TOKKA ANALIZA

IA 11: la semana que deja el partido

Al cerrar un partido, TOKKA elige los tres problemas que merece la pena trabajar, te enseña las jugadas que lo demuestran, te propone dos entrenamientos con las tareas ya dibujadas en Trainr y te dice qué mirar el domingo. Aquí está explicada cada tarjeta, cada número y cada botón, con todos los problemas y todas las tareas que puede proponerte.

1 Qué es IA 11 y de dónde saca la semana

2 La pantalla de un vistazo

3 Qué trabajar esta semana

4 Todos los problemas que puede proponerte

5 Las jugadas de cada problema

6 Los dos entrenamientos

7 Todas las tareas, problema a problema

8 Mandar a Trainr: las tareas, dibujadas

9 Ajustar la semana a tu equipo

10 El próximo partido: si se notó y qué mirar

11 Cada jugador

12

CAPÍTULO 1

Qué es IA 11 y de dónde saca la semana

IA 11 hace el trabajo del lunes: mirar el partido, decidir qué hay que entrenar, preparar la sesión y saber qué mirar el domingo siguiente. Lo saca de lo que has etiquetado. No inventa nada: cada problema que te propone lleva sus cifras y las jugadas concretas en las que se ve.

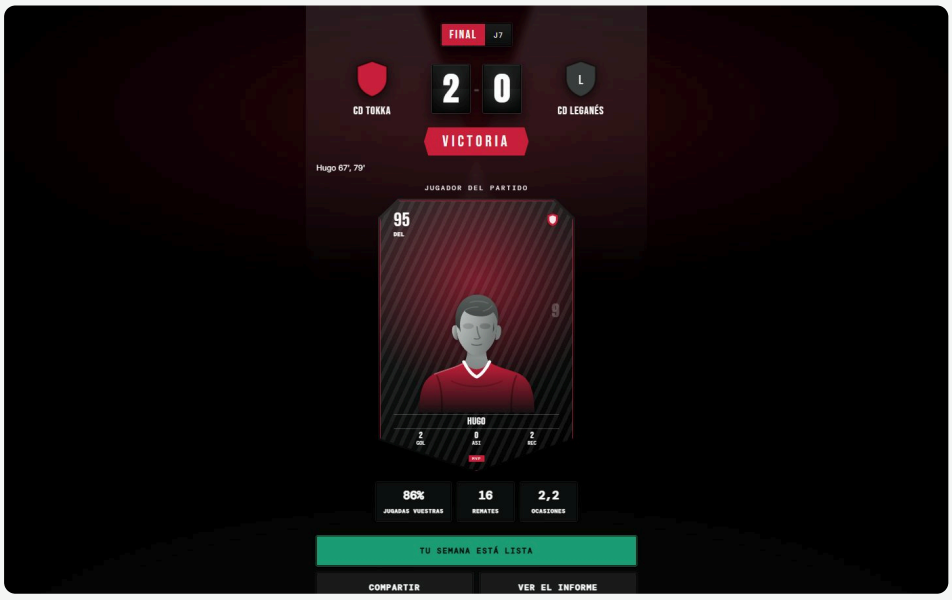
Para hacerlo lee:

- **El partido que eliges** (por defecto, el último que has cerrado con al menos diez acciones).
- **Los cuatro anteriores**, para saber si un problema es de este partido o se repite. Por eso verás siempre cosas como **3 de 5 partidos**.
- Los partidos analizados con vídeo, en **modo rápido** y los que etiquetaste **en directo** desde el móvil. Los partidos de ejemplo no cuentan.

> **Diez acciones como mínimo.** Con menos, un partido no da para sacar problemas fiables y IA 11 te lo dice en vez de inventarse una semana. Cuantas más cosas etiquetes (pérdidas, remates, llegadas y también lo del rival), más afina.

Las tres puertas para entrar

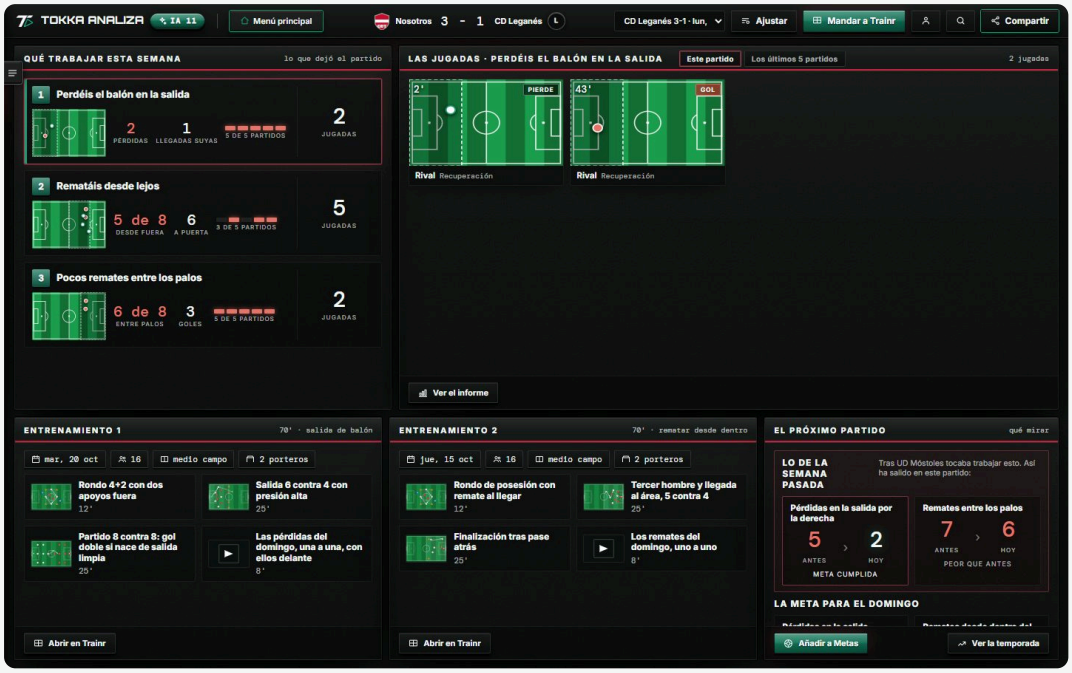
- La tecla grande **Tu semana está lista**, al final del informe del partido, debajo del resultado y del jugador del partido.
- La cápsula **IA** de la barra de arriba del menú principal. Mientras tengas una semana nueva sin abrir, la cápsula brilla de vez en cuando y asoma el aviso **Tienes recomendaciones**. Al abrirla se apaga hasta que cierres otro partido.
- La **primera entrada del menú de la izquierda**, encima de CLIPIQ.



El final del informe del partido: la tecla verde Tu semana está lista abre IA 11 con ese partido

CAPÍTULO 2

La pantalla de un vistazo



IA 11 con la semana de un partido: arriba los problemas y sus jugadas; abajo los dos entrenamientos y el próximo partido

La pantalla cabe entera sin desplazarte y tiene dos filas. Arriba, lo que dejó el partido: **Qué trabajar esta semana** a la izquierda y **Las jugadas** del problema elegido a la derecha. Abajo, lo que haces con ello: **Entrenamiento 1**, **Entrenamiento 2** y **El próximo partido**.

La barra de arriba, de izquierda a derecha

- **Menú principal**: vuelves al inicio.
- **El marcador**: tu escudo (si lo has subido en tu perfil), el resultado y el rival.
- **El selector de partido**: rival, resultado y fecha. Sale cuando tienes dos partidos o más y deja elegir entre los doce últimos. Cada partido tiene su propia semana, y lo que ajustes en una se queda guardado en esa.
- **Ajustar**: cuántos jugadores tienes, porteros, campo y los días de los dos entrenamientos.
- **Mandar a Trainr**: abre el Entrenamiento 1 con sus tareas dibujadas.
- **Jugadores** (el icono de la persona): abre **Cada jugador**, la parte de cada uno.
- **Buscar jugada** (la lupa): abre **Encuéntrame esa jugada**, el buscador.
- **Compartir**: el cartel de la semana.

Cuando un partido no da para una semana, las teclas se quedan apagadas pero no desaparecen: la barra no cambia de forma. La lupa sigue encendida, porque busca en todos tus partidos.

CAPÍTULO 3

Qué trabajar esta semana

Es la tarjeta de la izquierda, con tres problemas numerados. Cada uno es una tarjeta que se pulsa. Así se lee:

- **El número y el título**: el problema dicho como lo dirías en el vestuario, por ejemplo **Perdéis el balón en la salida**. Si las jugadas se concentran en una banda, el título lo dice: **por la derecha** o **por la**

izquierda.

- **El mini campo**: la zona del problema sombreada y un punto por jugada. Atacáis siempre hacia la derecha, también cuando la jugada es del rival: así todo se mira en vuestro campo.
- **Las dos cifras**: la primera, en rojo, es la que hay que mover (por ejemplo **5 de 8 desde fuera**); la segunda la explica (**6 a puerta**).
- **La tira de cinco rayas**: los últimos cinco partidos. En rojo, los que tuvieron este problema. Debajo, **3 de 5 partidos**.
- **El contador de la derecha**: cuántas jugadas lo demuestran.

Pulsa un problema y a la derecha salen sus jugadas. El problema elegido se queda marcado con el borde rojo.

Cómo elige los tres problemas

1. Mira el partido y detecta todos los problemas que se ven en los números (la lista completa está en el capítulo siguiente). Cada uno tiene un **peso** según lo grave que es: no rematar nunca pesa más que tener una vía de ataque poco usada.
2. Le suma **8 puntos por cada uno de los cuatro partidos anteriores** en los que también apareció. Lo que se repite sube; lo que pasó una vez, baja.
3. Ordena por peso y se queda con los tres primeros, poniendo delante los que tienen jugadas que enseñarte. Un problema sin una sola jugada solo entra si pesa mucho.

> Si un partido sale limpio y no hay un problema claro, IA 11 te lo dice: **Con lo etiquetado en este partido no sale un problema claro**. Prefiere no darte semana a darte una de relleno.

CAPÍTULO 4

Todos los problemas que puede proponerte

Estos son los problemas que IA 11 sabe detectar, cuándo salen y qué meta te propone para el domingo. Las metas siempre se miden igual que la cifra roja de la tarjeta, para que el domingo se pueda comparar.

- **Perdéis el balón en la salida**: dos o más balones perdidos en vuestro tercio (pérdidas, pases fallados, regates perdidos y robos del rival ahí). Cifras: pérdidas y cuántas acabaron en llegada suya. Meta: bajar las pérdidas a algo más de la mitad.
- **Remataís desde lejos**: más de la mitad de vuestros remates, desde fuera del área. Cifras: cuántos desde fuera y cuántos a puerta. Meta: dos remates más desde dentro del área.
- **Pocos remates entre los palos**: remataís, pero menos de cuatro de cada diez van a puerta. Cifras: remates entre palos y goles. Meta: dos más entre los palos.
- **Llegáis sin rematar**: el partido se cerró sin un solo remate vuestro. Meta: llegar a cinco remates como mínimo.
- **Llegáis y no acabáis la jugada**: muchas acciones en el último tercio y menos de una de cada tres acaba en remate. Meta: tres remates más.
- **El juego se queda antes del área**: menos de una de cada diez jugadas vuestras fueron remates, y es lo que menos hacéis de las tres cosas (robar, crear y rematar).
- **Falta el pase entre líneas**: menos de una de cada diez jugadas vuestras fueron pases de peligro, centros o regates, y es lo que menos hacéis de las tres. Las jugadas que enseña son vuestras pérdidas

en zona media. Meta: bajar esas pérdidas a algo más de la mitad.

- **Robáis poco**: menos de una de cada diez jugadas vuestras fueron robos, y es lo que menos hacéis de las tres. Cifras: robos y jugadas suyas en vuestro campo. Meta: tres robos más.
- **Os llegan claros**: los remates del rival son, de media, muy peligrosos (desde cerca y de frente), o encajáis dos goles o más. Cifras: remates suyos y a puerta. Meta: que sus remates a puerta bajen a algo más de la mitad.
- **Encajáis pasado el minuto 70**: algún gol encajado en el último tramo. Meta: cero.
- **Os marcan pronto**: algún gol encajado antes del minuto 15. Meta: cero.
- **Sufrís en los córners**: tres o más córners en contra. Cifras: córners suyos y cuántos acabaron en remate. Meta: la mitad de remates tras córner.
- **Demasiadas tarjetas**: dos o más amarillas. Cifras: tarjetas y faltas. Meta: dos tarjetas menos.

> **Por qué importa marcar lo del rival.** La mitad de estos problemas (os llegan claros, córners, goles al final o al principio) salen de las acciones del rival. Si solo etiquetas lo tuyo, IA 11 solo puede hablarte de tu ataque.

CAPÍTULO 5

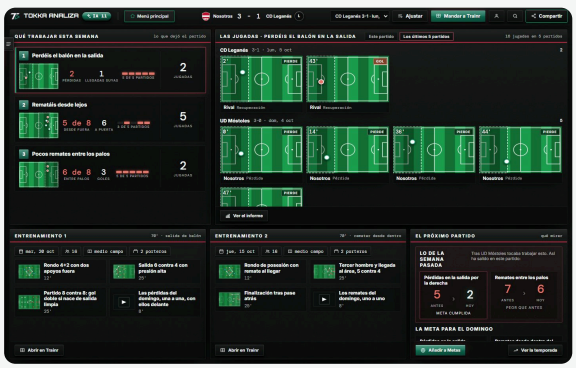
Las jugadas de cada problema

La tarjeta de la derecha se titula **Las jugadas** seguido del problema elegido, y arriba a la derecha dice cuántas son. Cada jugada es una pequeña ficha:

- **El campo** con la zona del problema y el punto donde pasó.
- **El minuto**, arriba a la izquierda.
- **En qué acabó**, arriba a la derecha. En rojo si salió mal. IA 11 mira los segundos de después: en una pérdida, si el rival llegó (**Llegada**, **Remate**, **Córner**, **Gol**), si la recuperasteis (**Recuperan**), si hubo **Falta** o si quedó en nada (**Pierde**). En una llegada vuestra, si acabó en **Remate**, **Gol** o **Sin remate**. En un remate, **A puerta**, **Fuera**, **Bloqueado** o **Gol**.
- **Quién**: dorsal y nombre si lo etiquetaste, o **Nosotros** y **Rival**. Debajo, el tipo de jugada.

Este partido o los últimos cinco

Cuando el problema se repite en dos partidos o más, salen dos pestañas: **Este partido** y **Los últimos 5 partidos**. La segunda junta las jugadas de ese problema en todos los partidos donde apareció, agrupadas por partido con su resultado, y arriba a la derecha cuenta cuántas son y en cuántos partidos. Es la forma más rápida de enseñar al equipo que no fue mala suerte de un día.



La pestaña Los últimos 5 partidos: las pérdidas en la salida, partido a partido

Verlas en vídeo

Si el partido se analizó con vídeo, cada jugada lleva un triángulo de reproducir: al pulsarla se abre **CLIPIQ** justo en ese momento. Abajo tienes además:

- **Ver las N seguidas**: CLIPIQ las encadena una detrás de otra, sin tocar nada. Ideal para la charla de vídeo.
- **Abrir en CLIPIQ**: el partido entero en CLIPIQ.
- **Ver el informe**: el informe completo del partido.

En los partidos del directo y del modo rápido, las jugadas no se abren en CLIPIQ desde aquí: ves el dibujo de cada una, su minuto y en qué acabó.

CAPÍTULO 6

Los dos entrenamientos

Abajo a la izquierda, **Entrenamiento 1** y **Entrenamiento 2**. Se llaman así, sin día fijo, porque no todos los equipos entrenan los mismos días.

- **Entrenamiento 1** va entero al primer problema: calentamiento, tarea principal, partido condicionado y cierre.
- **Entrenamiento 2** va al segundo problema, y en el hueco del partido condicionado mete la tarea principal del tercero. Así los tres problemas se trabajan en la semana.
- Si solo hay un problema, el segundo entrenamiento lo repite y cierra con una charla de cinco minutos: qué miramos el domingo.

En la cabecera de cada uno, los minutos totales y el foco (por ejemplo **70 minutos, salida de balón**). Debajo, cuatro botones que resumen para quién está pensado: el día, los jugadores, el campo y los porteros. Pulsar cualquiera abre **Ajustar**. Después, las cuatro tareas, cada una con su dibujo en pequeño, su nombre y sus minutos: **12** el calentamiento, **25** la principal, **25** el partido y **8** el cierre. Abajo, **Abrir en Trainr** abre ese entrenamiento con sus pizarras.

> **El cierre con el icono de reproducir** no es un ejercicio de campo: es ver con los jugadores las jugadas del domingo. Para eso está **Ver las N seguidas** en la tarjeta de las jugadas.

CAPÍTULO 7

Todas las tareas, problema a problema

Cada problema tiene sus cuatro tareas. Donde pone **N contra N**, el número sale de tus jugadores y porteros (con 16 jugadores y 2 porteros, 8 contra 8). En la salida de balón, los que salen y los que presionan también (con 16 y 2, salida 6 contra 4).

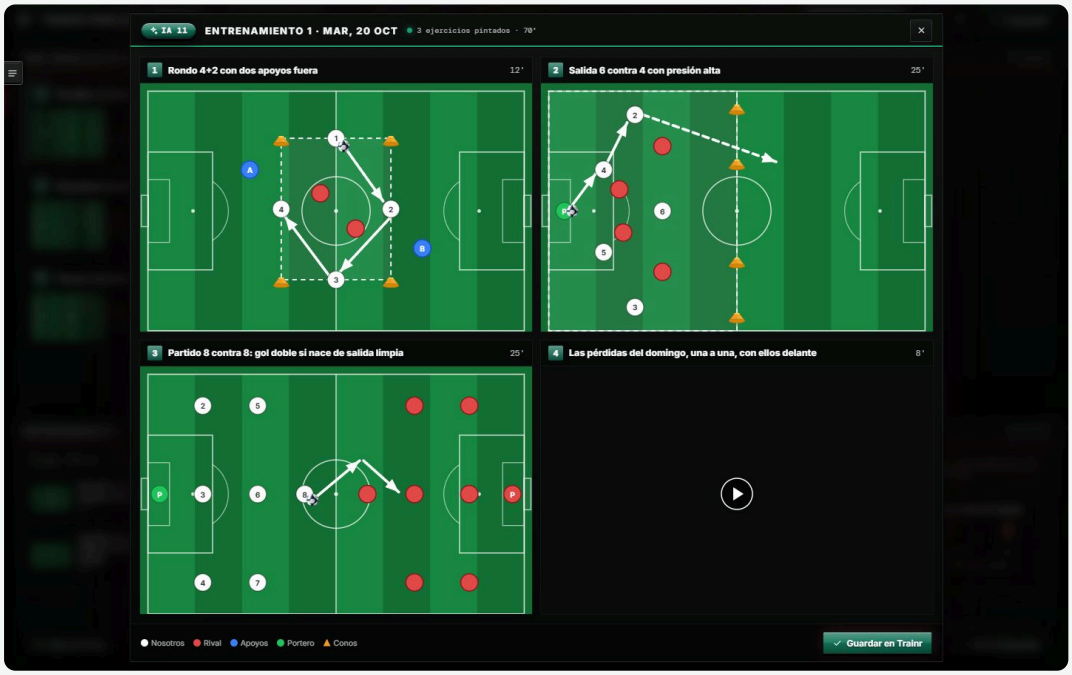
- **Salida de balón**: rondo 4+2 con dos apoyos fuera; salida contra presión alta; partido en el que el gol vale doble si nace de una salida limpia; las pérdidas del domingo, una a una, con ellos delante.
- **Rematar desde dentro**: rondo de posesión con remate al llegar; tercer hombre y llegada al área 5 contra 4; partido en el que el gol desde dentro vale triple; los remates del domingo uno a uno.
- **Rematar entre palos**: rondo con remate a dos porterías pequeñas; finalización tras pase atrás; partido en el que solo cuenta el remate entre palos; los remates del domingo.

- **Amplitud y llegada** (también para llegar sin rematar, no acabar la jugada o quedarse antes del área): rondo con cambio de orientación; centro tenso y dos al área; partido con las bandas libres; las llegadas sin remate una a una.
- **Cerrar atrás**: rondo defensivo 4+1 contra 3; bloque medio 7 contra 5 defendiendo el área; partido en el que la portería a cero suma un gol; los remates suyos con la defensa delante.
- **Los últimos veinte**: rondo a un toque y ritmo alto; los últimos veinte minutos ganando 1-0; partido con el marcador puesto; charla sobre los cambios del final.
- **Salir enchufados**: rondo a ritmo de partido desde el primer balón; bloque junto y balón seguro los diez primeros minutos; partido en el que el primer gol vale doble; los diez primeros minutos del domingo.
- **Defender el córner**: rondo con juego aéreo; córner en contra con marcajes y primer palo; partido que arranca con córner; los córners del domingo.
- **Duelos sin falta**: rondo en el que pierde quien hace falta; duelos 1 contra 1 sin entrar a destiempo; partido en el que la falta cuesta un jugador; las tarjetas del domingo.
- **Robar más arriba**: rondo en el que el robo vale punto; presión alta y robo 5 contra 4 en su salida; partido en el que el gol tras robo vale doble; los robos del domingo.
- **El pase entre líneas**: rondo con comodín entre líneas; recibir entre líneas 6 contra 5 más comodín; partido en el que el pase entre líneas vale punto; las pérdidas en zona media.

CAPÍTULO 8

Mandar a Trainr: las tareas, dibujadas

Mandar a Trainr (arriba) o **Abrir en Trainr** (en cada entrenamiento) abre la sesión con sus tareas ya dibujadas en la pizarra: jugadores, conos, porterías, zonas y recorridos.



El Entrenamiento 1 con sus tres tareas dibujadas y el cierre de vídeo

- **La cabecera**: el entrenamiento, su día, cuántos ejercicios van dibujados y los minutos.
- **Cada tarea**, numerada, con su nombre, sus minutos y su pizarra. La cuarta, la de vídeo, sale con el icono de reproducir.

- **La leyenda de abajo**: blanco nosotros, rojo el rival, azul los apoyos o comodines, verde el portero y los conos en naranja.
- **Las flechas**: blanca para el pase, roja para el remate y naranja a trazos para el desmarque. El rectángulo a trazos marca el espacio de la tarea.

Guardar en Trainr

1. Comprueba el día del entrenamiento (por defecto, el próximo martes para el 1 y el próximo jueves para el 2; se cambian en **Ajustar**). Sin día no se puede guardar, y te lo dice: **Elige el día del entrenamiento en Ajustar**.
2. Pulsa **Guardar en Trainr**. Cuando ponga **Guardado en Trainr**, la sesión ya es tuya: las tres tareas dibujadas van a las pizarras 1, 2 y 3, y las pizarras 4 a 7 quedan libres.
3. Aparecen dos botones nuevos: **Editar en la pizarra**, para mover, borrar o añadir lo que quieras, y **Ver en Trainr**, el visor limpio para imprimir o enseñar en el campo.



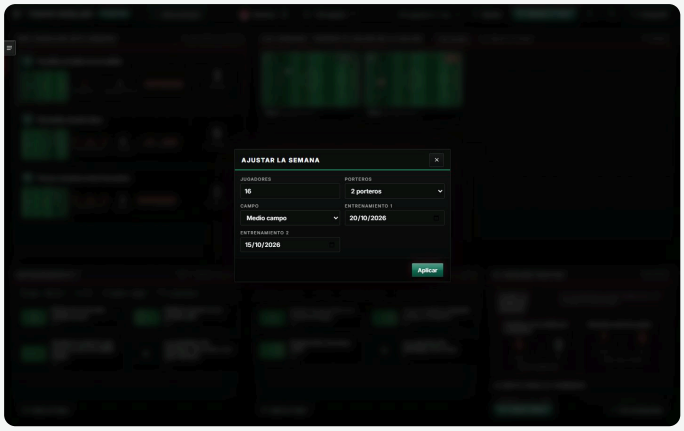
Después de Guardar en Trainr: Guardado en Trainr, Editar en la pizarra y Ver en Trainr

Si vuelves otro día a esa semana, el entrenamiento ya enviado te recibe con **Ya está en Trainr** y los dos botones a mano. La guía de Trainr explica la pizarra herramienta por herramienta.

> **Un entrenamiento por día.** Trainr guarda una sesión por día. Si pones el mismo día a los dos entrenamientos, el segundo ocupa el sitio del primero; y si ese día ya tenías algo dibujado en la pizarra, se sustituye. Pon días distintos.

CAPÍTULO 9

Ajustar la semana a tu equipo



Ajustar la semana

- **Jugadores**: los que tendrás en el entrenamiento, de 6 a 26. Cambia el tamaño de los partidos y de las tareas de salida.
- **Porteros**: sin portero, uno o dos. Cuentan para el tamaño de los partidos: los porteros no juegan en el campo.
- **Campo**: medio campo, campo entero o un cuarto. Queda apuntado en los entrenamientos para que lo veas de un vistazo.
- **Entrenamiento 1** y **Entrenamiento 2**: el día de cada uno.

Con **Aplicar** los dos entrenamientos se rehacen: cambian los nombres (de 8 contra 8 a 6 contra 6, por ejemplo) y los dibujos. Lo que ajustas se recuerda para ese partido.

CAPÍTULO 10

El próximo partido: si se notó y qué mirar

Abajo a la derecha, **El próximo partido**. Es el cierre del círculo: lo que entrenas, ¿llega al campo?

Lo de la semana pasada

Sale cuando el partido anterior dejó metas. Pone contra quién fue (**Tras UD Móstoles tocaba trabajar esto**) y, para cada meta, la cifra de **antes**, la de **hoy** y un veredicto:

- **Meta cumplida**: llegasteis a la cifra.
- **Mejor, pero la meta era N**: mejorasteis sin llegar.
- **Igual que antes**.
- **Peor que antes**.

No hace falta haber abierto aquella semana: la meta se recalcula del partido anterior, así que funciona siempre.

La meta para el domingo

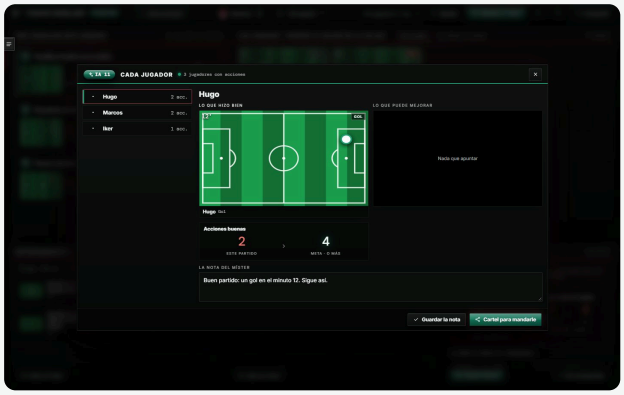
Las dos cifras que vale la pena mirar el próximo partido, sacadas de los dos primeros problemas: lo que hubo **este partido** y la **meta**, con **o más** si hay que subir o **o menos** si hay que bajar. Debajo, un anillo con el primer problema: en cuántos de los últimos partidos se repite. Se pone rojo cuando pasa en tres de cada cinco partidos o más.

- **Añadir a Metas**: la meta pasa a la cápsula **Metas** del menú principal, en su apartado **La meta de la semana**. Cuando cierres el siguiente partido, ahí mismo verás si se cumplió. El botón cambia a **En tus Metas**.
- **Ver la temporada**: la pantalla de la temporada entera.

CAPÍTULO 11

Cada jugador

La tecla **Jugadores** abre **Cada jugador**: la parte de cada uno de este partido, lista para contársela.



Cada jugador: lo que hizo bien, lo que puede mejorar, su meta y la nota

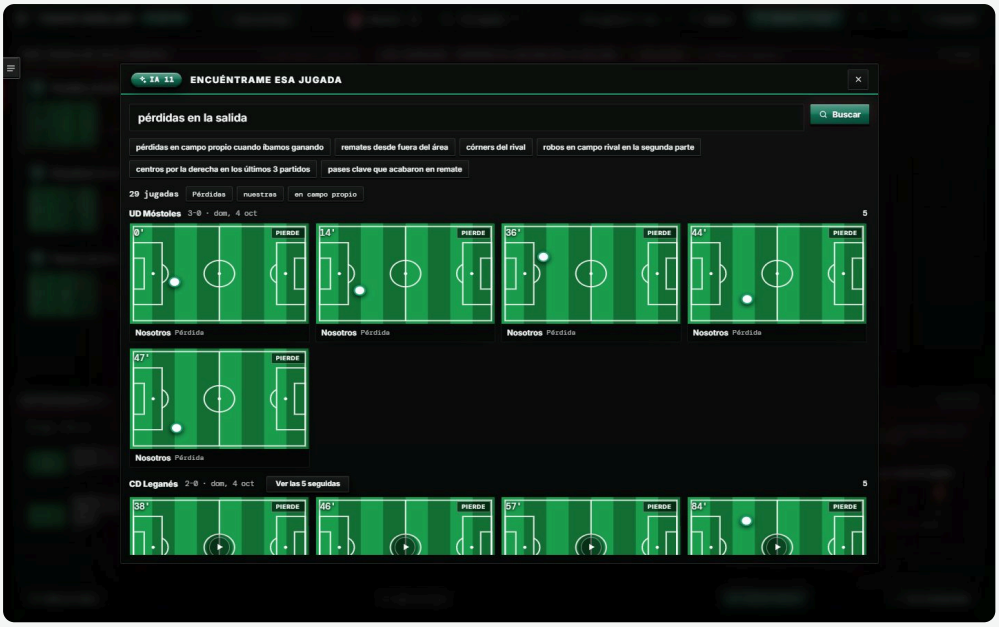
- **La lista de la izquierda**: los jugadores con acciones en el partido, con su dorsal y cuántas acciones tienen. Arriba, cuántos son.
- **Lo que hizo bien**: su mejor jugada, dibujada en el campo con su minuto. Cuenta más un gol que una asistencia, una asistencia más que un pase clave, y así; y suma si la jugada acabó en remate o en gol. Una asistencia de gol cuenta para quien la dio.
- **Lo que puede mejorar**: su jugada a corregir (una roja pesa más que un error defensivo, y este más que una pérdida). Pesa más si después el rival llegó o remató. Si no hay nada, **Nada que apuntar**.
- **La meta**: según su fallo. Si pierde balones, bajar sus pérdidas a la mitad; si hace faltas o ve tarjetas, bajarlas; si remata fuera, dos remates a puerta más; si pierde duelos, dos duelos ganados más. Sin fallo, dos acciones buenas más.
- **La nota del míster**: una frase propuesta que puedes reescribir. **Guardar la nota** la deja guardada en esa semana.
- **Cartel para mandarle**: una imagen con sus dos jugadas, la meta y tu nota, que se descarga o se comparte.

> **Solo salen los jugadores con nombre en las acciones.** Si al etiquetar no pones quién hizo cada cosa, aquí no hay a quién hablar. Y en la plantilla, nombre de pila, dorsal o alias, nunca apellidos. El cartel no tiene enlace público: lo mandas tú por donde quieras.

CAPÍTULO 12

Encuéntrame esa jugada

La tecla **Buscar jugada** abre un buscador: escribes lo que buscas como lo dirías en el vestuario y te enseña esas jugadas de tus partidos, agrupadas por partido.



Buscando pérdidas en la salida

Debajo de la caja tienes seis ejemplos que se pulsan. Al buscar, una fila te enseña **lo que ha entendido** (por ejemplo **Pérdidas**, **nuestras**, **en campo propio**) y cuántas jugadas encontró. Comprueba esa fila: si falta algo que escribiste, es que no lo ha entendido.

Lo que entiende

- **Qué jugada**: pérdidas, remates o tiros, goles, córners, centros, robos o recuperaciones, faltas, tarjetas, pases clave, regates, duelos, ocasiones, asistencias, llegadas. Una por búsqueda.
- **De quién**: tuyas por defecto; del rival si escribes **del rival**, **suyos** o **nos hacen**. Un jugador por su nombre o por su dorsal (**el 9**).
- **Dónde**: campo propio, en la salida, zona media, campo rival, último tercio, dentro del área, fuera del área o desde lejos; y por la derecha, por la izquierda o por el centro.
- **Cuándo**: primera o segunda parte, últimos 15 minutos, primeros 10 minutos, pasado el 70, antes del 20.
- **Con qué marcador**: ganando, perdiendo o empatando, contado en el momento exacto de la jugada.
- **En qué acabó**: que acabaron en gol, en remate o en llegada.
- **En qué partidos**: últimos 3 partidos, este partido, en casa, fuera de casa, contra un rival por su nombre.

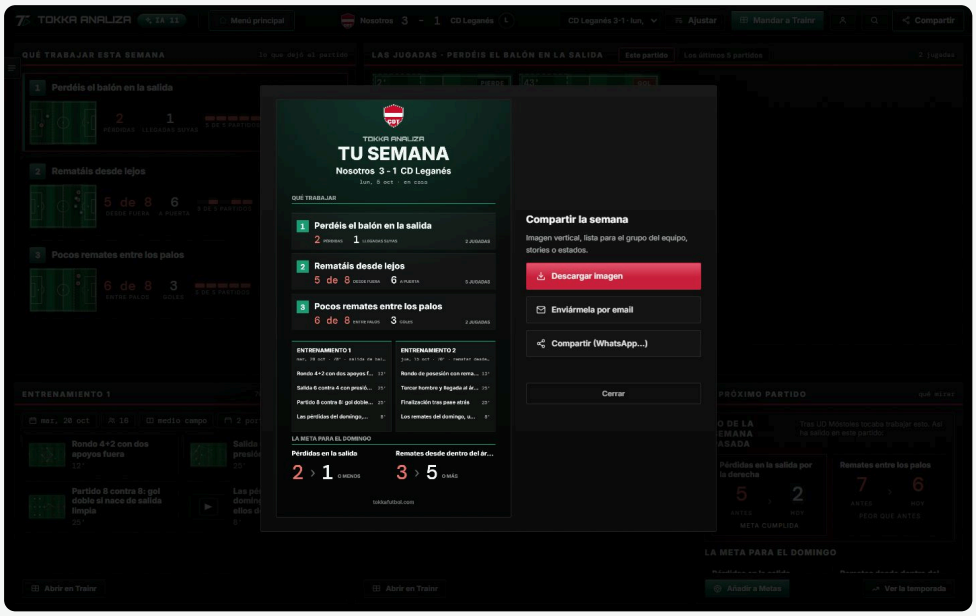
Ejemplos que funcionan

- **pérdidas en campo propio cuando íbamos ganando**
- **córners del rival**
- **robos en campo rival en la segunda parte**
- **centros por la derecha en los últimos 3 partidos**
- **pases clave que acabaron en remate**
- **remates del rival en los últimos 15 minutos**
- **pérdidas del 6 en zona media**

En los partidos con vídeo, cada grupo lleva **Ver las N seguidas** para verlas encadenadas en CLIPIQ, y cada jugada abre su momento.

CAPÍTULO 13

Compartir la semana



El cartel de la semana, listo para el grupo del equipo

Compartir prepara un cartel vertical con tu escudo, el resultado, los tres problemas con sus cifras, los dos entrenamientos con sus tareas y minutos, y la meta para el domingo. Pensado para el grupo del equipo o del cuerpo técnico.

- **Descargar imagen**: se guarda en tu ordenador.
- **Enviármela por email**: te llega al correo para abrirla en el móvil y publicarla desde ahí.
- **Compartir (WhatsApp…)**: el panel de compartir de tu aparato.
- **Cerrar**: vuelves a la semana.

CAPÍTULO 14

Dudas frecuentes

¿Por qué no me sale la semana? Tres motivos posibles, y la pantalla te dice cuál: aún no has cerrado ningún partido (te ofrece **Analizar un partido**), el partido tiene menos de diez acciones, o con lo etiquetado no sale un problema claro.

¿Puedo ver la semana de un partido antiguo? Sí: el selector de partido de arriba deja elegir entre tus doce últimos. Cada uno se calcula con sus cuatro anteriores.

¿Los problemas son siempre negativos? Sí, IA 11 elige lo que hay que trabajar. Lo que hacéis bien lo tienes en el informe del partido y en la temporada.

¿De dónde salen las tareas? ¿Las escribe una IA cada vez? Salen de un catálogo pensado para cada problema, con su dibujo. Lo que cambia contigo es el tamaño (jugadores, porteros) y qué problemas entran cada semana.

Mis jugadores no son 16. ¿Tengo que cambiarlo cada semana? Lo cambias en **Ajustar** y se recuerda en esa semana. En la siguiente vuelve a empezar con 16 y 2 porteros.

He guardado en Trainr y quiero cambiar una tarea. Pulsa **Editar en la pizarra**: se abre esa misma sesión y lo que toques se guarda encima.

¿Qué pasa si no abro IA 11 una semana? Nada se pierde. La semana del partido sigue ahí y **Lo de la semana pasada** se calcula igual el domingo siguiente.

¿Por qué una jugada del rival sale en mi campo? Porque la semana se mira siempre desde vuestro lado, atacando hacia la derecha: sus remates salen cerca de vuestra portería, que es donde pasaron.

¿Los jugadores ven sus carteles en algún sitio? No. TOKKA no les manda nada: el cartel lo descargas o lo compartes tú.

> **Un consejo:** abre IA 11 el lunes, ajusta a los que vas a tener, guarda los dos entrenamientos en Trainr y lleva la meta a tus Metas. El domingo siguiente, al cerrar el partido, mira **Lo de la semana pasada**: es la forma más rápida de saber si lo que entrenas llega al campo.