TOKKA ANALIZA

Equipo, ficha del partido y comparador

Las tres pantallas que miran al equipo entero, explicadas parte por parte: el análisis del equipo con sus aros, su rendimiento cada cinco minutos y su índice; la ficha del partido con cada número frente al rival y cómo se calcula; y el comparador de dos partidos con sus 27 datos.

1 Análisis del equipo: qué es y cómo se elige

2 Rendimiento por tramos

3 Nuestro mejor fútbol y A mejorar

4 El índice del equipo y los mapas

5 La ficha del partido

6 La ficha, dato a dato

7 El comparador de dos partidos

8 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Análisis del equipo: qué es y cómo se elige

Se abre desde el menú lateral, en **Análisis del equipo**, o con el botón **Equipo** del informe post partido. Es la misma lectura que la de un jugador, pero con todo el equipo: suma lo que han hecho todos tus jugadores.

Arriba a la izquierda eliges el ámbito: **Todos los partidos** (la temporada entera, que es lo que sale al entrar, con el rótulo **Toda la temporada**) o un partido concreto. Debajo, **Descargar** te baja los números en un archivo para Excel y **Ver temporada** abre la evolución partido a partido.



El análisis del equipo con toda la temporada: números, aros, tabla de acciones, rendimiento por tramos, lo mejor y lo que hay que mejorar, el índice y los mapas de calor

Los números y los cuatro aros

A la izquierda, **Acciones**, **Pases**, **Goles** y **Asist.** del ámbito. Arriba, cuatro aros (cuanto más lleno, mejor), cada uno con el dato de fútbol debajo:

- **Acierto de pase**: pases buenos entre pases buenos más perdidos (**336 buenos · 72 perdidos** es un 82 %).
- **Acierto de tiro**: de los tiros, cuántos van a puerta (**23 a puerta · 19 fuera** es un 55 %).
- **Duelos ganados**: duelos ganados entre todos los duelos (**39 de 63**).
- **Robo de balón**: balones robados frente a balones perdidos (**90 robos · 72 pérdidas** es un 56 %). Por encima del 50 %, robáis más de lo que perdéis.

Debajo, la **tabla de acciones** del equipo, con cada jugada y su cantidad, de más a menos. Las que están a cero salen apagadas.

CAPÍTULO 2

Rendimiento por tramos

Es el gráfico central y el más útil de la pantalla. El partido se parte en **tramos de cinco minutos** (el último recoge el añadido) y cada barra es la **calidad de las acciones** de ese tramo, en porcentaje.

Cómo se calcula: cada acción buena suma y cada mala resta, y no todas pesan lo mismo. Un gol pesa mucho más que un pase bueno, y una roja mucho más que una pérdida (son los mismos pesos que usa el índice). La calidad del tramo es lo bueno entre lo bueno más lo malo.

- **Verde vivo**: el tramo está en vuestra media o por encima.
- **Verde apagado**: algo por debajo de vuestra media.
- **Rojo**: una caída clara. Son los minutos que hay que mirar.
- **Gris**: menos de tres acciones, no hay muestra para juzgar.

Las **líneas de puntos** que cruzan el gráfico son la calidad media de vuestros **últimos 3, 5 y 7 partidos** (por ejemplo, **últ. 5 · 84 %**), cada una más tenue que la anterior. Si las barras de hoy quedan por debajo, el partido ha sido peor que vuestra racha.

> **Lo que suele enseñar:** los rojos se repiten en los mismos tramos de partido a partido. Si cada domingo caéis entre el 60 y el 70, es físico o es la gestión de los cambios, y eso se entrena.

CAPÍTULO 3

Nuestro mejor fútbol y A mejorar

A la derecha del gráfico, seis facetas del juego ordenadas de mejor a peor: **Pases buenos**, **Ocasiones de gol**, **Remates**, **Balones recuperados**, **Duelos ganados** y **Faltas cometidas** (en esta, menos es mejor).

- Las tres de arriba, bajo **Nuestro mejor fútbol**, son lo que mejor ha salido.
- Las tres de abajo, bajo **A mejorar**, lo que peor.
- Con **un partido** elegido, cada barra se compara con **vuestra media por partido**: la rayita blanca del medio es la media (con su número encima), la barra es lo de hoy, en verde si supera la media y en rojo si se queda corta.
- Con **toda la temporada** no hay nada con qué comparar, así que las barras salen en gris con vuestra media por partido.



El equipo con un partido elegido (vs CD Leganés): los aros con su comparación con la media, tramos en rojo en la primera y la segunda parte, y Nuestro mejor fútbol / A mejorar con la rayita de la media

Con un partido elegido cambian dos cosas más: debajo de cada aro sale **cómo está frente a tu media** ("igual que tu media", o por ejemplo **+2 pts vs tu media** en acierto de tiro), y el índice se calcula con el resultado de ese partido.

CAPÍTULO 4

El índice del equipo y los mapas

Abajo a la izquierda, el **índice** del equipo de 0 a 100, con la misma escala que el de los jugadores: **Notable** desde 68, **Correcto** de 48 a 67 y **Flojo** por debajo. Con una frase que lo resume ("llega al gol, genera juego, amenaza ofensiva").

Cómo se calcula el de un partido: lo primero es el resultado (una victoria parte de arriba, y más cuanto mayor la diferencia; un empate, de la mitad; una derrota, de abajo), y luego se ajusta hasta 12 puntos arriba o abajo según vuestra **eficacia** (acciones buenas frente a malas) y vuestra **producción** comparada con lo que soléis hacer. Con toda la temporada, el índice es la media de los partidos. El aro pequeño, **Media**, es la media de la temporada, para comparar.

Debajo, **comparado con lo normal en vuestra temporada**: cuatro barras con lo de este ámbito frente a lo que soléis hacer por partido, con **normal** y su número al lado (goles, tiros, pases clave y ocasiones si sale **equipo de ataque**; recuperaciones, interceptaciones, duelos y pérdidas si sale **equipo de defensa**).

A la derecha, dos campos en perspectiva, uno por parte, con las pestañas **Calor** (dónde se concentra el juego) y **Acciones** (cada acción en su punto).



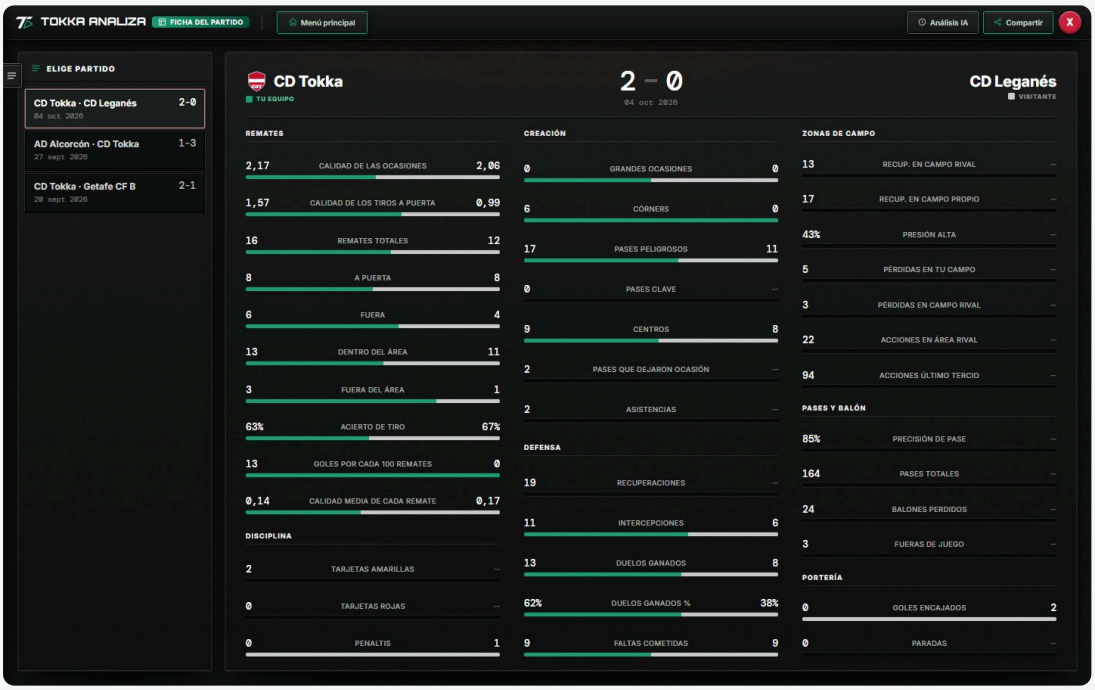
La pestaña Acciones: cada acción del equipo en su punto, en la primera y la segunda parte

CAPÍTULO 5

La ficha del partido

Se abre con **Ficha** desde el informe o desde el menú, en **Ficha partido**. Es la hoja de números completa: tu equipo frente al rival, cada dato en su fila con una barra que se reparte entre los dos (verde lo vuestro, blanco lo suyo), para ver quién gana en qué de un vistazo.

A la izquierda, **Elige partido**: la lista de tus partidos con su resultado. Arriba, los dos escudos, el marcador y cuál es **tu equipo** y cuál juega de **visitante** o de local.



La ficha del partido: remates, creación, defensa, disciplina, zonas de campo, pases y balón y portería

> Donde sale una raya en la columna del rival es que ese dato solo se mide de tu equipo (por ejemplo, las recuperaciones o la precisión de pase), porque del rival solo etiquetas sus jugadas de peligro.

CAPÍTULO 6

La ficha, dato a dato

Remates

- **Calidad de las ocasiones**: la suma de lo que valía cada remate, en goles, según desde dónde se tiró y cuánta portería se veía. Es el mismo cálculo que la tecla Ocasiones del informe post partido.

- **Calidad de los tiros a puerta**: lo mismo, contando solo los remates que fueron a puerta (gol incluido). Si es mucho más baja que la anterior, se tiró mucho fuera.
- **Remates totales**, **A puerta**, **Fuera**, **Dentro del área** y **Fuera del área**.
- **Acierto de tiro**: remates a puerta (y goles) entre remates totales.
- **Goles por cada 100 remates**: un 13 es un gol cada ocho tiros.
- **Calidad media de cada remate**: cuánto gol valía de media cada tiro. Por encima de 0,15 es un equipo que tira desde buenas posiciones.

Creación

- **Grandes ocasiones**: las ocasiones claras que marcaste.
- **Córners**, **Pases peligrosos**, **Pases clave** y **Centros**.
- **Pases que dejaron ocasión**: los pases clave más las asistencias.
- **Asistencias**.

Defensa

- **Recuperaciones**, **Intercepciones**, **Duelos ganados** y **Duelos ganados %**, frente a los del rival.
- **Faltas cometidas**: las vuestras frente a las del rival.

Disciplina

- **Tarjetas amarillas**, **Tarjetas rojas** y **Penaltis**.

Zonas de campo

- **Recup. en campo rival** y **Recup. en campo propio**: dónde robáis el balón.
- **Presión alta**: qué porcentaje de vuestras recuperaciones fueron en campo rival. Un 43 % es un equipo que presiona arriba a menudo.
- **Pérdidas en tu campo**: las del tercio más cercano a vuestra portería, que son las peligrosas. **Pérdidas en campo rival**: las del último tercio.
- **Acciones en área rival** (acciones de ataque dentro del área) y **Acciones último tercio**.

Pases y balón

- **Precisión de pase**, **Pases totales**, **Balones perdidos** y **Fueras de juego**.

Portería

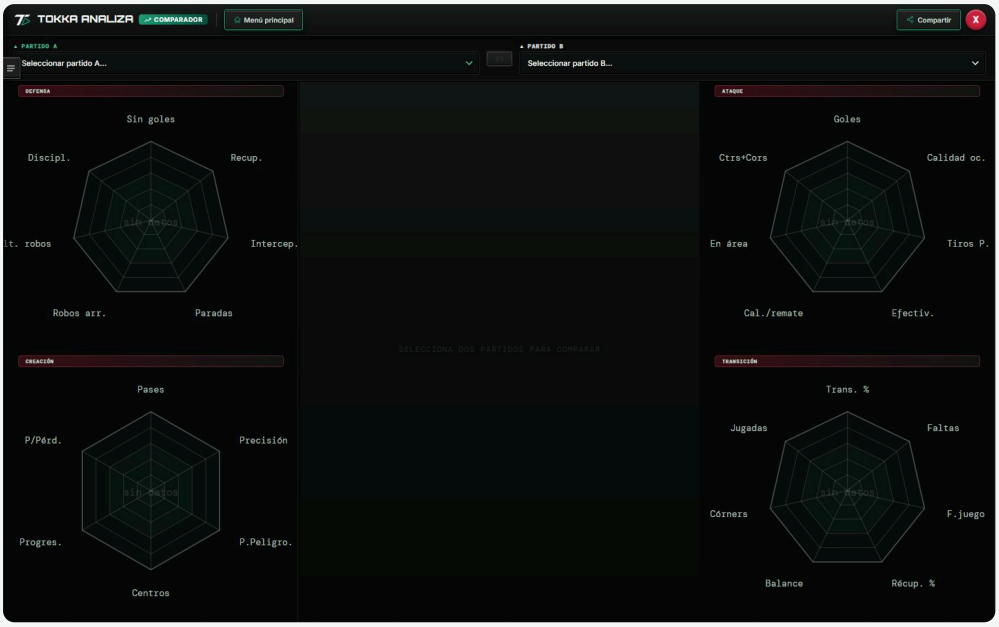
- **Goles encajados** y **Paradas**.

Arriba a la derecha, **Análisis IA** te lleva al informe del partido, donde el agente de IA puede comentarte la ficha, y **Compartir** te deja sacarla como cartel.

CAPÍTULO 7

El comparador de dos partidos

Se abre desde el menú, en **Comparador**. Arriba eliges el **Partido A** y el **Partido B** en los dos desplegables. Hasta que eliges los dos, la pantalla enseña los radares vacíos y en el centro el aviso **Selecciona dos partidos para comparar**.



El comparador al entrar, antes de elegir los dos partidos: los cuatro radares esperan sus datos

Con los dos partidos elegidos, en el centro sale una **pirámide**: una fila por dato, con la barra del partido A a un lado y la del B al otro. El **verde** marca el mejor de los dos en ese dato y el **blanco**, el igual o el peor. Si a uno le falta el dato, sale una raya y nadie gana esa fila.

A los lados, cuatro radares, uno por apartado, con el partido A en verde y el B en blanco discontinuo: cuanto más grande la figura, mejor. Son 27 datos en cuatro grupos (siete en Defensa, Ataque y Transición, seis en Creación):



El comparador con dos partidos: en el centro la pirámide con el mejor de cada dato en verde, y a los lados los radares de Defensa, Creación, Ataque y Transición

Defensa

- **Sin goles** (cuantos menos goles encajáis, más alto)
- **Recup.** (recuperaciones)
- **Intercep.** (interceptaciones)
- **Paradas** del portero

- **Robos arr.** (de cada 100 balones que recuperáis, cuántos son en el último tercio, cerca de su portería)
- **Alt. robos** (a qué altura del campo recuperáis el balón de media: más alto, robáis más lejos de vuestra portería)
- **Discipl.** (juego limpio: baja con cada falta y tarjeta)

Creación

- **Pases** exitosos
- **Precisión** de pase
- **P.Peligro.** (pases peligrosos)
- **Centros** al área
- **Progres.** (a qué altura del campo dais los pases)
- **P/Pérd.** (pases buenos por cada balón que perdéis)

Ataque

- **Goles**
- **Calidad oc.** (cuántos goles valían vuestros remates según desde dónde se tiraron)
- **Tiros P.** (tiros a puerta)
- **Efectiv.** (de cada 100 remates, cuántos acaban en gol)
- **Cal./remate** (cuánto gol valía de media cada remate)
- **En área** (jugadas de ataque, pases, remates y centros, cerca del área rival)
- **Ctrs+Cors** (centros más córners)

Transición

- **Trans. %** (de cada 100 robos, cuántos acaban en ocasión en menos de 20 segundos)
- **Faltas** recibidas
- **F.juego** (fueras de juego del rival: señal de que la línea defensiva funciona)
- **Récup. %** (de cada 100 balones perdidos, cuántos recuperáis en menos de 15 segundos)
- **Balance** (jugadas buenas menos jugadas malas; parte de 20, y por encima salió a favor)
- **Córners** a favor
- **Jugadas** (cuántas jugadas se marcaron en el partido; depende también de cuánto etiquetaste)

> **Para qué sirve:** "¿jugamos mejor contra ellos en la ida?", "¿se nota lo que hemos entrenado desde hace un mes?". Pon el partido viejo en A y el nuevo en B y mira dónde ha cambiado el verde de lado. Con **Compartir** lo sacas como cartel.

CAPÍTULO 8

Dudas frecuentes

¿Por qué en la ficha el rival tiene rayas en muchos datos? Porque del rival solo se etiquetan sus jugadas de peligro (tiros, pases peligrosos, centros, goles, córners, faltas). Sus pases o sus recuperaciones no se miden, y TOKKA no se los inventa.

¿Qué diferencia hay entre Calidad de las ocasiones y Calidad de los tiros a puerta? La primera cuenta todos los remates; la segunda, solo los que fueron a puerta. Si tenéis 2,17 en la primera y 1,57 en la segunda, parte de vuestras ocasiones se fueron fuera.

¿Por qué el índice del equipo es alto en un partido que perdimos jugando bien? El resultado es lo primero que mira el índice, así que una derrota parte de abajo. El ajuste por cómo jugasteis puede subirlo hasta 12 puntos, pero no lo convierte en una victoria. Para ver cómo jugasteis sin el resultado, mira el rendimiento por tramos y el comparador.

¿Qué significan las líneas de puntos del rendimiento por tramos? La calidad media de vuestros últimos 3, 5 y 7 partidos. Sirven para saber si el partido de hoy está por encima o por debajo de vuestra racha.

¿Puedo comparar dos partidos contra rivales distintos? Sí. El comparador compara lo que hizo tu equipo en cada uno, sea quien sea el rival. Ten en cuenta el rival al leerlo: no es lo mismo presionar arriba contra el líder que contra el colista.

¿Por qué A mejorar me dice Remates si hemos rematado mucho? Con un partido elegido, cada faceta se compara con vuestra media. Si soléis rematar 14 veces y hoy fueron 10, es una de las que peor ha salido, aunque 10 remates no sean pocos.

¿Los datos del equipo incluyen el modo directo y el modo rápido? No. Análisis equipo usa solo los partidos etiquetados con vídeo en el modo completo. Los partidos del directo y del modo rápido tienen su propio informe.