TOKKA ANALIZA

Etiquetar un partido con vídeo

Del vídeo al informe, paso a paso: crear el partido, dejar el vídeo en el pitido inicial, la información y la alineación, la pantalla de etiquetar parte por parte, las fases de juego, el portero, la botonera, los atajos, el descanso, el final y cómo se guarda todo. El modo completo, sin dejarse nada.

1 Antes de nada: qué es etiquetar

2 Crear el partido: tres decisiones

3 Antes de empezar: el pitido inicial

4 La información del partido y la alineación

5 La pantalla de etiquetar, parte por parte

6 Etiquetar una jugada: jugada, jugador y campo

7 La lista de jugadas: corregir y borrar

8 Las fases de juego

9 El portero

10 La botonera configurable

11 Los atajos de teclado

12 El descanso y el final

CAPÍTULO 1

Antes de nada: qué es etiquetar

Etiquetar es **apuntar lo que pasa en el partido mientras ves el vídeo**: un robo de Marcos en el medio campo, un pase peligroso de Nico, un tiro a puerta de Hugo. Cada cosa que apuntas es una **acción** (o jugada) y se guarda con cuatro datos:

- **Qué fue**: la jugada (pase, pérdida, recuperación, tiro, gol...).
- **Quién**: el jugador de tu plantilla que la hizo.
- **Dónde**: el punto del campo, que la app guarda como dos números de 0 a 100 (lo largo y lo ancho).
- **Cuándo**: el segundo exacto del vídeo. Por eso cada acción es ya un clip que podrás volver a ver en CLIPIQ.

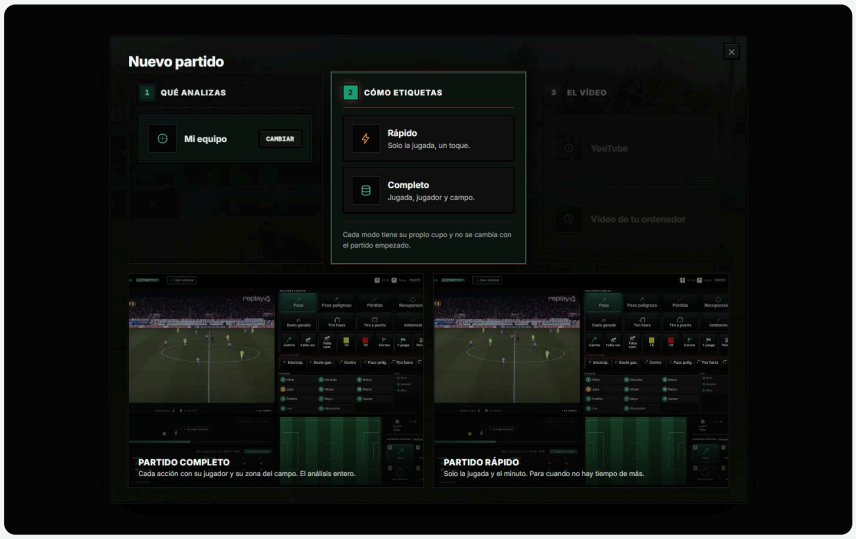
Con eso salen todos los módulos de Analiza: el informe post partido, los campogramas, el análisis de cada jugador y del portero, las fases, el momentum, la zona 14, los minutos y la IA de la semana. No hace falta apuntar cada pase: con las jugadas que importan el informe ya cuenta el partido, y cuanto más etiquetes, más afinan los módulos.

> El primer partido es el más lento. En cuanto te sabes los atajos de teclado y pones el vídeo al doble en los ratos sin juego, el etiquetado va mucho más rápido.

CAPÍTULO 2

Crear el partido: tres decisiones

En el menú principal pulsa **Nuevo partido** (o la flecha de su lado y **Nuevo video analisis**). Se abre una ventana con tres columnas numeradas. Vas de izquierda a derecha: la columna activa se ilumina y las demás esperan apagadas. Abajo, dos fotos grandes te explican la opción que estás eligiendo.



Paso 1, qué analizas: Mi equipo o Scout a un equipo

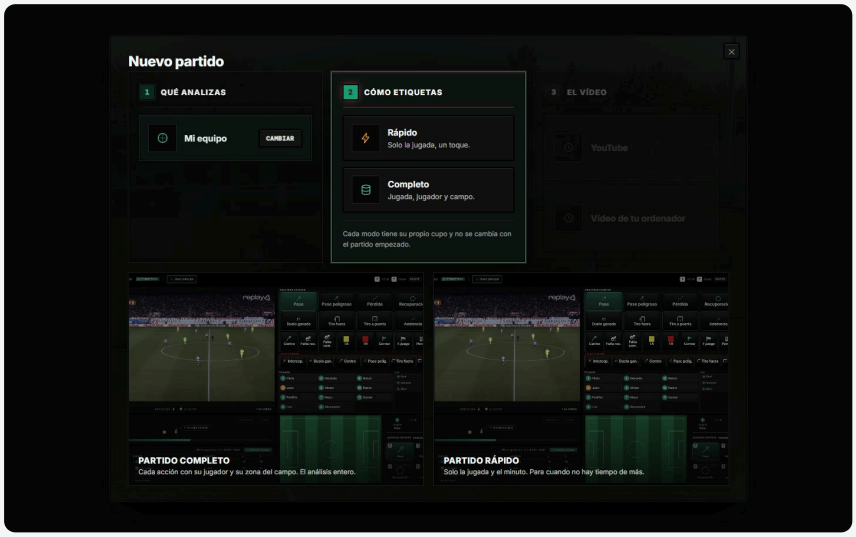
1 · Qué analizas

- **Mi equipo** (liga, copa o amistoso): el partido de tu equipo, para analizar cada acción con tus jugadores. Es el que alimenta todos los módulos y tu temporada.

- **Scout a un equipo**: un equipo que quieres observar. Etiquetas sus jugadas para ver cómo juega: dónde está fuerte, dónde le cuesta y quién destaca. Tiene su propia guía (Scouting), solo está en los planes de pago y siempre va en modo completo.

2 · Cómo etiquetas

- **Completo**: jugada, jugador y campo. Es el que explica esta guía y el que llena todos los módulos.
- **Rápido**: solo la jugada, un toque, con su minuto. Para cuando no hay tiempo; tiene su propia guía y su propio informe.

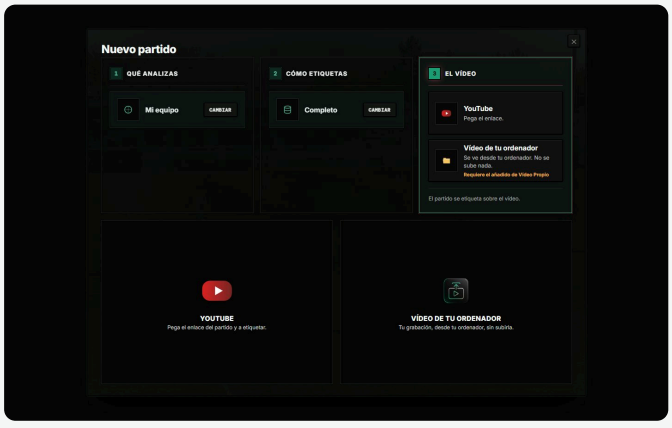


Paso 2, cómo etiquetas: Rápido o Completo

> El modo se elige aquí y **no se puede cambiar con el partido empezado**: mezclar los dos daría un partido con media parte medida y la otra no. Si te equivocas, pulsa **Cambiar** en la columna antes de seguir.

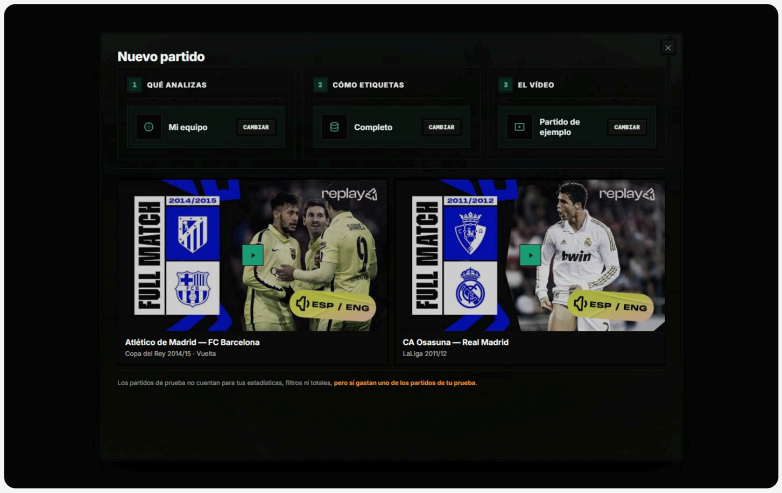
3 · El vídeo

- **YouTube**: pegas el enlace del partido. Sirve un vídeo público o uno oculto (el que solo ve quien tiene el enlace).
- **Vídeo de tu ordenador**: tu grabación se ve desde tu propio ordenador, sin subirla a ningún sitio. Necesita el añadido de Vídeo Propio, y la pantalla lo avisa debajo del botón.



Paso 3, el vídeo: YouTube o un vídeo de tu ordenador

Mientras estás en la prueba, en este paso también puedes elegir un **partido de ejemplo**: dos partidos completos ya preparados para practicar. Los partidos de ejemplo no cuentan para tus estadísticas, tus filtros ni tus totales, pero sí gastan uno de los partidos de tu prueba, y la propia ventana lo dice en naranja.



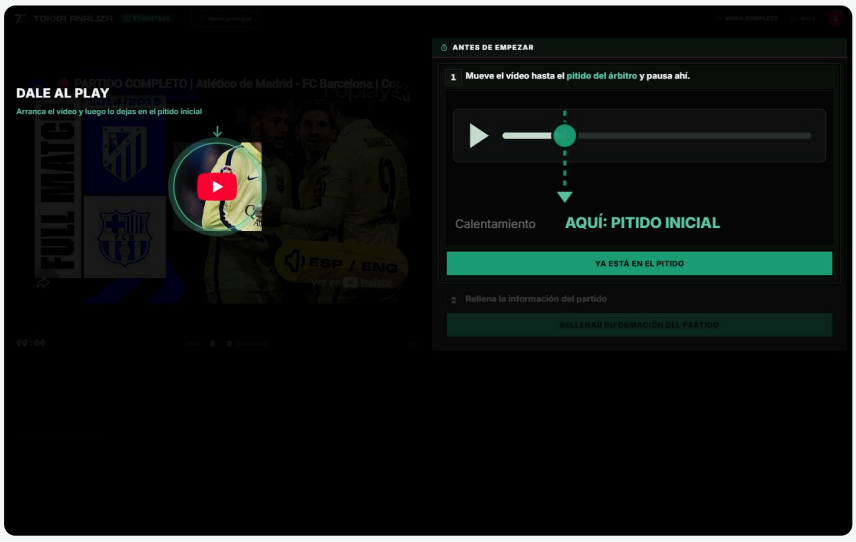
En la prueba: los partidos de ejemplo para practicar

Las capturas de esta guía están hechas sobre uno de esos partidos de ejemplo, con la plantilla inventada del CD Tokka.

CAPÍTULO 3

Antes de empezar: el pitido inicial

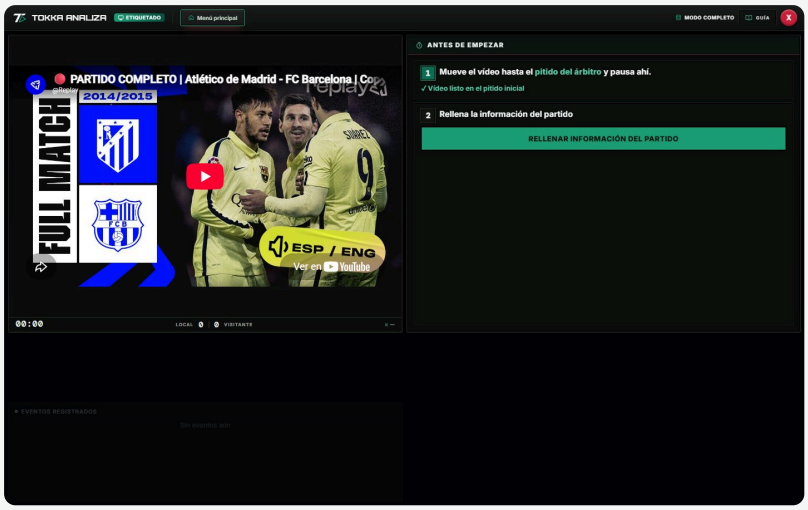
Se abre la pantalla de etiquetar con el vídeo a la izquierda y, a la derecha, el panel **Antes de empezar** con dos pasos. La pantalla no te deja etiquetar hasta que estén hechos los dos, porque sin ellos el informe no sabría ni qué minuto es ni quién jugaba.



Paso 1: dale al play y deja el vídeo en el pitido del árbitro

1. **Dale al play** (el círculo que late encima del vídeo te lo señala) y **mueve el vídeo hasta el pitido del árbitro**. Pausa justo ahí. El dibujo de la barra te lo recuerda: a la izquierda queda el calentamiento y, en la marca verde, "Aquí: pitido inicial".
2. Pulsa **Ya está en el pitido**. Desde ese segundo, el reloj del partido y el del vídeo van juntos: lo que pase en el minuto 12 del partido se guarda como minuto 12, aunque el vídeo empiece con diez minutos de calentamiento.

3. El paso 1 se marca con un **Vídeo listo en el pitido inicial** y se enciende el paso 2: **Rellenar información del partido**.



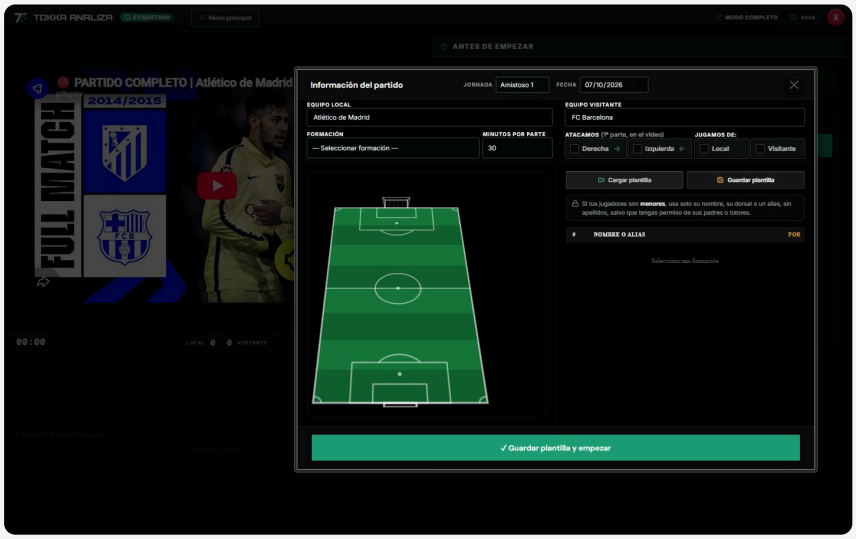
Paso 1 hecho: ahora, rellenar la información del partido

> Si te pasas del pitido no pasa nada: vuelve el vídeo atrás y pulsa otra vez. Lo que cuenta es el segundo en el que esté el vídeo al pulsar el botón.

CAPÍTULO 4

La información del partido y la alineación

La ventana **Información del partido** recoge lo que el informe necesita saber. Arriba, la **jornada** y la **fecha**; debajo, el resto. Así llega vacía:



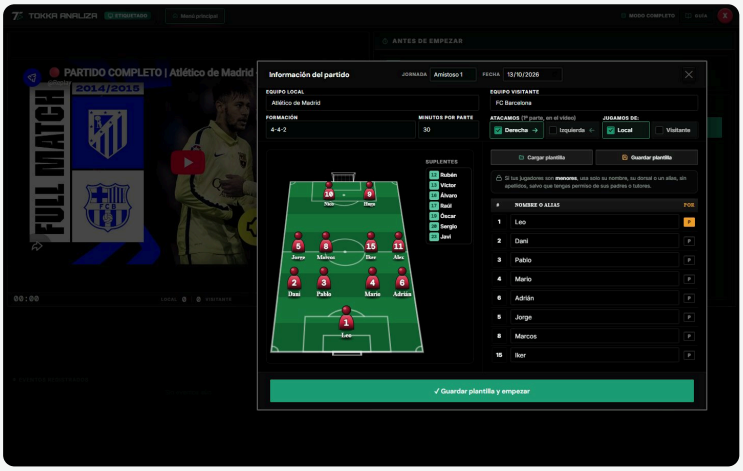
La ventana recién abierta: sin formación todavía

- **Jornada**: amistoso, jornada de liga, playoff o copa. Si la tienes apuntada en el **calendario** de tu perfil, al elegirla se rellenan solos el equipo local, el visitante y la fecha. Todo sigue siendo editable a mano.
- **Equipo local** y **equipo visitante**: el nombre de tu club se pone solo en su casilla cuando lo tienes en el perfil.
- **Formación**: el dibujo con el que salís (4-4-2, 4-3-3, 3-2-1 en fútbol 7...). Al elegirla, el campo coloca las posiciones y la lista pide un jugador para cada una.

- **Minutos por parte**: de 20 a 45. Con esto la app sabe dónde está el descanso y cómo repartir el tiempo en todas las gráficas.
- **Atacamos (1ª parte, en el vídeo)**: hacia dónde ataca tu equipo en la primera parte **tal y como se ve en la pantalla**, derecha o izquierda. Es la casilla más importante: con ella cada remate se mide hacia la portería buena y cada robo se coloca en su campo. En la segunda parte la app da la vuelta sola.
- **Jugamos de**: local o visitante. Decide qué marcador es el tuyo.

La alineación

A la derecha, **Cargar plantilla** trae la plantilla que tienes guardada en tu perfil: solo la escribes una vez. **Guardar plantilla** hace lo contrario, guarda en tu perfil la que tienes aquí (por ejemplo, si has metido a un jugador nuevo). En la lista pones el **dorsal** y el **nombre o alias** de cada titular, y el botón **P** marca al portero: tendrá su propio análisis y su propia ventana al etiquetar. Los suplentes salen al lado del campo.



Rellena: formación, minutos, hacia dónde atacamos, local y la alineación cargada

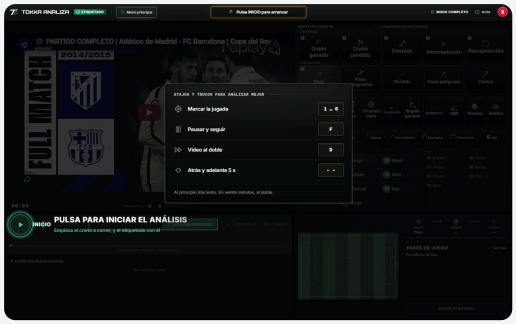
> Si tus jugadores son menores, usa solo su nombre, su dorsal o un alias, sin apellidos, salvo que tengas permiso de sus padres o tutores. Tú decides qué datos introduces. La propia ventana te lo recuerda encima de la lista.

Pulsa **Guardar plantilla y empezar**. Si falta algo (la formación, hacia dónde atacáis), la ventana te dice qué falta y no se cierra.

CAPÍTULO 5

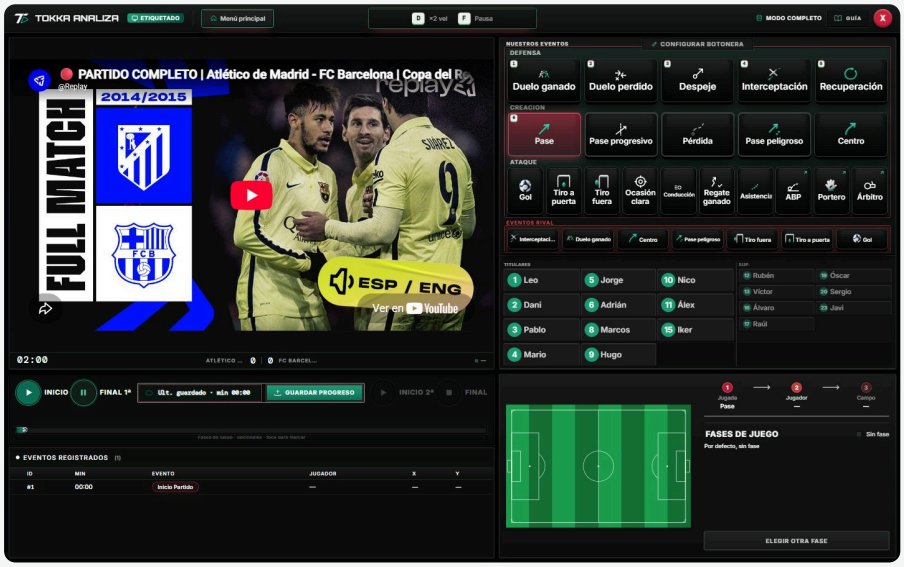
La pantalla de etiquetar, parte por parte

Al cerrar la ventana tienes delante la pantalla de trabajo. Todavía está en penumbra: arriba, en el centro, un aviso naranja te dice **Pulsa INICIO para arrancar**, y en el centro te enseña una vez los atajos de teclado (los tienes explicados más abajo).



Lista para empezar: los atajos y el botón Inicio que late abajo a la izquierda

Pulsa el botón **Inicio** (abajo a la izquierda, debajo del vídeo) en el segundo del pitido. Eso crea el partido como borrador y arranca el reloj. Desde aquí, la pantalla queda así:



La pantalla de etiquetar recién empezado el partido

- **Barra de arriba**: el botón **Menú principal**, los dos atajos más usados (**D** vídeo al doble y **F** pausa), el indicador **Modo completo**, la **Guía** de la propia pantalla y tu cuenta.
- **El vídeo**, arriba a la izquierda, con el reloj del partido debajo (02:00) y el marcador de los dos equipos, que se actualiza solo con cada gol.
- **Los hitos del partido**, debajo del vídeo: **Inicio**, **Final 1ª**, **Inicio 2ª** y **Final**. En medio, cuándo se guardó por última vez y el botón **Guardar progreso**.
- **La línea de tiempo**: una barra con todo el partido donde cada acción deja su marca; debajo, una franja fina para las **fases de juego** ("Fases de juego · opcionales · toca para marcar").
- **Eventos registrados**, abajo: la lista de todo lo que llevas, con número, minuto, jugada, jugador y las coordenadas X e Y.
- **La botonera**, arriba a la derecha: las jugadas por grupos (Defensa, Creación, Ataque) y la fila roja de **Eventos Rival**.
- **Los jugadores**: los titulares en tres columnas y los suplentes en dos, más pequeños.
- **El campo**, abajo a la derecha, y a su lado los tres pasos de cada jugada (1 Jugada, 2 Jugador, 3 Campo) y el bloque **Fases de juego**.

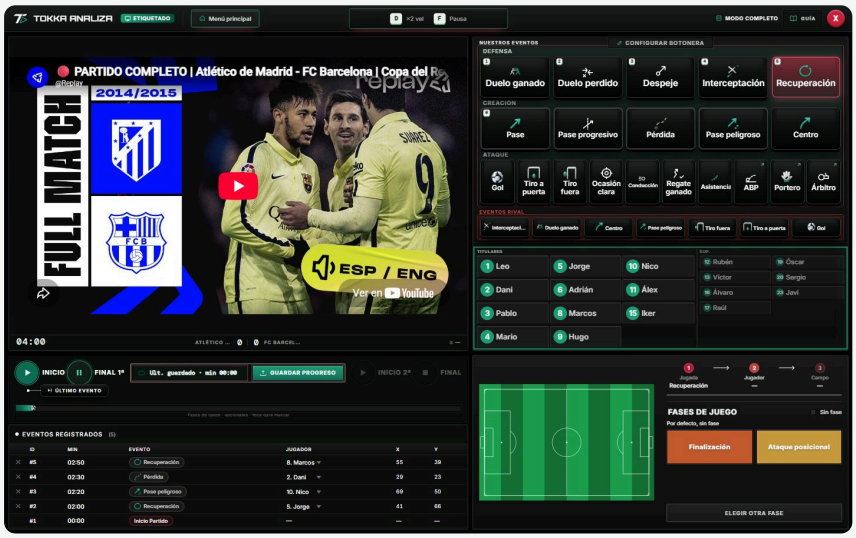
> Fíjate en que el botón **Pase** ya sale marcado al empezar: es la jugada más repetida, así que la app la deja preparada y tu primer pase son solo dos clics.

CAPÍTULO 6

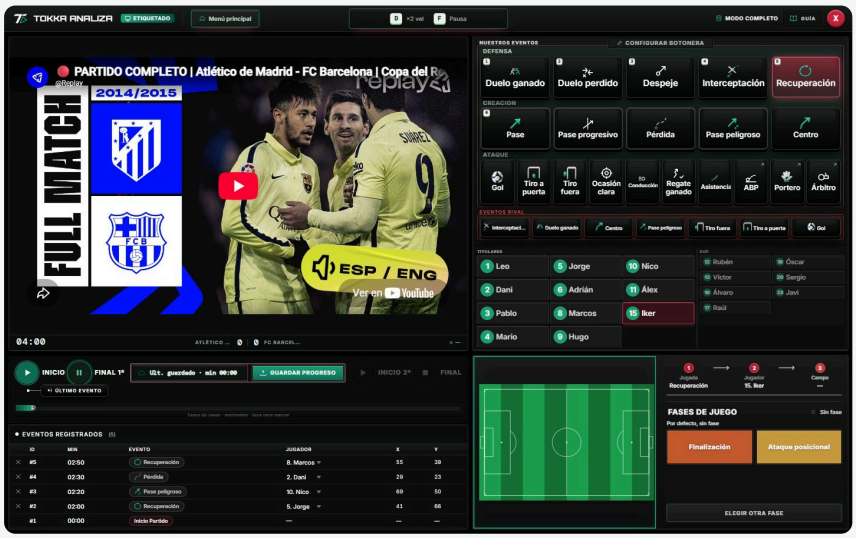
Etiquetar una jugada: jugada, jugador y campo

Cada acción son **tres clics**, en este orden, y los tres pasos de al lado del campo te dicen en cuál estás:

1. **La jugada** en la botonera: se ilumina en rojo y el paso 1 dice cuál has elegido (aquí, Recuperación). Al elegirla, la zona de los jugadores se marca con un borde verde: es lo siguiente.
2. **El jugador**: pulsa su nombre. El paso 2 dice quién (15. Iker) y ahora es el campo el que se marca.
3. **El punto del campo** donde ha pasado. Al pulsarlo, la acción se guarda sola con el segundo del vídeo y aparece arriba del todo en Eventos registrados.



Paso 1: la jugada elegida (Recuperación) y los jugadores señalados

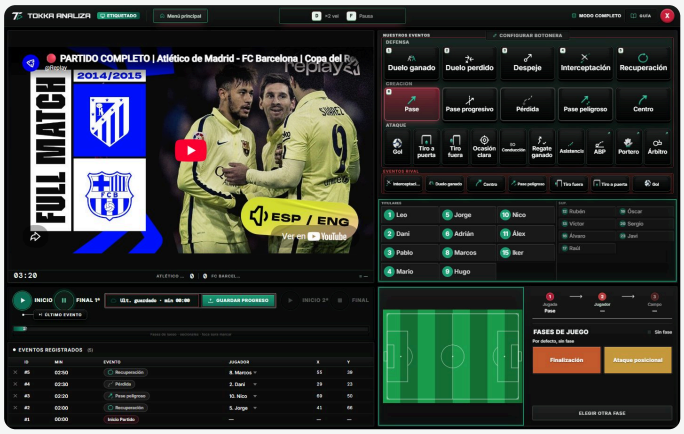


Paso 2: el jugador elegido (Iker); falta el punto del campo

Si te despistas, la pantalla hace parpadear lo que falta. Y si te equivocas de jugada antes de terminar, pulsa otra: la nueva sustituye a la anterior.

Las jugadas de la botonera

La botonera de serie trae las jugadas que más se usan, ordenadas por fases del juego:



La botonera con Pase preparado, y debajo los jugadores

- **Defensa**: **Duelo ganado** y **Duelo perdido** (una disputa con un rival), **Despeje** (balón alejado del área sin control), **Interceptación** (cortas el balón del rival sin quedártelo) y **Recuperación** (le robas el balón y es tuyo).
- **Creación**: **Pase** (completado a un compañero), **Pase progresivo** (rompe una línea rival y hace avanzar el juego), **Pérdida** (balón perdido), **Pase peligroso** (crea ocasión de gol) y **Centro** (balón al área desde la banda).
- **Ataque**: **Gol**, **Tiro a puerta** (va entre los tres palos), **Tiro fuera**, **Ocasión clara** (de gol, con o sin remate), **Conducción** (avance con balón sin rival delante), **Regate ganado** y **Asistencia** (último pase antes de un gol).
- **Tres puertas** con una flechita en la esquina, que en vez de etiquetar abren algo: **ABP** (balón parado: córner, faltas, penalti, tiro libre y saque de banda), **Portero** (su ventana propia, más abajo) y **Árbitro** (falta cometida, tarjetas, mano y fuera de juego).

> El **córner** no se marca en cualquier punto: al elegirlo, el campo se apaga y salen dos casillas sobre los banderines de la portería que toca. Pulsas la de tu esquina y listo. La app ya sabe hacia dónde atacáis en cada parte.

Las jugadas del rival

La fila roja **Eventos Rival** (interceptación, duelo ganado, centro, pase peligroso, tiro fuera, tiro a puerta y gol del rival) se etiqueta **sin jugador**: jugada y punto del campo, dos clics. Son las que dicen cuánto peligro os hacen y por dónde os llegan.

Goles, tarjetas y cambios

- El **gol** sube solo al marcador de arriba. El del rival, también.
- Las **tarjetas** están en la puerta **Árbitro**. Si a un jugador le sacas la **segunda amarilla**, la app añade sola su **roja** y le marca como expulsado. Si luego corriges a quién era la amarilla, la roja se va con ella.
- Los **cambios**: arrastra al suplente que entra encima del titular que sale (o al revés). La app avisa "Cambio: entra uno, sale otro" y los cambia de lista. Si lo haces en el descanso, cuenta como hecho en el primer segundo de la segunda parte. Los cambios alimentan Minutos y cargas.

- Una **lesión** se apunta sin jugador, a propósito: con nombre sería un dato de salud de una persona, y TOKKA no los guarda.

CAPÍTULO 7

La lista de jugadas: corregir y borrar

Abajo a la izquierda, **Eventos registrados** lleva la cuenta (el número entre paréntesis) y enseña lo último arriba. Cada fila tiene:

- Una **X** a la izquierda: borra esa acción, con su marca de la línea de tiempo.
- El número de la acción, el **minuto** y la **jugada** con su icono.
- El **jugador** como desplegable: si te equivocaste de nombre, elige el bueno ahí mismo y la acción se corrige sin borrarla.
- **X** e **Y**: el punto del campo en números de 0 a 100.
- **Ctrl + Z** (o Cmd + Z en Mac) deshace la última acción que hayas etiquetado.
- El vídeo no te deja etiquetar **antes de la última acción**: si has ido atrás a revisar, la app te avisa y te dice que pulses **Último evento** (debajo de Inicio) para volver al punto por donde ibas.

> Ir atrás para ver una jugada otra vez es normal. Para corregir lo que ya etiquetaste usa la lista; para seguir etiquetando, vuelve con **Último evento**.

CAPÍTULO 8

Las fases de juego

Las fases son la parte táctica del etiquetado: sirven para **cortar el partido por lo que estaba haciendo tu equipo** (sacar el balón, atacar por bandas, defender en bloque bajo...) y no solo por las jugadas sueltas. Son **opcionales**: si no marcas ninguna, el partido se analiza igual.

Una fase no es una jugada, es un tramo

Una jugada pasa en un segundo. Una fase **dura un rato**: los cinco minutos que estuvisteis encerrados en vuestro campo son "bloque bajo", aunque dentro haya veinte jugadas. Por eso **solo se marca el principio**: cada fase dura hasta que empieza la siguiente. Es una sola decisión por fase, y así nunca quedan huecos, solapes ni fases sin cerrar. El momento que se guarda es el segundo del vídeo en el que la marcas.

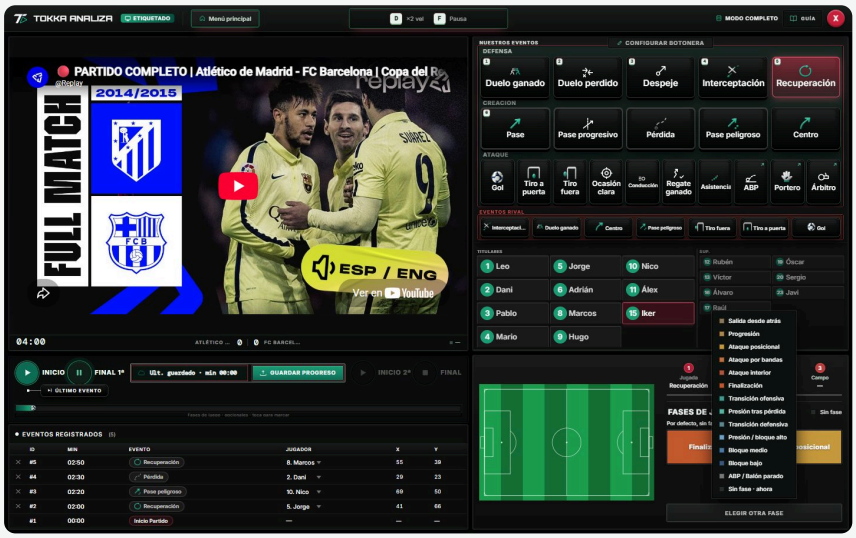
Las trece fases, en tres familias de color

- **Con balón**, en colores cálidos (de arena a terracota), ordenadas de atrás adelante: **Salida desde atrás**, **Progresión**, **Ataque posicional**, **Ataque por bandas**, **Ataque interior** y **Finalización**.
- **Transiciones**, en turquesa: **Transición ofensiva** (acabáis de robar y salís), **Presión tras pérdida** (acabáis de perderla y apretáis para recuperarla) y **Transición defensiva** (la habéis perdido y replegáis).
- **Sin balón**, en azules ordenados por altura: **Presión / bloque alto**, **Bloque medio** y **Bloque bajo**. Leída de un vistazo, la franja te dice cuánto de arriba defendíais.
- **ABP / Balón parado**, en gris: no es ni de un lado ni del otro.

Los colores no son ni verde ni rojo a propósito: en toda la app el verde es "nuestro" y el rojo "del rival". Por familias, aunque confundas dos tonos parecidos, nunca confundes un ataque con una defensa, que es lo que importa.

Cómo se marca una fase

1. Toca la **franja fina** que hay debajo de la línea de tiempo, o el botón **Elegir otra fase** del bloque Fases de juego (al lado del campo).
2. Se abre el menú con las trece fases y su color; la que está corriendo lleva "ahora". Elige la nueva.
3. Desde ese segundo, la franja se pinta del color de esa fase hasta la siguiente marca, y el bloque de la derecha dice cuál corre ahora (al empezar, "Por defecto, sin fase").



El menú de fases: las trece, por familias, y "Sin fase · ahora" al final

Sin fase es una opción más: sirve para cortar una fase a propósito sin abrir otra (por ejemplo, durante una lesión o un parón largo).

Las sugerencias automáticas

Para que no tengas que pensar en las fases a cada rato, la app **te propone dos** después de etiquetar una jugada. Salen como dos teclas grandes de color en el bloque Fases de juego (en las capturas de la jugada, **Finalización** y **Ataque posicional**). Si una te vale, la pulsas y queda marcada en ese segundo; si no, no hagas nada: **se van solas a los diez segundos**.

- Lo que proponen sale de la jugada que acabas de marcar y de **dónde** ha pasado: después de un robo vuestro, transición ofensiva; después de una pérdida, presión tras pérdida o transición defensiva; con el rival en vuestro campo, bloque bajo; con un pase en campo propio, salida desde atrás.
- Proponen lo que **empieza**, no lo que acaba de pasar: después de vuestro gol no te ofrecen "finalización", te ofrecen presionar su saque de centro.
- Callan cuando no hay nada que decir: con tarjetas o una lesión (el juego está parado), antes de empezar el partido, si lo mejor ya es la fase que corre, y nunca salen más de una vez cada quince segundos (un minuto si dejaste pasar la anterior).

Para qué sirven después

Con fases marcadas, el **Modelo de juego** (en el LAB) lee el partido por fases: cuánto tiempo pasasteis en cada una, la evolución del partido con sus colores, qué jugadas hicisteis en cada fase y su eficacia, qué jugadores aparecen más en cada una, qué fases llevan a finalizar y cómo encadenáis unas con otras.



Lo que dan las fases después: el Modelo de juego

> No hace falta marcar todas. Muchos entrenadores marcan solo cuándo defienden en bloque bajo y cuándo presionan arriba: con eso ya ven cuánto rato pasan en cada altura y qué les pasa en cada una.

CAPÍTULO 9

El portero

Las acciones del portero tienen su propia ventana, porque lo que hace un portero no se cuenta con un pase o un duelo. Elige la tecla **Portero** (en la fila de Ataque, con su flechita), el portero (el que marcaste con la P) y el punto del campo.



Portero elegido en la botonera: se abre su ventana

Se abre **Intervención del portero**, con tres columnas:

1 · La acción (obligatoria)

- **Paradas y despejes**: parada y retiene, blocaje, despeje con puño, parada con los pies y penalti parado.
- **Juego aéreo**: salida aérea ganada o perdida.
- **Salidas y mano a mano**: salida del área exitosa o fallida, mano a mano ganado o perdido.
- **Juego con los pies**: saque o pase acertado o fallado, cesión resuelta o mal resuelta.
- **Error**: error que acaba en gol y error que genera ocasión.

2 · La portería y qué pasa después

Si la acción es a un remate, marcas **por dónde fue el balón** en una portería dividida en nueve zonas (arriba, media altura y abajo; izquierda, centro y derecha): ahí es obligatorio. Si no lleva remate, la ventana te lo dice y no lo pide. Después, opcional, **qué pasa después**: balón retenido, rechace seguro, rechace peligroso, córner, fuera o banda, inicia ataque o acaba en gol.

3 · El balón (todo opcional)

- **Cómo llega**: tiro, centro, balón largo, a la espalda, rechace, cesión atrás, córner, falta directa o penalti.
- **Cómo viene**: altura (raso, media altura, por alto), potencia (fuerte, media, floja) y efecto (recto, con rosca, con bote).
- **Desde dónde**: área pequeña, dentro del área o fuera del área.
- **Condiciones**: con rival encima y acción decisiva.

Abajo, un resumen en una línea de lo que has elegido, **Limpiar detalles** y el botón para confirmar. Cuanto más detalle pongas, más dice luego el análisis del portero: de dónde le llegan, cómo, qué hace con el rechace.



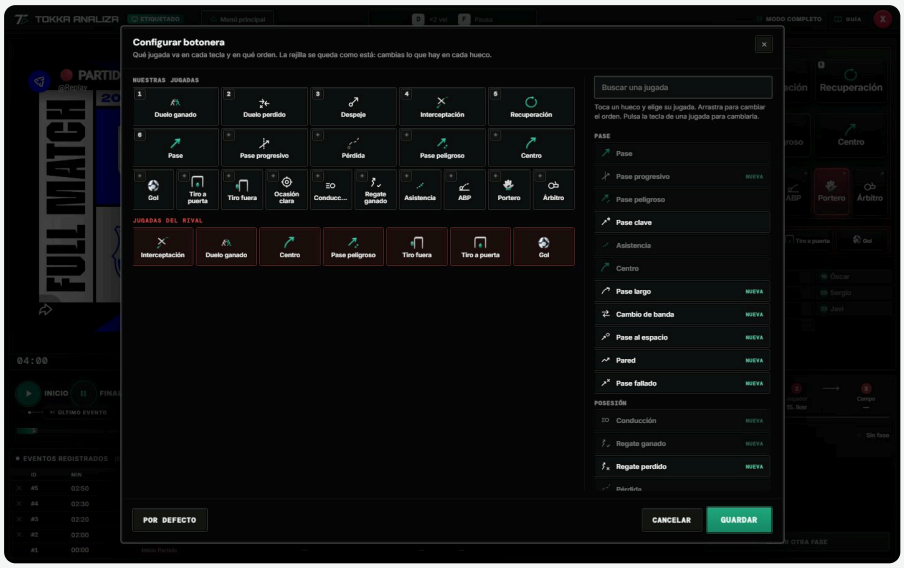
Adónde va ese detalle: el análisis del portero, intervención a intervención

> En el directo del móvil la ventana del portero es más corta (ocho acciones). En el ordenador tienes todo el detalle porque puedes parar el vídeo.

CAPÍTULO 10

La botonera configurable

La botonera de serie es un punto de partida. Si tu forma de analizar es otra, pulsa **Configurar botonera** (encima de la botonera) y elige qué jugada va en cada hueco y en qué orden.



Configurar botonera: tus jugadas, las del rival y el catálogo a la derecha

- A la izquierda, la rejilla tal y como la verás: **Nuestras jugadas** arriba y **Jugadas del rival** abajo. La rejilla no cambia de tamaño: cambias lo que hay en cada hueco.
- A la derecha, el **catálogo** completo con buscador (**Buscar una jugada**), por familias: pase, posesión, remate, defensa, balón parado, disciplina. Las más nuevas llevan la marca **Nueva** (pase clave, pase largo, cambio de banda, pase al espacio, pared, pase fallado, regate perdido...).
- **Toca un hueco** y elige su jugada en el catálogo. **Arrastra** para cambiar el orden.
- Los números de la esquina (1 a 6) son las teclas de atajo. **Pulsa la tecla de una jugada** para cambiarla por otra letra o número.
- **Por defecto** vuelve a la botonera de serie; **Cancelar** sale sin cambios; **Guardar** la deja así para los próximos partidos.

> Las jugadas nuevas que añadas cuentan en los informes de siempre: un pase largo suma como pase, un pase fallado como pérdida. No pierdes nada por personalizar.

CAPÍTULO 11

Los atajos de teclado

Al empezar, la pantalla te enseña la tarjeta **Atajos y trucos para analizar mejor**. Son estos:

- **1 a 6**: marcan la jugada que lleva ese número en la botonera (de serie, las cinco de Defensa y el Pase). Puedes cambiar las teclas en Configurar botonera.
- **F**: pausar y seguir el vídeo.
- **D**: vídeo al doble, y otra vez para volver a velocidad normal. Ideal para los ratos sin juego. Con un vídeo de tu ordenador la velocidad se cambia desde la rueda del propio reproductor.
- **Flecha izquierda y flecha derecha**: atrás y adelante cinco segundos.
- **Ctrl + Z**: deshacer la última acción.

- **Intro**: confirmar la jugada a mano, por si algún día no se guarda sola.

Los atajos no funcionan mientras tienes una ventana abierta (el portero, ABP, Árbitro) ni mientras escribes en un campo de texto, para que nunca se etiquete nada que no has pedido.

> "Al principio irás lento. En veinte minutos, al doble", dice la propia tarjeta. La mano izquierda en el teclado (números, F, D, flechas) y la derecha en el ratón para el jugador y el campo.

CAPÍTULO 12

El descanso y el final

1. Cuando el árbitro pita el final de la primera parte, pulsa **Final 1ª**. Mientras estáis en el descanso la app no deja etiquetar.
2. Avanza el vídeo hasta el pitido de la segunda parte y pulsa **Inicio 2ª**. El campo se da la vuelta solo: sigues etiquetando igual, cada uno atacando hacia donde toca.
3. Al pitido final, pulsa **Final**. El partido se cierra, se guarda como completado y se abre su informe.

El mínimo de acciones

Para cerrar un partido hacen falta al menos **10 acciones reales** (los cuatro hitos de Inicio, Final 1ª, Inicio 2ª y Final no cuentan, los pone la app). Con menos, el informe no te diría gran cosa.

- En la **prueba**, con menos de diez la app no deja cerrar: te dice cuántas llevas y te pide seguir. Tu trabajo ya está guardado.
- En un **plan de pago** te avisa ("Llevas 4 acciones etiquetadas") y decides tú: **seguir etiquetando** o **cerrar igualmente**. Es tu partido.

CAPÍTULO 13

El guardado y cómo retomar un partido

No tienes que acordarte de guardar. Mientras etiquetas, el partido se guarda por varios caminos a la vez:

- **Cada diez minutos**, solo, mientras el vídeo corre y hay acciones nuevas.
- Al marcar **Inicio**, **Final 1ª** e **Inicio 2ª**.
- Al cerrar la pestaña o el navegador.
- Con el botón **Guardar progreso** cuando quieras (a su lado, la hora del último guardado).
- Y además, con cada acción, una copia en tu propio ordenador: si se cuelga el navegador o se va la luz, al volver se recupera lo que no llegó a subir.

Un partido sin terminar sale en **Mis partidos** del menú principal como **Borrador**, con la marca "Partido sin terminar". Pulsa la tarjeta (o los tres puntos y **Continuar analizando**) y vuelves a la pantalla de etiquetar con tus acciones, el marcador, los hitos y el vídeo en el segundo exacto donde lo dejaste.

> Un partido que has empezado ya cuenta en el cupo del mes aunque esté como borrador: el partido se crea al pulsar Inicio. Por eso la app no te deja pulsar Inicio sin haber hecho antes los dos pasos de Antes de empezar.

CAPÍTULO 14

Dudas frecuentes

¿Tengo que etiquetar todos los pases? No. Con las jugadas que cuentan el partido (robos, pérdidas, pases peligrosos, remates, goles, duelos) el informe ya sale completo. Los pases normales afinan el porcentaje de acierto y los mapas de cada jugador; si no te da tiempo, sáltatelos.

Me he equivocado de jugador en una acción. ¿La borro? No hace falta: en Eventos registrados, el jugador es un desplegable. Elige el bueno y la acción se corrige sin perder su minuto ni su punto.

Puse mal hacia dónde atacábamos. ¿Qué pasa? Los remates se medirían hacia la portería equivocada. Es lo único que conviene comprobar antes de pulsar Guardar plantilla y empezar: mira el vídeo y elige el lado hacia el que ataca tu equipo en la primera parte tal y como se ve en pantalla.

¿Puedo parar a mitad y seguir otro día? Sí. Se guarda solo y el partido queda como Borrador en Mis partidos. Al abrirlo vuelves al segundo exacto donde lo dejaste.

El vídeo empieza con el calentamiento. ¿Afecta a los minutos? No, si dejaste el vídeo en el pitido y pulsaste Ya está en el pitido. A partir de ahí, el minuto del partido se cuenta desde ese segundo.

¿Las fases de juego son obligatorias? No. Por defecto no hay ninguna y el partido se analiza igual. Si las marcas, se enciende el Modelo de juego. Puedes marcar solo algunas o aceptar las sugerencias cuando acierten.

¿Qué pasa si las sugerencias de fase me molestan? Ignóralas: se van solas a los diez segundos y no vuelven hasta un minuto después. No hay que pulsar nada para descartarlas.

Las teclas 1 a 6 no hacen nada. Comprueba que el partido está empezado (Inicio pulsado), que no tienes una ventana abierta y que no estás escribiendo en un campo. Si haces clic dentro del vídeo, la app devuelve el foco sola para que los atajos sigan funcionando.

¿Por qué no puedo cerrar el partido? En la prueba hacen falta al menos 10 acciones. La pantalla te dice cuántas llevas. En los planes de pago solo es un aviso.

¿Puedo cambiar de modo completo a rápido a mitad de partido? No. El modo se elige al crear el partido y se queda, para que el informe no mezcle medio partido con jugador y campo y medio sin ellos.