

Trabajo de Fin de Grado



**ANÁLISIS DEL USO DE LA
ESTADÍSTICA EN EL
DEPORTE Y EL PERIODISMO
ESTADOUNIDENSES**

Autor: Luis Márquez Jiménez

Tutor: Irene Tenorio Vázquez

Grado en Periodismo

Facultad de Comunicación

Sevilla, julio 2019

*Gracias para quienes siempre
han estado pese a poder no estar,
y a quienes han estado pese a no poder.*

Índice

1. Resumen (entre 200 y 250 palabras).....	5
2. Palabras-clave (entre 4 y 6).....	5
3. Introducción	6
4. Objetivos	9
5. Metodología	10
6. Marco teórico	11
6.1. Periodismo deportivo	11
6.2. Periodismo de datos	12
6.3. Estadística y tipos de gráficas	13
6.4. Principales ligas estadounidenses	17
6.5. Concepto de franquicias.....	18
6.6. “La verdad” en el deporte	19
7. El negocio de las estadísticas.....	20
8. Mismo suceso, diferente enfoque (Dallas Mavericks-GS Warriors)....	23
8.1. Noticia en Marca	23
8.2. Noticia en ESPN	24
8.3. La NBA como fuente	31
9. El caso de Sports-Reference	35
9.1. Las diferentes secciones de Sports-Reference	37
9.2. Un ejemplo ilustrativo.....	39
10. Conclusiones	45
11. Referencias bibliográficas	47

1. Resumen (entre 200 y 250 palabras)

En un mundo en que el deporte forma parte esencial de la vida de mucha gente, la infraestructura de todo lo relacionado con él no para de expandirse. En Estados Unidos, la cobertura y retransmisión deportiva se ha llevado a otro nivel para aumentar la profundidad de la información gracias al uso de datos y estadísticas.

Miles de personas trabajan en este sector, y los números son protagonistas de este periodismo. Existen medios especializados en tratar únicamente estos datos, empresas que proporcionan un sinfín de valores numéricos y análisis de ellos, e incluso las propias ligas y competiciones generan estadísticas, tanto para que el espectador se informe, como para ser una fuente para otros medios.

En este documento se extraen ejemplos de coberturas informativas sobre el mismo suceso, pero tratado de forma distinta en Estados Unidos y en España. De esta forma, se ve cómo se comporta un encuentro de forma aislada en diferentes medios.

Además, también se aporta la idea de que cada uno de estos elementos aislados son solo una muestra de los millones de elementos cuantificados de la historia del deporte estadounidense. Para ilustrar esta idea, se ejemplifica con una de las webs más conocidas y utilizadas de este ámbito, Sports-Reference. En este ejemplo, se puede ver cómo se relacionan todas estas estadísticas para formar tablas y gráficas que pueden resumir años de eventos deportivos.

2. Palabras-clave (entre 4 y 6)

- Periodismo.
- Deporte.
- Estadísticas.
- Datos.
- Estados Unidos.

3. Introducción

Estados Unidos es el territorio donde se pretende que lo espectacular sea costumbre. La planificación y puesta en escena de cualquier acontecimiento se plantea desde la idea de la espectacularidad. Todo debe ser un *show*. De hecho, ¿puede haber algo más estadounidense que el *show business*? Todo lo que llega a ojos del espectador está inundado de decoración de cualquier tipo, especialmente triunfante si está repleto de rayas y estrellas.

No hay ámbito que se libre de esto. Las diferencias son igual de notorias si la comparación incluye conciertos de Bruno Mars y David Bisbal, o un partido cualquiera de la temporada de los Chicago Bulls y otro del Unicaja Málaga. La mercadotecnia fluye por las venas de ese país.

Esa obsesión por el control, difusión y comunicación llevada a cabo en la creación de una *performance*, llega a límites inexplorados en nuestro país. Centrándonos más en el deporte, este consigue que cada fecha sea importante. El deporte profesional dejó hace mucho de ser un simple entretenimiento o pasatiempo, para convertirse en hito. Ya en el inicio de cada partido de cada una de las grandes ligas, la reproducción del himno, que espectadores escuchan a la vez que los jugadores, representa algo. “Escucha el himno junto a tus jugadores favoritos, para sentir que esto es parte de la nación y aporta algo al mundo en el que vives. Siéntate y disfruta de lo que vas a ser testigo.”

Cualquier persona que haya consumido esto como espectador, se habrá dado cuenta de que todo lo que ocurrirá a partir de ese momento será objeto de estudio. En cuanto un partido se pone en juego, no solo se mira el balón o pelota. En cada instante, cualquier jugador que esté en la acción está siendo observado por cientos de trabajadores que trasladarán sus actos a números. El deporte comienza en ese momento a transformarse en datos cuantitativos. La estadística había llegado al deporte para quedarse.

Desde el comienzo de las ligas profesionales en Estados Unidos, se ha estudiado de esta forma el espectáculo deportivo. Pero nunca ha parado de evolucionar y desarrollarse, y hoy en día existen bases de datos con *terabytes* de información, con el fin de conocer qué pasa cuando el tiempo de un partido corre. Estas bases de datos son libres de uso y acceso, y cualquier persona con conexión a Internet puede ver datos estadísticos (básicos y avanzados) de los deportes que cuentan con estos soportes.

Precisamente de esto se aprovecha también el periodismo. Universalmente se ha conocido siempre esta profesión como la búsqueda de “la verdad”, con el uso de información objetiva y veraz para su posterior difusión. Esa proposición podría valer para otro análisis bastante complejo. Pero lo que sí es cierto, es que los números son objetividad pura. La objetividad se podría diluir según el uso que se les dé a dichos números.

El periodismo deportivo estadounidense nace con una premisa: informar, pero siempre con números. Las estadísticas se utilizan como instrumento inseparable de la información deportiva. Estas te ayudan a conocer el transcurso de un partido únicamente

mirando una gráfica y puntuaciones en distintos parámetros. Excluidos quedan los colores, sentimientos y la suerte. Los números te lo pueden contar todo en unos pocos segundos.

Porque en última instancia, el deporte acaba reduciéndose a números. Y los números no entienden de merecimientos. Ningún equipo gana por plantear un juego visualmente atractivo o por generar más simpatía entre los espectadores. Gana el equipo que consigue que los números estén a su favor cuando termina el tiempo reglamentario.

Como ejemplo representativo de esta premisa, podemos comparar dos equipos históricos de la NBA. Por un lado, Los Angeles Lakers de la temporada 1984-85, y por otro, los Detroit Pistons de la 2003-04. Los Lakers de Earvin ‘*Magic*’ Johnson anotaban 118,2 puntos por partido, mientras que en defensa recibían 110,9. Sin embargo, los Pistons, diecinueve años más tarde, metían 90,1 puntos por encuentro, y recibían 84,3. Dos estilos completamente diferentes, pero que les permitía tener los números a su favor de igual manera. Los Lakers pretendían quedar por encima en el marcador, mientras que los Pistons intentaban que el rival quedara por debajo. Dos filosofías antagónicas que en ambos casos valieron para lograr el campeonato.

Para visualizar la importancia que en las competiciones norteamericanas se da al uso de los números, solo hace falta ver retransmisiones de los encuentros. Como ejemplo, la NBA ofrece un servicio para ver los partidos en cualquier dispositivo desde el que accedas a tu cuenta (tras el respectivo desembolso para acceder al servicio). El pago no es únicamente para ver los encuentros, ya sea en directo o en diferido, sino para contar con una serie de funcionalidades extra. Tras acceder a ver un partido, se pueden consultar las estadísticas en tiempo real sin tener que salir de la retransmisión.

Al tocar la pantalla mientras ves el partido, aparece un icono definido como “Estadísticas”. Tras entrar en esta sección se pueden varias opciones:

- Comparar. Se desarrollan los números de los distintos apartados estadísticos de ambos equipos durante el tiempo transcurrido del enfrentamiento. Se divide en dos apartados:
 - Seguimiento de partido. Gráfica en la que se desarrolla cómo ha ido avanzando el marcador, con un color para cada equipo, facilitando el entendimiento de la muestra.
 - Comparar equipos. Las listas de los datos salidos de las acciones de los equipos, con gráficos de barras para representar visualmente los números dados.

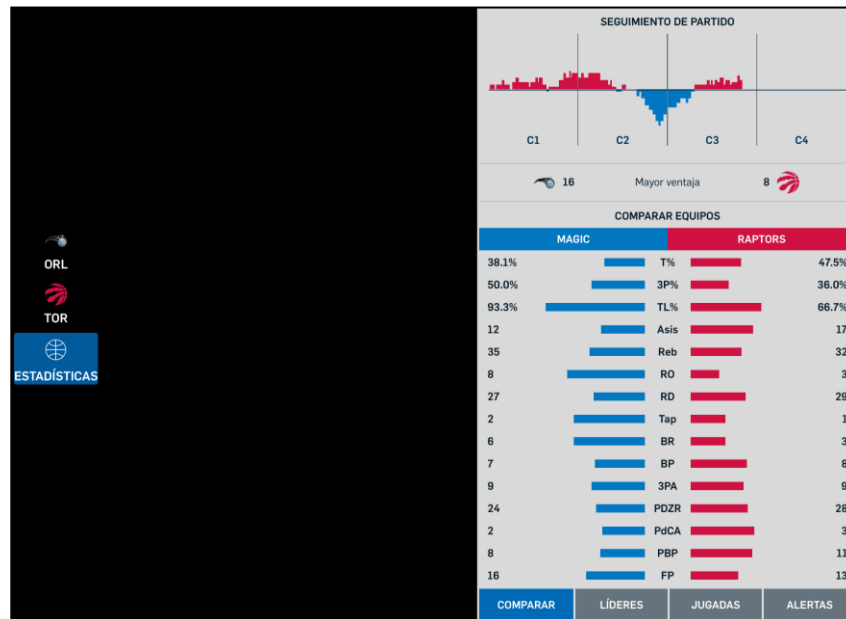


Imagen de la pantalla de la retransmisión en la aplicación oficial de la NBA. Fuente: propia.

- **Líderes.** Muestra los jugadores con el valor más alto en cada uno de los apartados estadísticos básicos del baloncesto: puntos, rebotes, asistencias, robos y tapones. Al nombre y dato correspondiente le acompañan la imagen del jugador en cuestión, además de nuevos gráficos de barras.

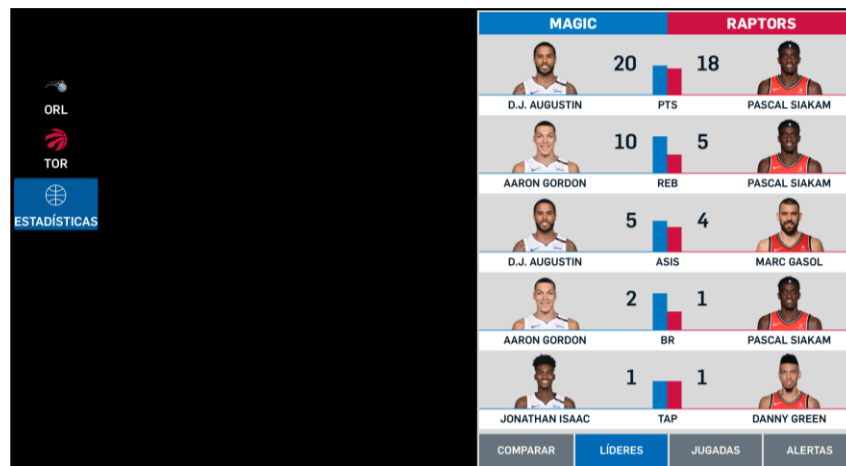


Imagen de la pantalla de la retransmisión en la aplicación oficial de la NBA. Fuente: propia.

- **Jugadas.** Desarrollo por escrito de cada jugada ocurrida, con la acción concreta y el nombre del jugador que la ha ejecutado.
- **Alertas.** Esta sección funciona como aviso en caso de que durante el partido haya ocurrido algo excepcional. Por ejemplo, que un jugador haya llegado a una cifra concreta e importante de puntos en su carrera durante su actuación en el partido elegido para ver.

Si, en cambio, en vez de acceder a la sección de estadísticas en general, optamos por entrar a la de un equipo en concreto, podemos ver la lista de jugadores del conjunto escogido. Los primeros jugadores que aparecen serán los que en ese momento estén en

pista. De esta forma, puedes consultar inmediatamente qué jugadores están jugando y cuáles descansando en un momento concreto. Además, detalla la posición que están adoptando y cuáles son sus números estadísticos en tiempo real en el partido.

SG 14	D. GREEN	PF 43	P. SIAKAM	9	S. IBAKA	24	N. POWELL	23	F. VANVLEET	BALÓN FUERA	25	C. BOUCHER
PTS 13 REB 3	ASIS 1 TAP 1	PTS 18 REB 5	ASIS 3 TAP 0	PTS 2 REB 5	ASIS 1 TAP 0	PTS 2 REB 3	ASIS 0 TAP 0	PTS 8 REB 1	ASIS 0 TAP 0		PTS 0 REB 0	ASIS TAP

Imagen de la pantalla de la retransmisión en la aplicación oficial de la NBA. Fuente: propia.

Si quieres conocer algo más de información sobre un participante determinado, al pulsar sobre su imagen se puede ver su perfil en la aplicación. Este apartado resume los números del jugador durante todo el transcurso de la temporada, además de sus datos biográficos, posición, experiencia, etcétera.

	PJ	MIN	PTS	REB	ASIS	TAP	BR	T%	3P%	TL%	ALTURA	PESO	NACIDO	DE	EXPERIENCIA
ESTA NOCHE	-	28	18	5	3	0	1	52.9	0.0	0.0	6'9" / 2.06 m	230 lbs / 104.3 kg	4.2.1994	New Mexico State/Cameroon	2 años
2018-19	80	31.8	16.9	6.9	3.1	0.6	0.9	54.9	36.9	78.5					

Imagen de la pantalla de la retransmisión en la aplicación oficial de la NBA. Fuente: propia.

4. Objetivos

La prioridad de estudio, por ende, de este documento, se podría reducir a una serie de objetivos relacionados:

- La relación existente entre las estadísticas y el deporte. Es decir, cómo se pueden utilizar métodos de cuantificación o de variación para conocer lo sucedido durante la realización de una práctica deportiva.
- Analizar el uso de dichos números para informar del suceso deportivo que se quiere tratar. Los medios estadounidenses recurren a estos datos constantemente para incluirlos en su información, que acaba siendo más compleja, pero también más completa.
- Tratar la objetividad de los números como una característica que dota de más veracidad a la información. Los registros numéricos son inamovibles y visibles por igual para todas las personas, por lo que su uso otorga a la noticia y al tratamiento del periodismo de una escala más alta en lo que a objetividad se refiere.

Como señala Severini en *Analytic Methods in Sports: Using Mathematics and Statistics to Understand Data from Baseball, Football, Basketball, and Other Sports*, los métodos analíticos usan los datos para generar conclusiones y tomar decisiones. El uso de estos métodos analíticos no es en vano. Los equipos y jugadores emplean esta

información para el perfeccionamiento del juego y saber en todo momento qué planteamiento deben utilizar para lograr sus objetivos. Pero, a pesar de su funcionalidad, estos propios métodos reconocen la aleatoriedad de los datos. En un deporte, todo lo que sucede es aleatorio, no hay nada planeado. En la presente temporada de la NBA, James Harden promedia 36,4 puntos por partido. Este dato puede indicar que lo más probable es que anote entre 36 ó 37 puntos en el próximo encuentro, porque ha sido lo más repetido durante los siete meses que lleva la competición en curso. Pero únicamente te indica la probabilidad, en ningún momento se puede asegurar. Los métodos analíticos, usados correctamente, están diseñados para extraer información útil a pesar de esa aleatoriedad.

5. Metodología

Para realizar el trabajo anteriormente planteado, establezco unas pautas para llevar a cabo la investigación. La principal característica del planteamiento teórico para actuar en este tema es la observación. Durante años, me he dedicado, inconscientemente, a analizar y ver cómo los números se apoderaron del deporte norteamericano. Cualquier aficionado de este campo que siga con regularidad estas competiciones domésticas puede darse cuenta fácilmente de la magnitud que, tanto jugadores, entrenadores, comentaristas y aficionados, le dan a la estadística. De la misma forma pretendía que fuera el tratamiento en este documento. Es decir, no se trata de un proceso experimental, sino de observación y análisis de un trabajo que muy rara vez se puede ver en nuestro país.

Los objetivos ya establecidos sí permiten calificar la investigación como aplicada, puesto que la principal característica de este escrito es cumplir esas metas descritas en el punto 4. Supone un análisis de los procesos que componen la información deportiva, con las funcionalidades que ha adoptado cada una de sus partes. Para ello, las informaciones van a contar con una descripción lo más completa posible.

Sobre la medición de datos a tratar, se podría decir que este trabajo cuenta con una intención tanto cuantitativa como cualitativa. El eje central son las estadísticas, es decir, es obligado que aparezcan secciones cuantitativas. Voy a tratar con datos numéricos que representan un análisis de la realidad. Asimismo, estará presente un método cualitativo. La razón es simple. No solo van a aparecer los datos usados en el periodismo deportivo estadounidense, sino también la forma en que se usan. En conclusión, describo en qué influye la presencia de números y datos en cuanto a la calidad y aplicabilidad de la información proporcionada por los medios.

Esto último convierte la investigación en una del tipo inductiva. El uso del método inductivo lo convierte en una conclusión derivada de la observación del tema escogido. El tratamiento de las estadísticas en varios medios estadounidenses posibilita a la realización de unas conclusiones cuyo objetivo es narrar si, tras todo el trabajo que conlleva, el uso de datos y estadísticas, ayuda a la información a ser más completa. Si el uso de todo lo que acompaña a los números supone una diferencia resolutoria no solo en

la complejidad de la cobertura de un evento deportivo, sino también en la calidad de la misma.

6. Marco teórico

6.1. Periodismo deportivo

La descripción más sencilla que se puede dar sobre el periodismo deportivo es la actividad periodística que describe un acontecimiento deportivo e informa sobre él. Tradicionalmente siempre se le ha considerado como una de las especializaciones menos serias y objetivas. La razón de esto es la relación entre un oficio al que se le exige objetividad (o lo más cercano posible) con el deporte, que se deja llevar con facilidad por las emociones.

Por ello, tanto la cobertura como el consumo del periodismo deportivo, muchas veces está sumamente supeditado a los gustos y preferencias hacia alguna de las partes implicadas en el evento narrado. Hay medios que, ya en su propio libro editorial, avanzan que en sus informaciones va a tener preferencia determinado equipo, por ejemplo. Al igual que los aficionados optarán por un medio concreto únicamente porque, o informan solo de su conjunto favorito, o porque hablan mejor del mismo.

“El periodismo deportivo es el vínculo del progreso común entre medios y deporte. Es la red que los ata, que acerca a las audiencias a ambos y sostiene un espectáculo económico, social y cultural en evolución constante.”

(J. Molina)

“El binomio deporte y comunicación lo conocemos por su repercusión en todo el mundo como el acontecimiento de masas del siglo XX y a la suma de uno, que encierra un vasto mundo de realidades por las relaciones entre sus protagonistas y sus actuaciones competitivas incluidos los administrativos, más la interpretación que de ellas hacen los medios de comunicación creando una realidad aparte.”

(R. Cobo)

El nacimiento de los periódicos deportivos como se podrían conocer hoy en día se remonta al siglo XIX. Concretamente en el año 1852 en Inglaterra, cuando se fundó *Sportsman* en Londres. Pero no fue hasta 1883 cuando su periodicidad pasó a ser diaria, habiendo sido absorbido ya en 1859 por *Sporting Life*.

Tras el primer ejemplo surgido en Reino Unido, los medios de periodismo deportivo fueron naciendo progresivamente por toda Europa.

Dos años después, en 1854, surge *Le Sport* en Francia. Y en 1894 Pierre Jiffard funda el primer diario del periodismo deportivo francés, llamado *Le Vélo*.

En Estados Unidos, este tipo de periodismo comenzó más tarde que en Europa. Las primeras publicaciones deportivas en medios datan del 1895, en *The New York Journal*. Inicialmente, su cobertura estaba dirigida a las carreras de caballos. Fue después del éxito de esta sección cuando se decidió que se expandirían al resto de deportes.

Pero cuando comenzaron a triunfar de forma unánime fue con la sucesión de los Juegos Olímpicos, especialmente los de Londres de 1908, con transmisiones por todo el mundo gracias al telégrafo, y los de Estocolmo de 1912, gracias a las fotografías. Este éxito se traslada a España con los Juegos Olímpicos de Amberes de 1920, gracias a la buena actuación de la selección española.

6.2. Periodismo de datos

Una de las disciplinas periodísticas que más están creciendo en los últimos años es la del periodismo de datos. En un primer momento, puede resultar chocante para muchas personas por su nombre, ya que la aparición de números no es atractiva para todos los públicos. Pero esta especialidad no implica solo tener capacidad para presentar los datos en una tabla. El periodismo de datos recoge información para representarla mediante el uso de gráficas, tablas e imágenes para dotarla de accesibilidad y que sea más comprensible en menos tiempo.

Otra característica que se le infunde es la interactividad. Normalmente, los gráficos aportados son interactivos, por lo que cada usuario puede navegar por la información de la forma que desee.

“El periodismo de datos es una de las disciplinas que más crece en los últimos años en medios nacionales e internacionales.

Permite a medios y periodistas ofrecer mejores contenidos informativos y hacerlos atractivos a las audiencias al apoyarse en el uso de nuevas narrativas, el manejo de grandes bases de datos, el apoyo en peticiones de información pública y una metodología asociada al periodismo de investigación.

El trabajo del periodista de datos se basa en el manejo de herramientas y en el conocimiento de diferentes habilidades de otras disciplinas como la estadística, la programación y el diseño.”

(Escuela de Periodismo UAM-El País¹)

Por ahora, la especialización sigue formándose y estableciendo su operatividad, debido a su poco recorrido. Los periodistas tradicionales que nunca han trabajado de esta forma aún no conocen la cómo hacerlo de manera eficiente. Alberto Cairo, profesor de

¹ Descripción de periodismo de datos aportada por la Escuela de Periodismo de la Universidad Autónoma de Madrid junto con el diario El País. Esta escuela imparte un curso de 96 horas en esta especialidad: escuela.elpais.com/talleres/taller-periodismo-datos/

Infografías y Visualización en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Miami, cree que aún resulta abrumador enfrentarse a una gran cantidad de datos. “Los periodistas no estamos preparados para lidiar con esos datos”. Todavía los periodistas no saben cómo deben procesar y analizar esta información. Por ello, en las redacciones que aportan estas investigaciones cuentan con profesionales con más perfiles, no solo con periodistas, sino también con diseñadores o estadísticos.

6.3. Estadística y tipos de gráficas

La Estadística es la parte de las Matemáticas que se encarga del estudio de una determinada característica en una población, recogiendo los datos, organizándolos en tablas, representándolos gráficamente y analizándolos para sacar conclusiones de dicha población.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2005)

Tras aclarar la definición de la estadística, se diferencian dos tipos distintos, según el grupo que tomemos para realizar el análisis:

- Estadística descriptiva. El estudio se hace a partir de una población completa. Se observa una característica concreta para analizarla y, posteriormente, calcular los parámetros que aporten la información de toda la población.
- Estadística inferencial. En este caso se estudia un subconjunto de la población de forma descriptiva. Esta población se llama muestra. Tras su análisis, se extienden los resultados obtenidos a la población total.

Se pueden, además, aportar ejemplos distintos de datos:

- Cualitativos: agrupa cualidades que no se expresan numéricamente. Pueden ser:
 - Ordinales: en caso de que sigan un orden o secuencia. Por ejemplo: los meses del año.
 - Categóricos: si, por contrario, no siguen ningún tipo de orden. Por ejemplo: el estado civil de las personas (solteros, casados, viudos, divorciados y separados).
- Cuantitativos: categorizan valores numéricos. Pueden ser:
 - Discretos: si los valores tomados son enteros (0, 1, 2, 3...). Por ejemplo: el número de alumnos de varias clases.
 - Continuos: si esos valores pueden estar entre dos números enteros consecutivos. Por ejemplo: la estatura las personas medida en metros.

Como vamos a ver posteriormente para estudiar el uso de estadísticas en el periodismo estadounidense, una característica esencial de la estadística es el acompañamiento de las gráficas. Estas aportan una función visual esencial para comprender los datos que se están tratando.

Existen muchas formas diferentes para realizar esta representación:

- Gráfico de barras. Se representan en un eje cartesiano las frecuencias de una variable cualitativa o discreta.

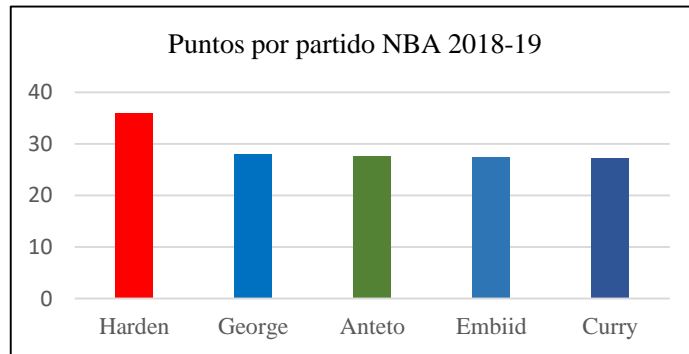


Gráfico I. Gráfico de barras. Fuente: propia.

- Pirámide de población. Es un histograma de doble dirección que muestra la estructura demográfica de una población en un momento y tema concreto.

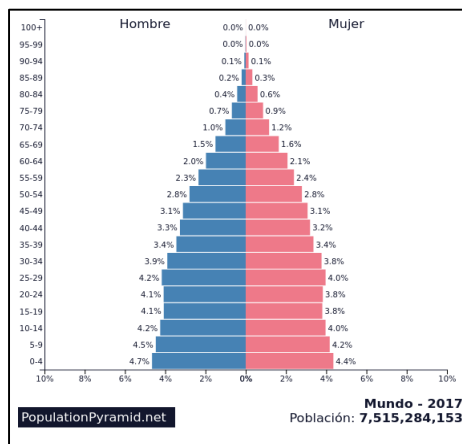


Gráfico II. Pirámide de población. Fuente: populationpyramid.net²

- Gráfico de líneas. Representación en un eje cartesiano de la relación existente entre dos variables, mostrando los cambios producidos.

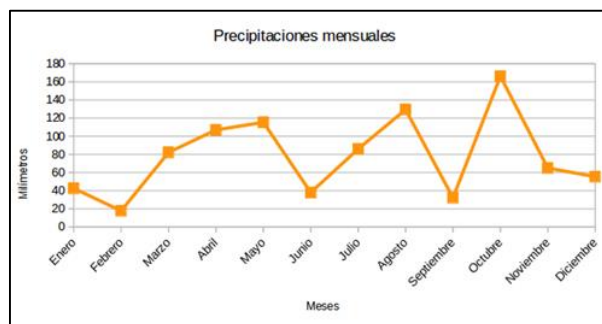


Gráfico III. Gráfico de líneas. Fuente: ordenadorpractico.es³

² Enlace directo a la web donde está presente el gráfico:
populationpyramid.net/es/mundo/2017/

³ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico:
ordenadorpractico.es/mod/assign/view.php?id=274

- Gráfico de Pareto. Tipo de gráfico de barras vertical ordenado por frecuencias ordenadas de mayor de menor que da un orden de prioridad a los datos.

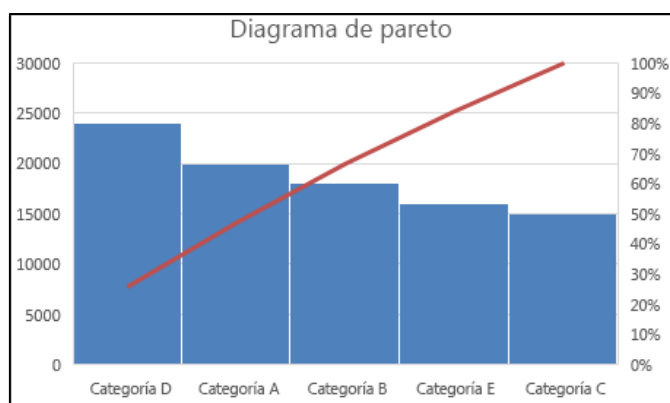


Gráfico IV. Gráfico de Pareto. Fuente: support-office.com⁴

- Gráfico de sectores. Representación circular de las frecuencias relativas de una variable cualitativa o discreta que permite, de una manera sencilla y rápida, su comparación.

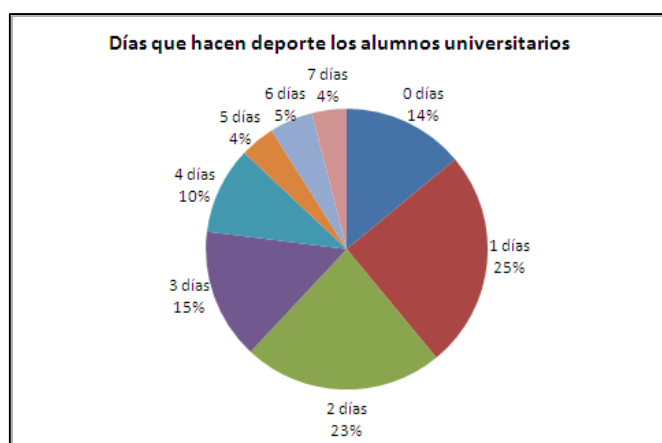


Gráfico V. Gráfico de sectores. Fuente: contenidosdigitales.ulp.edu.ar⁵

- Pictograma. Gráfico que usa figuras o símbolos para representar las frecuencias de una variable cualitativa o discreta. Su aplicación usual es la de comparar magnitudes o ver la evolución en el tiempo de una categoría concreta, al igual que los gráficos de barras.

⁴ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico: support.office.com/es-es/article/crear-un-gr%C3%A1fico-pareto-a1512496-6dba-4743-9ab1-df5012972856

⁵ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico: contenidosdigitales.ulp.edu.ar/exe/matematica3/diagrama_de_sectores.html



Gráfico VI. Pictograma. Fuente: ine.es⁶

- Gráfico de dispersión. Informa de la correlación entre dos variables. Muestra si el incremento o disminución de los valores de una de las variables, denominada variable independiente y que se suele representar en el eje horizontal, altera de los valores de la otra, denominada variable dependiente y que se representa en el eje vertical.

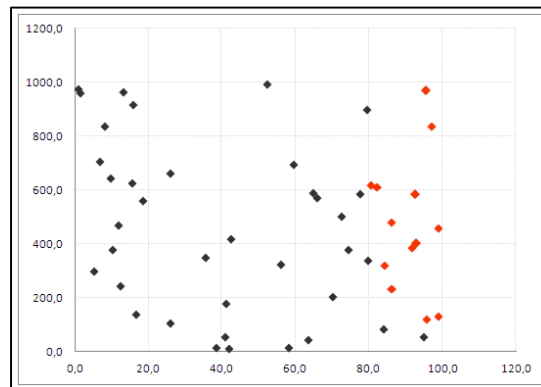


Gráfico VII. Pictograma. Fuente: analisisydecision.es⁷

- Cartograma. Mapa en el que se presentan datos estadísticos por regiones, ya sea indicando con números o con colores en las distintas zonas, en función del dato que representan.

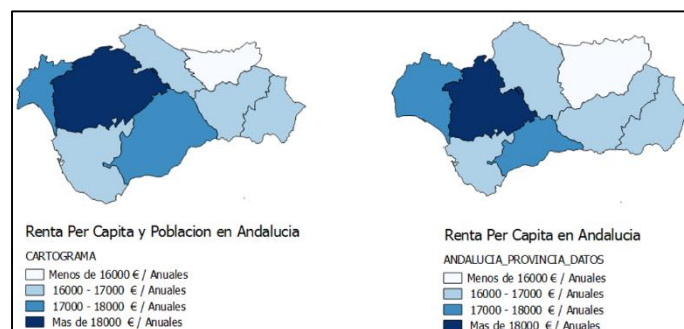


Gráfico VIII. Cartograma. Fuente: cursosgis.com⁸

⁶ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico: ine.es/explica/docs/pasos_tipos_graficos.pdf

⁷ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico: [analisisydecision.es/truco-excel-graficos-de-dispersion-que-identifican-los-puntos/](http:// analisisydecision.es/truco-excel-graficos-de-dispersion-que-identifican-los-puntos/)

⁸ Enlace directo a la web donde está presente el gráfico: cursosgis.com/como-hacer-cartogramas-con-qgis/

6.4. Principales ligas estadounidenses

Como ya hemos visto, el deporte en Estados Unidos forma parte de su mercadotecnia espectacular y de uno de los sistemas capitalistas más potentes del mundo. Como principio fundamental de todo ello, el montante económico y social que rodea al deporte en todo el territorio es crucial en el funcionamiento de la sociedad norteamericana.

El organismo federal que se encarga de promover desde 1968 el deporte es el Consejo del Presidente sobre Fitness, Deportes y Nutrición, dependiente de la Oficina de Salud Pública y Ciencia. Este a su vez depende del Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos. A su vez, el Congreso de los Estados Unidos emite las leyes que regulan aspectos del deporte del país en general.

Como en todos los países con regulación en el ámbito deportivo, existen ligas de todos los deportes que se practican. Las competiciones más importantes y más seguidas son las siguientes:

- *National Basketball Association* (NBA). Liga doméstica de baloncesto norteamericana fundada en 1946 y que cuenta con 30 equipos en su temporada regular (29 estadounidenses y 1 canadiense).
- *National Football League* (NFL). La competición de fútbol americano por antonomasia, cuya final, la *Super Bowl*, es uno de los eventos anuales con más espectadores del mundo. La primera liga data del 1920 en lo que más tarde se convertiría en la NFL como se le conoce hoy en día. Su plantel lo componen 32 equipos actualmente.
- *Major League Baseball* (MLB). El caso del béisbol en Estados Unidos es más complejo que el de los dos deportes anteriores. La MLB está compuesta por dos ligas distintas de los Estados Unidos. Actualmente, compiten 30 equipos repartidos en la Liga Nacional y la Liga Americana, fundadas en 1876 y 1901 respectivamente. Los ganadores de ambas ligas se enfrentan en la Serie Mundial. En sus inicios, las dos ligas eran independientes, y lo fueron durante la mayor parte de su desarrollo. No fue hasta el año 2000 cuando las dos ligas decidieron fusionarse legalmente.
- *National Hockey League* (NHL). Fundada en 1942, la liga de hockey sobre hielo contó con más apoyo inicialmente en las regiones que contaban regularmente con nieve. Desde su fundación hasta 1967, únicamente competían 6 equipos. Con el paso del tiempo, más equipos del sur y el oeste apoyaron la iniciativa de la liga, que ya cuenta con 31 franquicias norteamericanas (24 estadounidenses y 7 canadienses).
- *Major League Soccer* (MLS). La liga del fútbol tradicionalmente conocido en Europa no cuenta aún con el apoyo masivo que sí tienen las ligas europeas, pero continúa expendiéndose. La llegada de personas de Centroamérica y América del Sur, donde el fútbol es el deporte más seguido, ayuda a esta expansión. La liga actual comenzó su andadura en 1993 y cuenta actualmente con 24 equipos. La celebración en Estados Unidos de la Copa Mundial de fútbol masculino en 1994

fue crucial para el *boom* de este deporte en Norte América. Otro factor determinante del seguimiento del fútbol es la selección estadounidense de fútbol femenino, ganadora de dos mundiales.

6.5. Concepto de franquicias

Las ligas deportivas de los Estados Unidos no siguen el funcionamiento tradicional de las competiciones a las que estamos acostumbrados, por ejemplo, en Europa. El deporte se organiza allí con un sistema de franquicias, visto por primera vez en 1876 tras la creación de la *National League* de béisbol, y que posteriormente se implantó en el resto de deportes que fueron surgiendo.

Este sistema se caracteriza por una serie de cuestiones esenciales:

- Los equipos forman parte de una organización mayor, que toma forma como el organismo regulador de la liga y, por consiguiente, del conjunto de las franquicias. Este organismo establece la legislación económica y de estructuración que todos los equipos deben seguir. Por ejemplo, las ligas fijan un límite salarial⁹, que actúa como “tope” de lo que una franquicia puede pagar como total de los contratos de su *roster* de jugadores. En caso de que incumplan esa norma, deberán cumplir con una sanción económica.
- Es un sistema cerrado, por lo que no hay ni descendidos ni ascendidos, como en Europa. Las competiciones cuentan con un número determinado de franquicias, que compiten en un sistema conformado para promover la existencia de ciclos. Mediante la organización de la entrada de los nuevos jugadores y la igualdad de salarios, se intenta que los equipos menos competitivos tengan más facilidad para adquirir los mejores futuros jugadores para alimentar la competitividad de la liga en general. Los equipos se distribuyen por todo el territorio, y no suelen ser de zonas muy cercanas, para que cada uno de ellos mantenga su propio mercado. Existen excepciones muy concretas en ciudades con mercados mucho más grandes que permitan que dos equipos opten a una parte de él, como es el caso de los New York Knicks y los Brooklyn Nets de la NBA. En caso de debate para la entrada de una nueva franquicia en una de estas competiciones, se realiza un estudio de cómo afectaría este hecho al funcionamiento de la liga, y se realizan votaciones en las que participan el resto de equipos.
- Las franquicias forman parte únicamente de la liga, no tienen otras secciones. Por ejemplo, no existe una “cantera” o categorías inferiores como sí existen en Europa o América del Sur. La formación deportiva de los jugadores jóvenes corre a cargo del Estado, y las competiciones universitarias de los distintos

⁹ El límite salarial cuenta con numerosas condiciones y excepciones que lo convierten en una reglamentación muy compleja. Como resumen, por ejemplo, en la NBA, se estableció en 101,87 millones de dólares como el total que cada franquicia podría pagar a toda su plantilla de jugadores. La sanción para el incumplimiento es esta ley, es pagar un dólar más por cada dólar que sobrepasen el límite.

deportes son tan seguidas como las de “los mayores”. Casi cuatro millones de espectadores tuvo en ESPN el encuentro de baloncesto disputado entre las universidades de Duke y Virginia este pasado mes de enero de 2019.

6.6. “La verdad” en el deporte

La principal característica que muchos consumidores de información buscan en el producto periodístico es la objetividad. Aún continúa existiendo el debate, tanto en periodistas profesionales como en la audiencia, de si se puede ser completamente objetivo a la hora de informar. No solo sobre cómo informar de un tema determinado, sino directamente en si dicho tema formará parte de la *agenda setting*¹⁰ del medio.

Muchos lectores/oyentes/espectadores optan por un medio de información concreto por esta razón. Pero, al fin y al cabo, existe la posibilidad de que les parezca más objetivo porque la línea ideológica del medio se ajusta más a la suya. Es decir, se sienten más cómodos con esa información.

En relación con esto, aparece el binomio periodismo deportivo y de datos. El deporte genera números objetivos. Son datos que no se pueden rebatir, porque han ocurrido, se han recogido y forman parte de lo que un jugador o equipo ha hecho. Nadie lo va a poder negar. El uso del conjunto de las estadísticas deportivas tiene por bandera esta razón: el aporte de la mayor cantidad de números posibles para contar de la manera más fidedigna posible lo que ha ocurrido. Y cuanto más se centre la vista en los números que rodean a un encuentro, y menos en las palabras, mayor será la sensación de objetividad. Los números parecen evitar la entrada de la pasión en la información de esta forma.

Cierto es que se pueden usar los números de forma determinada para llevarlos “a tu terreno”. Por ello, el periodismo deportivo estadounidense pretende el uso masivo de números. La información no cuenta con una serie de datos para contarte qué ha pasado. La información son los números. Todos lo que se puedan aportar. De esta forma, la audiencia centra la vista en lo que le interese de todo lo dado por el medio.

De esta forma, la información deportiva se centra únicamente en lo irrefutable. Fuera de esta forma de trabajar quedan asuntos menos medibles de la práctica deportiva. Estos podrían ser hablar del cansancio de un jugador, de su concentración o profesionalidad, estado físico con respecto a alguna lesión, o el correcto cumplimiento del reglamento, tanto por parte de los jugadores como de los árbitros. Solo formará parte de los datos lo medible y, si este concepto realmente existe, lo objetivo.

¹⁰ Se conoce como *agenda setting* a los hechos que un medio selecciona como aptos para formar parte de su parrilla informativa. La selección de los temas noticiables conforma la realidad según la visión del medio informativo. Esta selección la realiza el denominado *gatekeeper*.

7. El negocio de las estadísticas

La estadística usada en el ámbito del periodismo deportivo tiene dos roles predominantes muy importantes: la extracción eficiente de información relevante sobre mediciones y sus relaciones, además de aportar un marco de referencia para usar la probabilidad para describir la incertidumbre. Para ilustrar la importancia de esto, está el ejemplo de los Dallas Mavericks de 2011, campeones de la temporada de la NBA de dicho año.

Mark Cuban, dueño del equipo, dijo al acabar el campeonato, que una de las claves que les hizo ser los mejores, fue la contratación de Roland Beech, un estadístico que se sentó en el banquillo del equipo y pasó todo el año con el cuerpo técnico, formando parte fundamental de él. La tarea de Beech era analizar todo lo relacionado con los números surgidos de los encuentros, para poner en común con los entrenadores cuáles debían ser los emparejamientos en las alineaciones, cuál era la cantidad óptima de juego para jugador o incluso qué jugadas eran más efectivas para ellos.

Esa temporada, el mejor quinteto en cuanto a resultados de Dallas era el formado por Jason Kidd, Jason Terry, Shawn Marion, Dirk Nowitzki y Tyson Chandler, pero únicamente compartieron pista durante dos minutos de media en los partidos de temporada regular. Roland Beech estudió el rendimiento de las alineaciones del equipo para decidir cuál era mejor opción para los *playoffs*, cuando el campeonato estaba en juego. Determinó que estos cinco jugadores debían tener más minutos juntos, y el cuerpo técnico multiplicó la cantidad de estos minutos por cuatro. Además de que fue el quinteto que estaba en cancha en todos y cada uno de los partidos de la postemporada. Y el resultado no pudo ser mejor. Pasaron de ser el quinto mejor equipo de la liga durante la temporada regular, a dominar los *playoffs* con 16 victorias y solo 5 derrotas, consiguiendo el primer título de la historia de la franquicia.

Y no es un caso aislado. Cada vez más equipos optan por adaptar este modelo al funcionamiento de su actividad. Existen multitud de empresas que ofertan estos servicios tanto a medios de comunicación, como a las ligas y los conjuntos que la forman. Por ejemplo, la web stats.com proporciona estadísticas y análisis numérico a la MLB (*Major League Baseball*, la liga estadounidense de béisbol), las ligas de fútbol francesa e italiana, a las selecciones de fútbol alemana y holandesa, etcétera.

Stats.com es la empresa líder a nivel mundial en cuanto a almacenamiento de datos estadísticos deportivos y tecnología en este ámbito. La compañía fue fundada en 1981, es decir, que cuenta con 35 años de experiencia en la provisión de datos. Presumen en su web de que millones de fans y atletas confían en sus servicios de análisis que provienen de más de cien mil partidos al año, con una velocidad y precisión sin rival.

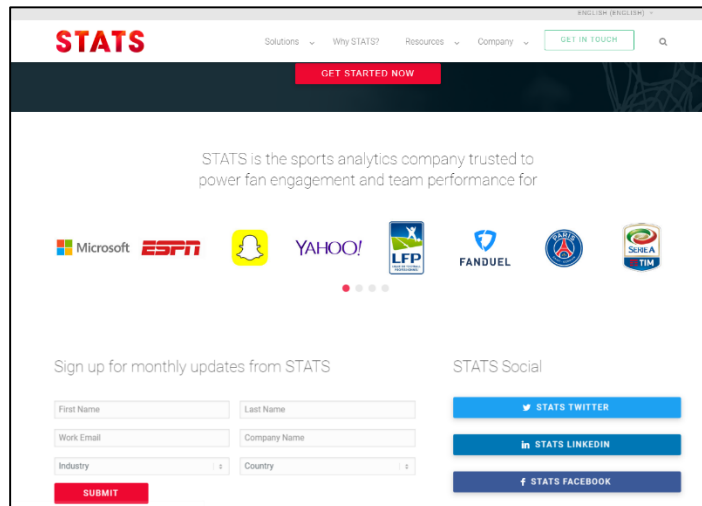


Imagen de la web stats.com. Fuente: propia.

Muchas más páginas web y empresas se fundan para formar parte de esta actividad. A la ya mencionada stats.com se podría añadir, discover.sap.com, statsports.com o sportradar.us.

- SAP es una compañía dedicada a la innovación y creación de *software* en muchos campos. Según su descripción, “ayudan a compañías de todos los tamaños a desarrollar su actividad con la mayor capacidad y productividad posible. Ellos son los encargados de llevar todos los datos numéricos que genera la NBA. Los partidos de esta liga son vistos en 215 países en los que se hablan 49 lenguas distintas. Los fans cada vez están más interesados en estos números, puesto que proporciona una visión distinta del juego y la historia del deporte. Por ello, SAP se ha encargado de recopilar todos los datos de los setenta años de la competición y crear su propia base de datos de la liga de baloncesto estadounidense, a la que cualquiera puede acceder a estudiar su contenido cuando quiera y desde donde quiera. Esta base de datos contiene cuatro mil billones de combinaciones posibles, que pueden ser vistas por miles de personas al mismo tiempo desde sus propias casas. Para ver la magnitud de esto, no hay más que acceder a la información de los partidos de esta competición en medios españoles y en la propia web de la liga. Mientras que en las noticias de los encuentros en los medios españoles solo mencionan los puntos, rebotes y asistencias de media de un jugador a lo largo de la campaña, en la página oficial de la NBA hay un total de 280 categorías distintas para evaluar las actuaciones de los jugadores.
- Sportradar se enorgullece en su web de darle valor a los datos que se producen durante las competiciones deportivas para proporcionar contenido a gran cantidad de organizaciones y negocios distintos. Sus objetivos principales son proteger la integridad de las competiciones de deportes, dar información al momento al espectador de esos encuentros y

proporcionar innovadoras oportunidades de negocio a las marcas que quieran recurrir a sus servicios.

Según sus propias palabras, “mientras que el deporte continúe evocando tantas emociones en cada esquina del mundo, seguiremos retándonos a nosotros mismos para asegurarnos de que nuestros clientes están armados con las mejores formas de estimular esas pasiones”.¹¹

Pero como en todos los temas que implican espectáculo, los estadounidenses están un paso por delante en todo lo que produce. Si pensamos en cine, casi todo lo relacionado con él que se nos pueda ocurrir es parte de la industria de Estados Unidos. Al igual que si lo hacemos con la música, los videojuegos y, en este caso, con las retransmisiones deportivas. Europa vive con gran pasión eventos deportivos como la Champions League, eso es innegable. Pero los estadounidenses llevan sus productos a otro nivel. Bien es cierto que los Juegos Olímpicos o la Copa del Mundo de fútbol multiplica las audiencias de la Super Bowl o las Finales de la NBA, pero ser el primero en audiencia no es lo que importa al otro lado del Atlántico. Allí, lo importante es generar. Generar beneficios, para ser más exactos. Y en eso no tienen rival.

En 2017, la revista *Forbes* publicó una noticia sobre las competiciones que más dinero movían a nivel internacional. En el primer puesto estaba la NFL, la liga de fútbol americano de Norte América. La cifra llegaba a los 663 millones de euros, siendo la ganadora indiscutible. Es importante pensar que a este número llegan teniendo como principal espectador al público nacional, puesto que, aunque muchas personas del mundo siguen esta competición, la mayoría de sus seguidores y fanáticos son personas pertenecientes al país estadounidense. A partir de aquí ya aparecen eventos que sí tienen una audiencia más internacional, repartida por todo el planeta. En segundo lugar, están los Juegos Olímpicos, con 419 millones de euros. Y hay que bajar hasta el cuarto puesto para encontrar la primera competición de fútbol de la lista, el Mundial. 229 millones de euros es lo que genera este torneo celebrado en verano cada cuatro años. Más abajo está la archiconocida competición de fútbol en España y Europa, la Champions League. La competición europea anual por excelencia mueve 185 millones cada temporada. Estos datos demuestran el poderío económico tanto de la NFL, como la capacidad de los estadounidenses de generar expectación.

Los encuentros deportivos, al fin y al cabo, acaban siendo parte de un sistema económico. Y, como tal, reciben la atención mediática que provoca la cantidad de dinero generada por su celebración. La transmisión deportiva se ha ido potenciando y especializando año tras año, y lo seguirá haciendo. Años atrás, la comunicación del deporte constaba de las imágenes y voces que contaban lo que ocurría (en radio poniendo especial énfasis en esto último debido a la ausencia de lo visual). Ahora, sin embargo, todo lo que implica y rodea el deporte es parte de su información. Vida personal de

¹¹ Traducción hecha de su página web. Originalmente: “While sport continues to evoke so many emotions in every corner of the world, we will continue to challenge ourselves to ensure that our clients are armed with the best ways to fuel those passions”

quienes componen un equipo, su vestimenta, sus palabras fuera del ámbito deportivo... todo entra ya en la sección que antes únicamente comentaba un resultado.

8. Mismo suceso, diferente enfoque (Dallas Mavericks-GS Warriors)

En Estados Unidos, el uso de números y estadísticas se ha llevado a un extremo mucho más notorio que en España. La información se basa sobre todo en el uso y lectura de las gráficas y comparativas extraídas de los partidos. En los próximos ejemplos se demuestra esta peculiaridad.

En el primero, se informa sobre el partido jugado en 23 de marzo de 2019 entre los Golden State Warriors, vigentes campeones de la NBA, y los Dallas Mavericks, equipo en el que actualmente juega Luka Doncic, antiguo jugador del Real Madrid de baloncesto, por lo que se le suele dar más cobertura en la información española que a otros jugadores y equipos. El análisis será de tres medios diferentes: uno español (de la web de Marca, uno de los principales periódicos deportivos nacionales), y dos estadounidenses (tanto de ESPN, como de la propia web oficial de la NBA).

8.1. Noticia en Marca

Comencemos con Marca. Normalmente no suelen hacer una noticia para cada partido de la liga estadounidense de baloncesto, a pesar de que haya muchos aficionados en nuestro país actualmente. Pero sí suelen hacer un tratamiento excepcional para los partidos que conciernen a jugadores españoles o que han tenido una importante relación con clubes de la liga española, como es el caso de Doncic. El titular de la crónica del encuentro fue “Luka Doncic somete a los Warriors con un nuevo triple-doble... ¡en tres cuartos!” A esta frase la acompañó el texto correspondiente que describía lo ocurrido en el partido entre los vigentes campeones y el equipo tejano. En total, 331 palabras para resumir lo ocurrido:

“Luka Doncic se desquitó de su fatídica noche ante los Sacramento Kings, contra los que firmó un 4 de 19 en tiros de campo, y lideró la paliza de los Dallas Mavericks por 91-126 nada más y nada menos que en la cancha de los actuales campeones de la NBA, los Golden State Warriors, que recibieron su peor derrota en casa desde el año 2007. Desde el principio del partido, los Mavs salieron apabullando a los californianos y al descanso el encuentro parecía ya finiquitado (46-74). No obstante, los de Texas no bajaron el pistón y llegaron a manejar ventajas superiores a los 40 puntos (82-125 a falta de dos minutos y medio para la conclusión). Dirk Nowitzki fue el encargado de espolear a Dallas con 10 puntos en los primeros tres minutos y acabando con 21 tantos y 5 de 8 en triples, su mejor partido de la temporada.

El alemán inició el camino y Doncic lo siguió. El esloveno logró su sexto triple-doble en la NBA con 23 puntos, 11 rebotes y 10 asistencias a los que añadió tres robos de balón en apenas 27 minutos de juego. Con el choque ya resuelto, el esloveno no participó en el último periodo dejando que jugadores menos habituales como Ryan Broekhoff, autor de 17 tantos, o Maxi Kleber, que sumó 16 puntos y nueve rebotes, tuvieran más protagonismo. De entre todos los jugadores menores de 21 años, Luka Doncic ya es el segundo que más triples-dobles ha conseguido en la historia de la NBA con seis, superando los cinco de LeBron James y situándose a uno sólo de Magic Johnson.

Por parte de los Warriors, que dieron descanso a Stephen Curry, Andrew Bogut y Shaun Livingston, el alero Kevin Durant fue el más destacado con 25 puntos, mientras que DeMarcus Cousins aportó 19. Sin embargo, el problema fue el pobre 4 de 30 que firmó el equipo desde el triple con 'Durantula' y Klay Thompson sumando un 0 de 12 entre los dos.”

Como complemento de la redacción de la noticia, aparece un vídeo con algunos de los ‘*highlights*’ del esloveno, que fue el mejor del partido y firmó una de las mejores actuaciones de la jornada. El vídeo adjuntado era de la cuenta oficial de Instagram de la NBA.



Imagen de la noticia del partido en Marca. Fuente: marca.com.

Además de la información dada en estos formatos, no hay nada más que lo acompañe. Es cierto que en el texto redactado aparece una cantidad importante de estadísticas para demostrar la importancia de la actuación de Dončić, pero a continuación vamos a ver cómo es el tratamiento que los medios estadounidenses especializados hacen del mismo suceso.

8.2. Noticia en ESPN

En la noticia hecha para ESPN, el titular fue “Con Curry descansando, Dončić y Dirk elevan a los Mavs sobre los Warriors”¹². A esto lo acompaña un texto cuyo objetivo es narrar lo ocurrido durante los 48 minutos del tiempo reglamentario del partido. Aquí se ve la primera diferencia notable, puesto que el escrito asciende a 564 palabras, 233 más que el de Marca. Aunque esto es lo de menos, puesto que en la crónica de ESPN habla también de las próximas citas que tendrán que atender ambos conjuntos.

“OAKLAND, Calif. -- Dirk Nowitzki added one more memorable game in his final visit to Oracle Arena, scoring a season-high 21 points and insisting he couldn't remember whether it

¹² Traducción hecha de su página web. Originalmente: “With Curry resting, Dončić and Dirk lift Mavs over Warriors”.

was a chair or a trash can that he threw into a wall opposite the visitors' locker room at one of his favorite arenas.

Luka Doncic had a triple-double and the Dallas Mavericks capitalized on Stephen Curry's absence to beat the Golden State Warriors 126-91 on Saturday night.

Nowitzki, 40, who is in his 21st and perhaps final season with the Mavericks, got a rare start and a rousing ovation from the Oracle crowd. He came out and torched the Warriors with 10 points in the game's first four minutes, and the Mavs jumped out to a 22-7 lead. They never trailed in the game.

"The last few games I didn't have a good shooting rhythm," Nowitzki said. "Today, I had it early and often."

Golden State dropped out of the top seed in the Western Conference to a half-game behind Denver. With Curry resting, Kevin Durant had 25 points and DeMarcus Cousins scored 19. But the Warriors were 4 for 30 from 3-point range, while the Mavs went 21 of 49 from behind the arc.

"We just couldn't pull together after that slow start and we never could get any traction in the game," Warriors coach Steve Kerr said. "So we just kind of flush this one down the toilet and move on to tomorrow, not much else to do."

Doncic had 23 points, 11 rebounds and 10 assists and Dallas ended a 12-game losing streak in Oakland, where it last won in April 2012. The Mavs built their lead to 43 early in the final quarter.

Nowitzki scored his first NBA basket at Oracle Arena, which is closing after this season, and some of his career highs and lows also came in Oakland. In 2007, the Warriors shocked the 67-win Mavericks in the first round of the playoffs -- prompting Nowitzki to throw something through the wall. The hole has never been repaired.

"Great memories, bad memories here," he said. "This has always been a fun building, a fun atmosphere to play. I'll always remember this building."

TIP-INS

Mavericks: Doncic had his sixth triple-double of a stellar rookie season. ... Nowitzki went 8 for 14 from the field, including 5 of 8 on 3-pointers. ... Mavs hit 65.2 percent of their shots in the first half, while holding the Warriors to 29.6 percent. ... Maxi Kleber had 16 points and Ryan Broekhoff added 17 off the bench for Dallas, which snapped a three-game losing streak.

Warriors: The four 3-pointers made tied a season low. ... Missed seven of their first eight shots and never really recovered, shooting 40 percent for the game. ... Andrew Bogut, who recently re-signed with the Warriors, also skipped the game for rest. ... Quinn Cook, who took Curry's place in the lineup, led the Warriors with seven assists.

STILL WAITING

Durant came into the game needing one made 3-pointer to tie Glen Rice with 1,559 for 25th place on the NBA career list. But he went 0 for 8 from behind the arc.

UP NEXT

Mavericks: Host the Sacramento Kings on Tuesday night. The Mavs just lost 116-100 at Sacramento last Thursday night.

Warriors: Complete a home back-to-back and a three-game homestand Sunday night against the Detroit Pistons.”

Lo realmente importante de este texto es su ubicación dentro de la cobertura del encuentro jugando en San Francisco. Llama la atención que la parte escrita no es la principal cuando entras en la web para ver el resultado. Si te interesa saber cómo se ha desarrollado el partido, el análisis se divide en distintas cabeceras:

- *Gamecast*: es la sección predeterminada cuando haces *click* en un resultado. Es un resumen de los números recogidos durante el transcurso del partido.

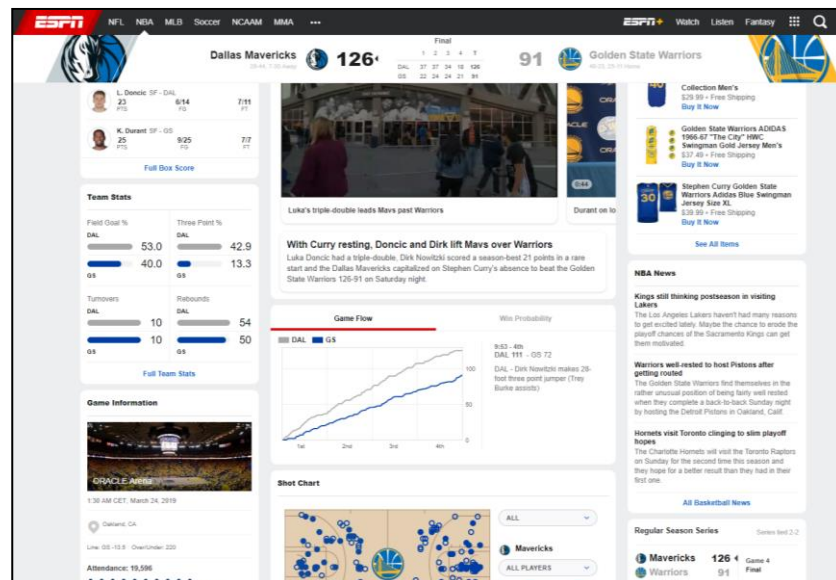


Imagen de la web de ESPN. Fuente: espn.com.

Se representan gráficamente los líderes en cada uno de los apartados estadísticos básicos, como pueden ser puntos, rebotes o asistencias. Se hace lo mismo con los datos del equipo en su conjunto, como porcentaje de acierto en tiros de campo o rebotes totales (estos números se tratan con más profundidad posteriormente en otra sección). Además, también aparecen algunas gráficas:

- *Game flow*: incluye dos líneas que muestra la evolución de los puntos conseguidos por cada equipo en los 48 minutos. Al situar el ratón encima de cualquier punto del gráfico, indica cómo ha sido la acción por la que el equipo ha aumentado su puntuación.

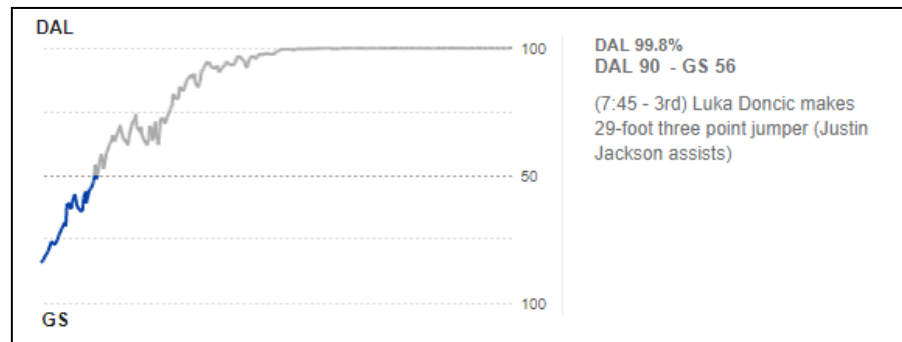


Gráfico IX. Representación del *Game flow*. Fuente: espn.com.

- *Win probability*: esta gráfica, en cambio, solo muestra una única línea. Esta indica el porcentaje de victoria de cada uno de los equipos en todo momento, dependiendo de cómo se esté produciendo todo. Esta probabilidad va variando según el resultado y el tiempo restante de partido, haciendo una relación con el resto de resultados producidos en toda la historia de la competición. Por ejemplo, cuando quedaban 5 minutos y 19 segundos en el tercer cuarto, más los 12 minutos del último cuarto, Dallas ganaba 93 a 61. La gráfica indica en ese preciso instante que la probabilidad de victoria de los Mavericks era del 99,9 por ciento, teniendo como precedentes todas las situaciones similares en las más de 70 temporadas registradas.

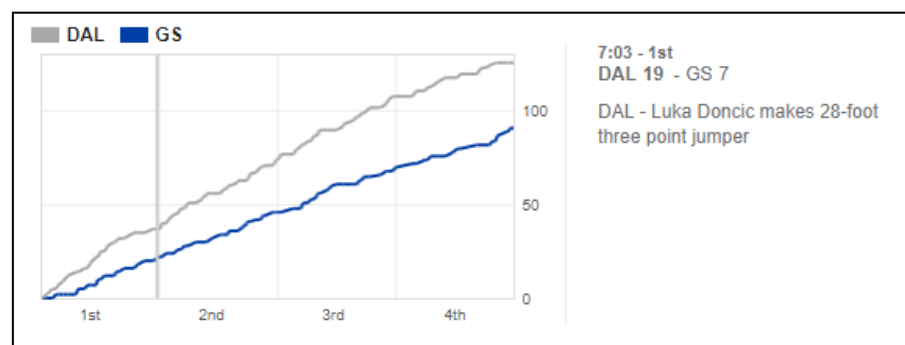


Gráfico X. Representación del *Win probability*. Fuente: espn.com.

En el apartado de *gamecast*, además, se muestran los datos de asistencia al pabellón, los resultados de los enfrentamientos anteriores entre ambos equipos durante esta temporada, y las clasificaciones de las divisiones de las que forman parte las dos franquicias.

- *Recap*: sección en la cual se desarrolla el texto indicado anteriormente que resume el encuentro. Nombra a los jugadores más destacados, da datos generales sobre la actuación de los equipos y contextualiza lo que supone el resultado en su situación actual.
- *Box Score*: este apartado es el más repetido en todos los medios estadounidenses. Es una tabla que recopila todos y cada uno de los aspectos estadísticos básicos en un partido de determinado deporte. Los

datos que aparecen son, literalmente, los que apuntan los encargados de seguir la actuación de cada jugador durante el tiempo de juego. Por ejemplo, en un encuentro de baloncesto, se dividen en: minutos; tiros de campo; tiros de tres puntos; tiros libres; rebotes ofensivos, defensivos y totales; asistencias; robos; tapones; pérdidas de balón; faltas personales; balance +/- (actuación del equipo en su conjunto cuando determinado jugador está en pista. Si un jugador juega 25 minutos y tiene un balance de +10, indica que durante ese tiempo que ha jugado, el equipo ha tenido balance positivo); y puntos.

Mavericks															
STARTERS	MIN	FG	3PT	FT	OREB	DREB	REB	AST	STL	BLK	TO	PF	+/-	PTS	
D. Nowitzki PF	26	8-14	5-8	0-0	0	5	5	1	0	2	0	2	+25	21	
D. Powell PF	26	2-3	0-1	0-0	4	2	6	5	1	0	0	3	+30	4	
J. Jackson SF	21	4-8	1-5	0-0	1	1	2	2	0	0	0	0	+24	9	
L. Doncic SF	27	6-14	4-11	7-11	1	10	11	10	3	0	3	3	+29	23	
J. Brunson PG	24	5-9	1-4	0-0	0	4	4	5	0	0	0	1	+31	11	
BENCH	MIN	FG	3PT	FT	OREB	DREB	REB	AST	STL	BLK	TO	PF	+/-	PTS	
K. Antetokounmpo PF	5	0-1	0-0	1-2	0	0	0	0	0	0	0	0	-5	1	
M. Kleber PF	24	6-9	4-6	0-0	0	9	9	0	0	0	1	4	+21	16	
D. Finney-Smith SF	13	2-3	0-1	1-1	1	4	5	0	1	0	1	2	-4	5	
T. Burke PG	21	3-7	2-4	5-5	0	0	0	2	1	0	1	1	+6	13	
D. Harris PG	20	2-5	2-5	0-0	0	1	1	5	0	0	1	2	+9	6	
D. Macon SG	5	0-1	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	1	-5	0	
C. Lee SG	5	0-1	0-0	0-0	0	1	1	1	0	0	1	1	-5	0	
R. Broekhoff SG	25	6-8	2-4	3-3	1	4	5	2	1	0	1	2	+19	17	
TEAM		44-83	21-49	17-22	8	41	49	33	7	2	9	22		126	
		53.0%	42.9%	77.3%											

Tabla I. *Box score* de Dallas Mavericks (23 de marzo de 2019). Fuente: espn.com.

- *Play-by-Play*: es la sección más larga y profunda de toda la cobertura informativa del encuentro. Está dividida en dos características. La primera, una gráfica interactiva en la que se ve cada uno de los tiros de campo realizado por ambos equipos. Con una circunferencia sin relleno se representan los tiros errados, y, con una con relleno, los lanzamientos realizados con éxito. Además, puedes seleccionar jugadores concretos, y ver únicamente los tiros de quien te interese, y no de todo el equipo en su conjunto.

Posteriormente, aparece una lista. Esta se divide en cuatro columnas: tiempo, equipo, jugada y marcador. Es un despliegue del desarrollo de todas las jugadas acontecidas durante el tiempo reglamentario. De esta forma, se puede ver de dónde proceden todos los datos recogidos en el *box score*.

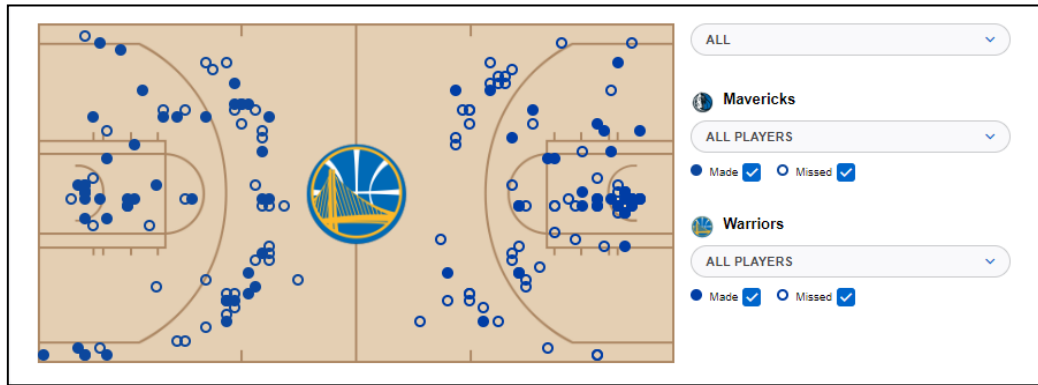


Gráfico XI. Representación de los tiros de campo de los Warriors (23 de marzo de 2019). Fuente: espn.com.

1st Quarter			
TIME	TEAM	PLAY	SCORE
12:00		Dwight Powell vs. DeMarcus Cousins (Draymond Green gains possession)	0 - 0
11:46		Kevin Durant misses 18-foot jumper	0 - 0
11:45		Luka Doncic defensive rebound	0 - 0
11:30		Dirk Nowitzki makes 22-foot jumper (Luka Doncic assists)	2 - 0
11:16		Klay Thompson misses 20-foot two point shot	2 - 0
11:15		Luka Doncic defensive rebound	2 - 0
10:56		Dirk Nowitzki makes three point jumper (Justin Jackson assists)	5 - 0
10:35		Kevin Durant makes two point shot	5 - 2
10:21		Jalen Brunson makes 8-foot two point shot (Luka Doncic assists)	7 - 2
10:11		Quinn Cook misses 10-foot two point shot	7 - 2
10:10		Dwight Powell defensive rebound	7 - 2
9:52		Luka Doncic makes 13-foot jumper	9 - 2

Play by play en ESPN del Dallas Mavericks-Golden State Warriors (23 de marzo de 2019). Fuente: espn.com.

- Team Stats:** desarrollo de las estadísticas del partido, pero esta vez teniendo a los equipos, y no a los jugadores, como protagonistas. Compara diversos aspectos del juego teniendo como referencia el dato total de las franquicias involucradas. Estas categorías son: tiros (de campo, triples y libres); porcentaje de acierto en tiros (de campo, triples y libres); rebotes, tanto ofensivos como defensivos; asistencias; robos; tapones; pérdidas de balón; puntos en contraataque; puntos en la pintura; y faltas personales (incluyendo técnicas y flagrantes).



Matchup		
FG	44-83	36-90
Field Goal %	53.0	40.0
3PT	21-49	4-30
Three Point %	42.9	13.3
FT	17-22	15-21
Free Throw %	77.3	71.4
Rebounds	54	50
Offensive Rebounds	8	8
Defensive Rebounds	41	28
Assists	33	22
Steals	7	6
Blocks	2	2
Total Turnovers	10	10
Points Off Turnovers	9	10
Fast Break Points	9	21
Points in Paint	34	48
Fouls	22	22
Technical Fouls	0	1
Flagrant Fouls	0	0

Tabla II. Estadísticas de equipo del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: propia.

- *Videos*: como su nombre indica, incluye vídeos de todo lo relacionado con el partido relatado y representado en todos los apartados anteriores. Estos archivos audiovisuales provienen tanto de lo que precede al encuentro, como un resumen del mismo, hasta las ruedas de prensa post partido con los jugadores y entrenadores protagonistas.

Tras este análisis, se pueden observar las notables diferencias entre la cobertura del mismo partido en función de la especialización del medio. Cierto es que, en Estados Unidos, la información sobre este partido tendrá más repercusión y lectores que en España, pero, aun así, la comparación sigue siendo muy reseñable. Mientras que en Marca únicamente aparece el texto redactado y *widgets* audiovisuales de otras fuentes (como un vídeo del Instagram oficial de la NBA), en ESPN complementan la redacción con grafismo propio (muchos de ellos interactivos), tablas de datos estadísticos y vídeos (alguno de ellos, al igual que Marca, conseguidos teniendo a la NBA como fuente).

Esta cobertura no es un caso aislado. ESPN realiza toda esta actividad con todos los encuentros diarios que hay en la liga. Es decir, al final de la temporada se hace lo mismo para los 1230 partidos que se juegan durante la temporada regular. A eso hay que sumar todos los celebrados posteriormente en *playoffs*, que cuentan con más repercusión y protagonismo. Sin embargo, en Marca (y España en general), la excepción es

precisamente el caso de la noticia relatada. Los encuentros que no cuentan con un español (o antiguo conocido de la liga española) o una marca récord especial conseguida, no suelen contar con una noticia relacionada en su *agenda setting*.

Y no es por falta de fuentes. Falta un último medio en el análisis del periodismo deportivo estadounidense del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Este es la propia web de la NBA (nba.com), de la que los medios consiguen casi la totalidad de los datos que aportan en sus informaciones. La diferencia está en cómo utilizas los datos recopilados. Los medios estadounidenses usan la NBA y los portales web anteriormente mencionados para modelar su web y gráficos para aportar su propia visión de cómo informar sobre un partido.

8.3. La NBA como fuente

Al igual que en el análisis de los dos medios anteriores, voy a adjuntar capturas de pantalla para ilustrar la redacción, y demostrar la importancia gráfica que se da a los datos aportados.

Nada más entrar en el partido seleccionado, se puede ver el resultado final tras los 48 minutos reglamentarios, además de un desglose de cuál ha sido la puntuación de ambas franquicias en cada uno de los cuartos. Por si fuera poco, también indica varias estadísticas distintas en función de cómo han conseguido anotar: puntos en segunda oportunidad (es decir, después de haber fallado un tiro y haber cogido un rebote ofensivo para volver a contar con una oportunidad de meter canasta); mayor ventaja en el marcador; o puntos conseguidos tras forzar una pérdida de balón del rival. De esta forma, a pesar de no haber podido ver un encuentro, se puede obtener una idea general de cuáles han sido la clave que han hecho que un partido se decante hacia un lado o hacia el otro. Por si fuera poco, también aparecen las veces que el marcador ha cambiado de líder o cuántas veces ha habido empate, representado incluso gráficamente. Por último, se indica cuántas personas acudieron al estadio y quiénes han sido los árbitros.

Cada una de las estadísticas anteriormente mencionadas cuentan con un enlace que re direcciona a la base de datos de la NBA donde se puede ver quiénes son los líderes de la liga en ese aspecto, tanto individual como colectivamente. Dicho *link* también cuenta con una descripción de la estadística seleccionada, para entender qué significa con exactitud el dato aportado y cuál es su transcendencia en el juego.

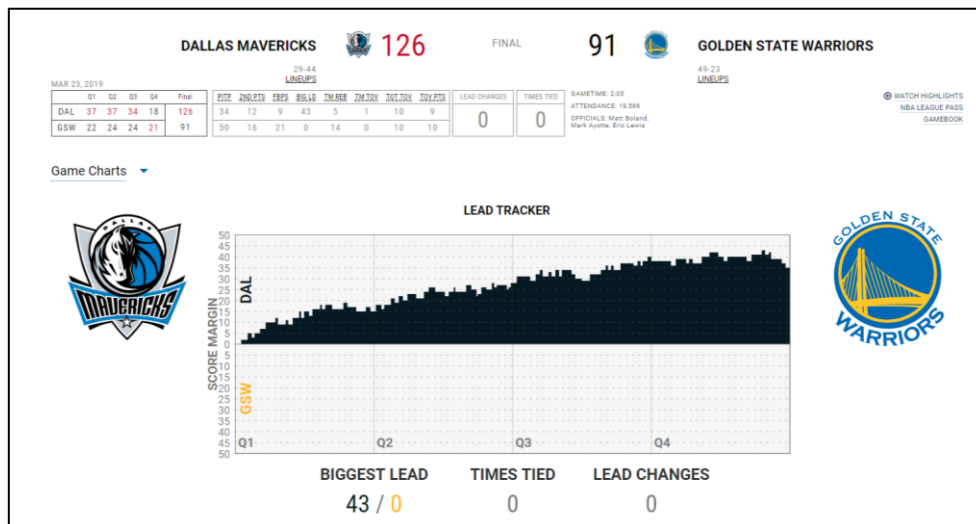


Gráfico XII. Representación del marcador del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: nba.com.

Estos datos no aparecen como una sección como se podía apreciar en ESPN, sino como el inicio de un *scroll* hacia abajo en la que continúan apareciendo datos sin parar, acompañados de las gráficas más comprensibles posibles. A continuación de lo ya visto, se representan las estadísticas de los equipos y quiénes han sido los líderes de ambas franquicias en ese partido. Posteriormente se puede ver una comparativa del rendimiento de la rotación de las plantillas. En primer lugar, de los quintetos titulares, seguido de los jugadores del banquillo.

En este caso, las gráficas utilizadas son de barras bi-direccionales y de sectores. La de los líderes del partido cuenta incluso con una imagen del jugador nombrado, además de un enlace para ver el perfil de dicho participante en la base estadística de la liga.

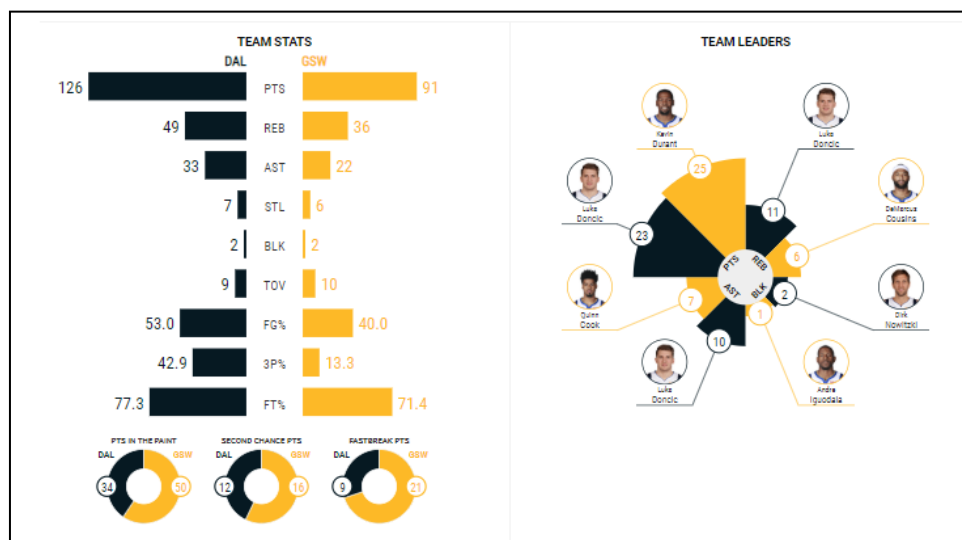


Gráfico XIII. Estadísticas de equipo del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: nba.com.

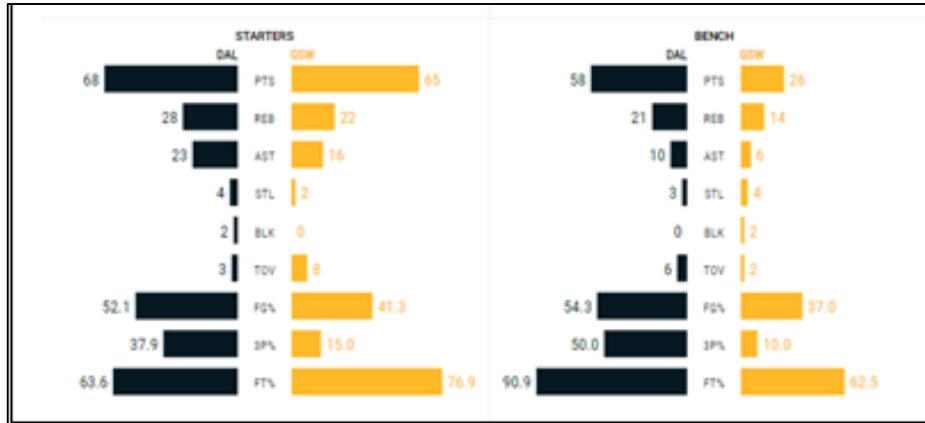


Gráfico XIV. Estadísticas de equipo del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: nba.com.

No hay que olvidar que a todos estos datos se puede acceder de forma gratuita, ya sea para complementar lo visto durante el encuentro, como para adquirir una visión general de lo acontecido, incluso en caso de no haber visto nada del mismo. Cualquier medio puede utilizar la web como fuente para sus propias informaciones y mejorar, por ejemplo, sus crónicas sobre las ligas norteamericanas, tanto de baloncesto como de otros deportes.

Como último apartado de esta representación de estadísticas, se hace especial hincapié en los jugadores, no tanto en la generalidad de los partidos o los equipos en su conjunto. Concretamente, es momento de hablar de los dos jugadores más acertados o con la mejor actuación de cada franquicia. De nuevo, lo más utilizado vuelven a ser gráficas de barras, acompañadas de datos sueltos para representar, por ejemplo, el porcentaje de tiros de campo de ambos jugadores. Los datos más generales son los principales en este grafismo, como puntos, rebotes, asistencias, tapones, robos y pérdidas de balón.

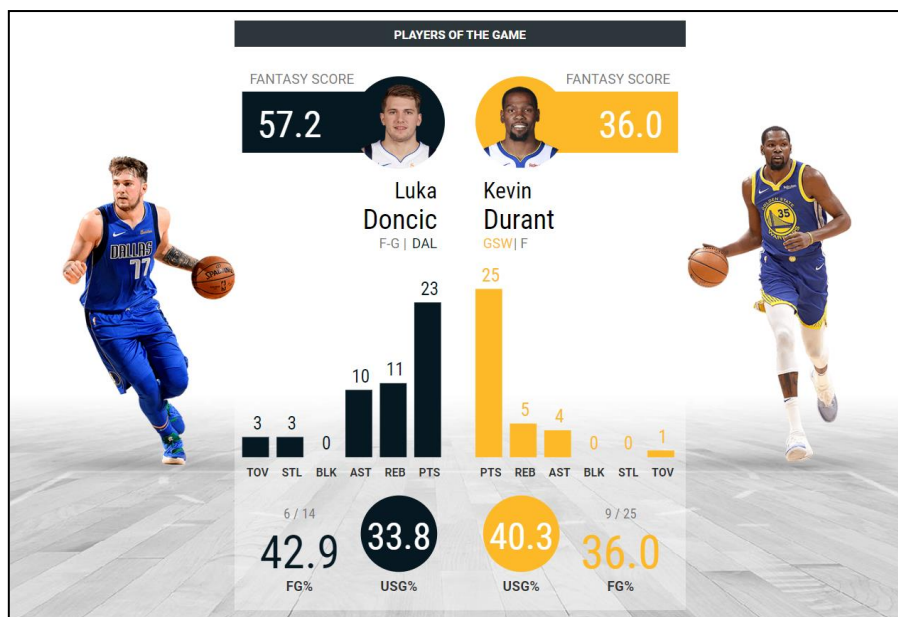


Gráfico XV. Mejores jugadores del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: nba.com.

Queda claro la gran cantidad de aportaciones que intenta hacer la web de la NBA para que, gráficamente, se pueda resumir un partido completo. No solo poder ver el resultado y ganador, sino quiénes han sido los más destacados e incluso cuál ha sido el transcurso completo de todas las acciones de los jugadores. Todo esto es simplemente “la puesta de largo” del documento oficial que redactan y maquetan los trabajadores de mesa a pie de pista de la liga de baloncesto norteamericana. La función de estos empleados es recopilar todo lo que ocurre en el encuentro y realizar a la finalización del mismo el sumario de lo acontecido. Este escrito es lo que hace al partido oficial y certifica su validez.

El nombre de este documento es *gamebook*. Al igual que del resto de inclusiones en el resumen del partido, cualquier persona puede descargarlo de forma gratuita y sin límite de uso.

En el caso del partido que ya hemos comentado, podemos encontrar su *gamebook*¹³ en la sección de estadísticas avanzadas. Ahí aparece disponible la opción de abrir este archivo, que se abre en una pestaña nueva de nuestro navegador. En este caso concreto, son 19 páginas de PDF con toda la información comentada anteriormente, pero esta vez sin gráficas ni maquetación especial. Tras abrirse, tenemos la opción de visualizarlo como cualquier archivo PDF, además de poder descargarlo y/o imprimirlo.

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION													OFFICIAL SCORER'S REPORT					
													FINAL BOX					
Saturday, March 23, 2019 ORACLE Arena, Oakland, CA													Game Duration: 2:04					
Officials: #42 Eric Lewis, #56 Mark Ayotte, #18 Matt Boland													Attendance: 19596 (Sellout)					
VISITOR: Dallas Mavericks (29-44)																		
POS	MIN	FG	FGA	3P	3PA	FT	FTA	OR	DR	TOT	A	PF	ST	TO	BS	+/-	PTS	
44 Justin Jackson	F	21:03	4	8	1	5	0	0	1	1	2	2	0	0	0	24	9	
41 Dirk Nowitzki	F	26:19	8	14	5	8	0	0	0	5	5	1	2	0	0	25	21	
7 Dwight Powell	C	25:53	2	3	0	1	0	0	4	2	6	5	3	1	0	30	4	
13 Jalen Brunson	G	23:37	5	9	1	4	0	0	0	4	4	5	1	0	0	31	11	
77 Luka Doncic	G	27:21	6	14	4	11	7	11	1	10	11	10	3	3	3	29	23	
42 Maxi Kleber		23:34	6	9	4	6	0	0	0	9	9	0	4	0	1	0	21	16
34 Devin Harris		19:42	2	5	2	5	0	0	0	1	1	5	2	0	1	0	9	6
23 Trey Burke		20:39	3	7	2	4	5	5	0	0	0	2	1	1	1	0	6	13
45 Ryan Broekhoff		24:32	6	8	2	4	3	3	1	4	5	2	2	1	1	0	19	17
10 Dorian Finney-Smith		13:17	2	3	0	1	1	1	1	4	5	0	2	1	1	0	-4	5
1 Courtney Lee		04:41	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	-5	0	
3 Daryl Macon		04:41	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-5	0	
37 Kostas Antetokounmpo		04:41	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	-5	1	
		240:00	44	83	21	49	17	22	8	41	49	33	22	7	9	2	35	126
			53%	42.9%		77.3%				TM REB: 5						TOT TO: 10 (9 PTS)		
HOME: GOLDEN STATE WARRIORS (49-23)																		
POS	MIN	FG	FGA	3P	3PA	FT	FTA	OR	DR	TOT	A	PF	ST	TO	BS	+/-	PTS	
35 Kevin Durant	F	28:47	9	25	0	8	7	7	0	5	5	4	2	0	1	0	-26	25
23 Draymond Green	F	25:12	2	4	1	2	1	2	0	3	3	2	2	1	2	0	-29	6
0 DeMarcus Cousins	C	22:46	8	11	1	1	2	4	3	3	6	3	2	0	3	0	-27	19
11 Klay Thompson	G	26:42	4	13	0	4	0	0	0	2	2	0	3	1	0	0	-39	8
4 Quinn Cook	G	26:34	3	10	1	5	0	0	1	5	6	7	4	0	2	0	-24	7
5 Kevon Looney		12:57	5	6	0	0	2	2	3	0	3	0	0	0	0	0	-4	12
9 Andre Iguodala		15:52	0	3	0	3	0	0	0	2	2	1	2	1	1	1	-16	0
21 Jonas Jerebko		18:36	1	3	1	3	0	0	0	1	1	2	2	2	0	1	-4	3
28 Alfonzo McKinie		15:53	1	2	0	1	3	4	0	2	2	1	0	0	0	0	8	5
1 Damion Lee		15:43	2	5	0	1	0	0	0	2	2	1	0	0	0	0	-10	4
2 Jordan Bell		16:29	1	5	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	0	-6	2
10 Jacob Evans		14:29	0	3	0	2	0	1	3	4	1	4	0	0	0	2	0	
		240:00	36	90	4	30	15	21	8	28	36	22	22	6	10	2	-35	91
			40%	13.3%		71.4%				TM REB: 14						TOT TO: 10 (10 PTS)		
SCORE BY PERIOD																		
	1	2	3	4	FINAL													
Mavericks	37	37	34	18	126													
WARRIORS	22	24	24	21	91													
Inactive: Mavericks - Barea (Injury/Illness - Right Achilles Surgery), Hardaway Jr. (Injury/Illness - Left Tibia Stress Reaction), Mejr (Injury/Illness - Illness), Porzingis (Injury/Illness - Left Knee Surgery)																		
Inactive: Warriors - Bogut (Rest - Load Management), Curry (Rest - Load Management), Derrickson (G League Team - Two-Way), Jones (Injury/Illness - Left Pectoral Surgery), Livingston (Rest - Load Management)																		
Points in the Paint: Mavericks 34 (17/23), WARRIORS 50 (25/41)																		
2nd Chance Points: Mavericks 12 (5/9), WARRIORS 16 (7/11)																		
Fast Break Points: Mavericks 9 (2/5), WARRIORS 21 (9/17)																		
Biggest Lead: Mavericks 43, WARRIORS 0																		
Lead Changes: 0																		
Times Tied: 0																		
Technical fouls - Individual																		
Mavericks (0) - NONE																		
Warriors (1): Durant 0:22 2nd																		
MEMO: Tonight's attendance 19,596 - 327th consecutive sellout																		

¹³ Enlace web al *gamebook* del partido jugado entre los Dallas Mavericks y los Golden State Warriors el 23 de marzo de 2019: data.nba.net/prod/v1/20190323/0021801092_Book.pdf

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION		OFFICIAL PLAY-BY-PLAY	
Dallas Mavericks at GOLDEN STATE WARRIORS		1st QUARTER	
Saturday, March 23, 2019 ORACLE Arena, Oakland, CA			
WARRIORS Starters: K.Durant D.Green D.Cousins K.Thompson Q.Cook			
Mavericks Starters: J.Jackson D.Nowitzki D.Powell J.Brunson L.Doncic			
Time	WARRIORS	Score	Lead
12:00			
12:00			Start of Period (5:40 PM)
11:46	MISS K.Durant 18' Jump Shot		JUMP BALL D.Cousins VS. D.Powell: TIP TO D.Green
11:45			L.Doncic REBOUND
11:30		0-2	-2
11:30	MISS K.Thompson 20' Fadeaway Shot		D.Nowitzki 22' Jump Shot (L.Doncic)
11:15			L.Doncic REBOUND
10:56		0-5	-5
10:35	K.Durant 10' Fadeaway Shot		D.Nowitzki 27' 3PT Jump Shot (J.Jackson)
10:21		2-5	-3
10:21	MISS Q.Cook 10' Turnaround Hook		J.Brunson 8' Turnaround Hook (L.Doncic)
10:10		2-7	-5
09:52			D.Powell REBOUND
09:52	MISS D.Cousins 20' Step Back Shot		L.Doncic 13' Jump Shot
09:33			L.Doncic REBOUND
09:29			MISS J.Jackson 26' 3PT Jump Shot
09:27			D.Powell REBOUND
09:23		2-12	-10
09:23	TIMEOUT (1)		D.Nowitzki 27' 3PT Jump Shot (D.Powell)
09:11	MISS K.Durant 27' 3PT Jump Shot		
09:08			L.Doncic REBOUND
09:01	K.Thompson STEAL		L.Doncic Bad Pass TURNOVER #1
08:57	MISS K.Thompson 28' 3PT FB Jump Shot		
08:55	D.Cousins REBOUND		
08:50	MISS K.Durant 27' 3PT Jump Shot		
08:48			J.Brunson REBOUND
08:33		2-14	-12
08:19	D.Cousins 31' 3PT Jump Shot (D.Green)		D.Nowitzki 17' Turnaround Shot (L.Doncic)
07:58		5-14	-9
07:56	Q.Cook REBOUND		MISS J.Jackson 24' 3PT Jump Shot
07:53			D.Nowitzki P.FOUL (P1, T1) (E.Lewis)
07:53			SUB: M.Kleber FOR D.Nowitzki
07:46	MISS Q.Cook 27' 3PT Jump Shot		
07:46	WARRIORS REBOUND		
07:43	D.Green Bad Pass TURNOVER #1		L.Doncic STEAL
07:39		5-16	-11
07:39			J.Jackson FB Layup (J.Brunson)
07:26	MISS D.Cousins 10' Jump Shot		
07:25	D.Cousins REBOUND		
07:24	D.Cousins Putback Layup		
07:03		7-16	-9
06:52		7-19	-12
06:52	MISS K.Durant Layup		L.Doncic 28' 3PT Jump Shot
06:41			D.Powell P.FOUL (P1, T2) (M.Ayotte)
06:39			L.Doncic REBOUND
06:35	K.Thompson P.FOUL (P1, T1) (M.Ayotte)		
06:29		7-22	-15
06:29			L.Doncic 28' 3PT Step Back Shot
06:19	Q.Cook 28' 3PT FB Pullup Shot (K.Durant)		
06:03		10-22	-12
05:54	MISS K.Durant 17' FB Jump Shot		L.Doncic 29' 3PT Jump Shot
05:53		10-25	-15
05:42			L.Doncic REBOUND
05:40	Q.Cook REBOUND		MISS L.Doncic 30' 3PT Jump Shot
05:38	K.Durant FB Running Dunk (Q.Cook)		
05:38		12-25	-13
05:38			TIMEOUT (1)
05:30	SUB: K.Looney FOR D.Cousins		
05:30	SUB: A.Iguodala FOR Q.Cook		
05:03		12-28	-16
05:03	MISS K.Thompson 27' 3PT Jump Shot		M.Kleber 29' 3PT Jump Shot (L.Doncic)
05:01			M.Kleber REBOUND
04:52	A.Iguodala P.FOUL (P1, T2) (M.Boland)		
04:52			SUB: D.Nowitzki FOR D.Powell
04:40			J.Brunson Driving Reverse Layup
04:31		12-30	-18
04:31			M.Kleber S.FOUL (P1, T3) (M.Boland)

Dos páginas del *gamebook* del Dallas Mavericks-Golden State Warriors. Fuente: nba.com

9. El caso de Sports-Reference

Ya hemos visto que existen empresas cuyo negocio es la recopilación de estadísticas deportivas para dotar a los equipos de un análisis para optimizar el rendimiento de sus jugadores, a la hora de realizar las rotaciones o emparejamientos. También hemos podido comprobar el uso y presentación de estos datos por partes de las propias ligas y competiciones, que acaban siendo un arma más de su ánimo por dar *show* constante. Los números se sacan a colación para demostrar la espectacularidad de algo ocurrido, algo inusual que algún jugador o equipo ha aportado al juego.

A los aficionados más acérrimos al mundo que comparten números y deportes estadounidenses se les vendrá a la cabeza, sin ninguna duda, alguna web que visitar para consultar cualquier interrogante que se les ocurra. Y, seguramente para la mayoría de ellos, la primera sería Sports-Reference y alguna de sus variantes. ¿Qué es esta web y qué la hace especial?

Sports-Reference aúna todos los datos y estadísticas posibles e imaginables de todas las competiciones profesionales masculinas (hay datos, por ejemplo, del baloncesto femenino de la *Women National Basketball Association*, o WNBA, pero no son tan completas ni complejas como los de la NBA) de los principales deportes en Estados

Unidos. La actividad de este portal comenzó en el año 2000, pero en sus comienzos únicamente contaba con soporte para el béisbol. Así, en abril del 2000, Sean Forman fundó Baseball-Reference¹⁴. Poco después, en diciembre de ese mismo año, surgió la idea de recrear lo hecho en el béisbol con el fútbol americano. Esta iniciativa tuvo un nombre muy parecido: Pro-Football-Reference¹⁵, creada gracias a Doug Drinen. Sus creadores no esperaban el éxito tan repentino que tuvieron ambas webs, por lo que tras tres años y medio decidieron seguir apostando por el modelo que habían creado. Por ello, en abril, Justin Kubatko fue el encargado de crear Basketball-Reference¹⁶.

Cuando estos tres portales estaban activos, decidieron crear la marca *Sports Reference, Inc.* en octubre de 2004. Tres años después, en diciembre de 2007, unieron fuerzas a Jay Virshbo para la fundación de *Sports Reference LLC*, con base en Pensilvania. Actualmente, su proveedor de estadísticas principal es Sportradar, ya mencionada en este trabajo.

Según la propia descripción en la sección “Sobre nosotros” en la web actual de Sports-Reference, “su principal objetivo es contestar las preguntas de sus usuarios con las estadísticas deportivas más fáciles de usar, más rápidas y más completas. Si nos divertimos en el proceso, también es bueno”¹⁷.

Sean Forman, presidente del conjunto de las diferentes webs de todos los deportes a los que dan cobertura, dijo que en el año 2018 habían contabilizado un total de mil millones (*one billion* en inglés) de visitas, récord para la compañía. Estas visitas provinieron de muchos tipos diferentes de usuarios. Desde los más casuales que solo buscan solucionar una duda esporádica, hasta dueños de equipos profesionales.

A pesar de este alcance, Sports-Reference está lejos de ser una empresa multimillonaria con cientos de empleados a los que dar sueldos. El trabajo meticuloso y titánico que hace posible todo esto lo realizan únicamente once empleados que trabajan a tiempo completo.

Sin embargo, es una de las webs más populares del sector al que pertenece. Basketball-Reference es la segunda página con estadísticas de la NBA más consultadas de toda la web, solo por detrás de NBA.com. Mientras, Pro-Football-Reference hace lo mismo con NFL.com. Al mismo tiempo, Baseball-Reference aparece como la tercera más utilizada para los seguidores del béisbol estadounidense tras MLB.com y MLBTradeRumors.com.

Muchos personajes conocidos relacionados con el deporte (y que forman parte de él) han reconocido que Sports-Reference es un instrumento recurrente en su actividad diaria.

¹⁴ Enlace a Baseball-Reference: baseball-reference.com

¹⁵ Enlace a Pro-Football-Reference: pro-football-reference.com

¹⁶ Enlace a Basketball-Reference: basketball-reference.com

¹⁷ Traducción del texto original: “*Our Primary Aim is to answer our users' questions with the easiest-to-use, fastest, and most complete sports statistics anywhere. If we have some fun in the process, that's good too.*”

Por ejemplo, JJ Redick, escolta titular de los Philadelphia 76ers de la NBA, que paga la versión sin publicidad de la página para utilizarla de un modo más cómodo. John Henry, dueño mayoritario de los Boston Red Sox de la MLB y del Liverpool FC de la Premier League (liga de fútbol inglesa) usa la base de datos de jugadores de Baseball-Reference para consultar el rendimiento reflejado en estadísticas. Thad Levine, *general manager* de los Minnesota Twins de la MLB dijo en más de una ocasión que “la usa diariamente”, a pesar de que su equipo genera sus propias estadísticas avanzadas.

9.1. Las diferentes secciones de Sports-Reference

Como ya hemos visto anteriormente, esta web posee una base de datos enorme para cada uno de los deportes más seguidos de Estados Unidos. Por ello, en la página principal hay una sección donde se presentan las diferentes versiones y “sub webs” a las que se puede acceder. Son las siguientes:

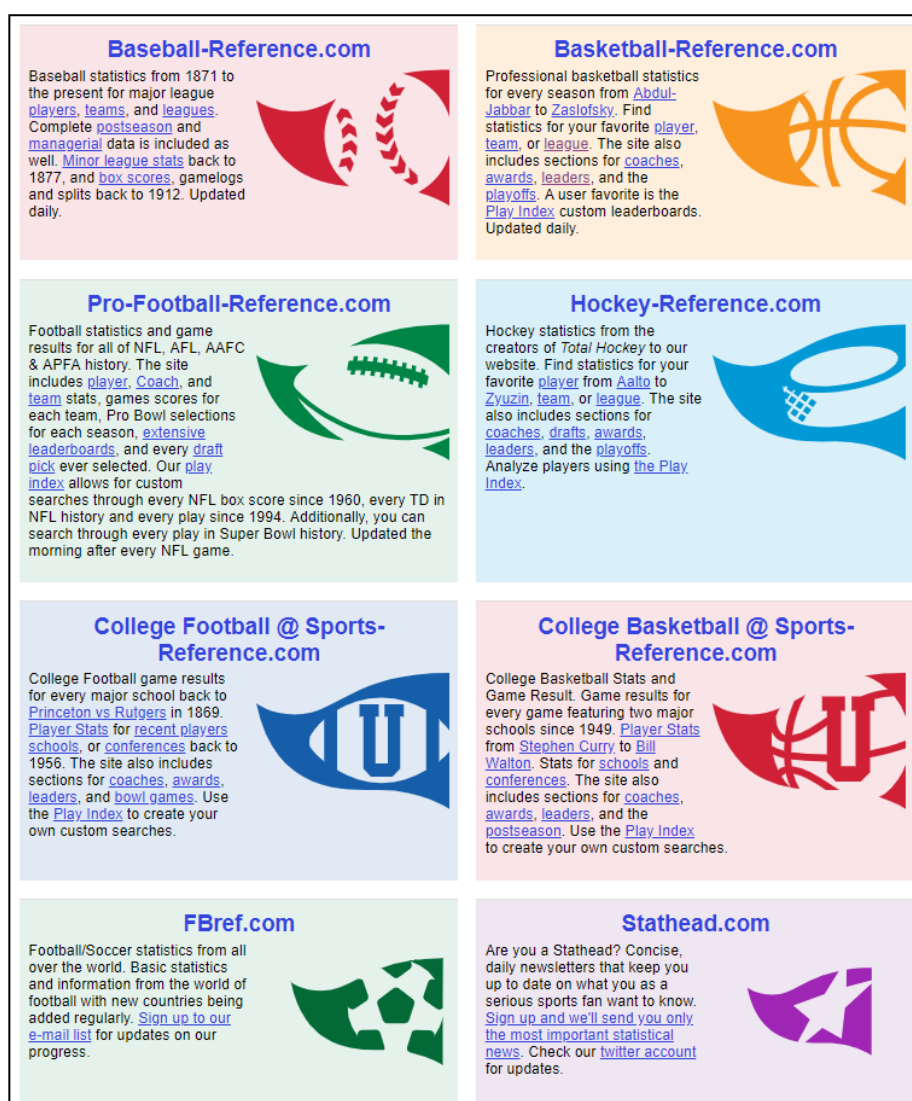


Imagen de la página principal de Sports-Reference. Fuente: sports-reference.com

- Baseball-Reference. Estadísticas referentes a la Major League Baseball, o como ya hemos visto antes, la MLB, la liga estadounidense de béisbol. Incluye todo lo acontecido desde el 4 de mayo de 1871, cuando los Fort Wayne Kekiongas vencieron 2-0 a Cleveland Forest Citys.

La filosofía principal de Baseball-Reference fue escrita el 1 de mayo de 2004 y se mantiene a día de hoy, pudiendo encontrarla en la sección de contacto de la página. Los cuatro puntos principales son los siguientes:

- Tiene que ser útil. Los datos deben ser comprensibles y fáciles de encontrar.
- Rápida. El sitio web es rápido porque solo tiene diez imágenes repetidas por todos los rincones de la página. La media de peso de las páginas de cada jugador es de 8KB, estando el 95% por debajo de 20KB.
- Abraza este ámbito. Y lo hace de una forma simple: hay links por todas partes. Si visitas el perfil de Ted Williams, podrás ver lo propio de cada uno de sus compañeros de equipo en el año 1950. La web se asienta sobre los hipervínculos, por ello, en la página de Williams hay más de 100 links, por ejemplo.
- Diversión. Como escriben los propios creadores, “escribir cientos de líneas de código puede no sonar divertido, pero lo complicado fue juntar y compenetrar todo”. A pesar de esto, tratan todo lo relacionado con el contenido de la web como algo divertido.

- Basketball-Reference. Homónima de la web referente a la MLB, pero en esta ocasión de la National League Association (NBA). Se pueden encontrar todos los números que explican la historia de la liga, desde el 1 de noviembre de 1946. Ese día los New York Knicks ganaron a los Toronto Huskies por 68 a 66 en el primer partido de la liga.

Se trata de una de las webs más prestigiosas a nivel mundial en lo referente a estadísticas NBA. ESPN, una de las cadenas deportivas referentes de Estados Unidos la califica como "el mejor portal de historia de baloncesto del mundo". Jim Petersen, analista de televisión para los Minnesota Timberwolves agradece su simple existencia: “gracias a la web más importante que uso para preparar los partidos”. Por último, David Leonhardt, escritor del New York Times, la cita como “el primer sitio al que voy cuando estoy buscando estadísticas NBA”.

- Pro-Football-Reference. Sitio web donde encontrar todos los datos imaginables sobre la National Football League (NFL). Además, también se pueden consultar los de la American Football League (AFL), la All-America Football Conference (AAFC) y la American Professional Football Association (APFA), antiguas competiciones desaparecidas de este mismo deporte.

Sobre la liga actual, se pueden consultar los *boxscores* de todos los partidos desde 1960, todos los *touchdowns* de la historia y cada jugada vivida en la liga desde 1994.

- Hockey-Reference. Aquí encuentran su lugar las estadísticas de la National Hockey League (NHL). Está incluido todo lo referente a la competición desde los

encuentros jugados entre los Montreal Wanderers y Toronto Arenas, y entre los Montreal Canadiens y Ottawa Senators del 19 de diciembre de 1917.

- College Football @ Sports-Reference. Existe incluso esta sección, que realiza un tratamiento similar para el fútbol americano jugado en las universidades estadounidenses. A pesar de ser jugadores de equipos universitarios, su cobertura es igual a la de los profesionales.

Incluye todos los resultados de partidos jugados desde el 1869. Eso sí, la recogida de estadísticas no era tan completa entonces en ese nivel de juego. Por ello, no hay perfiles de jugadores y equipos anteriores al año 1956.

- College Basketball @Sports-Reference. Exactamente igual que la anterior, pero esta vez del baloncesto universitario. Las ligas de universidades de este deporte comenzaron más tarde, por lo que los datos comenzaron a recogerse en el año 1949.
- FBref. Una de las secciones incluidas más tarde, puesto que hasta no hace muchos años, el fútbol que tradicionalmente conocemos en Europa no era muy popular en Norteamérica, sobre todo en Estados Unidos.

A pesar de esto, ya cuenta con soporte para 58 ligas de todo el planeta (eso sí, de la mayoría de ligas menores hay muy pocos datos y equipos incluidos). Las estadísticas que aportan son, además, más simples que del resto de secciones de la web.

Los creadores aseguran de todas formas que “van a seguir incluyendo nuevos datos y funcionalidades a este deporte”.

- Stathead. Si eres un apasionado de cualquier sección vista anteriormente, esta puede ser una opción a considerar. Es un sistema de suscripción en el que hay que seleccionar tu deporte (o deportes) favorito, para recibir diariamente *newsletters* sobre datos estadísticos importantes que han sucedido en las 24 horas anteriores.

9.2. Un ejemplo ilustrativo

Para ver la profundidad de los perfiles de los jugadores presentes en la web, vamos a entrar en el de Kobe Bryant¹⁸, ex jugador de Los Angeles Lakers de la NBA. Lo primero que se puede consultar son sus datos biográficos: nombre completo, posición, instituto (y universidad en caso de que hubiera jugado en una), posición en el *draft*, fecha del debut, etc.

Kobe Bryant
 Kobe Bean Bryant • [Twitter: kobe Bryant](#)
 (Black Mamba, KB24, Vino, Showboat, Little Flying Warrior)
 Position: Shooting Guard and Small Forward • Shoots: Right
 6-6, 212lb (198cm, 96kg)
 Born: [August 23, 1978](#) (Age: 40-228d) in Philadelphia, [Pennsylvania](#)
 Relatives: Father [Joe Bryant](#); Uncle [Chubby Cox](#)
 High School: Lower Merion in Ardmore, [Pennsylvania](#)
 Draft: [Charlotte Hornets](#), 1st round (13th pick, 13th overall), [1996 NBA Draft](#)
 NBA Debut: [November 3, 1996](#)

18x All Star | 2x Scoring Champ
 5x NBA Champ | 15x All-NBA
 12x All-Defensive | 1996-97 All-Rookie
 4x AS MVP | 2x Finals MVP
 2007-08 MVP

SUMMARY	G	PTS	TRB	AST	FG%	FT%	eFG%	PER	WS
Career	1346	25.0	5.2	4.7	44.7	32.9	83.7	48.2	22.9

Perfil de Kobe Bryant en Basketball-Reference. Fuente: basketball-reference.com

¹⁸ Enlace al perfil de Kobe Bryant: basketball-reference.com/players/b/bryanko01.html

Pero estos datos no son llamativos, ya que se podrían encontrar en el perfil de este jugador en cualquier página parecida, incluso en Wikipedia. Lo reseñable viene a continuación. Tras esto, aparecen las siguientes categorías de datos:

- *Per game*: números por partido de media en cada una de las temporadas jugadas por el jugador en todas las categorías básicas estadísticas del juego.

Per Game		Share & more	Glossary																										
Season	Age	Tm	Lg	Pos	G	GS	MP	FG	FGA	FG%	3P	3PA	3P%	2P	2PA	2P%	eFG%	FT	FTA	FT%	ORB	DRB	TRB	AST	STL	BLK	TOV	PF	PTS
1996-97	18	LAL	NBA	SG	71	6	15.5	2.5	5.9	.417	0.7	1.9	.375	1.8	4.0	.437	.477	1.9	2.3	.819	0.7	1.2	1.9	1.3	0.7	0.3	1.6	1.4	7.6
1997-98	19	LAL	NBA	SG	79	1	26.0	4.9	11.6	.428	0.9	2.8	.341	4.0	8.8	.456	.469	4.6	5.8	.794	1.0	2.1	3.1	2.5	0.9	0.5	2.0	2.3	15.4
1998-99	20	LAL	NBA	SG	50	50	37.9	7.2	15.6	.465	0.5	2.0	.267	6.7	13.6	.494	.482	4.9	5.8	.839	1.1	4.2	5.3	3.8	1.4	1.0	3.1	3.1	19.9
1999-00	21	LAL	NBA	SG	66	62	38.2	8.4	17.9	.468	0.7	2.2	.319	7.7	15.7	.489	.488	5.0	6.1	.821	1.6	4.7	6.3	4.9	1.6	0.9	2.8	3.3	22.5
2000-01	22	LAL	NBA	SG	68	68	40.9	10.3	22.2	.464	0.9	2.9	.305	9.4	19.3	.489	.484	7.0	8.2	.853	1.5	4.3	5.9	5.0	1.7	0.6	3.2	3.3	28.5
2001-02	23	LAL	NBA	SG	80	80	38.3	9.4	20.0	.469	0.4	1.7	.250	9.0	18.3	.489	.479	6.1	7.4	.829	1.4	4.1	5.5	5.5	1.5	0.4	2.8	2.9	25.2
2002-03	24	LAL	NBA	SG	82	82	41.5	10.6	23.5	.451	1.5	4.0	.383	9.1	19.5	.465	.483	7.3	8.7	.843	1.3	5.6	6.9	5.9	2.2	0.8	3.5	2.7	30.0
2003-04	25	LAL	NBA	SG	65	64	37.6	7.9	18.1	.438	1.1	3.3	.327	6.8	14.8	.463	.468	7.0	8.2	.852	1.6	3.9	5.5	5.1	1.7	0.4	2.6	2.7	24.0
2004-05	26	LAL	NBA	SG	66	66	40.7	8.7	20.1	.433	2.0	5.9	.339	6.7	14.2	.472	.482	8.2	10.1	.816	1.4	4.5	5.9	6.0	1.3	0.8	4.1	2.6	27.6
2005-06	27	LAL	NBA	SG	80	80	41.0	12.2	27.2	.450	2.3	6.5	.347	10.0	20.7	.482	.491	8.7	10.2	.850	0.9	4.4	5.3	4.5	1.8	0.4	3.1	2.9	35.4
2006-07	28	LAL	NBA	SG	77	77	40.8	10.6	22.8	.463	1.8	5.2	.344	8.8	17.6	.497	.502	8.7	10.0	.868	1.0	4.7	5.7	5.4	1.4	0.5	3.3	2.7	31.6
2007-08	29	LAL	NBA	SG	82	82	38.9	9.5	20.6	.459	1.8	5.1	.361	7.6	15.5	.490	.503	7.6	9.0	.840	1.1	5.2	6.3	5.4	1.8	0.5	3.1	2.8	28.3
2008-09	30	LAL	NBA	SG	82	82	36.1	9.8	20.9	.467	1.4	4.1	.351	8.3	16.8	.496	.502	5.9	6.9	.856	1.1	4.1	5.2	4.9	1.5	0.5	2.6	2.3	26.8
2009-10	31	LAL	NBA	SG	73	73	38.8	9.8	21.5	.456	1.4	4.1	.329	8.5	17.4	.487	.488	6.0	7.4	.811	1.1	4.3	5.4	5.0	1.5	0.3	3.2	2.6	27.0
2010-11	32	LAL	NBA	SG	82	82	33.9	9.0	20.0	.451	1.4	4.3	.323	7.6	15.6	.487	.487	5.9	7.1	.828	1.0	4.1	5.1	4.7	1.2	0.1	3.0	2.1	25.3
2011-12	33	LAL	NBA	SG	58	58	38.5	9.9	23.0	.430	1.5	4.9	.303	8.4	18.1	.464	.462	6.6	7.8	.845	1.1	4.3	5.4	4.6	1.2	0.3	3.5	1.8	27.9
2012-13	34	LAL	NBA	SG	78	78	38.6	9.5	20.4	.463	1.7	5.2	.324	7.8	15.2	.510	.504	6.7	8.0	.839	0.8	4.7	5.6	6.0	1.4	0.3	3.7	2.2	27.3
2013-14	35	LAL	NBA	SG	6	6	29.5	5.2	12.2	.425	0.5	2.7	.188	4.7	9.5	.491	.445	3.0	3.5	.857	0.3	4.0	4.3	6.3	1.2	0.2	5.7	1.5	13.8
2014-15	36	LAL	NBA	SG	35	35	34.5	7.6	20.4	.373	1.5	5.3	.293	6.1	15.1	.401	.411	5.6	6.9	.813	0.7	4.9	5.7	5.6	1.3	0.2	3.7	1.9	22.3
2015-16	37	LAL	NBA	SF	66	66	28.2	6.0	16.9	.358	2.0	7.1	.285	4.0	9.8	.410	.417	3.5	4.3	.826	0.6	3.1	3.7	2.8	0.9	0.2	2.0	1.7	17.6
Career		NBA			1346	1198	36.1	8.7	19.5	.447	1.4	4.1	.329	7.3	15.3	.479	.482	6.2	7.4	.837	1.1	4.1	5.2	4.7	1.4	0.5	3.0	2.5	25.0

Tabla III. Perfil de Kobe Bryant en Basketball-Reference. Fuente: basketball-reference.com

- *Player news*: todas las noticias referentes al jugador.
- *Totals*: números totales del jugador en cada año jugado en la liga, además de la suma final de su carrera.
- *Per 36 minutes*: esta tabla hace una simple regla de tres. Recoge los datos aparecidos en *Per game* y divide las estadísticas en puntos, rebotes, asistencias, etc. entre los minutos jugados por el jugador esa temporada. Posteriormente, multiplica por 36 para comparar la aportación del jugador durante todas las temporadas de su carrera si los minutos jugados hubieran sido los mismos cada año.
- *Per 100 Poss*: básicamente mide lo bien que un jugador lo hace cada cien posesiones pudiendo comparar la aportación de dos (o más) jugadores en el mismo número de posesiones.
- *Advanced*: tabla con datos mucho más complejos del juego. No son números simples, sino que son el resultado de operaciones y ecuaciones matemáticas cuya función es la de ampliar la visión aportada por los datos básicos. Algunas de las categorías incluidas aquí son el ratio de eficiencia de un jugador o las victorias conseguidas por él mismo a lo largo de cada temporada.

Son estadísticas que requieren de un conocimiento mucho más avanzado del deporte a tratar. Por ejemplo, el ratio de eficiencia (*Player Efficiency Rating*, o *PER*) requiere de un amplio estudio de los números de un jugador. En Wikipedia se puede encontrar la forma de calcularlo:

Todos los cálculos comienzan con lo que se denomina un PER no ajustado (uPER). La fórmula es:

$$\begin{aligned} uPER = & \frac{1}{min} \times \left(3P + \left[\frac{2}{3} \times AST \right] + \left[\left(2 - factor \times \frac{tmAST}{tmFG} \right) \times FG \right] + \left[0.5 \times FT \times \left(2 - \frac{1}{3} \times \frac{tmAST}{tmFG} \right) \right] \right) \\ & - [VOP \times TO] - [VOP \times DRBP \times (FGA - FG)] - [VOP \times 0.44 \times (0.44 + (0.56 \times DRBP)) \times \\ & (FTA - FT)] + [VOP \times (1 - DRBP) \times (TRB - ORB)] + [VOP \times DRBP \times ORB] \\ & + [VOP \times STL] + [VOP \times DRBP \times BLK] - \left[PF \times \left(\frac{lgFT}{lgPF} - 0.44 \times \frac{lgFTA}{lgPF} \times VOP \right) \right] \end{aligned}$$

Cuando se multiplica y refactorea, la ecuación anterior se convierte en:

$$\begin{aligned} uPER = & \frac{1}{min} \times \left(3P - \frac{PF \times lgFT}{lgPF} + \left[\frac{FT}{2} \times \left(2 - \frac{tmAST}{3 \times tmFG} \right) \right] + \left[FG \times \left(2 - \frac{factor \times tmAST}{tmFG} \right) \right] + \frac{2 \times AST}{3} + VOP \times \right. \\ & \left. [DRBP \times (2 \times ORB + BLK - 0.2464 \times [FTA - FT] - [FGA - FG] - TRB) + \frac{0.44 \times lgFTA \times PF}{lgPF} - (TO + ORB) + STL + TRB - 0.1936(FTA - FT)] \right) \end{aligned}$$

Donde:

$$\begin{aligned} \bullet \quad factor &= \frac{2}{3} - \left[\left(0.5 \times \frac{lgAST}{lgFG} \right) \div \left(2 \times \frac{lgFG}{lgFT} \right) \right], \\ \bullet \quad VOP &= \frac{lgPTS}{lgFGA - lgORB + lgTO + 0.44 \times lgFTA}, \\ \bullet \quad DRBP &= \frac{lgTRB - lgORB}{lgTRB}. \end{aligned}$$

Con:

- tm, el prefijo, indica equipo en lugar de jugador;
- lg, el prefijo, indica liga en lugar de jugador;
- min número de minutos jugados;
- 3P número de triples encestados;
- FG número de tiros de campo;
- FT número de tiros libres;
- VOP por el valor de la posesión (pero en referencia a la liga, en este caso);
- RB para el número de rebotes: ORB ofensivos, DRB defensivos, TRB total (combinado), RBP por porcentaje de ofensivos o defensivos;
- otros que se describen en las estadísticas de baloncesto.

Una vez el uPER es calculado, debe ser ajustado al ritmo del equipo y normalizado a la liga para que se convierta en PER:

$$PER = \left(uPER \times \frac{lgPace}{tmPace} \right) \times \frac{15}{lg uPER}$$

Este paso final quita la ventaja que tienen los jugadores cuyos equipos juegan al estilo *fastbreak* (y por lo tanto tienen más posesiones y más oportunidades de hacer cosas en ataque), y luego fija el promedio de la liga en 15.00.

También tenga en cuenta que es imposible calcular el PER (al menos de la manera convencional descrita anteriormente) para las temporadas de la NBA anteriores a 1978, ya que la liga no llevaba un registro de las pérdidas de balón, entre otras estadísticas avanzadas, antes de ese año.

Fuente: Wikipedia

No vamos a profundizar de esta forma en cada una de las estadísticas avanzadas, ni vamos a explicar la incidencia o explicación de las ecuaciones que vamos a ver. Este ejemplo aportado sirve, en este trabajo, únicamente para demostrar la complejidad que las estadísticas pueden alcanzar en un ámbito que, a priori, puede parecer simple como es el deporte.

- *Shooting*: este apartado trata todo lo relacionado con el lanzamiento a canasta del jugador. Es decir, da los datos de cómo ha conseguido sus puntos, además de la eficiencia desde todos los rincones de la pista. Estos datos se comenzaron a contabilizar en la temporada 2000-01.
- *Play by play*: tabla que recopila datos concretos de jugadas de la carrera del jugador. Por ejemplo, el porcentaje de los minutos del jugador en cada posición del quinteto titular, o cómo ha perdido el balón el jugador (por un mal pase o una pérdida simple como tal).

Play-by-play data available for the 2000-01 through 2018-19 seasons.
Play-by-play stats are unofficial. Minor differences with official season totals may exist. Share & more ▾ Glossary

Season	Age	Tm	Lg	Pos	G	MP	Position Estimate					+/- Per 100 Poss.		Turnovers		Fouls Committed		Fouls Drawn		Misc.		
							PG%	SG%	SF%	PF%	C%	OnCourt	On-Off	BadPass	LostBall	Shoot	Off.	Shoot	Off.	PGA	And1	Blkd
2000-01	22	LAL	NBA	SG	68	2783		65%	34%			+6.4	+8.8	67	82	78	42	221	0	735	51	75
2001-02	23	LAL	NBA	SG	80	3063		96%	4%			+7.0	-2.0	109	65	60	32	205	0	1036	48	88
2002-03	24	LAL	NBA	SG	82	3401		90%	10%			+3.8	+10.0	140	93	58	37	263	0	1062	52	79
2003-04	25	LAL	NBA	SG	65	2447	1%	92%	7%			+6.2	+5.9	67	65	54	20	200	0	719	39	69
2004-05	26	LAL	NBA	SG	66	2689	3%	96%	1%			-2.8	+2.5	144	76	55	31	239	0	950	55	66
2005-06	27	LAL	NBA	SG	80	3277	1%	89%	10%			+4.6	+12.5	66	104	69	48	297	12	834	68	82
2006-07	28	LAL	NBA	SG	77	3140	2%	68%	30%			+1.1	+6.0	109	86	71	26	297	19	964	66	78
2007-08	29	LAL	NBA	SG	82	3192	1%	96%	3%			+9.0	+7.0	112	85	80	29	312	8	1017	64	66
2008-09	30	LAL	NBA	SG	82	2960	6%	94%				+11.0	+11.1	100	71	55	16	226	8	914	57	64
2009-10	31	LAL	NBA	SG	73	2835	1%	78%	21%			+8.6	+12.4	109	66	60	35	233	11	831	46	67
2010-11	32	LAL	NBA	SG	82	2779		87%	13%			+8.2	+4.3	103	69	44	39	232	11	871	59	70
2011-12	33	LAL	NBA	SG	58	2232		99%	1%			+3.0	+5.2	88	78	39	22	172	2	580	44	45
2012-13	34	LAL	NBA	SG	78	3013		67%	32%	1%		+2.3	+2.8	148	88	67	17	226	13	1092	41	71
2013-14	35	LAL	NBA	SG	6	177	27%	55%	18%			-9.6	-3.7	30	3	5	1	8	0	83	0	5
2014-15	36	LAL	NBA	SG	35	1207	2%	89%	9%			-11.8	-6.7	74	34	28	11	92	5	441	18	27
2015-16	37	LAL	NBA	SF	66	1863		2%	97%	1%		-15.6	-10.2	74	47	44	3	106	2	416	16	35
Career		NBA			1080	41058	1%	82%	17%			+3.8	+5.6	1540	1112	867	409	3329	91	12545	724	987

Perfil de Kobe Bryant en Basketball-Reference. Fuente: basketball-reference.com

- *Game highs*: recoge el valor más alto conseguido por el jugador en todas las categorías estadísticas del juego en cada temporada jugada. Además, abajo indica el *career high*, es decir, los valores más altos de toda su carrera.

Todos estos datos son únicamente de los encuentros jugados en partidos de temporada regular. Tras todas las tablas que ya hemos visto, aparecen las mismas de nuevo, pero esta vez con los partidos de los *playoffs* para la disputa del campeonato.

Las últimas tablas que aparecen en el perfil son las siguientes:

- *All Star Games*: participación del jugador en el partido de las estrellas celebrado cada año a mitad de temporada. Es el *box score* particular del participante en cuestión en las ediciones de las que ha sido partícipe.
- *Similarity scores*: tabla con nombres de jugadores con valores similares en determinados aspectos estadísticos del juego.
- *Appearances on Leaderboards, Awards, and Honors*: recopilación de todos los premios, acontecimientos importantes y logros estadísticos del jugador consultado. Al hacer *click* en las temporadas que aparecen en esta sección, te re direcciona a los líderes de todas las categorías de estadísticas de ese año.
- *Transactions*: la única parte redactada del sitio web. Aquí se desarrollan los traspasos o firmas de contrato en los que el jugador ha estado involucrado, con el día en el que se produjeron y *links* al resto de personas o partes del proceso.
- *Salaries*: remuneración de los contratos del jugador a lo largo de su carrera deportiva.

10. Conclusiones

El acercamiento a la visión del periodismo deportivo estadounidense de cómo tratar el deporte no se suele ser objeto de estudio en su homónimo español. Es cierto que hay excepciones con el uso de las estadísticas en el periodismo deportivo en España, y que algunas informaciones si cuentan con datos numéricos como eje, pero, en general, su protagonismo está fuertemente opacado por otras cuestiones que se establecen como prioritarias.

Se puede concluir, a pesar de todo, que los métodos de cuantificación se pueden utilizar para dotar al análisis de un evento deportivo de una profundidad mayor. La cobertura del deporte se puede quedar en la sola crónica del mismo, pero la opinión puede apropiarse de parte del discurso (deliberadamente o no). El uso de las estadísticas permite, de esta forma, que el deporte se pueda ver como algo más que el choque de pasiones y enfrentamiento de fuerzas.

La estrategia y el análisis pasan a formar parte de la vida deportiva, puesto que se busca mejorar los números que derivan de la acción. Y no solo mejorar los números propios, sino también contrarrestar los rivales, además de conocer profundamente todo lo que sucede.

Precisamente esta es una de las características básicas de la unión del periodismo de datos y deportivo. Se puede extraer una visión de lo que ha ido ocurriendo en un encuentro solo viendo las gráficas y tablas relacionadas con el partido. No es necesario ni siquiera leer una crónica o ver un resumen.

Y estos datos no suponen usos aislados de cada retransmisión independiente, sino que forman un compendio de bases de datos que se amplían constantemente. Es decir, que existe un mar de números profundamente relacionado que tiene como objetivo comprender el juego. La pretensión es conocer todo lo ocurrido e intentar predecir lo que sucederá, a pesar de la aleatoriedad de la acción deportiva. Es cierto que esto se traslada a que la información es más compleja y, en ocasiones, puede ser de más difícil comprensión. Pero, al mismo tiempo, es mucho más completa. Al acceder a la información, cada uno puede optar por lo que realmente le interese. Si únicamente leer la crónica correspondiente, ojear las tablas extraídas del partido, u optar por el resumen audiovisual.

Por todos estos factores, la información general de los medios estadounidenses posee una información que es difícil comparar con la que solemos tener en nuestro país. El deporte está dotado de una mayor infraestructura que posibilita todo esto. Porque, para igualarlo, no solo basta con cambiar la visión del periodismo deportivo español. Habría que preparar a muchos profesionales para realizar estas labores, además de contar con plantillas mucho mayores para poder hacer realidad este universo tan complejo.

Es cierto que, para los verdaderos apasionados del deporte, contar con esta expansión informativa es una bendición. Puesto que le da posibilidades para informarse, y conocería mucho más de lo que está viendo. Pero, como se ha dicho en el párrafo anterior, no es tan

fácil de sostener. El periodismo deportivo estadounidense no se ha creado en un día, como tampoco se haría si se intentaran implementar sistemas similares en el nuestro.

El periodismo busca, como tradicionalmente se dice, “la búsqueda de la verdad”. Y la verdad es muy difusa en el deporte. Son mucho más tangibles los conceptos de ganador y derrotado, que se acuñan a determinado jugador o equipo por un número, como pueden ser goles, sets, etcétera. Sea merecido o no, al final del día esos números representan la realidad. Eso es lo que busca precisamente este binomio formado por el periodismo de deporte y el de datos. Que todo forme parte del compendio numérico que posibilite comprender cada momento de lo que ocurre en el deporte. Así, estos datos inacabables suponen “la verdad” del deporte.

El periodismo deportivo de Estados Unidos, tras todo este análisis, aporta estos datos numéricos cuantificables para buscar una objetividad a un oficio que, tradicionalmente, siempre ha sido visto como pasional.

11. Referencias bibliográficas

- Severini, T.A. (2015). *Analytic Methods in Sports: Using Mathematics and Statistics to Understand Data from Baseball, Football, Basketball, and Other Sports*. Boca Raton, FL: CRC Press Taylor and Francis Group
- Winston, W.L. (2009). *Mathletics: How Gamblers, Managers, and Sports Enthusiasts Use Mathematics in Baseball, Basketball, and Football*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press
- Molina, J. (2009). Periodismo deportivo 3.0. *Razón y palabra*, 1-8. Recuperado de razonypalabra.org.mx/PERIODISMO%20DEPORTIVO%2030.pdf
- Li, Yifei. (2014). *Estudio del tratamiento del concepto de imparcialidad en las noticias relacionadas con el fútbol en los diarios Marca, As, Mundo Deportivo y Sport*. Recuperado de ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2014/hdl_2072_240240/TFM-Yifei_Li.pdf
- Sainz de Baranda, C. *Orígenes de la prensa diaria deportiva: el Mundo Deportivo*. Recuperado de upo.es/revistas/index.php/materiales_historia_deporte/article/viewFile/788/648
- Taller de periodismo de datos. Recuperado de escuela.elpais.com/talleres/taller-periodismo-datos/
- Fernández, P. (15 de mayo de 2015). ¿Qué es el periodismo de datos? Recuperado de eldiario.es/norte/magazine/periodismo-datos_0_384611704.html
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2005). Recuperado de recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/unidimensional_lbarrrios/definicion_est.htm
- Tipos de gráficas - Instituto Nacional de Estadística. Recuperado de ine.es/explica/docs/pasos_tipos_graficos.pdf
- Marca Basket (24 de marzo de 2019). *Luka Doncic somete a los Warriors con un nuevo triple-doble... ¡en tres cuartos!* Recuperado de marca.com/baloncesto/nba/2019/03/24/5c9734e722601dd8658b45bb.html
- ESPN (24 de marzo de 2019). *With Curry resting, Doncic and Dirk lift Mavs over Warriors*. Recuperado de espn.com/nba/game?gameId=401071765
- NBA Advanced Stats Dallas Mavericks-Golden State Warriors. (24 de marzo de 2019). Recuperado de stats.nba.com/game/0021801092/
- Gamebook Dallas Mavericks-Golden State Warriors (24 de marzo de 2019). Recuperado de data.nba.net/prod/v1/20190323/0021801092_Book.pdf
- Wagner, J (13 de febrero de 2019). *From a Church in Philadelphia, Sports Reference Informs the World*. Recuperado de nytimes.com/2019/02/13/sports/sean-forman-sports-reference.html
- Wikipedia. *Player efficiency rating*. Recuperado de es.wikipedia.org/wiki/Player_efficiency_rating