. Ellos anotan sus dos ocasiones por el centro, pero fallan la que tienen por una de sus bandas débiles de ataque. beltxis anota sus tres ocasiones convencionales y logra anotar una falta directa y un saque de esquina.
    - El marcador es más abultado que los méritos mostrados por cada equipo, pero beltxis logra salir vivo de otro AoA MOTS jugando normal, gracias a un portero con casi 400k de salario y los 'pequeños detalles'.

- **Ronda 7: dalebolso 2 - 6 beltxis** [matchid=204042176]
  - Fecha: 24/11/2008.
  - Factor campo: Fuera (terreno neutral).
  - Jugadores alquilados: J.Giordano (utópico jugadas), T.Lok-Sang (divino anotación, cabeceador).
  - Actitud: MOTS.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo, 4 medios centrales).
  - Táctica: Normal.
  - Goles: 6 convencionales.
  - Comentario:
    - Llegábamos a la semana final de la competición en una buena situación.
      - El espíritu al máximo, gracias a una gestión muy conservadora durante las tres primeras semanas -liga y copa siempre en PIC, y un PIC y cinco partidos en normal en Masters-.
      - Todo el dinero que teníamos (veinte millones) estaba invertido en jugadores cuyos salarios superaban los tres millones semanales.
      - Y, por encima de todo, la tranquilidad añadida de poder jugar un doble MOTS en semifinal y final, que nos permitiría dominar el mediocampo en estos partidos jugados en terreno neutral.
    - El HT Masters es una competición peculiar. Puedes quedar exento del primer partido o jugar las dos primeras rondas contra rivales muy accesibles -por ejemplo, el caso de nuestro segundo partido-, pero entre la tercera ronda y la sexta se inicia una batalla al estilo de *Los inmortales* en la que unos y otros se cortan la cabeza a golpe de factor campo y MOTS, sin piedad. Hay EJEAS, equipos que quieren eliminar a un favorito para luego desfondarse,

expulsiones y lesiones que deciden resultados... Cuando llega la semana final, ha habido tal escabechina que muchas veces el rendimiento de los equipos en estos partidos en terreno neutral es peor que el de otros encuentros de las rondas previas. Los que han logrado sobrevivir, se la juegan.

- En el caso de la semifinal, el rival era el campeón de liga y copa uruguayo dalebolso, que había realizado la proeza de ganar al multi-divino campeón belga patatje, un equipo con cuatro millones en salarios y por encima de los 500 hatstats. Con el factor campo a favor y un agresivo 343 había logrado eliminar al que era el gran favorito al inicio de la competición.
- dalebolso llegaba a las semifinales gracias a un AoA muy agresivo con fuerte ataque por dos bandas, que había sido favorecido por el hecho de haber jugado los seis partidos en su cancha. Contaba con seis inners entre mítico y divino, un extremo en excelente forma y tres delanteros entre titánico y mágico, pero sólo dos defensas clase mundial. Por ello, su pauta de juego admitía pocas variaciones respecto a lo que ya había demostrado en partidos anteriores: un 343 o un 352 AoA.
- En nuestro caso, nos decidimos a últimisima hora a utilizar un doble recurso que nunca antes habíamos probado: el cuarto inner y el MOTS en semifinales.
  - El cuarto inner nos permitía una pequeña ganancia en el medio, pues poco nos importaba perder el entrenamiento si llegábamos a la final. Era un recurso que habitualmente utilizaba sin problemas con la selección argentina, y la pérdida del entrenamiento no parecía una gran penalización.
  - El MOTS en la semifinal, en cambio, me producía muchas dudas, pues nunca antes había bajado la intensidad del entrenamiento para subir el espíritu, y experimentar en partidos tan importantes produce siempre cierto vértigo. Sin embargo, tras realizar varias consultas para cerciorarme de poder utilizar el recurso adecuadamente, Carlos_Tevez me anima y decido cambiar las órdenes de 'normal' por MOTS pocos minutos antes de que comience el partido.
- El dominio del mediocampo, por tanto, estaba asegurado sin necesidad de sacrificar otras zonas del juego. Con un nuevo centrocampista y un delantero internacional divino recién adquiridos, el clásico dibujo en el que se ataca por dos zonas con superior posesión, se completaba con una defensa central que tratara de igualar su previsible poderoso ataque central. La táctica de jugar creativo, errática como siempre, no parecía una buena opción ante un rival con buenos especialistas en ataque y con la posibilidad de lograr la superioridad en otros aspectos del juego.
- El bicampeón uruguayo, pese a no tener el factor campo a favor, opta finalmente por un 343 con dos ataque fuertes. Un evento rápido y un ataque por su banda fuerte permite adelantarse por dos veces a dalebolso, pero el terreno neutral, el cuarto inner y el MOTS nos dan una posesión del 63% y logramos anotar seis de las siete ocasiones convencionales que tenemos ante su frágil defensa.
- Con todo, el partido es vibrante ante un rival que lograr exprimir al 110% los recursos de los que dispone. Felicidades a jorgemanrique por su gran campaña.

- **Ronda 8: FightClub Football Club 5 - 7 (pk) beltxis** [matchid=204184122]
  - Fecha: 27/11/2008.
  - Factor campo: Fuera (terreno neutral).
  - Jugadores alquilados: D.Moura (divino jugadas), P. Deac (utópico jugadas).
  - Actitud: MOTS.
  - Formación: 352 (1 defensa ofensivo, 1 extremo, 4 medios centrales).
  - Táctica: Ninguna.
  - Goles: 2 convencionales.
  - Comentario:
    - La final, contra el campeón de liga luxemburgués, un equipo con jugadores de mucha experiencia y alto nivel de BP.
    - Tras sus últimas adquisiciones, contaba con seis medios entre mágico y divino, en forma, más otros dos titánicos. En el resto de las zonas, los efectivos eran algo menos poderosos, con sólo dos delanteros en el plantel, aunque ambos en excelente forma. Su mejor extremo se encontraba lesionado y dos de sus tres defensas tampoco tenían la forma ideal.
    - En nuestro caso, reforzamos aún más el medio con otro inner divino en forma y otro utópico por el lujo de asegurarnos que hubiera un extremo con especialidad como recambio en el banquillo. La baja de intensidad en la actualización del jueves cumplió con lo previsto y el espíritu estaba de nuevo al máximo justo antes del partido. El clásico 352 asimétrico cerrando su ataque central parecía de nuevo la mejor herramienta para superar al rival.
    - En esta ocasión, tampoco salimos creativos. Los refuerzos divinos que habíamos comprado no tenían la especialidad adecuada y pese a que manteníamos una cierta superioridad en el potencial de eventos, no era desde luego abrumadora. Su delantero técnico contra nuestros cabeceadores, su alta experiencia frente a nuestros defensas inexpertos y un medio divino imprevisible eran nuestros quebraderos de cabeza en lo que a los eventos se refiere. Todos ellos en la gama de eventos menos probables, pero eventos de gol a fin y al cabo. Pese a que podía recomponer la defensa con jugadores más expertos y llevar a los laterales a algunos cabeceadores, un medio divino en excelente forma hubiera sido un desperdicio en cualquier otra posición que no fuera de inner nato, de modo que arriesgué y lo coloqué de nuevo en esa posición. Salió mal.
    - El planteo de FightClub Football Club busca la sorpresa, tratando de lograr el máximo mediocampo posible con dos extremos hacia el medio, un defensa central ofensivo y un delantero defensivo. Con este dibujo ataca con fuerza por sólo una banda y logra una defensa de cierto nivel. Pese a todo, beltxis logra dominar la posésión sacrificando menos zonas del campo, y fue contraponer tres zonas de defensa sólidas y dos ataques fuertes.
    - Sin embargo, los "pequeños detalles", siempre a favor durante toda la competición, parecen rebelarse en contra durante la final. Nuestro especialista en BP (divino y con experiencia sobrenatural) falla un penalti, y pese a nuestra ligera superioridad en esa faceta, sufrimos también dos eventos de gol del rival: un córner fallado (sin cabeceo) y el inner imprevisible que regala un gol al perder un balón. Con mucho sufrimiento, se iguala por dos veces el partido, anotando dos de las cuatro ocasiones convencionales de las que se dispone (además del penalti fallado).
    - Tras una prórroga en la que la única ocasión del gol fue para beltxis, la tanda de penaltis iba a decidir finalmente el vencedor de la final. En las reglas define así los parámetros de esta situación: "Al elegir el orden recuerda que no hay nada peor para los nervios que una tanda

de penalties, y en cada penalty (no durante el transcurso del partido) se hace una prueba de la experiencia del lanzador. Además de la experiencia, las habilidades de Anotación y Balón Parado del jugador (así como si tiene especialidad Técnico) son tenidas en cuenta. Para los porteros, es la habilidad de Portería la única que cuenta.

- Los porteros estaban así:

Portero/Equipo	Habilidad portería
J. Madriz / FightClub	Divino (20,3)
M.Mdingane / beltxis	Divino (24,3)

- Los lanzadores estaban así:

FightClub Football Club				
Balón parado	**Anotación**	**Experiencia**	**Especialidad**	**Resultado**
20	16	20	Técnico	Gol
16	4	20	-	Fallo
15	1	20	-	Gol
9	2	20	-	Gol
8	4	20	-	Fallo

beltxis				
Balón parado	**Anotación**	**Experiencia**	**Especialidad**	**Resultado**
20	2	14	-	Gol
19	5	9	-	Gol
6	5	20	-	Gol
4	20	20	-	Gol
4	18	11	-	Gol

- Vistos los datos, el portero de beltxis era cuatro niveles superior, pero sus lanzadores tenían mejor experiencia y BP, aunque menos anotación. Parece que inclinó la balanza el hecho de que la única habilidad requerida por el portero en esta situación fuera la portería. Pero, desde luego, cualquier resultado hubiera sido plausible y FightClub Football Club hubiera sido también un justo vencedor de la tanda de penaltis.

Tal vez alguien encuentre en este texto alguna idea que le resulte de interés. En este caso, esta letanía habrá cumplido con su función.

Un saludo =)



- La guía **'Simontxo dice...'** fue creada por simontxo (beltxis, Venezuela) en octubre de 2004 con el propósito de ser una herramienta útil tanto para usuarios noveles como intermedios de Hattrick.
- Más allá de la simple descripción de las características del juego, la Guía 'Simontxo dice...' pretende realizar una interpretación de sus carácteristicas basada en la experiencia de los usuarios.
- En enero de 2005, se creó la **Federación 'Simontxo dice...'** (AllianceID: 17643) para gestionar y desarrollar este proyecto. En la actualidad, la federación cuenta con 123 miembros que contribuyen desde diferentes áreas especializadas a mejorar los contenidos.
- Entre todos, tratamos de crear un manual útil, cualitativo y valorativo de HT para usuarios noveles y avanzados.
- Esta federación está abierta a todas las personas que quieran cooperar con este proyecto o que deseen compartir su experiencia en Hattrick.

Volver a al índice de simontxodice.info