TOKKA ANALIZA

Momentum, Zona 14 y Fases de juego

Tres pantallas para leer el partido de otra manera, explicadas parte por parte: quién dominó y cuándo (y cómo se calcula la ola), todo lo que pasó en la zona de más peligro, y el cuadro de mando del LAB con las fases ofensiva, defensiva y de transición y sus tablas descargables.

1 Momentum: el partido como una ola

2 Zona 14: qué es y por qué importa

3 Zona 14: el mapa, la evolución y lo que dice la zona

4 Fases de juego (LAB): el cuadro de mando táctico

5 Los seis paneles del LAB

6 Ver detalle y descargar a Excel

7 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Momentum: el partido como una ola

Se abre con el botón **Momentum** del informe post partido o desde el menú lateral. Arriba eliges el partido. La pantalla tiene tres piezas: la ola, el dominio por tramos y quién dominó cada tramo.



Momentum: la ola del partido, el dominio por tramos de quince minutos y quién dominó cada tramo

La ola: quién mandó en cada momento

Una línea que va del minuto 0 al final. Cuando sube y se pinta de **verde**, domina tu equipo; cuando baja y se pinta de **rojo**, domina el rival. Cuanto más alto el pico, más fuerte el dominio. La línea de puntos del centro es el descanso (**HT**), y los balones encima de la ola son los goles, en su minuto.

Cómo se calcula

Cada jugada suma a un lado con un peso según lo que hace daño de verdad:

- **Gol**: 10.
- **Tiro a puerta**: 5.
- **Pase peligroso**: 3.
- **Centro** y **tiro fuera**: 2.
- **Interceptación**, **duelo ganado** y **recuperación**: 1.
- **Falta recibida**: 0,5.

Lo del rival suma a su lado con los mismos pesos (sus goles, sus tiros, sus pases peligrosos, sus centros, sus interceptaciones y sus duelos). Además, cada **pérdida** vuestra suma 1 al rival y cada **falta cometida**, 0,5. Para que la ola no salte con cada jugada, TOKKA mira siempre los **últimos cinco minutos**: la ola es cómo iba el partido en esa ventana, minuto a minuto.

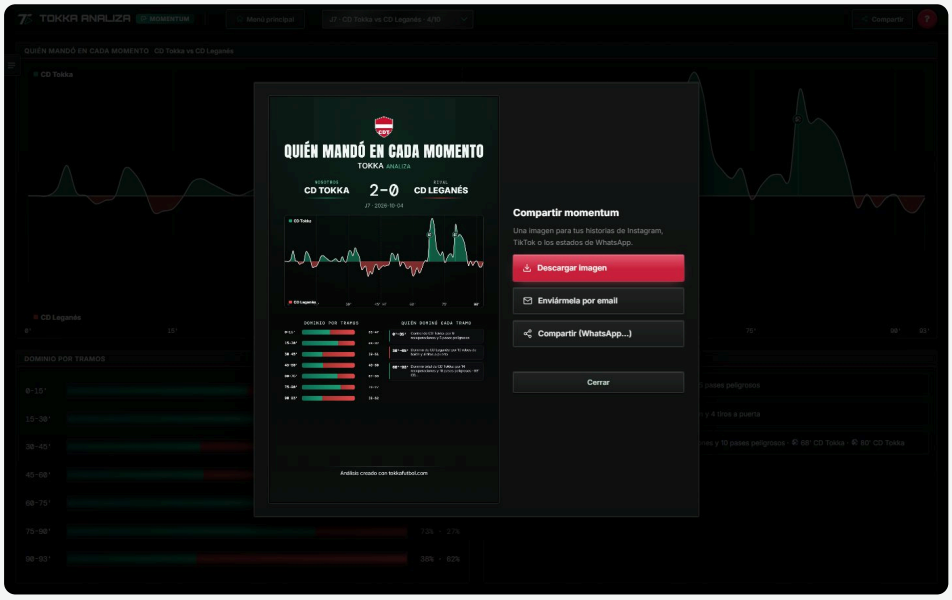
> Los pases normales no mueven la ola. Tener el balón no es dominar: dominar es llegar, rematar y robar.

Dominio por tramos

El partido partido en **tramos de quince minutos** (0-15, 15-30, 30-45, 45-60, 60-75, 75-90 y el añadido, o los que tocan según la duración de tu partido). Cada barra reparte el peso de las jugadas del tramo entre los dos equipos: verde lo vuestro, rojo lo suyo, con los dos porcentajes a la derecha (por ejemplo, **68 % · 32 %**).

Quién dominó cada tramo

A la derecha, el partido contado en pocas fases largas, cada una con sus minutos, quién mandó y **por qué**, con las jugadas que más pesaron. Por ejemplo: **0-35 Control de CD Tokka: por 9 recuperaciones y 5 pases peligrosos**; **36-65 Dominio de CD Leganés: por 10 robos de balón y 4 tiros a puerta**. Los goles de cada fase salen al final de su línea. La intensidad se dice con tres palabras: **Control**, **Dominio** y **Dominio total**; si nadie mandó, sale **Igualado: ida y vuelta, sin nadie que mande**.



Compartir momentum: el cartel vertical con la ola, el dominio por tramos y quién dominó cada tramo

> **Es la pantalla para la charla.** "Del 36 al 65 nos dominaron" se ve, y se explica con las jugadas. Con **Compartir** sacas un cartel con la ola y los tramos.

CAPÍTULO 2

Zona 14: qué es y por qué importa

Si partes el campo en 18 casillas (seis a lo largo y tres a lo ancho), la **zona 14** es la casilla central justo delante del área rival: el espacio de la frontal, entre los centrales y los mediocentros del rival. De ahí nacen muchas de las ocasiones claras, porque desde ese punto se puede tirar, filtrar un pase al área o abrir a banda.

La pantalla mira **dos zonas 14**: la vuestra de ataque (delante del área rival) y la del rival (delante de vuestra área, que es la que tenéis que defender). Arriba eliges el partido y el modo: **Ambos**, **Nuestro** o **Rival**.



Zona 14: los cinco números, las jugadas y los jugadores, el mapa de las dos zonas, la evolución y lo que dice la zona

Los cinco números

- **Acciones**: todo lo que pasó dentro de la zona, con el reparto debajo (**22 nosotros · 5 rival**).
- **Pases**: los pases jugados desde la zona.
- **P. peligro**: el último pase: pases peligrosos, pases clave y asistencias.
- **Ocasiones**: la calidad de los remates que llegan en los **quince segundos** siguientes a pisar la zona. Mide si pisar la zona os sirve para crear peligro.
- **Goles**: los disparos hechos desde dentro de la zona que acabaron en gol.

Debajo, **Jugadas** (qué se hizo en la zona: pases, pases peligrosos, tiros fuera, fueras de juego, duelos perdidos, y lo del rival en rojo) y **Jugadores** (quién la pisa más).

CAPÍTULO 3

Zona 14: el mapa, la evolución y lo que dice la zona

Mapa de acciones · Zona 14

A la izquierda, el campo en vertical (atacáis hacia arriba) con las dos zonas marcadas: **Zona 14 ataque** arriba, con vuestras acciones en verde, y **Zona 14 defensa** abajo, con las del rival en rojo. Pasa el ratón por un punto y te dice el minuto, la jugada y el jugador. A la derecha, las dos zonas en perspectiva, con una chincheta por acción (más alta cuanto más peligrosa) y la leyenda debajo.

Evolución en el partido

Cuántas veces se pisó la zona en cada tramo de cinco minutos: la línea **verde** es vuestra presencia y la **roja**, la del rival en su zona. Los goles salen con un balón y una línea vertical: **sólida** si fue desde dentro de la zona, **discontinua** si fue desde fuera. Los picos son los arreones por el centro.

Lo que dice la zona

A la izquierda, tres datos: **Goles desde la zona**, **Peso en el juego** (qué parte de las acciones del partido pasan por la zona, por ejemplo **27 de 321 acc.**) y el aro de **Acaban en remate** (qué porcentaje de entradas en la zona acaba en remate en los quince segundos siguientes). A la derecha, tres frases escritas con los datos del partido, como "Vosotros: 22 entradas en la zona y 3 remates" o "Mandasteis por el centro: entrasteis en vuestra zona 17 veces más que ellos en la suya".



Zona 14 en modo Rival: lo que hizo el rival delante de vuestra área (4 pases peligrosos y un duelo perdido), su evolución y lo que dice la zona

En modo **Rival**, la pantalla entera mira vuestra zona de defensa: los números, las jugadas, la evolución en rojo y tres frases sobre el rival (por ejemplo, "Pisó la zona pero sin producir: ni un remate en los 15 segundos siguientes"). Los jugadores rivales no llevan nombre, así que la columna de jugadores queda vacía.

> Cada panel tiene una **i** arriba a la derecha que explica qué cuenta exactamente. Si pisáis mucho la zona y el aro de Acaban en remate está bajo, os falta el último pase o el disparo desde la frontal.

CAPÍTULO 4

Fases de juego (LAB): el cuadro de mando táctico

Fases de juego del LAB es el cuadro de mando del partido: seis paneles que miran el juego por momentos (ataque, defensa y las dos transiciones). No confundas esta pantalla con el **Modelo de juego**: aquí no hace falta marcar fases al etiquetar, todo sale de las jugadas y su punto del campo.



Fases de juego: la línea de tiempo arriba, los filtros de jugadas y jugadores a la izquierda y los seis paneles

Los controles

- **La línea de tiempo** de arriba: arrastra las dos bolas para quedarte con un tramo. Todo se recalcula.
- **Las jugadas** de la izquierda (Todos, Pase, Pase peligroso, Pérdida, Recuperación, Interceptación, Duelo ganado, Tiro fuera, Tiro puerta, Asistencia, Gol, Centro, Falta, Falta cometida, Amarilla, Roja, Córner, Fuera de juego, Penalty, Parada): pulsa las que quieras ver.
- **Los jugadores**: titulares y suplentes con su casilla, para mirar a uno o a varios.
- Arriba, el partido en el desplegable, el marcador y cuántas acciones entran en el análisis.

> Cada panel tiene su **i** con la explicación y su botón **Ver detalle**, que abre la tabla con los datos exactos del panel.

CAPÍTULO 5

Los seis paneles del LAB

Análisis de zonas

El campo partido en **Tercios** o en **Cuartos** (los dos botones de la cabecera), y cada casilla con el porcentaje de las acciones que tienes filtradas y cuántas son. Las flechas de los lados indican hacia dónde atacáis. Es dónde se juega vuestro partido: mucho en el tercio central y poco en el de ataque es un equipo que no llega.



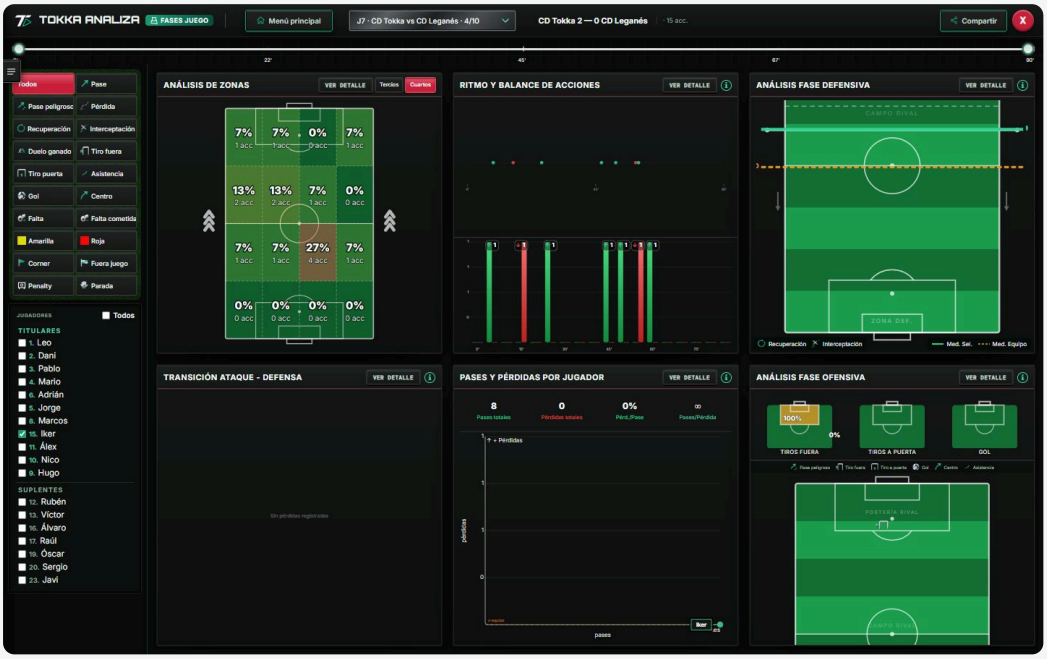
Análisis de zonas en Cuartos: dieciséis casillas con su porcentaje y sus acciones

Ritmo y balance de acciones

Arriba, cada acción como un punto en su minuto exacto: **verde** las positivas y **rojo** las negativas (los pases normales no salen, porque taparían todo lo demás). Abajo, barras por tramos de cinco minutos con lo positivo y lo negativo, y encima de cada pareja una chapa con el **balance** del tramo (flecha arriba si fue positivo, abajo si fue negativo).

Análisis fase defensiva

Dónde recuperáis e interceptáis el balón, sobre el campo: cada línea blanca es una recuperación, y la línea **verde** es la **altura media** a la que robáis (cuanto más arriba, más adelantada la presión). Si filtras jugadores, una línea **naranja discontinua** enseña la del equipo entero para comparar.



El LAB con un solo jugador marcado (Iker, 15 acciones): en la fase defensiva, su altura de robo en verde y la del equipo en naranja discontinuo

Transición ataque - defensa

Qué pasa en los **quince segundos** siguientes a cada pérdida. Arriba, los números: **Pérdidas**, **Robo <5s** (qué porcentaje recuperáis en menos de cinco segundos, que es la presión tras pérdida bien hecha), **Pérd.peligro** (qué porcentaje acaba en tiro o gol del rival), **P.rival** (pérdidas en las que el rival avanzó), **T.fuera** y **T.puerta** del rival y **Gol rival** tras pérdida. Debajo, una barra por pérdida con el jugador, cuánto tardó el rival en hacer algo y qué hizo. Abajo del todo, el resumen en una frase (por ejemplo, **+ 0 pérdidas recuperadas rápido · 22 sin incidencia rival**).

Pases y pérdidas por jugador

Pases frente a pérdidas, jugador a jugador. Arriba: **Pases totales**, **Pérdidas totales**, **Pérd./Pase** (qué porcentaje de las veces se pierde al pasar) y **Pases/Pérdida** (cuántos pases por cada pérdida: más es mejor). Abajo, cada jugador es un punto: a la derecha, más pases; arriba, más pérdidas. En **verde** los que están mejor que la media, en **naranja** los parecidos y en **rojo** los peores; la línea naranja es la proporción media del equipo.

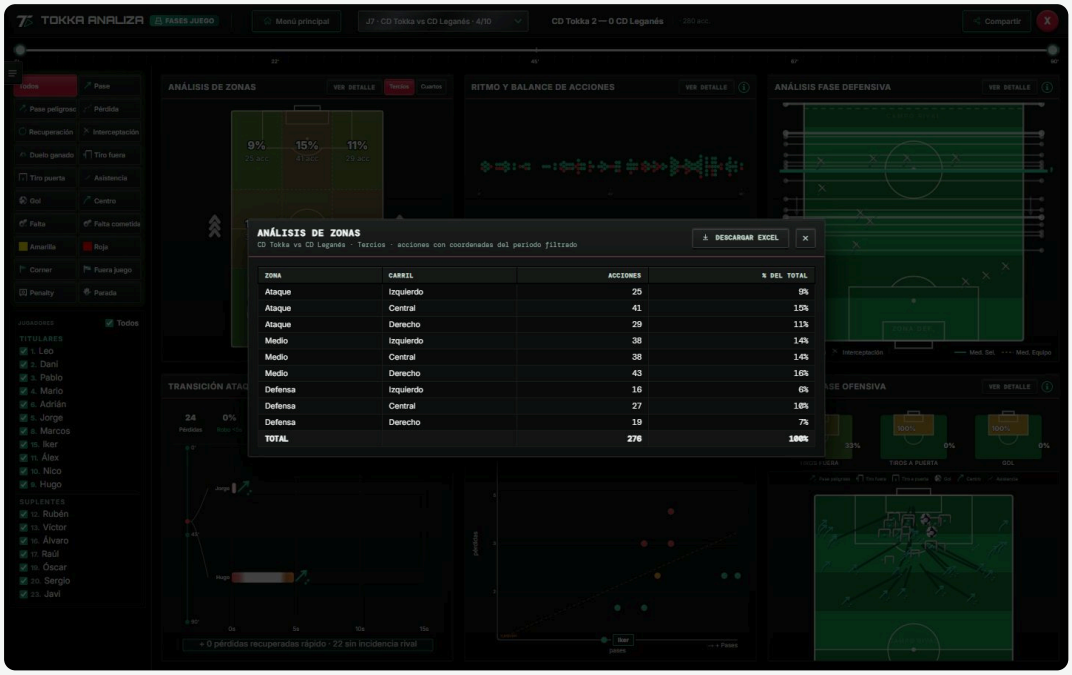
Análisis fase ofensiva

Arriba, tres mini campos: **Tiros fuera**, **Tiros a puerta** y **Gol**, cada uno con el porcentaje que fue desde dentro y desde fuera del área grande. Abajo, el campo rival con los **pases peligrosos** como líneas hacia el área, los tiros a puerta como círculo con punto, los tiros fuera como círculo liso y los goles con su balón.

CAPÍTULO 6

Ver detalle y descargar a Excel

El botón **Ver detalle** de cada panel abre una tabla con los números exactos del panel, siempre con lo que tengas filtrado (tramo, jugadas y jugadores). En la cabecera, **Descargar Excel** te baja la tabla lista para abrir. Por ejemplo, el detalle de **Análisis de zonas** da cada zona (Ataque, Medio, Defensa) con su carril (Izquierdo, Central, Derecho), sus acciones y su porcentaje del total.



Ver detalle del Análisis de zonas, con su botón Descargar Excel

CAPÍTULO 7

Dudas frecuentes

¿Por qué la ola de Momentum se va al rojo si teníamos el balón? Porque la ola no mide la posesión: mide llegadas, remates, robos y pérdidas. Un rato con el balón sin llegar, y con pérdidas que el rival aprovecha, se pinta de rojo.

¿Qué diferencia hay entre el dominio por tramos y la ola? La ola es minuto a minuto, mirando siempre los cinco minutos anteriores. El dominio por tramos suma bloques fijos de quince minutos, para comparar partes del partido.

¿La zona 14 depende de hacia dónde atacamos? No tienes que hacer nada: TOKKA corrige el cambio de campo del descanso y siempre mira la zona delante del área rival para vosotros y la de delante de vuestra área para el rival.

¿Por qué Ocasiones de la zona 14 sale tan pequeño comparado con el del partido? Porque solo cuenta los remates que llegan en los quince segundos siguientes a pisar la zona, no todos los del partido.

¿Fases de juego del LAB y Modelo de juego son lo mismo? No. El Modelo de juego necesita que marques las fases al etiquetar y lee el partido por esos tramos. Fases de juego del LAB sale sola de las jugadas y sus puntos del campo, sin marcar nada.

¿Por qué no sale nada en Transición ataque - defensa? Porque para ver qué pasa tras una pérdida hacen falta pérdidas etiquetadas y, a ser posible, las jugadas del rival que vienen detrás (sus tiros, sus pases peligrosos). Sin ellas, el panel no tiene qué contar.

¿Puedo llevarme los datos de estas pantallas? En Fases de juego, cada panel tiene su Ver detalle con Descargar Excel. Momentum y Zona 14 se comparten como cartel con Compartir.