TOKKA ANALIZA

El modelo de juego: el partido por fases

Qué son las trece fases de juego y sus tres familias, cómo se marcan mientras etiquetas (también con las fases que te propone TOKKA), y cómo la pantalla Modelo de juego convierte esos tramos en tiempo con balón, peligro por fase, secuencias y la comparación con tu media.

1 Qué es una fase de juego

2 Las trece fases, en tres familias

3 Cómo se marcan al etiquetar

4 Las fases que propone TOKKA

5 La pantalla Modelo de juego

6 Los gráficos, uno por uno

7 Cómo sacarle partido

8 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es una fase de juego

El fútbol no son jugadas sueltas: son **momentos**. Un pase en la salida desde atrás no significa lo mismo que un pase en el último tercio, y una pérdida en presión tras pérdida no es igual que una pérdida en ataque posicional. Las **fases de juego** dicen en qué momento estaba tu equipo cuando pasó cada cosa.

En TOKKA una fase es un **tramo**, no una jugada suelta. Tú marcas solo **cuándo empieza**, y dura hasta que marcas la siguiente. Todas las jugadas que etiquetas mientras tanto quedan dentro de esa fase, sin que hagas nada más. Por eso con pocas marcas tienes el partido entero partido por fases.

> **Para qué sirve:** para comparar lo que entrenas con lo que pasa. Si tu idea es atacar por dentro y el modelo dice que vivís en ataque por bandas, o si entrenas presión alta y el modelo dice que pasáis el partido en bloque bajo, lo verás con números y en minutos.

> Las fases son **opcionales**. Puedes etiquetar un partido entero sin marcar ninguna y todo lo demás funciona igual. Lo que no tendrás es esta pantalla.

CAPÍTULO 2

Las trece fases, en tres familias

Las fases van agrupadas por color, para que aunque confundas dos tonos parecidos, **nunca confundas un ataque con una defensa**:

Con balón (tonos cálidos, de atrás hacia delante)

- **Salida desde atrás**: sacáis el balón jugado desde vuestra portería o vuestra defensa.
- **Progresión**: lo hacéis avanzar por el medio del campo, superando líneas.
- **Ataque posicional**: instalados en campo rival, moviendo el balón para encontrar el hueco.
- **Ataque por bandas**: el ataque se lleva por fuera, buscando el centro o la línea de fondo.
- **Ataque interior**: el ataque se lleva por dentro, entre líneas.
- **Finalización**: el último pase y el remate, en la zona de gol.

Transiciones (turquesa, el puente entre las dos)

- **Transición ofensiva**: acabáis de robar y salís rápido hacia la portería rival.
- **Presión tras pérdida**: acabáis de perderlo y apretáis para recuperarlo enseguida.
- **Transición defensiva**: acabáis de perderlo y corréis hacia atrás para recolocaros.

Sin balón (tonos fríos, por altura)

- **Presión / bloque alto**: defendéis arriba, apretando su salida.
- **Bloque medio**: esperáis en el centro del campo.
- **Bloque bajo**: defendéis cerca de vuestra área.

Balón parado (gris)

- **ABP / Balón parado**: córners, faltas, saques y penaltis, de los dos equipos.

El azul de las fases sin balón va de oscuro a claro según la altura: la franja de un partido se lee como "cuánto de arriba estábamos defendiendo".

CAPÍTULO 3

Cómo se marcan al etiquetar

Las fases se marcan en la pantalla de etiquetar, con el vídeo cargado: TOKKA apunta el **segundo del vídeo** en el que empieza cada una. Tienes tres formas, y las tres hacen lo mismo:

1. **La franja de fases**, debajo de los controles del vídeo, donde pone **Fases de juego · opcionales · toca para marcar**. Tócala y se abre un menú con las trece fases y **Sin fase**. La que está corriendo lleva **· ahora** al lado.
2. **El bloque Fases de juego**, abajo a la derecha: te dice en qué fase estás (**Por defecto, sin fase** al empezar) y tiene la tecla **Elegir otra fase**, que abre el mismo menú.
3. **Las fases que te propone TOKKA**, que salen en grande en ese mismo bloque (lo explica el capítulo siguiente).



Marcando fases al etiquetar: el menú con las trece fases y Sin fase, y a su lado las dos fases que propone TOKKA

Al marcar una, la franja se pinta con su color desde ese momento hasta la siguiente marca. Si el tramo es ancho, lleva el nombre escrito; si no, pasa el ratón por encima y te dice qué fase es y desde qué minuto.

- **Para cerrar un tramo** sin empezar otra fase (por ejemplo, el balón sale y el juego se para mucho rato), marca **Sin fase**.
- **Para corregir** una fase mal puesta, vuelve el vídeo a ese momento y marca la buena: en el mismo segundo se sustituye la anterior.
- Marcar la fase que ya está corriendo no hace nada: no ensucia la franja.

> Hace falta el vídeo para marcar fases, porque cada fase se guarda con su segundo del vídeo. Por eso el modo rápido y el directo no marcan fases, y el Modelo de juego solo enseña partidos etiquetados con vídeo en el modo completo.

CAPÍTULO 4

Las fases que propone TOKKA

Mientras etiquetas, TOKKA mira la última jugada que has marcado y te propone **las dos fases que lo más probable es que empiecen ahora**. Salen como dos teclas grandes en el bloque **Fases de juego**. Si una es la buena, la pulsas y queda marcada en ese segundo. Si no, no haces nada: se va sola a los diez segundos.

La lógica es la de un entrenador: lo que empieza depende de **quién se queda el balón y dónde**. Algunos ejemplos de lo que propone:

- Después de un **gol** o un **remate vuestro**: presión o bloque alto, o bloque medio, porque ahora saca el rival.
- Después de un **gol encajado** o un remate del rival: salida desde atrás o progresión, porque ahora sacáis vosotros.
- Después de una **pérdida**: presión tras pérdida o transición defensiva.
- Después de una **recuperación** o un duelo ganado: transición ofensiva, y la segunda según dónde robasteis (salida si fue en vuestro campo, finalización si fue cerca de su área).
- Después de un **córner** o un penalti: ABP / Balón parado, y lo que viene detrás.
- Cuando la jugada es **del rival**: la altura de vuestro bloque según la zona donde está jugando él.

Para no molestar, las propuestas tienen sus reglas: no salen antes de que empiece el partido, no proponen la fase que ya está corriendo, no salen tras una tarjeta (el juego está parado), dejan al menos quince segundos entre una y otra, y si dejas pasar una, esperan un minuto antes de proponer la siguiente.

> **Un consejo para empezar:** los primeros partidos, marca solo cuatro fases: salida desde atrás, ataque posicional, presión tras pérdida y bloque medio. Cuando te salga solo, añade el resto. Las propuestas de TOKKA te ayudan a no tener que pensar cada cambio.

CAPÍTULO 5

La pantalla Modelo de juego

Se abre desde el menú lateral, dentro de **LAB**, en **Modelo de juego**. Arriba, en el centro, eliges el partido (solo salen los etiquetados con vídeo en el modo completo). La pantalla entera lee las fases que marcaste y las jugadas que caen dentro de cada una.



El Modelo de juego: las fases a la izquierda, los siete números arriba y, debajo, la evolución, la distribución, el peligro por fase, del área al gol, los jugadores, las secuencias y la comparación con tu media

Fases del modelo (la columna de la izquierda)

Las trece fases con su número de acciones en el partido, y arriba **Todas las fases** con el total. **Pulsa una fase** y toda la pantalla se queda con las jugadas de esa fase: los números de arriba, la distribución, el peligro, del área al gol, los jugadores y la comparación. Vuelve a pulsarla, o pulsa Todas las fases, para quitar el filtro.

Filtros (abajo a la izquierda)

Tres desplegables que se suman al de la fase: **Todo el partido** o una parte, **Todos los jugadores** o uno, y **Todas las zonas** o un tercio del campo (**Campo propio**, **Zona media** o **Campo rival**). Pulsa **Aplicar filtros** para recalcular.

Los siete números de arriba

- **Con balón**: qué parte del tiempo marcado pasasteis en fases con balón (las seis de ataque y la transición ofensiva). Ojo: no es la posesión medida con cronómetro, es lo que dicen tus fases.
- **Pases**: los pases buenos, y debajo el porcentaje de completados.
- **Pérdidas**: balones perdidos.
- **Recuperaciones**: robos e intercepciones.
- **Tiros**: los remates, y debajo qué porcentaje fue a puerta.
- **Ocasiones**: la calidad de esos remates, en **goles que merecíais**.
- **Goles**, y debajo si marcasteis **más de los que merecíais** o **menos de los que merecíais**.

CAPÍTULO 6

Los gráficos, uno por uno

Evolución del partido por fases

El partido de izquierda a derecha como una cinta de colores: cada tramo, del color de su fase y del ancho de lo que duró. Las fases **con balón** son las barras altas de abajo; las **sin balón** y las transiciones al perder, las de arriba. De un vistazo ves cuándo dominabais con balón y cuándo os tocó defender. Debajo, la leyenda solo con las fases que salen en este partido.

Distribución de fases

Una rosca con el total de acciones en el centro y el porcentaje de acciones de cada fase en la lista de al lado, de más a menos. Es el peso de cada fase en el partido.

Qué fase os da más peligro

Una barra por fase con los **remates** vuestros que nacen en ella, y al lado cuántos son y, si los hubo, cuántos goles (por ejemplo, **4 remates, 1 gol**). Es la respuesta a "¿de dónde nos salen las ocasiones?". Si ataque interior tiene la barra más larga y apenas lo usáis, ahí hay un camino.

Del área al gol

Un embudo de tres pisos: las **Acciones en finalización**, los **Remates** y los **Goles**. A la derecha, dos aros: cuántos **remates de cada 10 llegadas** y cuántos **goles de cada 10 remates**. Si llegáis mucho y rematáis poco, el problema está en el último pase; si rematáis mucho y marcáis poco, en la definición.

Quién más aparece en cada fase

Los cinco jugadores con más acciones, y cuántas tiene cada uno en las seis fases con más jugadas (cada columna lleva el color de su fase, con la leyenda debajo), más su **Total**. Te dice quién protagoniza la salida, quién la finalización y quién la presión.

Las secuencias de fases que más se repiten

Las cinco cadenas de **tres fases seguidas** que más se repiten en el partido, con su porcentaje. Por ejemplo, **Salida desde atrás, Progresión, Ataque posicional**, o **Finalización, Transición defensiva, Bloque medio**. Es vuestro patrón de juego tal como sale en el campo.

Comparativa con tu media

Un radar con las trece fases siempre en el mismo orden. La figura **verde** son las acciones de este partido en cada fase; la **gris**, lo que hacéis de media por partido en toda la temporada (contando los partidos con fases marcadas). Donde la verde se sale de la gris, este partido habéis vivido más en esa fase de lo normal.

CAPÍTULO 7

Cómo sacarle partido

1. **Marca las fases en todos los partidos**, aunque sean pocas. La comparación con tu media solo tiene sentido con varios partidos.
2. **Mira primero la evolución**: ¿hay un tramo largo de bloque bajo que no esperabas? Busca ese minuto en el informe o en CLIPIQ.
3. **Después, qué fase os da más peligro**: ¿cuál os da los remates? ¿Es la que más usáis?
4. **Pulsa la fase que entrenas esta semana** en la columna de la izquierda y mira sus números y sus jugadores. El domingo siguiente, compara.

> Un ejemplo: si en la secuencia más común sale **Finalización, Transición defensiva, Bloque medio**, cada ataque que no acaba en gol os obliga a correr hacia atrás. Una presión tras pérdida bien trabajada cambia esa cadena por **Finalización, Presión tras pérdida**.

CAPÍTULO 8

Dudas frecuentes

¿Tengo que marcar una fase en cada jugada? No. Marcas solo cuándo cambia la fase. Todas las jugadas que etiquetes hasta la siguiente marca caen dentro sola.

¿Qué pasa con las jugadas de antes de la primera fase? Quedan como **Sin fase**. Cuentan en el resto de pantallas, pero no en las fases de esta.

¿Puedo marcar fases en el modo rápido o en el directo? No: las fases se guardan con el segundo del vídeo, y esos modos no lo tienen. Por eso esos partidos no salen en el Modelo de juego.

Me he equivocado de fase. ¿Cómo lo arreglo? Lleva el vídeo a ese segundo y marca la buena: la nueva sustituye a la anterior. Para cortar un tramo sin empezar otro, marca Sin fase.

¿Las propuestas de TOKKA se marcan solas? No. Son solo una propuesta: si no las pulsas, no pasa nada y se van a los diez segundos.

¿Por qué el dato Con balón no coincide con la posesión de la televisión? Porque no es un cronómetro: es el tiempo que pasasteis en fases con balón según tus marcas. Si marcas con detalle, se parece mucho; si marcas poco, es una aproximación.

¿El rival también tiene fases? Las fases describen siempre a tu equipo. Cuando defendéis, estáis en una fase sin balón (bloque alto, medio o bajo), y las jugadas del rival caen dentro de esa fase.

¿Puedo descargar las fases en el CSV del informe? No, el CSV del informe no lleva la fase. Las fases se leen en esta pantalla.