TOKKA ANALIZA

# Análisis de jugadores y porteros

La pantalla de cada jugador, parte por parte: sus números, los cuatro aros y cómo se calculan, la actividad por minuto, el perfil de juego frente al equipo, el índice de 0 a 100 y sus mapas. Y el modo portero, con sus aros, su radar, las zonas de la portería y el detalle de cada intervención.


1 Dónde está y cómo se elige

2 La pantalla de un jugador

3 Actividad por minuto y perfil de juego

4 El índice y la comparación con su temporada

5 Los mapas del jugador

6 El modo portero

7 El detalle de intervenciones

8 De dónde salen los datos del portero

9 Dudas frecuentes


tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

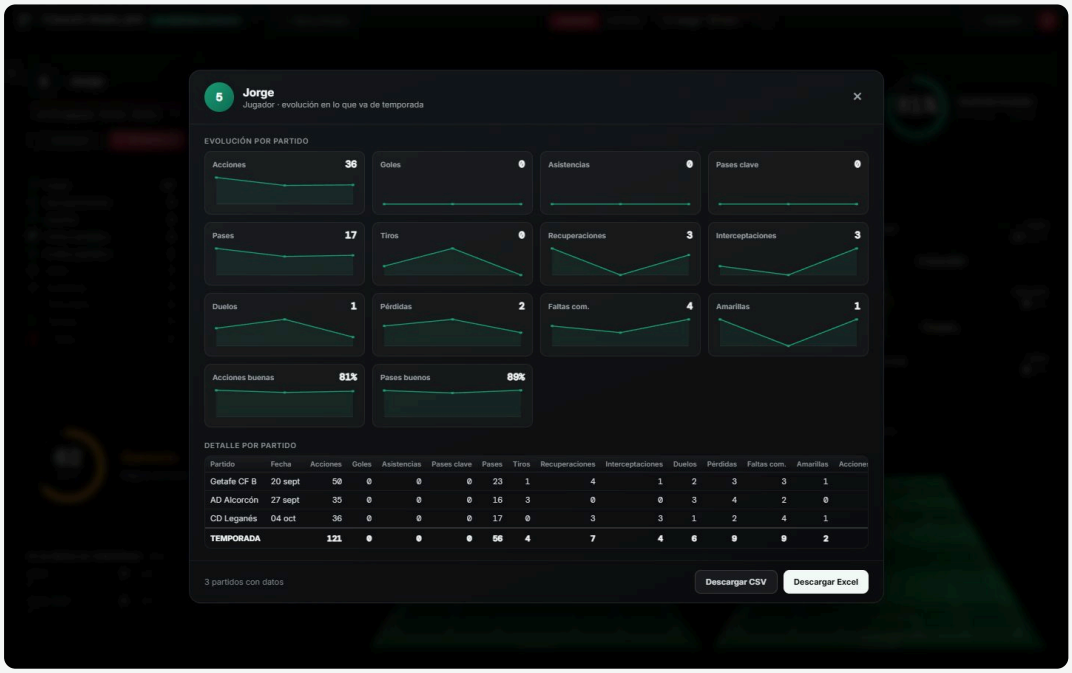
# Dónde está y cómo se elige

Se abre desde el menú lateral, en **Análisis jugadores**, o desde el botón **Portero** del informe post partido. Arriba, en el centro de la barra, tienes tres controles:

- **Jugador / Portero**: el conmutador de modo. Cada modo mide cosas distintas, porque a un portero no se le juzga por sus pases peligrosos.
- **El desplegable del jugador**: cada uno con su dorsal, su nombre y cuántas acciones tiene (por ejemplo, **5. Jorge · 121 acc.**).
- **Compartir**, a la derecha: un cartel vertical del jugador para mandarlo.

Debajo del nombre del jugador, a la izquierda, eliges **el ámbito**: **Todos los partidos** (toda la temporada sumada) o uno solo. Todo lo que hay en la pantalla se recalcula con ese ámbito.

- **Descargar**: te bajas sus números en un archivo para Excel. Con **Todos los partidos**, una fila por partido; con uno solo, la fila de ese partido. Columnas: acciones, goles, asistencias, pases clave, pases, tiros, recuperaciones, interceptaciones, duelos, pérdidas, faltas cometidas, amarillas, acciones buenas y pases buenos.
- **Ver temporada**: abre una ventana con su evolución. Arriba, **Evolución por partido**: una gráfica pequeña por dato (acciones, goles, asistencias, pases clave, pases, tiros, recuperaciones, interceptaciones, duelos, pérdidas, faltas cometidas, amarillas, acciones buenas y pases buenos), para ver si va a más o a menos. Abajo, **Detalle por partido**: la tabla con una fila por partido y la fila **Temporada** con el total. Se descarga con **Descargar CSV** o **Descargar Excel**.




Ver temporada: Evolución por partido, una gráfica por dato con el último valor arriba a la derecha, y Detalle por partido con la fila de la temporada; abajo, Descargar CSV y Descargar Excel

> Los nombres que ves salen de tu plantilla. Si entrenas a menores, usa nombre, dorsal o alias, sin apellidos: es lo que se verá aquí y en el cartel que compartas.

CAPÍTULO 2

# La pantalla de un jugador




El análisis de un jugador: sus números, los cuatro aros, la tabla de acciones, la actividad por minuto, el perfil de juego, el índice y los mapas de calor

## Los cuatro números de la izquierda

**Acciones** (todo lo que se le ha etiquetado), **Pases** (los pases buenos), **Goles** y **Asist.** (asistencias). Son el resumen rápido antes de entrar en detalle.

## Los cuatro aros

Cada aro es una nota en porcentaje: cuanto más lleno, mejor. Debajo de cada uno, en pequeño, el dato de fútbol del que sale:

- **Peso en el equipo**: qué parte de las acciones de todo el equipo son suyas (por ejemplo, 15 %, **121 de 804 acc.**). El aro se llena según lo que le tocaría en un reparto justo entre todos: si un jugador participa más de lo que le corresponde, el aro va lleno aunque el número parezca bajo.
- **Acierto de pase**: pases buenos entre pases buenos más perdidos (**56 buenos · 9 perdidos** da 86 %).
- **Acierto de tiro**: de sus tiros, cuántos fueron a puerta (**1 a puerta · 3 fuera** da 25 %).
- **Acciones buenas**: de todas sus acciones que se pueden calificar, cuántas fueron buenas (**98 buenas · 23 malas** da 81 %). Buenas son pases, pases clave y peligrosos, asistencias, centros, córners a favor, goles, tiros a puerta, ocasiones, recuperaciones, interceptaciones, duelos ganados y faltas recibidas. Malas son pérdidas, faltas cometidas, fueras de juego, tarjetas y tiros fuera.

> Si un aro enseña un punto en vez de un número es que no hay muestra: por ejemplo, un jugador sin ningún tiro no tiene acierto de tiro. TOKKA no pone un 0 % donde no hay dato, porque se leería como que lo hizo mal.

### La tabla de acciones

Debajo de sus números, todo lo que ha hecho, jugada a jugada, con su icono y su cantidad: pases, pérdidas, centros, duelos ganados, interceptaciones, córners, tiros, pases peligrosos, faltas cometidas y recibidas, recuperaciones, tiros fuera, tarjetas, goles, ocasiones, fueras de juego, paradas. Las que están a cero salen apagadas.

CAPÍTULO 3

## Actividad por minuto y perfil de juego

### Actividad por minuto

Un gráfico del partido de izquierda a derecha, con la línea de puntos del descanso en medio. Tiene dos lecturas a la vez:

- **Las barras verdes**: cuántas acciones hizo en cada minuto. Los picos son los momentos en que más participó.
- **La línea blanca**: cómo va acumulando acciones, hasta el total arriba a la derecha (por ejemplo, **Σ 121**). Si la línea sube rápido, estaba muy metido en el partido; si se aplana, desapareció.

Te sirve para responder "¿se cayó en la segunda parte?" o "¿entró en el partido tarde?" con un vistazo.

### Perfil de juego · tú / equipo

Un radar de seis ejes que dice qué tipo de jugador es en este ámbito: **Pase**, **Creación** (pases clave, ocasiones y asistencias), **Finaliz.** (tiros y goles), **Defensa** (recuperaciones e interceptaciones), **Duelo** (duelos ganados) y **Discip.** (cuanto menos faltas y tarjetas, más alto). Todo va por partido, para que un jugador con pocos partidos se pueda comparar con uno que los ha jugado todos.

La figura **verde** es el jugador; la **naranja**, la media de un jugador del equipo. Alrededor del radar, seis cajitas con el número del jugador en grande y la media del equipo al lado en pequeño: **Recuperac.**, **Duelos**, **Faltas/tarj.**, **Pases**, **Creación** y **Tiros**.

> **Para qué sirve en el día a día:** un lateral con la figura verde estirada hacia Pase y Creación y corta en Defensa está jugando como un extremo. Si es lo que le pides, perfecto; si no, ya tienes la conversación con números.

CAPÍTULO 4

## El índice y la comparación con su temporada

Abajo a la izquierda, el **índice**: una nota de 0 a 100 en un aro grande, con su etiqueta y una frase que lo resume.

- De **68** en adelante, **Notable** (verde).
- De **48** a 67, **Correcto** (naranja).
- Por debajo de 48, **Flojo** (rojo).

El índice parte de una base y la mueve lo que hizo el jugador: sus **acciones buenas**, su **seguridad con el balón** (pases buenos frente a perdidos), su **impacto** en lo suyo (lo que crea y amenaza si es de ataque, lo que roba y gana si es de defensa), cuánto **participa** respecto al resto, lo que resta la **indisciplina**, y lo que

pesa lo **decisivo**: un gol o una asistencia suben mucho, más si se gana; y a un jugador defensivo la **portería a cero** le cuenta como a un delantero un gol. En un partido suelto también cuenta el resultado.

La **frase** sale de sus números: "llega al gol", "genera juego", "amenaza ofensiva", "fuerte en defensa", "seguro con balón", "pierde muchos balones" o "perfil equilibrado". El aro pequeño de al lado, **Equipo**, es la media del índice de todos los jugadores en ese mismo ámbito: así sabes si un 50 es poco o es lo normal de ese partido.

### vs su media de temporada

Cuatro barras que comparan lo de este partido con **lo que suele hacer él** por partido. TOKKA decide si su perfil es **ofensivo** o **defensivo** y elige las cuatro que tocan: goles, tiros, pases clave y ocasiones para uno de ataque; recuperaciones, interceptaciones, duelos y pérdidas para uno de defensa. El número de la derecha es lo de hoy y **med** es su media.

CAPÍTULO 5

## Los mapas del jugador

Abajo a la derecha, dos campos en perspectiva, uno por parte (**1ª parte** y **2ª parte**), con la flecha de **Atacamos** en el borde para que siempre sepas hacia dónde va el juego. Las dos pestañas de arriba cambian lo que se pinta:

- **Calor**: el mapa de calor de sus acciones, de verde (pocas) a rojo (muchas). Es dónde ha vivido el partido.
- **Acciones**: cada acción en su punto del campo.




Un partido elegido (vs CD Leganés, 36 acciones): pestaña Calor




El mismo partido con la pestaña Acciones

Fíjate en el ejemplo: con un solo partido elegido, el aro de **Acierto de tiro** sale con un punto y **sin tiros**, porque ese día Jorge no remató. Y el índice cambia (62, Correcto, con la frase Seguro con balón) porque ya mira solo ese partido y su resultado.

> Comparar las dos mitades es lo más útil: un extremo que en la primera parte pisa área y en la segunda vive en su campo, o ha cambiado de función o el partido le ha echado atrás.

CAPÍTULO 6

# El modo portero

Pulsa **Portero** en el conmutador de arriba y elige al portero en el desplegable. La pantalla tiene la misma forma, pero cada pieza mide lo que importa en la portería.




El análisis del portero: sus números, los aros, las intervenciones minuto a minuto, su perfil, su índice, sus acciones y las zonas de la portería

## Sus números y sus aros

A la izquierda: **Paradas**, **Despejes**, **Salidas** y **Errores**. Arriba, los cuatro aros:

- **Paradas**: de los disparos que le llegan, cuántos detiene (paradas, despejes, penaltis parados y uno contra uno ganados) frente a los goles encajados. **33 de 35 disparos** es un 94 %.
- **Juego aéreo**: salidas por alto ganadas entre todas sus salidas por alto (**6/9 ganadas**).
- **Salidas área**: salidas del área y uno contra uno resueltos bien (**3/6 exitosas**).
- **Distribución**: pases, saques y cesiones bien jugados entre todos los que intenta.

## Actividad por minuto · intervenciones

Cada círculo es una intervención en su minuto, sobre una curva que va acumulando. El borde **verde** es una intervención buena; el **rojo**, una mala (una salida fallida, un balón aéreo perdido, un error).

## Perfil de juego del portero

Su radar tiene seis ejes propios: **Paradas**, **J. aéreo**, **Salidas**, **Distrib.**, **Manos** (cuántas veces retiene el balón o lo bloca frente a las que lo rechaza con los puños o los pies) y **Fiabilid.** (parte de 100 y la bajan sus errores: un error que acaba en gol resta mucho, uno que acaba en ocasión, algo menos, y también las salidas fallidas y las cesiones mal resueltas). Aquí la figura **verde** es lo de este ámbito y la **naranja**, su temporada. Las cajitas de alrededor dan los dos porcentajes.

### El índice del portero

Funciona igual que el de los jugadores (Notable, Correcto o Flojo), pero se calcula con el peso de sus intervenciones por partido comparado con lo que produce el equipo: un 50 es estar en la media. El aro pequeño, **Temporada**, es la media de sus índices. Debajo, **Vs su media de temporada · Portero** compara paradas, despejes, salidas aéreas y errores que acaban en gol.

### Sus acciones y las zonas de intervención

Abajo, con las pestañas **Todo**, **1ª parte** y **2ª parte**, el campo con cada acción suya en su punto. A la derecha, **Zonas de intervención**: la portería vista de frente, partida en nueve zonas (arriba, en medio y abajo; izquierda, centro y derecha), con cuántas veces ha actuado en cada una y su porcentaje. De amarillo a rojo, las que más. Es la zona que eliges en el panel del portero al etiquetar.




El portero con la pestaña 2ª parte: sus acciones en el área y las zonas de intervención de esa parte, con la central como la más usada

> Si las zonas de abajo a los lados salen en rojo, le están rematando mucho raso y cruzado: es un dato para su entrenamiento específico.

CAPÍTULO 7

# El detalle de intervenciones

El botón **Detalle de intervenciones**, debajo de su tabla de acciones, abre todo lo que rellenaste en el panel del portero al etiquetar. Arriba te dice cuántas intervenciones tienen detalle (por ejemplo, **69 de 69**). Cada apartado es una lista de barras con la cantidad y el porcentaje:



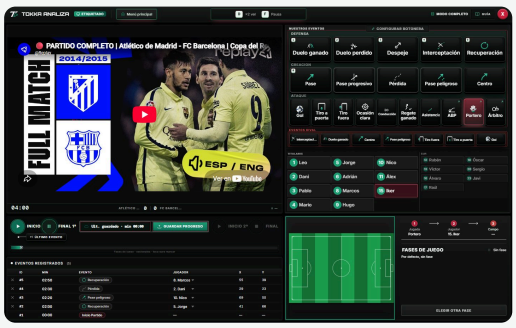
El detalle de intervenciones del portero

- **Cómo llega el balón**: tiro, centro, balón largo, pase a la espalda, rechace, cesión atrás, córner, falta directa o penalti.
- **Altura**: raso, media altura o por alto.
- **Potencia**: fuerte, media o floja.
- **Efecto**: con rosca o con bote.
- **Desde dónde**: área pequeña, dentro del área o fuera del área.
- **Qué pasa después**: balón retenido, rechace a zona segura, rechace peligroso (en rojo, porque es el que da segundas jugadas al rival), córner o inicia ataque.
- **Condiciones**: si tenía un rival encima.
- **Acción decisiva**: las que marcaste como clave para el resultado.
- **Intervención a intervención**: la lista de todas, con su minuto, la acción y el detalle.

CAPÍTULO 8

## De dónde salen los datos del portero

Todo lo del modo portero sale de la tecla **Portero** de la botonera al etiquetar. Al pulsarla eliges al portero y se abre su panel, donde marcas qué hizo (parada, blocaje, despeje con los puños o con los pies, penalti parado, salida aérea ganada o perdida, salida del área buena o fallida, uno contra uno, saque o pase acertado o fallado, cesión resuelta o fallada, error que acaba en gol o en ocasión), en qué zona de la portería, y si quieres, el detalle: cómo llegó el balón, la altura, la potencia, el efecto, desde dónde y qué pasó después.




La tecla Portero en la botonera al etiquetar

> El detalle es opcional. Con solo la acción y la zona ya tienes los aros, el radar y el mapa de la portería. El detalle es lo que llena la ventana de Detalle de intervenciones.

CAPÍTULO 9

# Dudas frecuentes

**¿Por qué un jugador tiene un índice bajo si ha jugado bien?** El índice solo ve lo que se etiqueta. Un pivote que tapa líneas y no toca muchos balones puede salir en Correcto aunque haya hecho un gran partido. Úsalo como una pista, junto con el vídeo y lo que viste.

**¿Por qué el aro de Peso en el equipo va casi lleno con un 15 %?** Porque se llena según el reparto justo. Con 14 o 15 jugadores participando, a cada uno le tocaría menos de un 10 %; un 15 % es participar mucho más de lo que le toca.

**¿Contra quién se compara el radar?** En el modo jugador, contra la media de un jugador del equipo. En el modo portero, contra su propia temporada.

**¿Qué cuenta como acción buena y mala en Acciones buenas?** Buenas: pases, pases clave y peligrosos, asistencias, centros, córners a favor, goles, tiros a puerta, ocasiones, recuperaciones, interceptaciones, duelos ganados y faltas recibidas. Malas: pérdidas, faltas cometidas, fueras de juego, tarjetas y tiros fuera.

**¿Por qué no sale mi portero en el desplegable del modo Portero?** Porque en la alineación de esos partidos no está marcado como portero. Al preparar la alineación del partido, márcalo con el botón de portero que tiene al lado. Y si sale pero con todo a cero, es que no tiene intervenciones etiquetadas: se marcan con la tecla Portero de la botonera.

**¿Qué diferencia hay entre Todos los partidos y un partido?** Con Todos los partidos, los números se suman y el radar y los aros van por partido. Con uno solo, solo ese partido, y el índice tiene en cuenta el resultado.

**¿Puedo ver la evolución de un jugador a lo largo de la temporada?** Sí, con **Ver temporada**: una fila por partido con sus números. Y con **Descargar** te la llevas a Excel.

**Un jugador ha cambiado de dorsal. ¿Se le parten los datos?** No, mientras sea el mismo jugador de tu plantilla. TOKKA lo reconoce por su ficha y no solo por el número.