TOKKA ANALIZA

Minutos y gestión de cargas

De dónde salen los minutos de cada jugador sin apuntar nada, y qué dice cada parte de la pantalla Gestión de Cargas: los seis números de arriba, los cuatro relojes, la carga acumulada con sus dos líneas de referencia y el mapa de minutos partido a partido. Para repartir mejor y que nadie juegue de más.

1 De dónde salen los minutos

2 La pantalla Gestión de Cargas

3 Los cuatro relojes

4 Carga acumulada por jugador

5 Minutos por partido

6 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

De dónde salen los minutos

No hay que apuntar los minutos a mano. TOKKA los calcula con tres cosas que ya haces al etiquetar un partido:

1. **La alineación**: quién es titular y quién está en el banquillo. Todo el que está en la convocatoria cuenta como convocado, juegue o no.
2. **Los cambios**, con el momento del vídeo en que los marcas: el que sale juega hasta ese minuto y el que entra, desde ese minuto hasta el final. Un cambio hecho en el descanso cuenta como hecho al final de la primera parte.
3. **El inicio y el final del partido**: la duración real sale de esas dos marcas, con el añadido incluido. Por eso un titular que juega todo puede sumar 93 minutos y no 90.

Si un partido no lleva cambios, todos sus titulares suman el partido entero y los suplentes, cero. Si no tiene marcado el final, se usa la duración de su formato (la de fútbol 11, o la de fútbol 7 u 8 si es tu caso).

> Entran los partidos **completados** etiquetados con vídeo en el modo completo. El directo y el modo rápido no llevan los cambios con su minuto, así que no suman aquí.

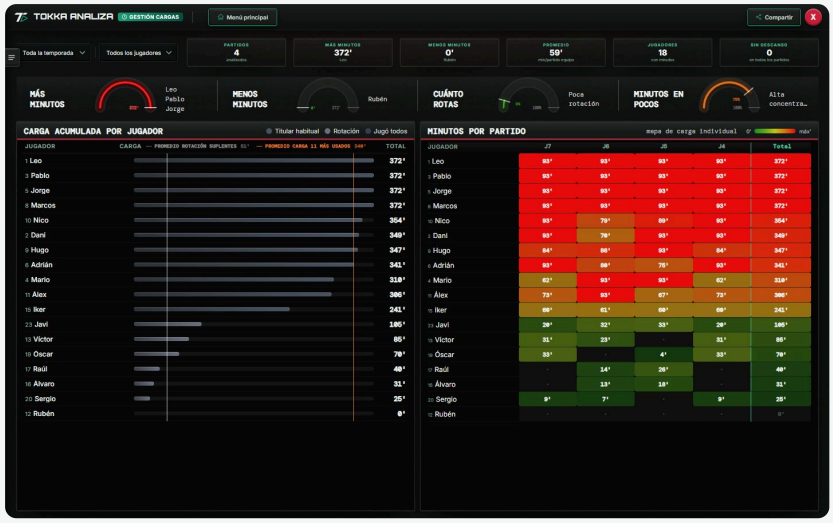
> Los nombres salen de tu plantilla. Si entrenas a menores, usa nombre, dorsal o alias, sin apellidos. TOKKA reconoce a cada jugador por su ficha de la plantilla, así que un cambio de dorsal no le parte los minutos en dos.

CAPÍTULO 2

La pantalla Gestión de Cargas

Se abre desde el menú lateral, dentro de **Trainr**, en **Gestión de Cargas**. Arriba a la izquierda, dos desplegables:

- **El periodo**: **Toda la temporada**, **Últimos 3 partidos**, **Últimos 5 partidos** o **Últimos 10 partidos**. Para decidir la convocatoria del domingo, lo útil suele ser los últimos 3 o 5.
- **El jugador**: **Todos los jugadores** o uno. Al elegir uno, se resalta en verde en las dos tablas y los demás se apagan, para verlo de un vistazo sin perder la referencia del grupo.



Gestión de Cargas: los seis números, los cuatro relojes, la carga acumulada por jugador y los minutos partido a partido

Los seis números de arriba

- **Partidos analizados**: cuántos partidos entran en el periodo.
- **Más minutos**: los minutos del jugador que más lleva, con su nombre debajo.
- **Menos minutos**: los minutos del que menos lleva de los convocados, con su nombre. Un 0 es alguien que ha ido convocado y no ha jugado nada.
- **Promedio**: los minutos que juega de media un jugador de tu equipo en los partidos en los que sale al campo.
- **Jugadores con minutos**: cuántos jugadores han estado en alguna convocatoria del periodo.
- **Sin descanso en todos los partidos**: cuántos jugadores han jugado minutos en todos los partidos del periodo (más abajo se explica cuándo cuenta). Sale en naranja si hay alguno.

CAPÍTULO 3

Los cuatro relojes

Debajo de los números, cuatro relojes de aguja. Cada uno contesta una pregunta del día a día:

Más minutos

Quién lleva más minutos (pueden ser varios empatados, salen sus nombres) y cuánto del total posible: el reloj se llena según los minutos que lleva frente a todos los minutos que se han jugado en el periodo. En rojo y casi lleno, ha jugado prácticamente todo.

Menos minutos

Lo mismo, del que menos lleva. Si está a cero, es un jugador convocado que no está entrando.

Cuánto rotas

Qué parte de todos los minutos jugados se la llevan los jugadores que **no** están entre los once más usados (siete en fútbol 7 u 8). Por debajo del 12 %, **Poca rotación**; del 12 al 35 %, **Rotación media**; por encima, **Mucha rotación**.

Minutos en pocos

Cuánto se concentran los minutos en los once más usados comparado con un reparto perfecto entre todos. Un 0 % sería que todos juegan lo mismo; un 100 %, que solo juegan los once de siempre. Por debajo del 25 %, **Baja concentración**; del 25 al 60 %, **Conc. media**; por encima, **Alta concentración**.

> **Cómo leerlos juntos:** poca rotación y alta concentración es un equipo que vive de once jugadores. En categorías de formación, o con muchos partidos seguidos, es la señal para repartir.

CAPÍTULO 4

Carga acumulada por jugador

A la izquierda, una barra por jugador con su dorsal, su nombre y su **Total** de minutos, de más a menos. El color de la barra dice qué papel tiene:

- **Titular habitual**: ha sido titular en al menos dos de cada tres convocatorias.
- **Rotación**: entra y sale, sin ser fijo.
- **Jugó todos**: ha jugado minutos en **todos** los partidos del periodo, con al menos cinco partidos en el periodo. Es el que nunca descansa.

Encima de las barras, dos líneas verticales de referencia:

- **Promedio rotación suplentes** (la línea blanca): los minutos medios de los que no están entre los once más usados.
- **Promedio carga 11 más usados** (la línea naranja): los minutos medios de los once más usados.

Un jugador cuya barra pasa de la línea naranja está jugando más que la media de los titulares. Uno que no llega a la blanca está jugando menos que la media de los suplentes.

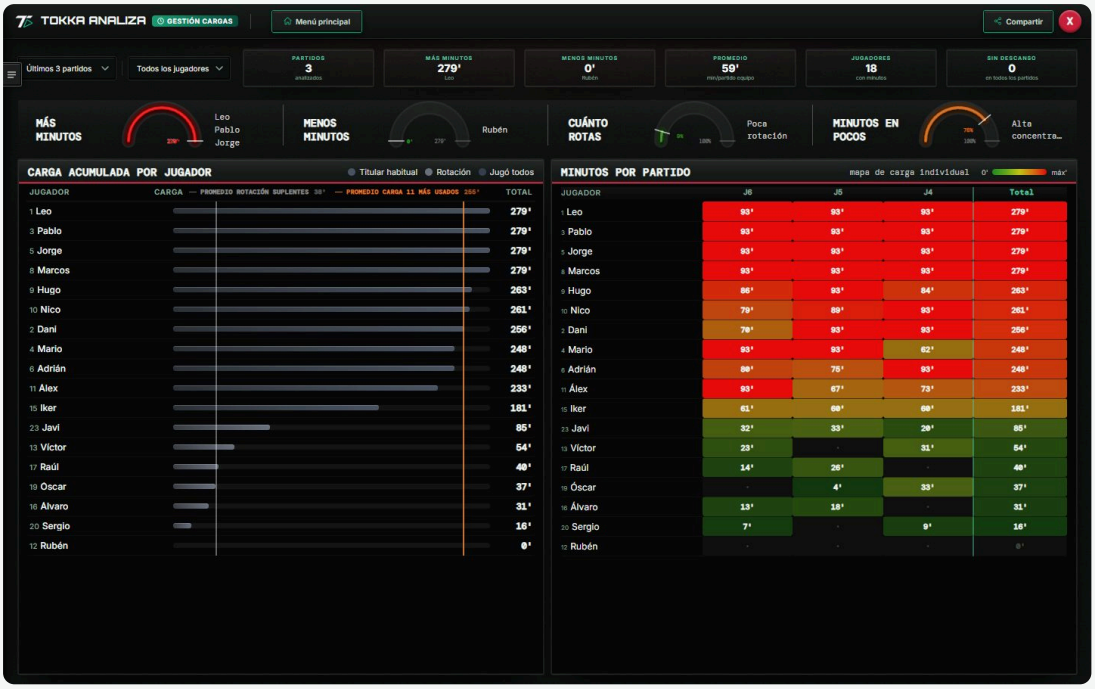
CAPÍTULO 5

Minutos por partido

A la derecha, el mapa de minutos: una fila por jugador y una columna por partido (por jornada, **J7**, **J6**, **J5**...), más la columna **Total**. Cada casilla lleva los minutos que jugó ese día y un color: **rojo** cuanto más cerca del partido entero, **verde** cuanto menos. El punto (·) es que no jugó.

Se lee de dos maneras:

- **Por filas**: la historia de cada jugador. Una fila roja entera es alguien que lo juega todo; una fila con puntos y verdes, alguien que apenas entra.
- **Por columnas**: cómo repartiste los minutos ese día. Una columna con muchos rojos y muchos puntos es un partido sin rotaciones.



Gestión de Cargas con el periodo Últimos 3 partidos: los totales, los relojes y el mapa se rehacen solo con esos partidos

> **Para qué sirve:** antes de hacer la convocatoria, mira la columna Total y quién sale sin descanso. Te dice a quién le toca descansar y a quién le toca jugar. Con el periodo en **Últimos 3 partidos** ves la carga reciente, que es la que más pesa.

Con **Compartir**, arriba a la derecha, sacas la pantalla como cartel para pasárselo al resto del cuerpo técnico.

CAPÍTULO 6

Dudas frecuentes

¿Por qué un titular tiene 93 minutos y no 90? Porque la duración sale del inicio y el final que marcaste en el vídeo, con el añadido incluido.

Un jugador entró en el descanso y le salen 45 minutos. ¿Está bien? Sí. Un cambio hecho en el descanso cuenta como hecho al final de la primera parte: el que sale jugó la primera parte entera y el que entra, la segunda.

No me salen los minutos de un partido. ¿Por qué? Revisa tres cosas: que el partido esté completado (cerrado con el final), que sea un partido etiquetado con vídeo en el modo completo, y que tenga la alineación con los titulares marcados.

¿Qué significa que un jugador salga en Menos minutos con 0? Que ha ido convocado en el periodo y no ha jugado ningún minuto. Los que no han estado en ninguna convocatoria no salen.

¿Por qué Sin descanso no cuenta a nadie con tres partidos? Porque pide al menos cinco partidos en el periodo: con menos, jugarlos todos no es todavía una carga.

¿Los minutos tienen en cuenta el fútbol 7 u 8? Sí. Cada partido se mide con su duración, y los once más usados pasan a ser siete si tus partidos son de fútbol 7 u 8.

¿Un suplente que no sale cuenta como convocado? Sí. Todo el que está en la alineación del partido, titular o suplente, cuenta como convocado aunque no juegue. Por eso puede salir en Menos minutos con cero. En cambio, Sin descanso y Jugó todos cuentan solo los partidos en los que **jugó minutos**: un suplente que no sale nunca no aparece ahí.