TOKKA BASE

El informe del partido

Qué te cuenta TOKKA cuando acaba un partido, bloque a bloque y en el orden en que aparece: el resultado y la cronología, los números enfrentados, cómo se repartió el juego, los mapas, el plan para la semana, el perfil y el rendimiento del equipo, y las dos partes. Y cómo compartirlo o sacarlo en PDF.

1 Dónde está el informe y cómo se lee

2 Resultado, cronología y los cuatro números

3 Cómo se repartió el juego

4 Los números que explican el partido

5 Lo que deja el partido y el plan

6 Perfil, rendimiento y las dos partes

7 La pantalla de FINAL

8 Compartir y el PDF

9 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Dónde está el informe y cómo se lee

Cada partido terminado tiene su informe. Lo abres de cualquiera de estas formas:

- Con **Ver el informe** en la pantalla de **FINAL**, nada más cerrar el partido.
- Tocando la tarjeta del partido en **Tus partidos** (el inicio).
- Con **Ver informe** en la tarjeta grande del inicio, los dos días siguientes al partido.
- Desde **Datos**, pestaña **Partidos**, tocando su fila.
- Desde la **Forma**, tocando ese resultado.

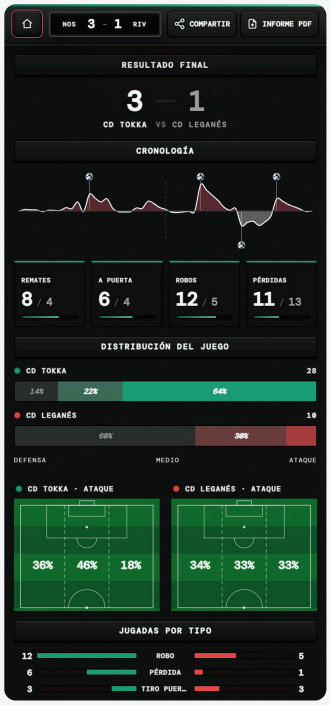
La barra de arriba

- **La casa**, a la izquierda: vuelve al inicio.
- **El marcador**: **NOS** y **RIV**.
- **Compartir**: genera una imagen con el marcador, tu escudo y los datos clave, lista para el grupo del equipo.
- **Informe PDF**: descarga el informe entero en un documento para guardarlo, imprimirlo o mandarlo al club.

El orden del informe

El informe es el mismo análisis que ves en el descanso, ahora con el partido entero. Va de lo que se lee de un vistazo a lo que hay que pensar: primero **qué pasó y en qué orden**, después **los números**, después **dónde** se jugó, y al final **qué hacer** con todo eso.

> Si el partido tiene muy pocas jugadas anotadas, arriba del todo sale un aviso. Créetelo: con cuatro acciones el informe sale, pero no significa nada.



El principio del informe: resultado, cronología, los cuatro números y el reparto del juego

CAPÍTULO 2

Resultado, cronología y los cuatro números

Resultado final

El marcador en grande, con tu equipo a la izquierda y el rival a la derecha.

Cronología

Es la historia del partido en una línea. La onda **sube** cuando manda tu equipo y **baja** cuando manda el rival, mirando en cada momento lo que pasó en los cinco minutos anteriores. Cada **balón** pegado a la onda es un gol: arriba los vuestros, abajo los suyos. La raya de puntos del centro es el descanso.

Cómo se lee: en la captura, el equipo tuvo un arreón antes de su primer gol, otro fuerte al empezar la segunda parte y, justo después, un tramo en el que mandó el rival y llegó su gol. Eso es lo que se cuenta en el vestuario: cuándo apretasteis, cuándo os apretaron y qué pasó justo después.

Remates, A puerta, Robos y Pérdidas

Cuatro tarjetas con tu número en grande, el del rival al lado y una barra que reparte los dos:

- **Remates**: todos los tiros, a puerta, fuera y goles.
- **A puerta**: los que fueron entre los tres palos (los goles incluidos).
- **Robos**: las recuperaciones de cada equipo.
- **Pérdidas**: los balones que perdió cada equipo. Una recuperación del rival cuenta como pérdida vuestra, y al revés, así que salen aunque no tengas tecla de pérdida. Aquí, al revés que en las otras tres, lo bueno es tener **menos**.

CAPÍTULO 3

Cómo se repartió el juego

Distribución del juego

Una barra por equipo, con el número de acciones a la derecha, partida en tres trozos: **Defensa**, **Medio** y **Ataque**. Dice en qué tercio del campo hizo cada equipo sus acciones. En la captura, el 64% de lo vuestro fue en ataque y el 60% de lo del rival en su defensa: el partido se jugó en su campo.

Ataque: por dónde atacó cada uno

Dos medios campos, uno por equipo, con tres porcentajes: el carril **izquierdo**, el **centro** y el **derecho**, mirados desde el equipo que ataca. Sirve para ver si cargáis siempre por el mismo lado (y el rival lo va a leer) o si el rival os encontró por una banda.

Jugadas por tipo

Una fila por jugada (recuperación, tiro a puerta, pase peligroso...), con tu número y su barra a la izquierda y el del rival a la derecha. Salen las jugadas que más se repitieron, hasta siete.

CAPÍTULO 4

Los números que explican el partido

Cuatro tarjetas resumen lo que más pesa:

- **Ocasiones de gol**: los remates desde buena posición, los vuestros contra los suyos (por ejemplo, **5 contra 2**). Es la mejor pista de quién tuvo las ocasiones más claras.
- **Dónde robáis**: si recuperáis el balón **Arriba**, **En medio** o **Atrás**, de media, y cuántos robos lo dicen. Robar arriba es recuperar lejos de vuestra portería.
- **Pérdidas cerca de vuestra área**: cuántas de vuestras pérdidas fueron en vuestro tercio. Son las que más peligro traen.
- **Remates concedidos**: cuántos remates os hizo el rival, y cuántos llegaron desde la banda y cuántos por el centro.

Dónde se jugó

Un mapa de calor por equipo, con el número de acciones al lado: cuanto más rojo, más se jugó ahí. Los círculos son los remates. Tu equipo ataca siempre hacia la derecha en estos mapas, aunque en el partido cambiarais de campo. **Ver 3D** lo enseña en perspectiva.



Final de Jugadas por tipo, las cuatro tarjetas y Dónde se jugó

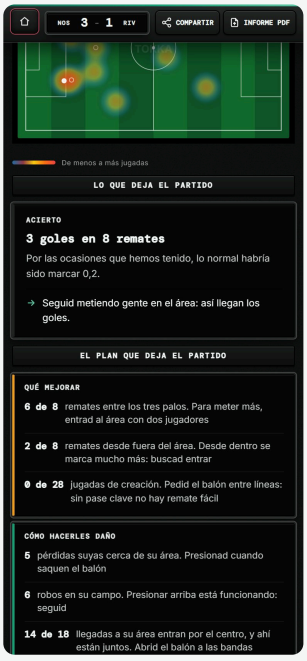
CAPÍTULO 5

Lo que deja el partido y el plan

Esta es la parte pensada para la semana. TOKKA la escribe con los datos del partido, con palabras de fútbol: el número va delante para justificarlo y la frase manda a hacer algo en el campo.

Por ejemplo: **Acierto**, con cuántos goles salieron de cuántos remates, y la frase **Seguid metiendo gente en el área: así llegan los goles**. Debajo, en **Qué mejorar**, líneas como **6 de 8 remates entre los tres palos** o **2 de 8 remates desde fuera del área**, cada una con lo que hay que hacer; y en **Cómo hacerles daño**, **5 pérdidas suyas cerca de su área. Presionad cuando saquen el balón**.

Encima del primer bloque, la leyenda del mapa de calor del rival: del azul (poco juego) al rojo (mucho juego).



Lo que deja el partido y el plan: Qué mejorar y Cómo hacerles daño

Lo que deja el partido

Un solo consejo, el que más dice de este partido, en cuatro piezas: el tema (por ejemplo **Acierto** o **Desde dónde rematamos**), el número (**3 goles en 8 remates**), la explicación (**Por las ocasiones que hemos tenido, lo normal habría sido marcar** tantos) y qué hacer (**Llegamos bien, falta acertar. Calma en el último pase y en el remate.**). Uno y no seis, porque seis consejos son un consejo que nadie sigue.

El plan que deja el partido

Tres columnas cortas, cada una con hasta tres líneas y su número:

- **Qué mejorar**: lo vuestro que falló, con una idea para trabajarlo.
- **Cómo hacerles daño**: por dónde sufrió el rival. Muy útil si lo vais a volver a ver en la segunda vuelta.
- **Ojo con**: lo que os hizo daño a vosotros.

Si una columna dice que con lo etiquetado no se puede leer nada, es eso: faltan jugadas de ese lado, no es que la app falle.

Entrena lo que falló

Debajo del plan, en los partidos de verdad, está la tecla **Entrena lo que falló**. Te lleva a **Trainr** con un entreno nuevo ya preparado: un ejercicio por cada tema de **Qué mejorar** (como mucho tres), cada uno con su nombre, sus minutos y una descripción. Por ejemplo, si el problema es que rematáis lejos, te propone **Llegar al área**: ataque 4 contra 3 en el que el gol solo vale si el remate es dentro del área. El entreno se pone en el primer día libre a partir de hoy y no se guarda solo: lo revisas, lo cambias si quieres y lo guardas tú.

CAPÍTULO 6

Perfil, rendimiento y las dos partes

Arriba termina el plan con **Ojo con**: en la captura, **4 de 4 remates suyos desde fuera** y **5 robos suyos, su vía más repetida**.

Debajo, el **Perfil del partido**: la leyenda dice qué color es cada equipo (verde el tuyo, rojo el rival), los tres radares y, debajo de cada uno, la tabla con tu número y el del rival en cada eje (por ejemplo **Robos 12 | 5**, **Llegadas 18 | 1**).

Y los tres aros de **Rendimiento**: el dominio (por ejemplo, **28 de 38 jugadas**), la puntería (**6 a puerta de 8**) y el acierto (cuántos de los remates a puerta fueron gol).



Ojo con, el Perfil del partido con sus tres radares y Rendimiento

El perfil del partido

Tres radares, uno por fase del juego, con los dos equipos superpuestos. Cuanto más hacia fuera, mejor en esa cosa:

- **Defensa**: Robos, Cortes (interceptaciones), Duelos ganados, Cierre (cuánto remate concedisteis: menos remates del rival, más abierto el radar) y Cuidado (cuidar el balón: menos pérdidas, más abierto).
- **Creación**: Pases (los peligrosos y las asistencias), Centros, Regates, ABP (córners y penaltis) y Llegadas (acciones en el último tercio).
- **Finalización**: Remates, a Puerta, en el Área, Goles y Peligro (la calidad de las ocasiones).

Debajo de cada radar, la tabla con cada dato. De un vistazo ves en qué fase ganasteis el partido y en cuál os lo ganaron.

Rendimiento: tres aros

- **Dominio**: qué parte de todas las acciones del partido fueron vuestras (por ejemplo, 28 de 38).
- **Puntería**: de vuestros remates, cuántos fueron a puerta.
- **Acierto**: de vuestros remates a puerta, cuántos acabaron en gol (por ejemplo, **3 goles de 6 a puerta**).

El final del informe. En **Qué cambió entre partes**, una fila por dato (Tiros, A puerta, Pérdidas, Robos y Remates suyos) con la primera parte, una flecha, la segunda y su chapa. En **Primera parte contra segunda**, los mismos datos en barras: **izquierda, 1ª parte; derecha, 2ª parte**, como dice el pie del bloque.

En esta captura toda la acción se anotó en la segunda parte, por eso todo dice **SUBE** desde cero. En un partido etiquetado entero verás de todo: lo que mejoró tras la charla y lo que se cayó.



Qué cambió entre partes y Primera parte contra segunda

Qué cambió entre partes

Solo al final. Cada dato con su valor en la primera parte, una flecha y su valor en la segunda, y una chapa: **SUBE**, **BAJA** o **IGUAL**. Sirve para saber si la charla del descanso se notó.

Primera parte contra segunda

Lo mismo en barras: tiros, a puerta, pérdidas, robos y remates suyos en cada mitad. Al descanso, este bloque se llama **Nosotros contra ellos** y compara a los dos equipos en la primera parte (tiros, a puerta, córners, pérdidas y robos).

CAPÍTULO 7

La pantalla de FINAL

Al cerrar un partido en directo (o al confirmar uno metido después), antes del informe sale el **FINAL**: el marcador con los dos escudos, Victoria, Empate o Derrota, los goleadores con sus minutos y el **jugador del partido** con su carta y la etiqueta MVP.

El jugador del partido sale de lo que anotaste con nombre: 3 puntos por gol, 2 por asistencia, menos 1 por amarilla y menos 3 por roja. Si nadie tiene nombre y puntos a favor, no sale.

Compartir manda la imagen al grupo; **Ver el informe** abre todo lo que explica esta guía.



El FINAL, antes del informe

CAPÍTULO 8

Compartir y el PDF

Dos teclas arriba del informe:

- **Compartir**: una imagen vertical con tu escudo, el marcador y los datos clave. Sale el menú de compartir del móvil y la mandas a donde quieras (el grupo del equipo, los padres, el club).
- **Informe PDF**: el documento del partido. En el descanso esta tecla dice **Informe 1ª parte** y saca solo la primera parte, con las decisiones para la segunda.

> Lo que compartes lleva el nombre y el escudo de tu equipo. Si tus jugadores son menores, de ellos sale lo que pusiste en la plantilla: nombre de pila, dorsal o alias. Por eso conviene no poner apellidos.

CAPÍTULO 9

Dudas frecuentes

¿Por qué salen pocas ocasiones de gol si hemos tirado mucho? Porque no cuenta tiros, mide ocasiones: solo son ocasiones de gol los remates desde buena posición. Diez tiros desde treinta metros pueden valer menos que dos remates dentro del área. Mira en **Qué mejorar** cuántos remates fueron desde fuera del área.

¿Por qué el informe dice que tuvimos pocas pérdidas si perdimos muchos balones? Porque las pérdidas salen de lo que anotas: las recuperaciones del rival (y la tecla de pérdida, si la pusiste en tu botonera). Si no anotaste los robos del rival, no hay pérdidas que contar.

¿Por qué los mapas me ponen atacando a la derecha si en la segunda parte atacamos a la izquierda? Para que se puedan comparar: en los mapas tu equipo siempre ataca hacia la derecha. La app da la vuelta a la segunda parte por ti.

Un bloque del plan dice que no se puede leer nada. ¿Está roto? No. Ese lado no tiene suficientes jugadas anotadas para sacar una conclusión. Cuantas más jugadas anotes de los dos equipos, más completo sale.

¿Puedo ver el informe de un partido antiguo? Sí, todos tus partidos guardan su informe. Ábrelo desde Tus partidos o desde Datos.

¿Por qué un partido metido después tiene menos bloques? Porque sin tocar el campo no se sabe dónde pasó cada jugada, y los mapas, el plan y los radares lo necesitan. Tiene el resultado, la cronología, los números y su perfil.

¿El jugador del partido lo elijo yo? Lo propone TOKKA con los goles, asistencias y tarjetas con nombre. Si quieres que cuente, apunta siempre quién marca y quién asiste.

¿Qué hago con Entrena lo que falló si ya tenía preparado el entreno? El entreno nuevo se pone en el primer día libre, así que no pisa ninguno tuyo. Si no te sirve, cancélalo sin guardar.