TOKKA ANALIZA

Partido en directo desde el móvil

TOKKA Analiza también se usa en la banda: etiqueta el partido en el móvil o la tablet mientras se juega, con el análisis del descanso para la charla y el informe al final, y ábrelo después en el ordenador con el mismo informe que un partido con vídeo. Cada pantalla, parte por parte.

1 Qué es el partido en directo

2 Empezar el partido

3 La pantalla de etiquetar, parte por parte

4 Etiquetar: dos toques por jugada

5 Goles, portero, ABP y árbitro

6 Corregir una jugada

7 El descanso: el análisis para la charla

8 El final: marcador y jugador del partido

9 El informe final en el móvil

10 Luego, en el ordenador

11 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es el partido en directo

El directo es la forma de analizar un partido **sin vídeo**, mientras se juega, de pie en la banda. Cada jugada son **dos toques**: qué ha pasado y dónde en el campo. No se apunta el jugador de cada acción (no da tiempo), salvo en los goles y las tarjetas, que sí te preguntan quién.

- Se usa en el **móvil o la tablet**. En el ordenador, la opción **Partido en vivo** del botón Nuevo partido sale apagada, con la etiqueta de móvil o tablet: te dice dónde está.
- Al descanso tienes un **análisis para la charla**; al final, el **marcador, el jugador del partido y el informe completo**.
- Después, en el ordenador, el partido se abre con el **mismo informe post partido** que un partido con vídeo.
- Los partidos en directo tienen su **propio cupo**, aparte de los de vídeo. En el menú principal lo ves como **En directo**, al lado de Modo completo y Modo rápido.

> Las capturas del móvil de esta guía se hicieron en una práctica: por eso llevan arriba la franja "Práctica: no se guarda ni gasta tu partido" y el rival se llama "Rival de práctica". En tu partido esa franja no sale y verás el nombre de tu rival.

CAPÍTULO 2

Empezar el partido

Entra en TOKKA desde el móvil con tu cuenta de siempre, pulsa **Nuevo partido** y elige **Partido en vivo** ("Desde el móvil, en la banda"). Arriba, tres tarjetas te recuerdan cómo va: **1 Elige la jugada** (solo lo que destaca, no cada pase), **2 Toca el campo** (donde ha pasado) y **3 Y al descanso**, tus datos sin esperar.

1. Escribe el **nombre del rival**. Si lo tienes en el calendario de tu perfil, ábrelo en **Tus partidos planificados** y elígelo: se rellenan solos el rival y si jugáis en casa o fuera.
2. Marca si sois **Local** o **Visitante**.
3. Marca **hacia dónde atacáis en la 1ª parte**, izquierda o derecha, tal y como vas a tener el móvil en la mano.
4. Pulsa **Empezar partido**.

Con **Cambiar la botonera** eliges qué jugadas quieres a mano antes de empezar. La X de arriba sale sin empezar nada.



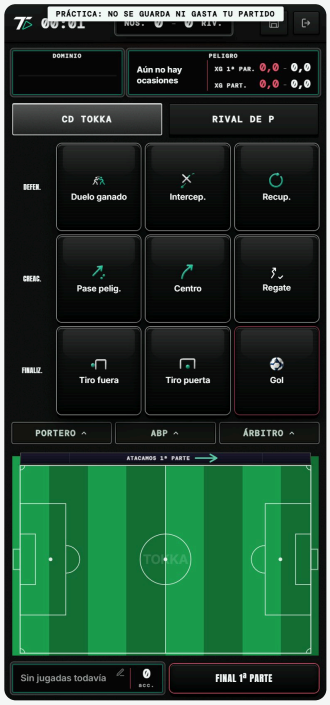
La pantalla de inicio del partido

> Mira bien hacia dónde atacáis antes de empezar: con eso se colocan los remates frente a la portería buena y se calcula el peligro. En la segunda parte el campo se da la vuelta solo.

CAPÍTULO 3

La pantalla de etiquetar, parte por parte

- **Arriba**: el reloj del partido, el marcador (**Nos.** y **Riv.**), el botón de **guardar** (el disquete: guarda al momento, por si vas a bloquear la pantalla) y el de **salir**.
- **Dominio**: una pequeña gráfica de quién está empujando. Tócala y se abre **Dominio del partido** en grande.
- **Peligro**: una frase que te dice cómo va el partido y, a la derecha, dos filas de números (rotuladas **XG 1ª PAR.** y **XG PART.**): la calidad de las ocasiones de cada equipo, en la parte que se juega y en el partido entero. Cada remate cuenta más o menos según desde dónde se hizo.
- **Tu equipo y el rival**: dos teclas con los nombres. La que está encendida es para quien etiquetas.
- **La botonera**: nueve jugadas en tres filas, **Defensa** (duelo ganado, interceptación, recuperación), **Creación** (pase peligroso, centro, regate) y **Finalización** (tiro fuera, tiro a puerta, gol).
- **Portero**, **ABP** y **Árbitro**: tres desplegables con el resto de jugadas.
- **El campo**, con la franja "Atacamos 1ª parte" y su flecha.
- **Abajo**: las últimas jugadas con el lápiz para corregir, cuántas acciones llevas y el botón **Final 1ª parte**.



Recién empezado: sin acciones todavía

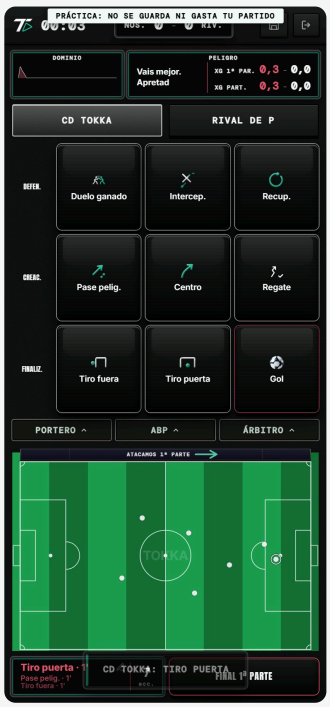
CAPÍTULO 4

Etiquetar: dos toques por jugada

1. Toca la **jugada** en la botonera.
2. Toca el **punto del campo** donde ha pasado. La jugada se guarda con su minuto, deja su punto en el campo y abajo sale la confirmación ("CD Tokka: tiro puerta").

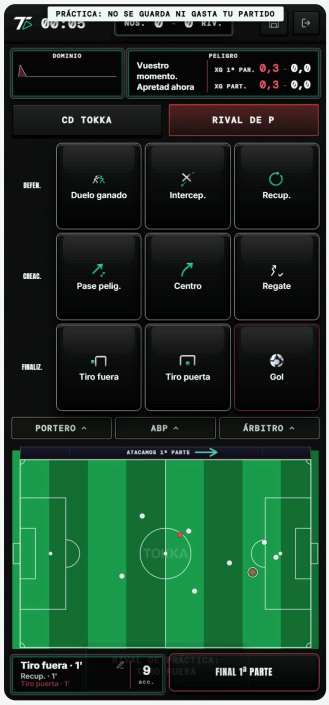
Con cada remate, el cuadro de **Peligro** se actualiza: los números suben y la frase cambia. Las frases van de "Aún no hay ocasiones" a "Igualado", "Vais mejor. Apretad", "Mandáis. Seguid así", "Llegan más que vosotros. Cerrad atrás" u "Os dominan. Juntaos atrás". Si un equipo acumula mucho peligro en los **últimos cinco minutos**, la frase habla de ese momento: "Vuestro momento. Apretad ahora" o "Están apretando. Cortad el ritmo".

> No intentes apuntarlo todo. Con robos, pérdidas, pases peligrosos y remates de los dos equipos, el descanso y el final ya te dicen lo importante.



Cada punto es una jugada; abajo, la confirmación

Las jugadas del rival



El rival encendido: la botonera etiqueta para él

Pulsa la tecla con el **nombre del rival**: se enciende en rojo y, desde ese momento, todo lo que etiquetes es suyo. Para volver a tu equipo, pulsa la tecla de tu equipo. Se queda en el que elijas hasta que lo cambies.

Las jugadas del rival son las que llenan **Remates concedidos**, **Ojo con** y el peligro que os generan. Si solo etiquetas a tu equipo, el informe no sabrá cuánto sufristeis.

CAPÍTULO 5

Goles, portero, ABP y árbitro

Un **gol de tu equipo** sube solo al marcador y te pregunta **¿Quién ha marcado?** con tu plantilla (dorsal y nombre). Si no lo viste bien, pulsa **Sin jugador**. Después pregunta **¿Y la asistencia?** (o **Sin asistencia**). Las tarjetas preguntan igual: **¿Amarilla para quién?** o **¿Roja para quién?**

Con los goleadores y las tarjetas, al final salen los nombres en el marcador y el **jugador del partido**.



¿Quién ha marcado?: tu plantilla o Sin jugador

El desplegable **Portero** abre **¿Qué hizo el portero?** con ocho acciones: parada y retiene, salida aérea ganada o perdida, mano a mano ganado o perdido, saque o pase acertado o fallado, y error que genera ocasión. Eliges una y tocas el campo.



¿Qué hizo el portero?

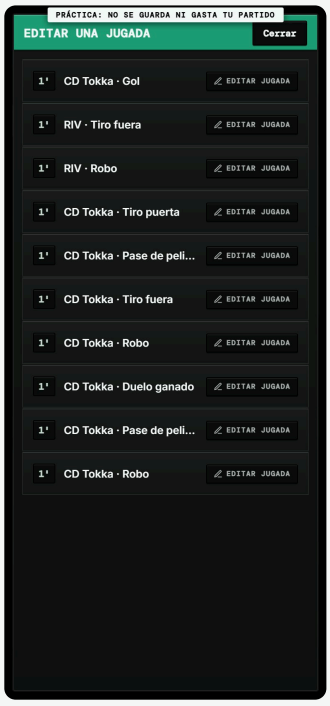
ABP abre el balón parado (córner, faltas, penalti...) y **Árbitro** las decisiones del árbitro (tarjetas, faltas, fuera de juego). El **córner** se marca en su esquina: el campo te enseña las dos casillas de los banderines y tocas la tuya.

CAPÍTULO 6

Corregir una jugada

Abajo a la izquierda ves las últimas jugadas. Toca ese recuadro (el del lápiz) y se abre **Editar una jugada**: la lista de todo lo que llevas, con su minuto y su equipo. Pulsa **Editar jugada** en la que quieras cambiar.

Todo se guarda solo mientras etiquetas. Si se te cierra el móvil o se queda sin batería, al volver a entrar el partido sigue donde estaba. El disquete de arriba guarda en el acto, por si vas a bloquear la pantalla.



Editar una jugada: la lista con su minuto

CAPÍTULO 7

El descanso: el análisis para la charla

Al pitido de la primera parte, pulsa **Final 1ª parte**. Lo primero que sale, encima de todo, es una pantalla corta con lo único que da tiempo a leer de pie: el rótulo **DESCANSO** con el marcador, la consigna **Para la segunda parte** (el dato que más pesa y qué hacer con él) y hasta tres claves, una por carril: **Qué mejorar**, **Cómo hacerles daño** y **Ojo con**, cada una con su número. Con muy pocas jugadas marcadas no sale, porque no tendría nada fiable que decir. Pulsa **Ver el análisis** (o la X) y debajo está el análisis entero.



Al pitar el descanso: la consigna y las claves

El análisis del descanso está pensado para leerlo en dos minutos antes de bajar al vestuario. Arriba, la tecla grande **Empezar 2ª parte**: cuando el árbitro pita, la pulsas y sigues etiquetando igual, con el campo ya dado la vuelta.



El descanso: resultado, cronología y reparto



Más abajo: los cuatro datos clave y dónde se jugó

- **Resultado al descanso**, con los dos equipos.

- **Cronología**: una curva del partido minuto a minuto. Hacia arriba y con el color de tu club, los ratos en que empujaba tu equipo; hacia abajo y en gris, los del rival. Los balones marcan los goles.
- **Remates**, **A puerta**, **Robos** y **Pérdidas**: el primero es el tuyo y el segundo el del rival.
- **Distribución del juego**: qué parte de las acciones de cada equipo fue en defensa, en el medio o en ataque.
- El ataque de cada equipo (rotulado con su nombre y **ataque**): medio campo con los tres carriles (izquierda, centro y derecha) y qué parte de su ataque fue por cada uno.
- **Jugadas por tipo**: cada jugada, la vuestra contra la suya, en barras.
- Cuatro tarjetas: **Ocasiones de gol** (remates desde buena posición, vuestros y suyos), **Dónde robáis** (arriba, en medio o atrás, y con cuántos robos), **Pérdidas cerca de vuestra área** y **Remates concedidos**.
- **Dónde se jugó**: el mapa de calor de cada equipo, con el botón **Ver 3D**.
- **Lo que hay que decidir al descanso**: el consejo que más pesa del partido, uno solo, y **El plan para la segunda parte**.

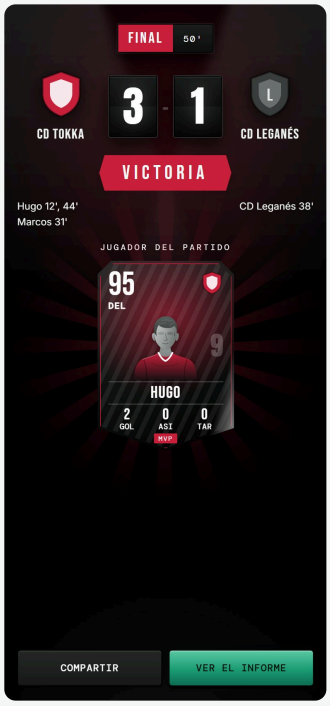
CAPÍTULO 8

El final: marcador y jugador del partido

Al pitido final pulsa **Final del partido**. Como cerrar no tiene vuelta atrás, el botón se pone en ámbar y pide **Toca otra vez para cerrar**; si no lo tocas en cuatro segundos, vuelve a ser el de antes. Después sale la pantalla del final:

- El cartel **Final** con los minutos jugados, los dos escudos y el marcador.
- El resultado: **Victoria**, empate o derrota.
- Los **goleadores** de cada equipo con sus minutos.
- El **jugador del partido**, como una carta: su media, su posición, su dorsal y sus goles, asistencias y tarjetas. Sale de lo que se apunta con nombre en el directo: cada gol suma tres, cada asistencia dos, y las tarjetas restan (una la amarilla, tres la roja).

Abajo, **Compartir** (el cartel del partido como imagen) y **Ver el informe**.



El final, con el jugador del partido

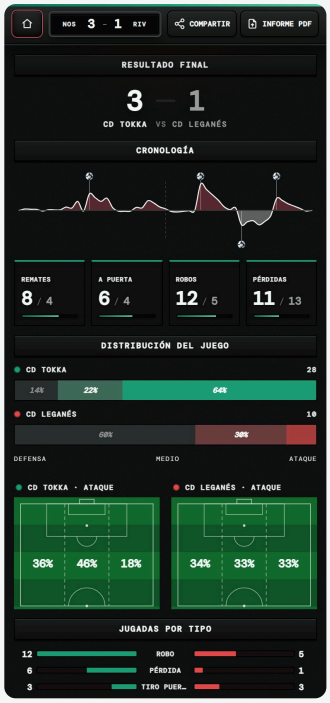
CAPÍTULO 9

El informe final en el móvil

Es el mismo análisis que el del descanso, ya con el partido entero. Arriba, fija mientras bajas, tienes la **casa** (vuelve al inicio), el marcador (**Nos** y **Riv**), **Compartir** e **Informe PDF** para guardarlo o mandarlo.

- **Resultado final** y la **cronología**: la curva de quién empujaba en cada rato, con un balón en cada gol.
- **Remates**, **A puerta**, **Robos** y **Pérdidas**, lo vuestro y lo suyo.

- **Distribución del juego**: qué parte de las acciones de cada equipo fue en defensa, en el medio o en ataque, con el total de acciones a la derecha.
- El ataque de cada equipo por carriles (izquierda, centro y derecha) y el comienzo de **Jugadas por tipo**.



Arriba: resultado, cronología, cifras y reparto del juego



Los cuatro datos clave y dónde se jugó

Bajando, el final de **Jugadas por tipo** (cada jugada, la vuestra contra la suya) y cuatro tarjetas:

- **Ocasiones de gol**: los remates desde buena posición, los vuestros contra los suyos.
- **Dónde robáis**: si recuperáis **Arriba**, **En medio** o **Atrás**, de media, y de cuántos robos sale.
- **Pérdidas cerca de vuestra área**: cuántas de vuestras pérdidas fueron en vuestro tercio, las más peligrosas.
- **Remates concedidos**: cuántos remates os hicieron, y cuántos llegaron desde la banda y cuántos por el centro.

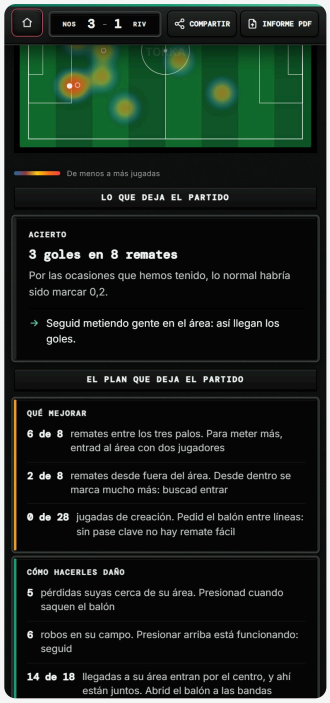
Después, **Dónde se jugó**: el mapa de calor de cada equipo con su número de acciones, los remates marcados como círculos (los goles, rellenos) y el botón **Ver 3D**.

Lo que deja el partido: la lectura que más pesa, con su dato y una flecha con qué hacer. Por ejemplo, el **Acierto**: cuántos goles salieron de cuántos remates, cuántos habría sido lo normal marcar con esas ocasiones, y el consejo de seguir metiendo gente en el área, que es así como llegan los goles.

El plan que deja el partido, en bloques de color, cada línea con su número y qué hacer:

- **Qué mejorar** (borde ámbar): por ejemplo, cuántos remates fueron desde fuera del área o cuántas acciones de creación hubo.

- **Cómo hacerles daño** (borde verde): dónde pierde el rival el balón, dónde le robáis y por dónde le llegáis.



Lo que deja el partido y el plan que deja


Ojo con, el perfil del partido y el rendimiento

- **Ojo con** (borde rojo): lo que os hizo daño a vosotros, con su número y cómo cortarlo.
- **Perfil del partido**: tres radares, **Defensa** (robos, cortes, duelos, cierre y cuidado), **Creación** (pases, centros, regates, ABP y llegadas) y **Finalización** (remates, puerta, área, goles y peligro), tu equipo en verde y el rival en rojo. Debajo, cada dato con los dos números, el vuestro y el suyo.

  Las cifras salen de lo que etiquetaste: si no marcaste pases o duelos, esos ejes salen a cero.

- **Rendimiento**, en tres aros: **Dominio** (qué parte de todas las acciones fueron vuestras), **Puntería** (qué parte de vuestros remates fue a puerta) y **Acierto** (qué parte de los remates a puerta acabó en gol).
- **Qué cambió entre partes**: tiros, a puerta, pérdidas, robos y remates suyos, de la primera a la segunda, con la marca **Sube**, **Baja** o **Igual**.
- **Primera parte contra segunda**: los mismos datos en barras, la primera parte a la izquierda y la segunda a la derecha.

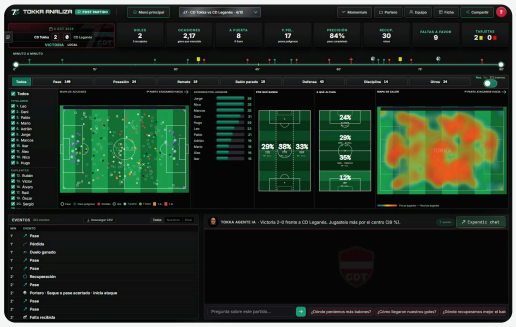


Rendimiento, qué cambió entre partes y primera contra segunda

CAPÍTULO 10

Luego, en el ordenador

En el menú principal, junto al título **Mis partidos**, el botón **En vivo** lleva el número de partidos en directo que tienes. Púlsalo y la parrilla enseña tus partidos en directo en lugar de los de vídeo. Al abrir uno, se abre su **informe post partido**, el mismo de un partido con vídeo: cifras de arriba, línea de tiempo, filtros por familias de jugadas, mapa de acciones, carriles, profundidad y mapa de calor.



El informe post partido del ordenador (aquí, de un partido con vídeo)

En el selector de partidos de arriba sale como **En directo**, con los equipos y la fecha. Como en la banda no se apunta el jugador de cada acción, hay cosas que un partido en directo no puede dar:

- Los accesos de arriba a **Momentum**, **Portero**, **Equipo** y **Ficha** no salen en un partido en directo.
- El **agente de IA** del informe todavía no responde sobre partidos en directo, y te lo dice si le preguntas.
- No hay **clips**, porque no hay vídeo.

Lo que sí cuenta: el partido entra en tu **Forma**, tus **Metas**, la **Temporada** (en la lista sale como "directo" con sus remates), las **cartas** de tu plantilla y la **IA** de la semana.

> Si quieres el análisis completo de ese mismo partido, con cada jugador y sus clips, graba el vídeo y etiquétalo luego en el ordenador en modo completo.

CAPÍTULO 11

Dudas frecuentes

¿Gasta un partido de vídeo? No. El directo tiene su propio cupo, el de En directo, y no toca el de vídeo.

¿Puedo usarlo en el ordenador? No: se hace de pie en la banda, con el móvil o la tablet. En el ordenador ves después el informe.

Me he equivocado de equipo al etiquetar una jugada. ¿Qué hago? Toca el recuadro de las últimas jugadas, busca esa jugada en Editar una jugada y corrígela. Y antes de seguir, mira qué tecla de equipo está encendida.

¿Qué pasa si se me apaga el móvil a mitad de partido? Todo se guarda solo mientras etiquetas. Al volver a entrar, el partido sigue donde estaba.

¿Por qué no me pregunta el jugador en cada jugada? En la banda no da tiempo. Solo se pregunta en los goles y las tarjetas, que son los que salen con nombre en el final.

¿Hay que tocar algo en el descanso para que el campo cambie de lado? No. Al pulsar Empezar 2ª parte, el campo se da la vuelta solo.

¿Qué son los números del cuadro de Peligro? La calidad de las ocasiones de cada equipo: cada remate vale más o menos según desde dónde se hizo (un remate en el área pequeña vale mucho más que uno de lejos). Sumados, dicen cuántos goles daban para marcar las ocasiones de cada uno.

¿Dónde encuentro luego el partido? En el ordenador, en Mis partidos, con el botón En vivo. En el móvil, en tu lista de partidos.