



UN INFORME DE EVENTUM

Los tiempos muertos

¿de verdad te dan el siguiente gol?

Primera Nacional Masculina

6 grupos · cuatro temporadas (2022/23-2025/26) · 5.730 partidos · 22.368 tiempos muertos

Guillermo Franco Gimeno · guillermo@eventum.dev

Septiembre de 2026

LOS 96 EQUIPOS DE LA TEMPORADA 2025/26



El estudio y sus conclusiones, en breve

Este artículo responde a una pregunta que todo entrenador se ha hecho alguna vez: ¿pido bien los tiempos muertos? ¿Qué impacto tienen? Para contestarla hemos analizado 5.730 partidos y 22.368 tiempos muertos de las cuatro últimas temporadas de la Primera Nacional Masculina: desde la 2022/2023 hasta la recién terminada 2025/2026.

La medida usada para ver la eficacia de los tiempos muertos ha sido la probabilidad de que, tras recibir un gol, el siguiente gol sea tuyo: una medida sencilla y difícil de manipular. En el estudio se compara la frecuencia con la que el siguiente gol anotado es mío sin tiempo muerto y con tiempo muerto.

¿De dónde salen los datos?

En los partidos con anotador y cronometrador, la RFEBM rellena el acta en tiempo real a través de la plataforma iSquad, lo que permite reconstruir la evolución del marcador gol a gol. Todos los datos se han extraído con una herramienta de elaboración propia: 5.730 partidos de las cuatro últimas temporadas, sin recuentos manuales ni estimaciones. Cada número procede del acta oficial.

Hallazgos clave

Los resultados del estudio son claros. Con más de 22.000 tiempos muertos analizados, el impacto que tienen en el juego es muy pequeño, a veces incluso negativo. El tiempo muerto medio no produce un impacto real en el juego.

Sin embargo, hay matices. No todos los tiempos muertos son iguales: los hay para salir de una mala racha, los hay para preparar una última jugada... Aun así, ninguno de ellos, estudiado de forma independiente, muestra un efecto claro; tan solo el tiempo muerto pedido al final de la primera parte parece tener un pequeño impacto positivo.

Qué medimos y qué situaciones entran en el análisis

La métrica: la probabilidad de siguiente gol

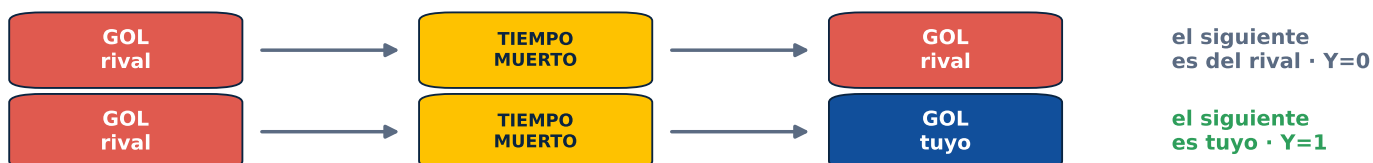
Formalicémoslo para poder medirlo con rigor. Cada gol recibido abre una «situación»: el equipo que lo recibe recupera el balón y puede anotar el siguiente. A cada situación le asignamos un resultado, $Y = 1$ si ese equipo marca el siguiente gol del partido e $Y = 0$ si lo marca el rival. La eficacia del tiempo muerto es la diferencia entre la probabilidad de éxito con y sin pausa:

$$\hat{p}_{\text{con TM}} = \frac{k_{\text{con TM}}}{n_{\text{con TM}}} \quad \hat{p}_{\text{sin TM}} = \frac{k_{\text{sin TM}}}{n_{\text{sin TM}}} \quad \delta = \hat{p}_{\text{con TM}} - \hat{p}_{\text{sin TM}}$$

donde k son las veces en que el equipo marcó el siguiente gol y n el total de situaciones, en cada condición. El efecto δ es la diferencia entre ambas probabilidades: si la pausa ayudara, δ sería claramente positivo. Comparamos siempre la misma situación (acabo de recibir un gol, tengo el balón) con y sin pausa, lo que evita el espejismo de que el marcador se recupera solo.

QUÉ SITUACIONES SE MIDEN (desde el equipo que recibe el gol)

CON tiempo muerto · lo pido tras recibir un gol (esto es lo que mide el estudio)



SIN tiempo muerto · misma situación, no paro (el caso base para comparar)



FUERA del estudio · tiempo muerto pedido tras marcar (17%)



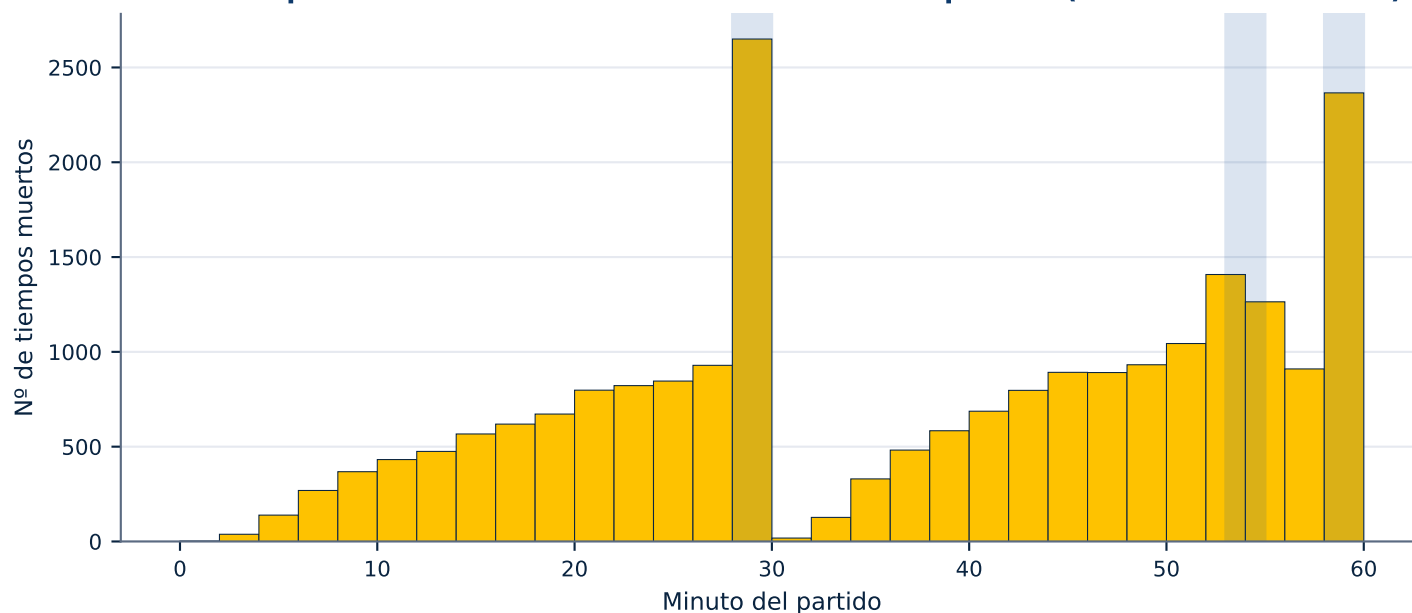
Solo se miden los tiempos muertos pedidos tras recibir un gol, cuando el equipo acaba de recuperar el balón (el 83% del total). Los pedidos justo después de marcar quedan fuera: ahí saca el rival, así que se parte de una posesión distinta y mezclarlos confundiría el efecto de la pausa con el de tener el balón. Además comprobamos la solidez de los resultados recalculando los intervalos de confianza agrupados por partido y separando los tiempos muertos por marcador (perdiendo, igualado o ganando): las conclusiones no cambian. Aun así, medimos una asociación, no una relación de causa y efecto, porque el tiempo muerto se pide en contextos concretos (rotaciones de jugadores, un mal momento que el marcador no refleja) que no siempre podemos observar.

Cómo se detecta cada uno y cuántos hay de cada tipo

22.368 tiempos muertos analizados

5.730 partidos · 6 grupos · cuatro temporadas (2022/23-2025/26) · acta oficial

Cuándo se piden · zonas sombreadas = ventanas temporales (28-30 · 53-55 · 58-60)



Final de periodo

5.026 tiempos muertos **22%**

Se pide en el minuto 28-30 (fin de la primera parte) o en el 58-60 (final del partido).

Minuto 53-55

1.774 tiempos muertos **8%**

Ventana estratégica: si no gastas tu 2º tiempo muerto antes del 55, pierdes el derecho al 3º.

Mala racha

7.785 tiempos muertos **35%**

El rival encadena 3 goles seguidos, o ha metido 4 de los últimos 5 goles.

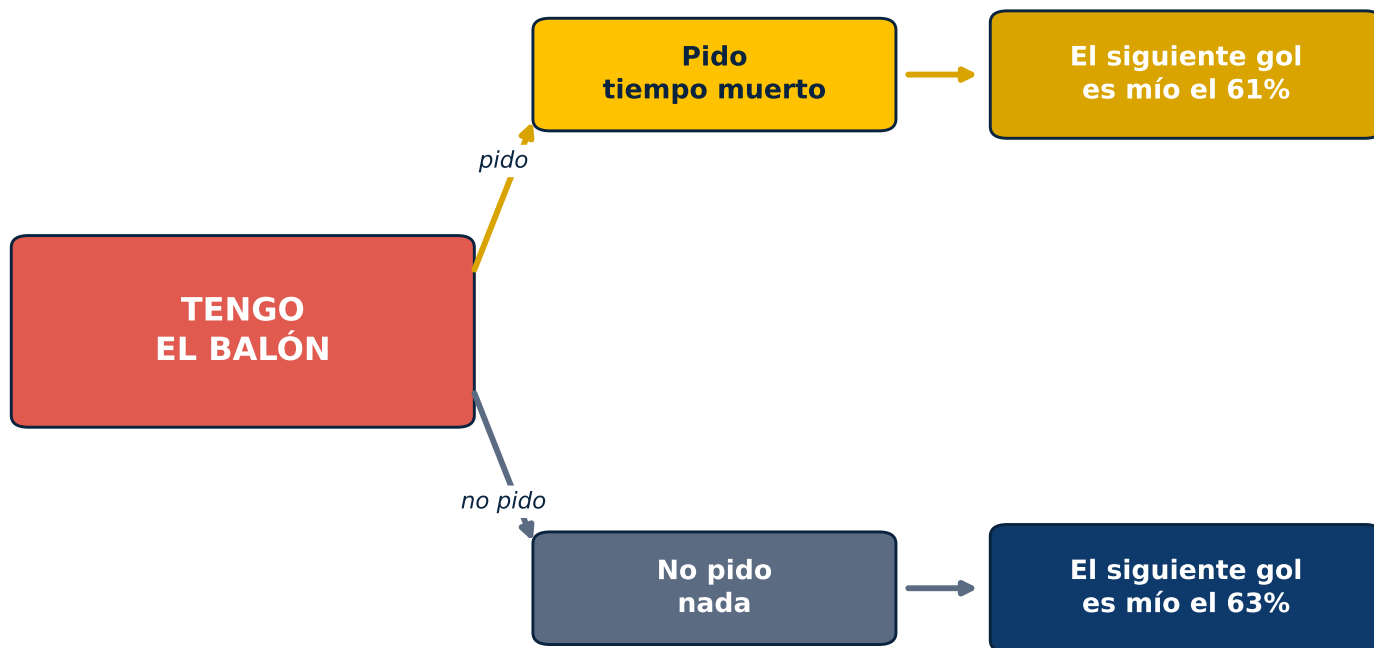
Otros

7.783 tiempos muertos **35%**

Cualquier otro momento del partido que no encaje en las categorías anteriores.

Al clasificar se aplica una prioridad: primero el tiempo (final de periodo y 53-55), luego la mala racha, y el resto va a Otros.

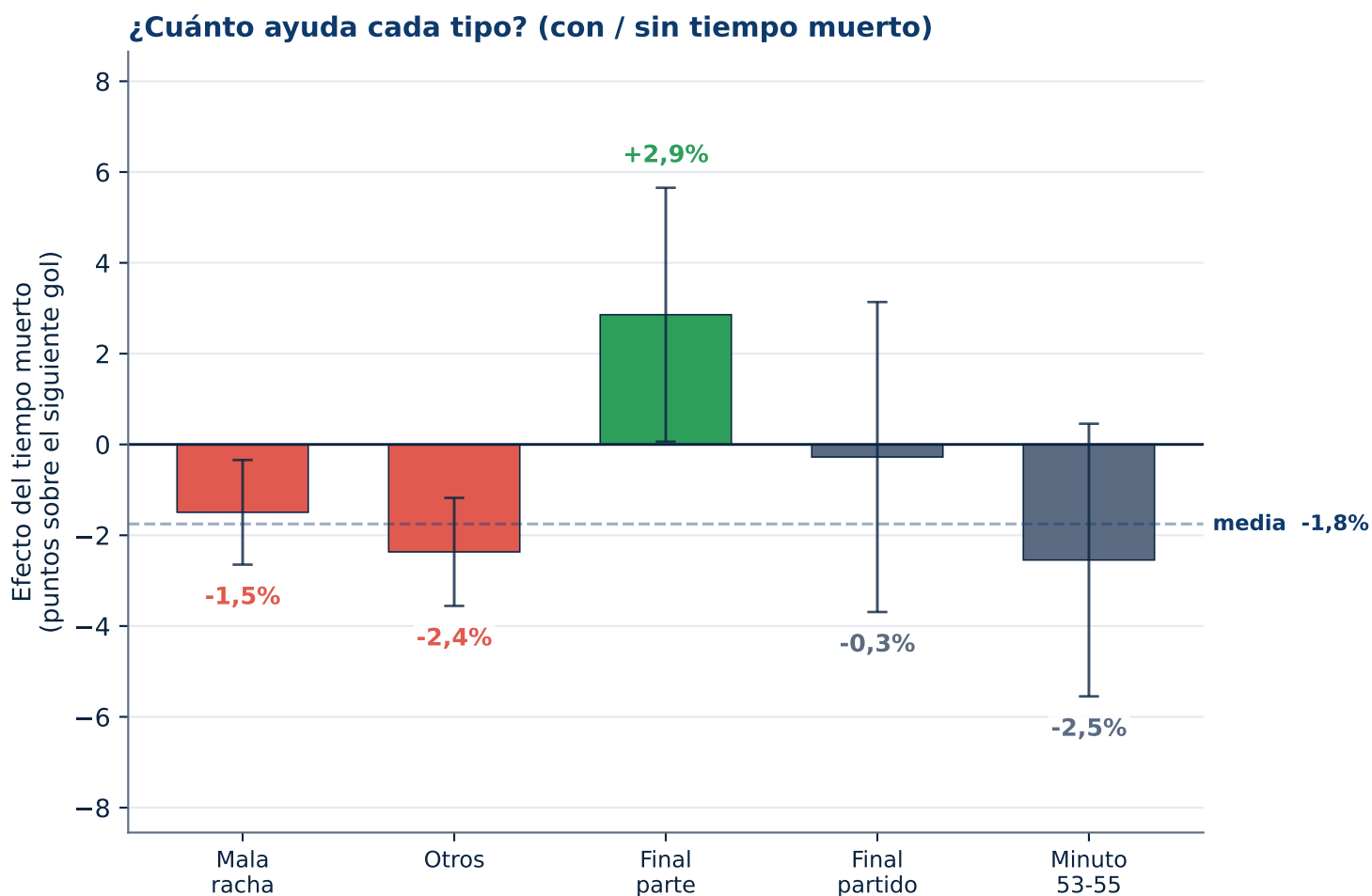
Con tiempo muerto 61% · sin él 63%



En promedio, el tiempo muerto no mejora tu ataque siguiente

Tras recibir un gol tienes el balón, y el siguiente gol acaba siendo tuyo el 63% de las veces sin pedir nada y el 61% pidiendo tiempo muerto. Su eficacia media no es nula: es levemente negativa, y con cuatro temporadas de datos esa diferencia ya no es casualidad (pedir tiempo muerto reduce, de media, un par de puntos tu probabilidad de meter el siguiente gol). No lo hace inútil, pero invita a la pregunta de fondo: ¿por qué lo pedimos y qué esperamos conseguir? En las páginas siguientes desglosamos su efecto en cada situación (final de periodo, mala racha, minuto 53-55 y otros momentos), donde el balance cambia matices, pero la conclusión general se sostiene.

Casi todos restan un poco; solo el de final de parte suma algo



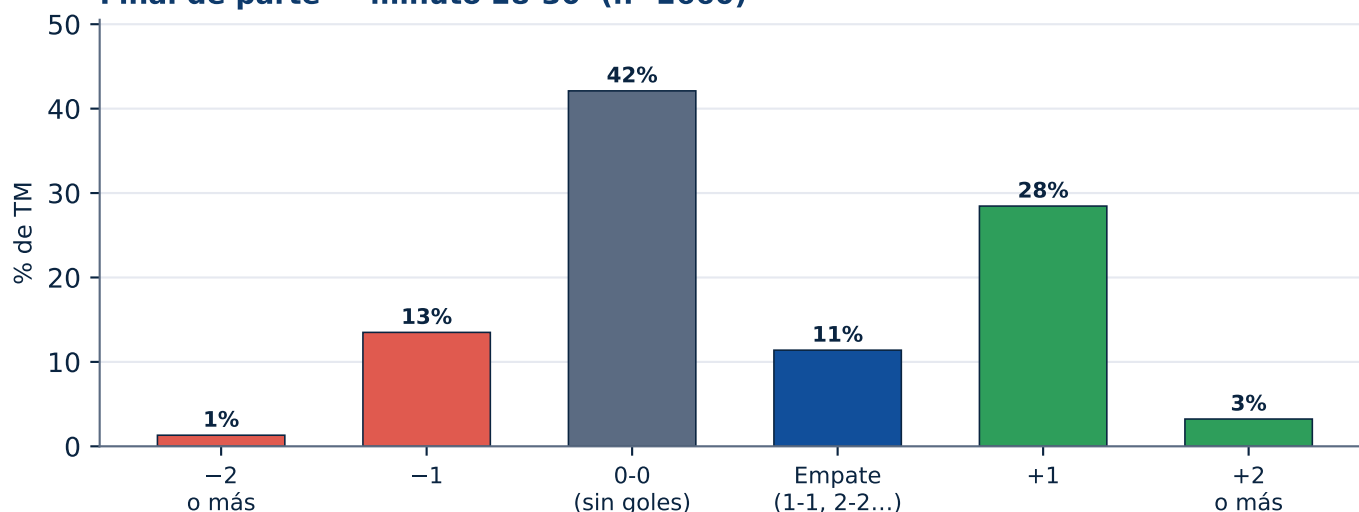
CÓMO SE LEE ESTE GRÁFICO

Cada barra es cuánto cambia tu probabilidad de meter el siguiente gol por pedir el tiempo muerto, comparado con la misma situación sin pedirlo (en puntos porcentuales). La línea discontinua marca la media de todos los tiempos muertos (-1,8 pp). Las líneas verticales son el intervalo de confianza al 95%. Con cuatro temporadas de datos el patrón es claro: pedir tiempo muerto tiende a restar, no a sumar. Los de mala racha y los de otros momentos bajan tu probabilidad de forma pequeña pero ya significativa (su intervalo no toca el cero). Los de final de partido y minuto 53-55 quedan en tierra de nadie: su intervalo cruza el cero, así que no podemos afirmar que hagan nada. La única excepción al alza es el de final de parte (+2,9 pp, apenas significativo), el único que parece aportar algo. En conjunto, ninguno te regala goles y la mayoría te cuesta un poco.

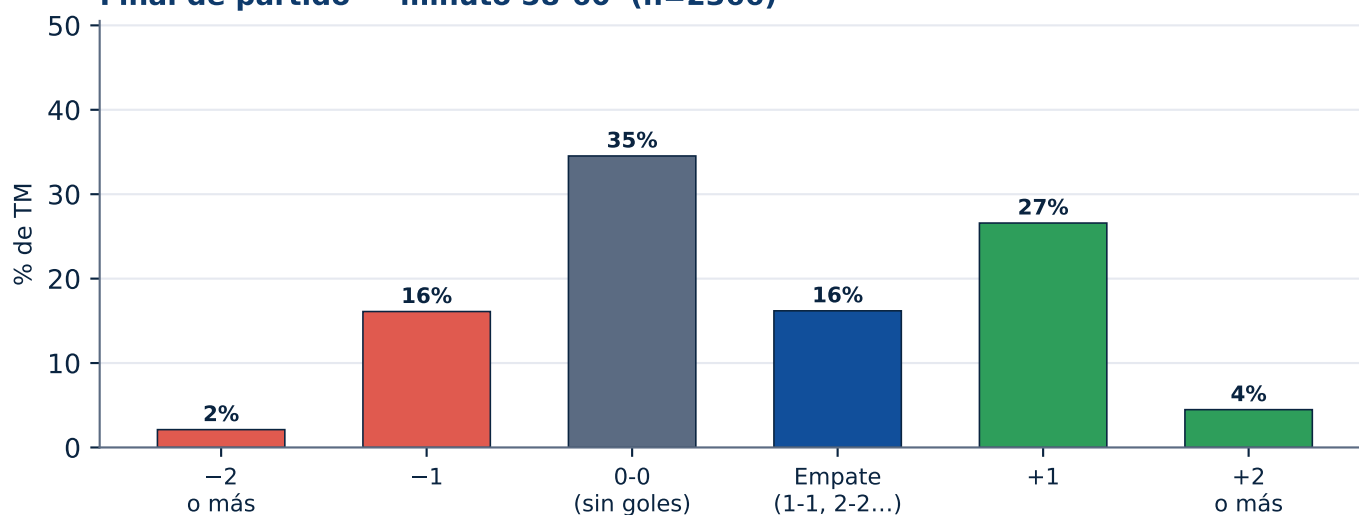
Sección 1 · Tiempos muertos de final de periodo

El ofensivo, minuto 28-30 y 58-60 · ¿ayuda de verdad o solo refleja tener el balón?

Final de parte · minuto 28-30 (n=2660)



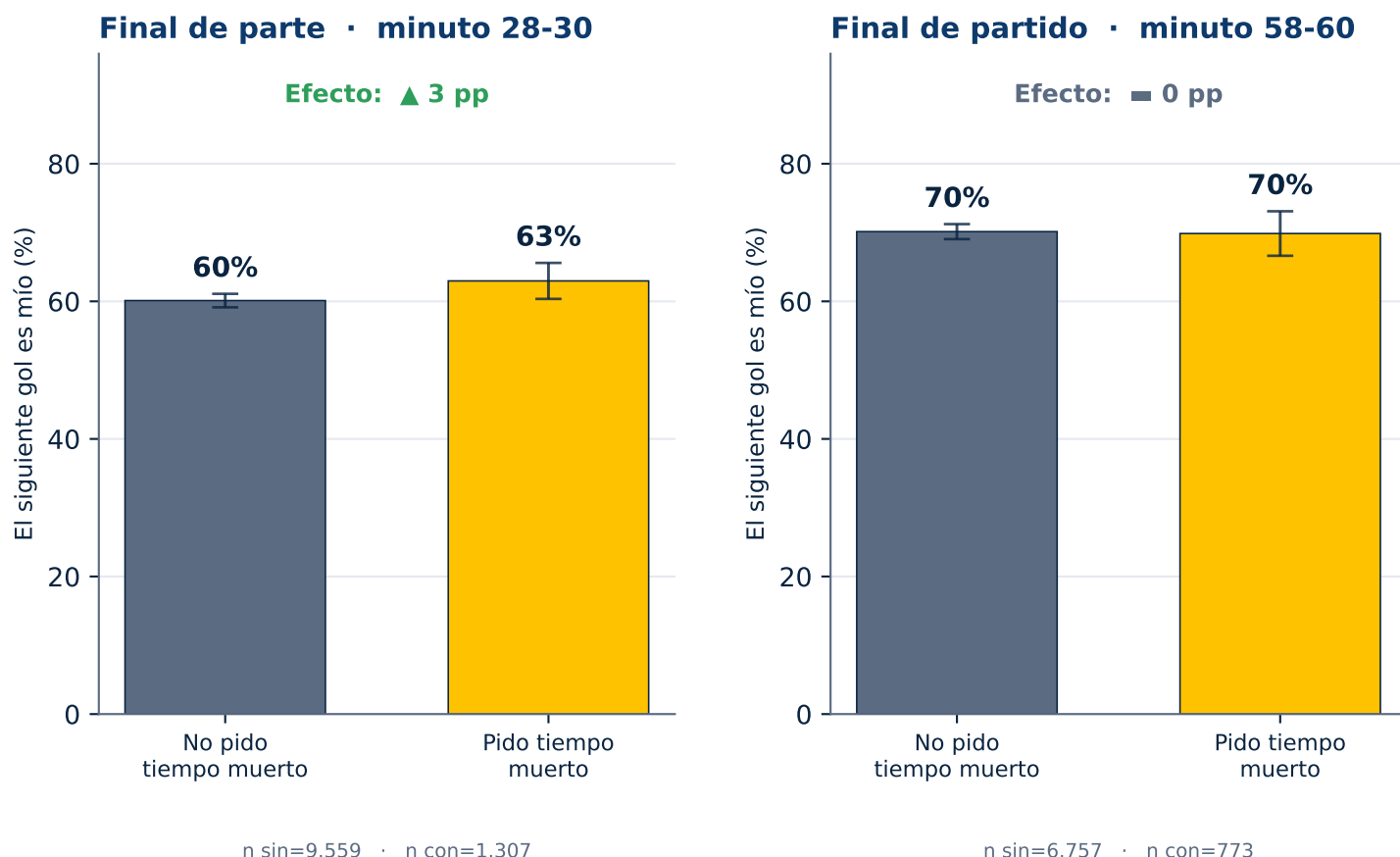
Final de partido · minuto 58-60 (n=2366)



INTERPRETACIÓN

A primera vista, el tiempo muerto de final de periodo parece funcionar: el parcial acaba a tu favor el 32% de las veces (barras «+1» y «+2») frente a solo el 15% en contra («-1» y «-2»); el resto, un 53%, queda neutro (0-0 o empate). Ganas el parcial más del doble de veces que lo pierdes. Pero aquí se esconde una trampa: pides el tiempo muerto porque ya tienes el balón, así que no partes de una situación neutra ni aleatoria. Tener la posesión de por sí te da ventaja para meter el siguiente gol, tú ataques y el rival no. Ese 32% favorable no mide la ventaja de la pausa, sino sobre todo el valor de tener el balón. Para saber si la pausa aporta algo hay que compararla con no pedirla teniendo también el balón: es lo que hacemos en la página siguiente.

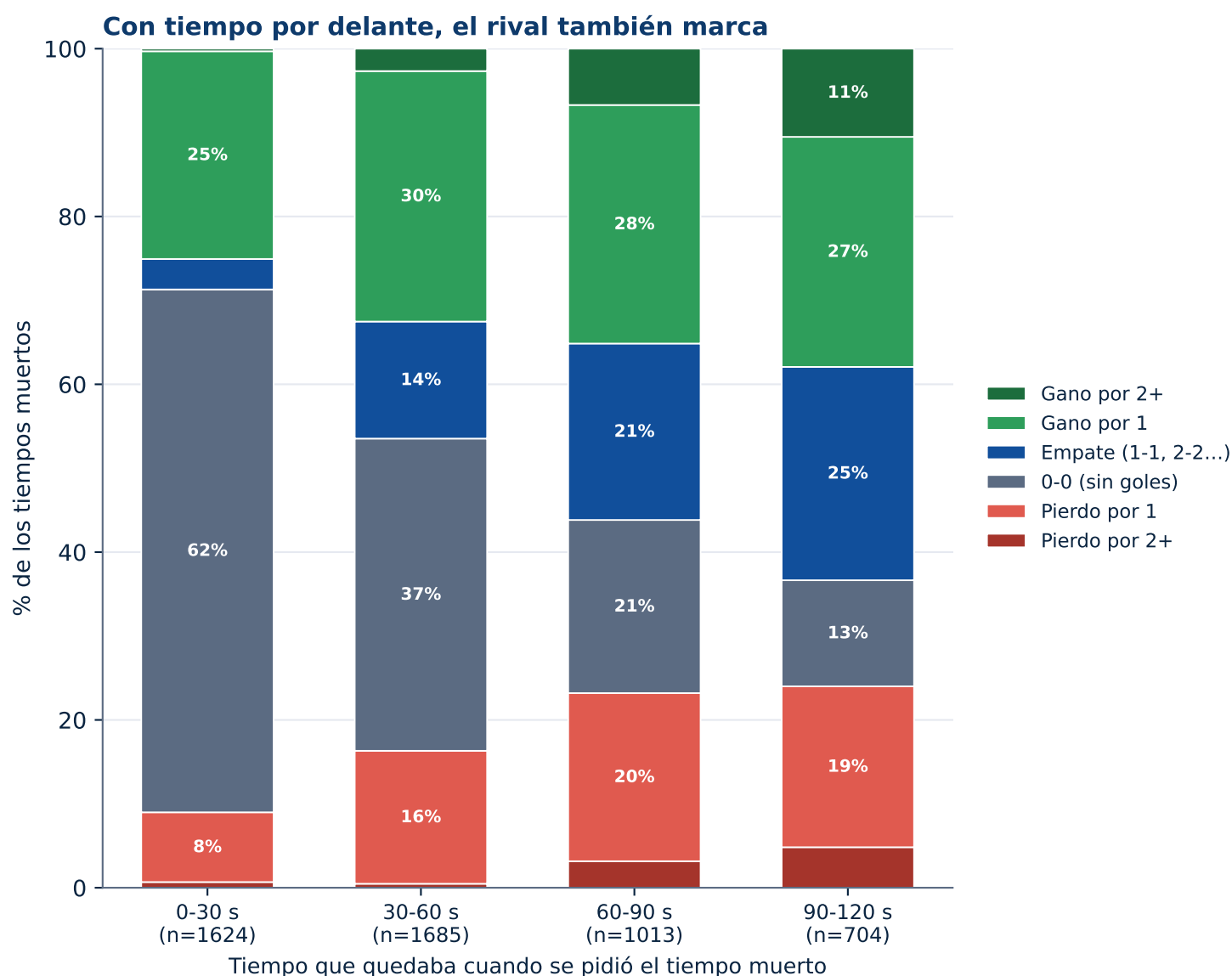
¿Pedir tiempo muerto en los últimos minutos te da el siguiente gol? Comparado con no pedirlo



INTERPRETACIÓN

Esta es la comparación justa que faltaba en la página anterior: en la misma situación (el rival marcó el último gol, así que tengo el balón), ¿cambia algo pedir el tiempo muerto? Depende del momento. En final de partido no cambia casi nada: 70% sin pedir frente a 70% pidiéndolo. Aquí sí se confirma la «trampa» de la página 7: la ventaja que parecía dar el tiempo muerto era sobre todo de tener el balón, algo que ya tienes lo pidas o no. Pero en final de parte aparece una mejora pequeña y real: 60% frente a 63%, unos tres puntos que ya no se explican solo por la posesión (su intervalo apenas roza el cero). Quizá la última jugada antes del descanso, bien preparada, rinde algo más. Nota metodológica: contamos los tiempos muertos pedidos cuando el rival había marcado el último gol (no necesariamente justo después: entre medias pueden pasar varias posesiones sin gol) y con un gol posterior que medir; por eso hay menos muestras (n) que en la página 7.

Cómo queda el parcial tras un tiempo muerto de final de periodo, según los segundos que quedaban



CÓMO SE LEE ESTE GRÁFICO

Cada columna agrupa los tiempos muertos según el tiempo que faltaba para el final, y muestra en qué acabó el periodo. La lectura es intuitiva: con menos de 30 segundos casi todo queda en «0-0» (no da tiempo a más goles) o, como mucho, en un «+1» porque tienes tú el balón. A medida que queda más tiempo, el 0-0 se desploma y aparecen más goles en ambos sentidos: empates, y también «-1» y «-2», porque el rival vuelve a tener ataques. El resultado del se ve beneficiado por tener una posesión más que el rival.

Sección 2 · Tiempos muertos de rescate (mala racha)

El rival encadena goles · ¿frena la pausa la sangría?

El tiempo muerto de rescate se pide para frenar al rival cuando se dispara. Antes de ver si funciona, conviene saber qué es una mala racha, cuántas ocurren y con qué frecuencia el entrenador reacciona pidiendo tiempo muerto.

Se detecta una mala racha de dos formas:

3 goles seguidos

68%

21.312 rachas

El rival marca 3 tantos consecutivos.

4 de los últimos 5

32%

10.235 rachas

De tus 5 últimos goles recibidos, 4 son del rival (aunque metas 1).

2,8

malas rachas por
equipo y partido

5,5 por partido · 31.547 total

12%

acaban en
tiempo muerto

3.823 rachas

88%

no se pide
tiempo muerto

27.724 rachas

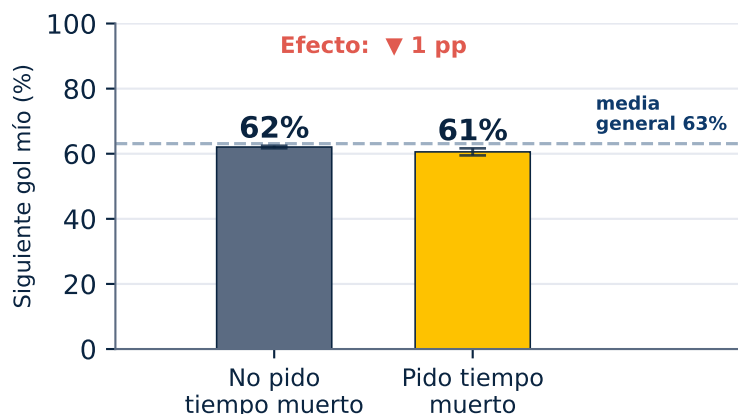
De las 31.547 malas rachas registradas, solo 3.823 (12%) acaban en tiempo muerto: aproximadamente 1 de cada 8.

EN RESUMEN

En un partido hay de media 2,8 situaciones de mala racha por equipo en las cuatro temporadas), casi siempre por 3 goles seguidos del rival. Pero el entrenador solo pide tiempo muerto en 3.823 de ellas (12%): es un recurso que se reserva. La pregunta natural es si, cuando lo usa, sirve de algo. Lo vemos en la página siguiente.

Ni la racha predice lo que viene, ni el tiempo muerto la frena

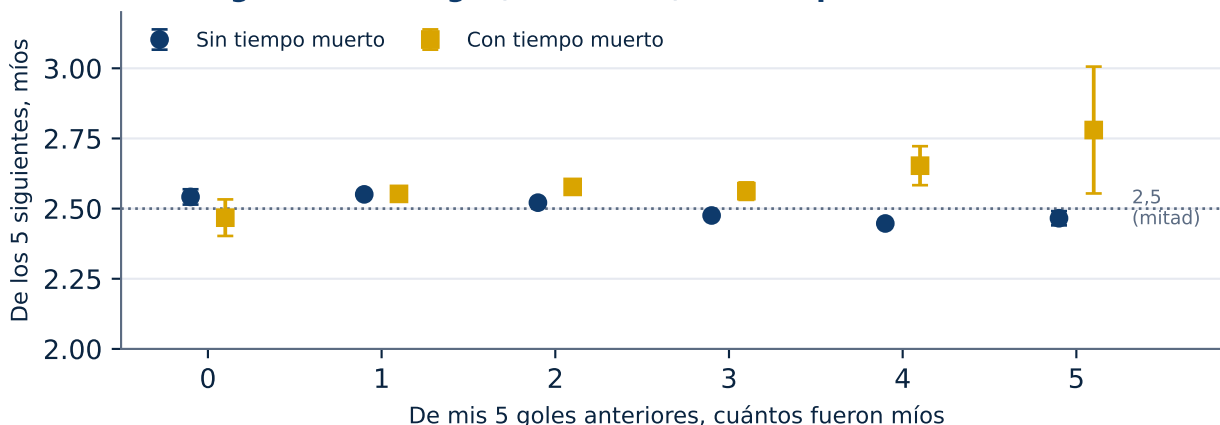
1 · En plena mala racha, el siguiente gol ya es tuyo el 62%



LA RACHA SE CORTA SOLA

Aunque el rival te haya metido 3 o 4 goles seguidos, el siguiente gol es tuyo el 62% de las veces: casi lo mismo que tras un gol cualquiera (63%, línea «Media general»). La mala racha apenas baja tu probabilidad. Y pedir tiempo muerto no la sube; si acaso, la baja un pelín (61% con TM frente a 62% sin él). En el fondo, la mala racha se corta sola: tras recibir un gol y recuperar el balón, el marcador tiende a reequilibrarse.

2 · Vengas como vengas, metes ~2,5 de los próximos 5



SIN MEMORIA: NO HAY «MOMENTUM»

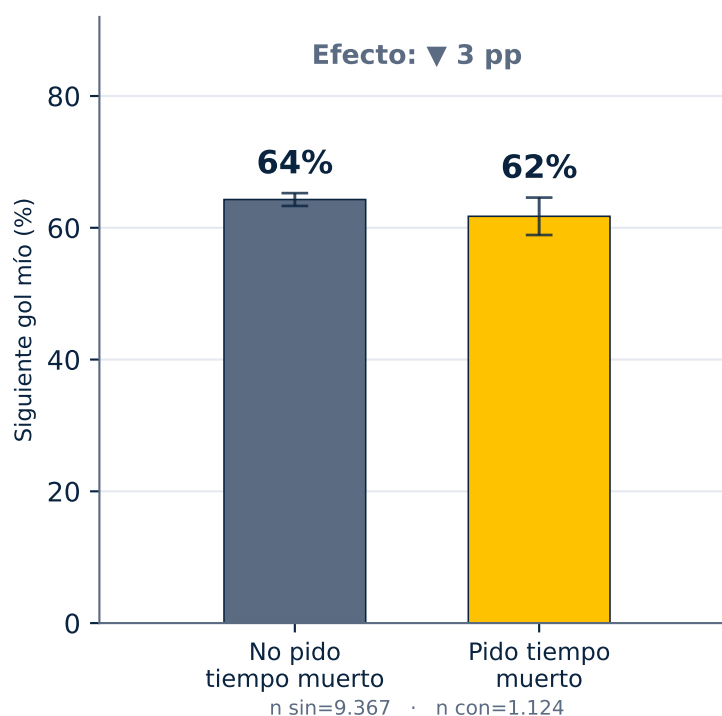
Cada punto es una situación distinta (no una secuencia en el tiempo), con su intervalo de confianza al 95%. Vengas de una racha malísima (0 de tus 5 goles anteriores fueron tuyos) o buenísima (5), en los próximos 5 goles metes siempre alrededor de 2,5. Los intervalos se solapan: da igual cómo hayas venido, el futuro apenas cambia. Si acaso, la levísima bajada al venir de una racha buena es regresión a la media, justo lo contrario del «momentum» que se suele suponer. Pedir tiempo muerto (puntos dorados) tampoco lo mueve a tu favor. En resumen: la mala racha no predice lo que viene, y la pausa no la frena.

Sección 3 · El tiempo muerto del minuto 53-55

El forzado por el reglamento · ni ayuda ni penaliza de forma clara

En balonmano tienes 3 tiempos muertos, pero para conservar el derecho al tercero debes gastar el segundo antes del minuto 55. Muchos entrenadores lo piden en el 53-55 solo por eso: para no perderlo. Es un tiempo muerto medio obligado, sin una necesidad real detrás. ¿Sale a cuenta?

Pedirlo no cambia de forma clara tu siguiente gol



NI AYUDA NI PENALIZA DE FORMA CLARA

Es el único tiempo muerto casi obligatorio: se pide para no perder el derecho al tercero, no porque el partido lo pida. En los datos, tras pedirlo el siguiente gol es tuyo el 62% de las veces, frente al 64% si no lo pides: unos 3 puntos menos, pero su intervalo de confianza cruza el cero, así que no podemos afirmar que penalice. Dicho de otro modo: no hay evidencia de que gastarlo por obligación te cueste goles, pero tampoco de que te los dé.

EN RESUMEN

Son el 8% de los tiempos muertos (1.774 en las cuatro temporadas). No hay evidencia sólida de que pedirlo te penalice, pero tampoco de que ayude: pídelo para conservar el tercero si lo necesitas, sin esperar ninguna ventaja por hacerlo.

Sección 4 · Otros tiempos muertos

El resto de momentos del partido · el grupo más numeroso y discrecional

Son los tiempos muertos que no encajan en ninguna categoría anterior: ni final de periodo, ni minuto 53-55, ni mala racha. Es la categoría más numerosa y discrecional: tiempos muertos tácticos, sin un detonante claro, que el entrenador pide cuando lo cree conveniente.

35%

de todos los
tiempos muertos

7.783 en las cuatro temporadas

-2 pp

efecto sobre el
siguiente gol

IC 95%: ± 1 pp (no toca el cero)

54%

se piden
perdiendo

ganando 38% · empate 8%

¿CUÁNDO Y POR QUÉ SE PIDEN?

Se reparten por todo el partido (minuto mediano 42), sin concentrarse como los de final de periodo. La mayoría se piden con el marcador en contra (54% perdiendo frente a 38% ganando): son sobre todo tiempos muertos tácticos, para ajustar algo, descansar o cambiar el emparejamiento cuando el partido no va bien. No responden a una racha ni a un final apretado.

NI EL TIEMPO MUERTO NEUTRO AYUDA

Este es el grupo más discrecional, el que menos «excusa» tiene, y aun así pedirlo no mejora lo que viene: de hecho resta un poco (61% con tiempo muerto frente a 63% sin él, unos 2 puntos, y con cuatro temporadas el intervalo ya no toca el cero). Si ni siquiera un tiempo muerto tranquilo, pedido con calma, cambia el marcador a tu favor, se refuerza la idea de todo el informe: el valor del tiempo muerto (si lo tiene) está en lo que no medimos (descanso, táctica, corregir errores), no en robar el siguiente gol.

Qué hacer con el tiempo muerto

La respuesta a la pregunta del título es clara: el tiempo muerto no te da el siguiente gol. Con cuatro temporadas y más de veinte mil tiempos muertos, de media pedirlo incluso reduce un poco tu probabilidad de marcar el siguiente tanto (un par de puntos, una diferencia pequeña pero ya estadísticamente sólida). No es un botón que active tu ataque.

El detalle por tipo matiza, pero no cambia el fondo. Los tiempos muertos de rescate (mala racha) y los discrecionales (otros momentos) restan un poco. Los de final de partido y los del minuto 53-55 no muestran un efecto claro: su margen de error cruza el cero. La única excepción al alza es el de final de parte, que sí parece aportar unos tres puntos, quizá porque prepara la última jugada antes del descanso.

No significa necesariamente que el tiempo muerto sea inútil, sino que su efecto inmediato sobre el marcador es nulo: no cambia la jugada siguiente. Si sirve para algo, será por vías que este estudio no mide y a más largo plazo (recuperar fuerzas, un ajuste táctico que se note con los minutos), no en el gol inmediato. Como herramienta para «cortar al rival» o «robar» el siguiente gol, los datos no lo respaldan.

Para el entrenador

No gastes el tiempo muerto esperando que te devuelva el siguiente gol: su efecto inmediato sobre el marcador es nulo, incluso ligeramente negativo. Guárdalo para cuando de verdad necesites parar el partido por un motivo concreto: un descanso, un ajuste o la última jugada de una parte, el único momento donde asoma un pequeño beneficio. Si te aporta algo más, será a largo plazo y por vías que este estudio no puede medir; no cuentes con ello para el marcador de la jugada siguiente.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
	 MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673 ▼ 1%	70% n=1.954	73% n=227 ▲ 3%	60% n=2.539	61% n=385 ▲ 0%	66% n=2.599	58% n=330 ▼ 8%	64% n=14.643	63% n=2.019 ▼ 1%	65% n=56.649	64% n=1.712 ▼ 1%
1	 Saizar Usurbil K.E.	60% n=842	79% n=39 ▲ 19%	73% n=26	100% n=2 ▲ 27%	42% n=24	80% n=5 ▲ 38%	59% n=32	75% n=4 ▲ 16%	59% n=199	82% n=17 ▲ 23%	61% n=561	73% n=11 ▲ 12%
2	 Uharte	61% n=874	78% n=55 ▲ 17%	42% n=26	100% n=4 ▲ 58%	52% n=27	83% n=6 ▲ 31%	61% n=31	100% n=2 ▲ 39%	56% n=187	74% n=27 ▲ 18%	63% n=603	75% n=16 ▲ 12%
3	 Handbol Sant Joan	70% n=840	87% n=31 ▲ 17%	68% n=22	— n=0	65% n=31	100% n=3 ▲ 35%	77% n=35	100% n=2 ▲ 23%	73% n=93	91% n=11 ▲ 18%	70% n=659	80% n=15 ▲ 10%
4	 Atticgo Bm Elche	56% n=975	71% n=42 ▲ 16%	61% n=18	50% n=2 ▼ 11%	38% n=34	83% n=6 ▲ 45%	56% n=39	0% n=3 ▼ 56%	60% n=255	67% n=21 ▲ 7%	55% n=629	100% n=10 ▲ 45%
5	 Bm Herencia Ararat	56% n=880	69% n=48 ▲ 12%	78% n=18	100% n=1 ▲ 22%	69% n=29	50% n=2 ▼ 19%	62% n=40	100% n=1 ▲ 38%	59% n=247	78% n=27 ▲ 19%	53% n=546	53% n=17 ▼ 0%
6	 Jeovent Bm Leganes	67% n=806	78% n=32 ▲ 11%	71% n=17	0% n=1 ▼ 71%	61% n=28	83% n=6 ▲ 23%	62% n=26	100% n=4 ▲ 38%	65% n=127	82% n=11 ▲ 16%	67% n=608	70% n=10 ▲ 3%
7	 Limobel Bm Pozuelo De Cv	63% n=761	74% n=58 ▲ 11%	67% n=21	100% n=2 ▲ 33%	44% n=27	67% n=6 ▲ 22%	76% n=33	50% n=2 ▼ 26%	67% n=141	81% n=26 ▲ 13%	62% n=539	68% n=22 ▲ 6%
8	 Real Grupo De Cultura Co	68% n=866	79% n=52 ▲ 11%	57% n=21	80% n=5 ▲ 23%	64% n=28	100% n=3 ▲ 36%	76% n=29	50% n=2 ▼ 26%	70% n=127	83% n=23 ▲ 13%	67% n=661	74% n=19 ▲ 6%
9	 Ucam Bm Murcia	61% n=826	71% n=42 ▲ 10%	55% n=22	100% n=2 ▲ 45%	58% n=24	100% n=2 ▲ 42%	60% n=30	50% n=4 ▼ 10%	61% n=182	71% n=14 ▲ 10%	62% n=568	70% n=20 ▲ 8%
10	 Il Capo Hondarribia - Bi	62% n=844	72% n=53 ▲ 10%	41% n=29	100% n=1 ▲ 59%	59% n=32	67% n=6 ▲ 7%	69% n=26	100% n=3 ▲ 31%	59% n=157	70% n=27 ▲ 11%	63% n=600	69% n=16 ▲ 5%
11	 Helvetia Montequinto	63% n=829	73% n=51 ▲ 9%	72% n=25	100% n=1 ▲ 28%	71% n=28	100% n=1 ▲ 29%	57% n=28	17% n=6 ▼ 40%	55% n=170	90% n=20 ▲ 35%	65% n=578	70% n=23 ▲ 4%
12	 Oar Gracia Sabadell	63% n=870	72% n=61 ▲ 9%	76% n=21	100% n=6 ▲ 24%	53% n=30	56% n=9 ▲ 2%	60% n=20	67% n=3 ▲ 7%	64% n=151	76% n=25 ▲ 12%	63% n=648	67% n=18 ▲ 3%
13	 Melilla Ciudad Del Depor	64% n=796	72% n=50 ▲ 8%	82% n=22	100% n=3 ▲ 18%	42% n=31	100% n=2 ▲ 58%	66% n=29	67% n=6 ▲ 1%	64% n=143	57% n=23 ▼ 8%	64% n=571	88% n=16 ▲ 24%
14	 Universidad De Leon Adem	61% n=852	68% n=56 ▲ 7%	84% n=19	— n=0	63% n=27	100% n=2 ▲ 37%	66% n=29	60% n=5 ▼ 6%	60% n=197	71% n=35 ▲ 11%	59% n=580	57% n=14 ▼ 2%
15	 Balonmano Castellon	60% n=864	67% n=52 ▲ 7%	77% n=13	67% n=3 ▼ 10%	68% n=28	100% n=3 ▲ 32%	62% n=34	40% n=5 ▼ 22%	58% n=193	62% n=24 ▲ 4%	60% n=596	76% n=17 ▲ 16%
16	 Club Handbol Palautorder	61% n=911	68% n=62 ▲ 6%	78% n=23	67% n=3 ▼ 12%	58% n=33	100% n=2 ▲ 42%	68% n=28	60% n=5 ▼ 8%	61% n=211	74% n=34 ▲ 13%	61% n=616	56% n=18 ▼ 5%

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
	 MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673	70% n=1.954	73% n=227	60% n=2.539	61% n=385	66% n=2.599	58% n=330	64% n=14.643	63% n=2.019	65% n=56.649	64% n=1.712
17	 Royal Premium Gijon	66% n=818	73% n=62	75% n=24	100% n=5	50% n=22	100% n=3	68% n=25	50% n=2	61% n=139	69% n=35	68% n=608	71% n=17
18	 Labarra Nikol Pulpo Ek	61% n=768	67% n=58	86% n=14	83% n=6	63% n=27	50% n=8	68% n=31	50% n=2	57% n=173	73% n=22	61% n=523	65% n=20
19	 Kh-7 Bm. Granollers	69% n=814	75% n=36	73% n=26	100% n=1	83% n=18	71% n=7	56% n=18	67% n=3	72% n=120	69% n=13	68% n=632	83% n=12
20	 Bm. Porri?O	61% n=887	66% n=50	52% n=23	75% n=4	56% n=32	0% n=1	61% n=31	67% n=6	69% n=190	60% n=20	59% n=611	74% n=19
21	 Club Balonmano Romo Brok	71% n=702	76% n=37	69% n=16	— n=0	56% n=27	100% n=1	70% n=27	0% n=2	71% n=73	71% n=14	72% n=559	85% n=20
22	 C.H. La Salle Montcada A	61% n=859	66% n=61	62% n=21	100% n=2	47% n=30	50% n=4	52% n=31	50% n=2	60% n=186	58% n=31	63% n=591	77% n=22
23	 Bm Culleredo	64% n=838	69% n=54	72% n=18	100% n=2	74% n=23	67% n=9	73% n=26	80% n=5	63% n=146	73% n=30	64% n=625	38% n=8
24	 Auto-Center Principado	58% n=749	62% n=61	63% n=19	67% n=3	66% n=29	50% n=2	62% n=21	100% n=6	59% n=175	57% n=28	57% n=505	59% n=22
25	 Aural Centros Auditivos	66% n=748	70% n=40	55% n=11	100% n=3	62% n=29	50% n=4	75% n=24	50% n=4	72% n=136	69% n=16	65% n=548	77% n=13
26	 Ch. Sant Esteve Sesrovir	66% n=827	69% n=49	73% n=11	100% n=4	71% n=24	100% n=6	71% n=21	33% n=6	65% n=156	76% n=21	65% n=615	50% n=12
27	 Bm. Bolaños	68% n=752	72% n=46	77% n=30	100% n=2	80% n=20	67% n=6	75% n=28	33% n=3	65% n=106	67% n=18	68% n=568	82% n=17
28	 L'Arancina Handbol Mallo	66% n=743	69% n=52	65% n=23	67% n=3	52% n=27	67% n=3	62% n=29	33% n=3	64% n=108	75% n=16	67% n=556	70% n=27
29	 Ereintza Aguaplast	64% n=811	67% n=43	84% n=19	60% n=5	56% n=27	62% n=8	77% n=22	0% n=2	54% n=152	60% n=15	66% n=591	92% n=13
30	 C.Bm. Mare Nostrum Torre	64% n=800	67% n=57	89% n=9	50% n=2	68% n=22	100% n=1	63% n=27	50% n=4	60% n=156	61% n=23	64% n=586	74% n=27
31	 Liron Teucro 80 Aniversa	62% n=739	65% n=63	83% n=24	100% n=2	67% n=24	50% n=2	64% n=28	60% n=5	62% n=157	63% n=35	61% n=506	68% n=19
32	 Cajasol Sevilla Bm. Proi	65% n=883	67% n=46	88% n=16	83% n=6	57% n=30	0% n=1	73% n=33	0% n=1	63% n=177	82% n=17	64% n=627	57% n=21

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
	 MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673 ▼ 1%	70% n=1.954	73% n=227 ▲ 3%	60% n=2.539	61% n=385 ▲ 0%	66% n=2.599	58% n=330 ▼ 8%	64% n=14.643	63% n=2.019 ▼ 1%	65% n=56.649	64% n=1.712 ▼ 1%
33	 Bm Ribeiro Rodosa Ourens	62% n=952	65% n=48 ▲ 2%	59% n=22	33% n=3 ▼ 26%	75% n=28	— n=0	62% n=39	50% n=2 ▼ 12%	59% n=227	65% n=17 ▲ 6%	63% n=636	69% n=26 ▲ 6%
34	 Cbm. Algames	56% n=907	59% n=41 ▲ 2%	63% n=35	50% n=2 ▼ 13%	58% n=24	75% n=4 ▲ 17%	57% n=30	50% n=2 ▼ 7%	52% n=241	53% n=19 ▲ 0%	57% n=577	64% n=14 ▲ 7%
35	 Club Balonmano Cantera S	71% n=678	73% n=37 ▲ 2%	67% n=12	100% n=2 ▲ 33%	71% n=24	80% n=5 ▲ 9%	83% n=18	83% n=6 = 0%	66% n=102	75% n=4 ▲ 9%	72% n=522	65% n=20 ▼ 7%
36	 Bm Caja Rural De Zamora	72% n=759	74% n=39 ▲ 2%	89% n=18	100% n=2 ▲ 11%	70% n=30	80% n=5 ▲ 10%	64% n=22	67% n=6 ▲ 3%	76% n=85	78% n=9 ▲ 1%	72% n=604	71% n=17 ▼ 1%
37	 Caja Viva - Balonmano Ca	61% n=901	62% n=74 ▲ 2%	72% n=18	100% n=3 ▲ 28%	40% n=35	100% n=1 ▲ 60%	85% n=26	50% n=2 ▼ 35%	61% n=188	60% n=43 ▼ 1%	60% n=634	60% n=25 ▼ 0%
38	 Balonmano Tarazona	66% n=798	68% n=56 ▲ 1%	68% n=25	100% n=4 ▲ 32%	57% n=30	83% n=6 ▲ 27%	75% n=28	— n=0	60% n=140	64% n=25 ▲ 4%	68% n=575	62% n=21 ▼ 6%
39	 Granitos Ibericos Carbal	66% n=765	67% n=64 ▲ 1%	76% n=29	50% n=4 ▼ 26%	67% n=27	75% n=4 ▲ 8%	77% n=22	75% n=4 ▼ 2%	64% n=124	71% n=28 ▲ 8%	65% n=563	62% n=24 ▼ 3%
40	 Handbol Banyoles	60% n=861	61% n=54 ▲ 1%	84% n=19	100% n=2 ▲ 16%	61% n=28	0% n=1 ▼ 61%	61% n=28	50% n=2 ▼ 11%	58% n=212	61% n=33 ▲ 3%	60% n=574	62% n=16 ▲ 3%
41	 Unio Esportiva Sarria	66% n=916	67% n=43 ▲ 1%	78% n=23	75% n=4 ▼ 3%	59% n=34	50% n=4 ▼ 9%	68% n=25	33% n=3 ▼ 35%	61% n=180	70% n=20 ▲ 9%	68% n=654	75% n=12 ▲ 7%
42	 Dypre Bm Ciudad De Algec	69% n=717	70% n=43 ▲ 1%	77% n=13	100% n=3 ▲ 23%	60% n=15	43% n=7 ▼ 17%	63% n=27	67% n=3 ▲ 4%	76% n=82	87% n=15 ▲ 11%	69% n=580	60% n=15 ▼ 9%
43	 Club Balonmano Mislata	65% n=715	66% n=47 ▲ 1%	85% n=20	0% n=1 ▼ 85%	62% n=21	75% n=4 ▲ 13%	89% n=19	57% n=7 ▼ 32%	63% n=120	71% n=21 ▲ 8%	64% n=535	64% n=14 ▼ 0%
44	 Eibar Eskubaloia	67% n=753	67% n=49 ▲ 0%	74% n=23	100% n=2 ▲ 26%	67% n=27	— n=0	67% n=27	0% n=1 ▼ 67%	67% n=115	86% n=14 ▲ 19%	67% n=561	59% n=32 ▼ 8%
45	 Silbon Cordoplas La Sall	62% n=703	62% n=52 ▼ 1%	89% n=18	0% n=1 ▼ 89%	62% n=24	100% n=3 ▲ 38%	69% n=26	0% n=3 ▼ 69%	68% n=139	62% n=21 ▼ 6%	59% n=496	67% n=24 ▲ 7%
46	 Balonmano Barakaldo	67% n=790	67% n=42 ▼ 1%	53% n=36	0% n=1 ▼ 53%	65% n=23	67% n=3 ▲ 1%	62% n=26	100% n=3 ▲ 38%	66% n=115	56% n=18 ▼ 11%	69% n=590	76% n=17 ▲ 8%
47	 Valinox Novás	73% n=683	73% n=33 ▼ 1%	92% n=13	100% n=1 ▲ 8%	70% n=20	50% n=8 ▼ 20%	89% n=19	100% n=1 ▲ 11%	70% n=71	91% n=11 ▲ 20%	73% n=560	67% n=12 ▼ 6%
48	 Bm Alarcos Ciudad Real	61% n=884	60% n=45 ▼ 1%	43% n=23	60% n=5 ▲ 17%	57% n=30	0% n=1 ▼ 57%	62% n=34	100% n=2 ▲ 38%	67% n=186	67% n=18 ▼ 1%	60% n=611	53% n=19 ▼ 7%

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora) y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
	 MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673	70% n=1.954	73% n=227	60% n=2.539	61% n=385	66% n=2.599	58% n=330	64% n=14.643	63% n=2.019	65% n=56.649	64% n=1.712
49	 Trapagaran Eskubaloia	59% n=790	57% n=68	75% n=12	50% n=2	59% n=29	25% n=4	61% n=18	67% n=9	58% n=184	61% n=36	59% n=547	53% n=17
50	 Club Handbol Bordils	69% n=776	67% n=39	61% n=23	50% n=2	50% n=20	71% n=7	74% n=19	71% n=7	73% n=106	64% n=14	69% n=608	67% n=9
51	 Club Handbol Esplugues A	59% n=835	57% n=60	61% n=23	75% n=4	43% n=30	0% n=2	62% n=24	67% n=6	59% n=204	62% n=32	60% n=554	44% n=16
52	 Bm Elda Cee	68% n=767	65% n=37	59% n=17	80% n=5	47% n=17	43% n=7	58% n=24	50% n=2	74% n=126	64% n=14	67% n=583	78% n=9
53	 Anaitasuna	62% n=819	59% n=51	60% n=25	50% n=4	50% n=34	0% n=1	56% n=27	80% n=5	62% n=160	52% n=21	63% n=573	65% n=20
54	 Bathco Bm. Torrelavega	69% n=721	66% n=41	72% n=18	0% n=2	59% n=22	75% n=4	62% n=24	33% n=3	75% n=81	77% n=22	69% n=576	60% n=10
55	 One Eden Colegio San Fra	63% n=833	60% n=40	68% n=19	100% n=2	64% n=28	67% n=6	67% n=21	— n=0	64% n=179	58% n=19	63% n=586	54% n=13
56	 Ch Sant Esteve De Palaut	64% n=844	60% n=58	71% n=17	— n=0	57% n=23	57% n=7	57% n=28	80% n=5	66% n=161	56% n=27	63% n=615	63% n=19
57	 Pan Moguer	67% n=734	63% n=41	80% n=15	— n=0	67% n=30	67% n=3	71% n=24	50% n=2	64% n=118	50% n=20	68% n=547	81% n=16
58	 Automania Luceros	61% n=878	57% n=65	64% n=25	67% n=6	56% n=27	80% n=5	50% n=32	50% n=4	60% n=198	47% n=32	62% n=596	67% n=18
59	 Fundacion Agustinos Alic	61% n=864	57% n=60	81% n=21	50% n=2	50% n=34	100% n=1	58% n=33	60% n=5	60% n=197	62% n=29	61% n=579	48% n=23
60	 Bm. Loyola	62% n=857	57% n=54	65% n=23	100% n=1	44% n=34	0% n=1	68% n=31	100% n=2	61% n=192	59% n=29	62% n=577	52% n=21
61	 Recoletas Arroyo Cabero	63% n=881	58% n=43	93% n=30	75% n=4	48% n=29	50% n=6	65% n=34	100% n=1	59% n=197	57% n=21	63% n=591	55% n=11
62	 Bm. Marni Rosval	68% n=771	63% n=49	76% n=17	33% n=3	62% n=24	43% n=7	62% n=24	100% n=4	78% n=116	77% n=22	66% n=590	46% n=13
63	 Dólmenes Antequera	71% n=721	66% n=44	75% n=12	67% n=3	74% n=27	40% n=5	67% n=21	67% n=3	75% n=79	71% n=7	70% n=582	69% n=26
64	 Handbol Sant Joan Despi	66% n=837	61% n=59	66% n=29	50% n=2	59% n=27	50% n=6	58% n=24	33% n=3	67% n=136	69% n=26	66% n=621	59% n=22

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora) y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
μ	MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673	70% n=1.954	73% n=227	60% n=2.539	61% n=385	66% n=2.599	58% n=330	64% n=14.643	63% n=2.019	65% n=56.649	64% n=1.712
65	 Ueh Calella	64% n=787	59% n=58	47% n=19	0% n=1	52% n=31	50% n=2	64% n=28	25% n=4	69% n=155	65% n=23	63% n=554	61% n=28
66	 Fertiberia Puerto Sagunt	68% n=757	63% n=54	69% n=13	100% n=3	67% n=24	60% n=5	83% n=29	67% n=6	73% n=103	63% n=19	66% n=588	57% n=21
67	 Club Balonmano Petrer	69% n=729	63% n=52	57% n=14	0% n=1	76% n=17	100% n=1	50% n=24	33% n=3	66% n=106	58% n=19	70% n=568	71% n=28
68	 Ars Naranjas De Palma De	69% n=724	64% n=44	65% n=20	100% n=2	75% n=16	100% n=1	52% n=21	75% n=4	72% n=98	50% n=20	69% n=569	71% n=17
69	 Logística Grillo Balonma	67% n=845	61% n=46	76% n=21	50% n=2	69% n=32	0% n=1	68% n=22	33% n=3	66% n=142	56% n=16	66% n=628	71% n=24
70	 Tolosa C.F. Eskubaloia	67% n=809	61% n=44	77% n=22	50% n=2	58% n=24	38% n=8	60% n=30	— n=0	68% n=136	56% n=16	67% n=597	78% n=18
71	 Mubak Bm La Roca	71% n=727	65% n=34	82% n=17	100% n=1	70% n=27	80% n=5	63% n=27	100% n=2	79% n=89	67% n=15	70% n=567	45% n=11
72	 Grupo Egido Bm Pinto	64% n=847	57% n=56	56% n=25	100% n=3	64% n=22	44% n=9	64% n=22	75% n=4	69% n=160	61% n=23	63% n=618	47% n=17
73	 Club Balonmano Mostoles	62% n=864	55% n=49	87% n=23	75% n=4	52% n=25	17% n=6	68% n=28	67% n=3	64% n=190	50% n=20	60% n=598	69% n=16
74	 Saeplast Bm. Cañiza	62% n=862	55% n=58	77% n=22	— n=0	59% n=29	50% n=2	76% n=25	50% n=4	61% n=202	58% n=24	61% n=584	54% n=28
75	 Congesa Xxi Ciudad De Sa	64% n=898	57% n=58	73% n=22	100% n=1	55% n=33	17% n=6	58% n=36	60% n=5	61% n=165	62% n=32	65% n=642	57% n=14
76	 Horizonte Atletica	68% n=879	60% n=25	69% n=16	50% n=2	72% n=25	0% n=2	54% n=28	100% n=2	71% n=135	67% n=12	67% n=675	57% n=7
77	 Disiclin Balonman Lalin	65% n=792	57% n=51	56% n=16	50% n=2	48% n=25	60% n=5	73% n=30	25% n=4	73% n=150	61% n=23	63% n=571	59% n=17
78	 Calvo Xiria	68% n=816	59% n=44	89% n=19	67% n=3	64% n=25	50% n=2	71% n=24	33% n=3	67% n=133	53% n=19	67% n=615	71% n=17
79	 Galdar Gran Canaria	67% n=742	58% n=53	71% n=21	0% n=1	68% n=28	50% n=6	72% n=25	100% n=3	75% n=114	65% n=20	65% n=554	52% n=23
80	 Handbol Sant Cugat	70% n=856	62% n=39	77% n=26	50% n=2	70% n=23	60% n=5	80% n=30	33% n=3	69% n=112	67% n=12	70% n=665	65% n=17

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.

#	Equipo	GENERAL		Final partido		Final parte		Min 53-55		Mala racha		Otros	
		sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con	sin	con
	 MEDIA LIGA	65% n=78.384	63% n=4.673	70% n=1.954	73% n=227	60% n=2.539	61% n=385	66% n=2.599	58% n=330	64% n=14.643	63% n=2.019	65% n=56.649	64% n=1.712
81	 Lafuente Pereda Ciudad D	66% n=827	57% n=44	61% n=18	100% n=3	57% n=21	45% n=11	79% n=24	100% n=1	64% n=138	39% n=18	66% n=626	82% n=11
82	 Fundacio Handbol Sant Vi	68% n=812	58% n=53	76% n=21	100% n=1	50% n=28	100% n=1	63% n=19	50% n=6	71% n=140	40% n=10	68% n=604	63% n=35
83	 Segura E Hijos Bm Sanse	67% n=776	57% n=35	83% n=12	100% n=2	62% n=24	29% n=7	81% n=21	0% n=1	68% n=133	61% n=18	66% n=586	71% n=7
84	 Beti-Onak	64% n=762	53% n=51	83% n=18	0% n=1	67% n=21	50% n=4	65% n=26	0% n=2	65% n=158	42% n=24	63% n=539	75% n=20
85	 Bueu Atletico Balonman	66% n=948	55% n=40	61% n=33	25% n=4	62% n=34	67% n=3	72% n=29	62% n=8	63% n=185	53% n=17	67% n=667	62% n=8
86	 Sdc Astander Astillero	64% n=936	53% n=59	75% n=20	100% n=1	67% n=27	83% n=6	70% n=37	60% n=5	59% n=199	41% n=29	65% n=653	56% n=18
87	 Clinisord Maravillas	62% n=808	51% n=57	81% n=16	100% n=2	61% n=23	67% n=3	61% n=23	50% n=2	61% n=180	43% n=23	63% n=566	52% n=27
88	 Balonmano Reconquista De	63% n=875	51% n=43	71% n=28	0% n=3	51% n=35	— n=0	88% n=25	71% n=7	62% n=181	53% n=15	63% n=606	50% n=18
89	 Egia Teila Fabrika	58% n=883	45% n=49	85% n=13	— n=0	60% n=30	0% n=1	68% n=31	33% n=3	58% n=251	46% n=26	57% n=558	47% n=19
90	 Balonmano Ingenio	68% n=874	54% n=41	91% n=23	50% n=2	69% n=35	100% n=2	66% n=32	50% n=8	64% n=148	33% n=12	68% n=636	65% n=17
91	 Handbol Sant Quirze	66% n=831	51% n=63	76% n=17	75% n=4	75% n=20	50% n=2	79% n=24	50% n=4	61% n=141	38% n=24	66% n=629	59% n=29
92	 Safa - Madrid	64% n=839	49% n=55	60% n=25	100% n=2	78% n=23	57% n=7	61% n=33	0% n=1	66% n=157	42% n=26	63% n=601	53% n=19
93	 "Sermarther" Ciudad De T	62% n=867	46% n=46	58% n=24	— n=0	68% n=25	60% n=5	69% n=32	50% n=2	58% n=209	47% n=17	63% n=577	41% n=22
94	 Bm Lanzarote Ciudad De A	69% n=772	50% n=44	79% n=19	0% n=2	89% n=19	50% n=2	54% n=26	33% n=3	69% n=118	60% n=20	68% n=590	47% n=17
95	 Fundacion Kutxabank Cbm	69% n=759	48% n=33	73% n=15	100% n=2	64% n=25	0% n=2	76% n=21	0% n=1	68% n=117	55% n=11	69% n=581	47% n=17
96	 Amenabar Zarautz Z.K.E.	71% n=797	50% n=20	56% n=16	— n=0	75% n=16	100% n=5	66% n=32	50% n=2	67% n=107	30% n=10	72% n=626	33% n=3

Cada celda muestra la probabilidad de que, tras un gol, el siguiente gol sea tuyo, sin y con tiempo muerto; debajo, el cambio ▲ mejora, ▼ empeora y el número de casos (n). La fila MEDIA LIGA (μ) es la referencia del conjunto. Temporada 2025/2026.



Los tiempos muertos no se convierten solos en goles

Los datos sí marcan la diferencia. Deja de jugar a ciegas.

Este informe ha salido de miles de jugadas analizadas. Con Eventum haces lo mismo con tu equipo: cada partido, en directo, sin papel ni boli y sin necesidad de ser un experto en datos.

- ✓ Análítica de balonmano profesional, en tu móvil y en tiempo real.
- ✓ Expected Goals, eficacia de tiro, transiciones y mapas de calor.
- ✓ Etiqueta cada jugada: fase, defensa, lado de ataque o etiquetas propias.
- ✓ Gratis y sin anuncios.

Empieza gratis en eventum.dev



Escanéalo y pruébalo · disponible en Web y Google Play

eventum.dev · **guillermo@eventum.dev**

LinkedIn: Eventum Sports Analytics · X  : @GuilleFrancoBM