TOKKA BASE

Datos post partido

Si no pudiste etiquetar en directo, mete el partido al acabar en cuatro pasos: el resultado, los goles con su autor, un resumen rápido de lo que pasó y la revisión. Cuenta para la temporada igual que uno en vivo, y aquí tienes cada campo explicado.

1 Para qué sirve y cuándo usarlo

2 Paso 1: el partido

3 Paso 2: los goles

4 Paso 3: más jugadas

5 Paso 4: la revisión

6 Si lo dejas a medias

7 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Para qué sirve y cuándo usarlo

No todos los domingos se puede ir con el móvil en la mano: estás solo en el banquillo, hace frío, o simplemente se te olvidó. **Datos post partido** es la forma de que ese partido no falte en tu temporada. Al acabar, en casa o en el autobús, metes lo que recuerdas en cuatro pasos y el partido entra igual que uno en directo: suma a los goleadores, a las asistencias, a las tarjetas, a las cartas, a la Forma y a tus Metas, y tiene su pantalla de **FINAL** con el jugador del partido.

Se abre de tres maneras:

- Con el botón **Nuevo** de la barra de abajo y **Datos post partido** (goles y jugadas, después).
- Desde la tarjeta grande del inicio: si un partido de tu calendario ya pasó y no lo metiste, la tarjeta pregunta cómo fue y ofrece **Meter resultado**. Así llega con el rival, la fecha y la localía ya escritos.
- Desde la puesta en marcha, en el paso **Mete tu último resultado**.

> Lo que cambia frente al directo es que aquí no se toca el campo. Por eso un partido metido después no tiene mapas de calor ni la calidad de las ocasiones: tiene el resultado, los goles con nombre, los números del resumen y la cronología por minutos.



Nuevo: la segunda opción es Datos post partido

CAPÍTULO 2

Paso 1: el partido

Arriba, la tira de los cuatro pasos te dice en cuál estás: **1 El partido**, **2 Goles**, **3 Más jugadas** y **4 Revisión**. Los que ya pasaste se ponen en verde.

- **El rival**: toca el recuadro de la derecha, debajo del escudo gris, y escribe su nombre. Es lo único obligatorio de este paso: sin él no puedes seguir.
- **El resultado**: con los botones **+** y **−** de cada lado, **Nosotros** a la izquierda y **Rival** a la derecha. El marcador decide cuántos goles te pedirá el paso 2.
- **Local** o **Visitante**.
- **La fecha** del partido (sale la de hoy; cámbiala si fue otro día).
- **Los minutos por parte**: salen los de Mi equipo; cámbialos si ese partido duró distinto.
- **¿Cuenta para tu temporada? Sí, es de mi temporada** (suma goles y estadísticas) o **No, es una prueba** (solo para ver el informe, no suma a nada).

Pulsa **Siguiente**.



Paso 1: rival, resultado, localía, fecha y duración

CAPÍTULO 3

Paso 2: los goles

Arriba vuelves a ver el marcador. Debajo sale una fila por cada gol, tantas como pusiste en el paso 1:

- **Gol 1, Gol 2...** (los vuestros, con el círculo verde): el **minuto** a la derecha, quién lo **marcó** y quién **asistió**. Los dos se eligen de tu plantilla; si no hubo pase de gol, **Nadie**.
- **Gol rival** (círculo rojo): solo el minuto. No tienes la plantilla del rival.

El **minuto de cada gol es obligatorio**: con él se reparte cada gol en su parte y en su tramo del partido. Si dudas, pon el aproximado. Si a alguno le falta, al pulsar **Siguiente** la app te dice cuál.

Para añadir o quitar un gol no se toca aquí: vuelve con **Atrás** y cambia el marcador. Lo que ya escribiste no se pierde.



Paso 2: cada gol con su minuto, su autor y su asistente

CAPÍTULO 4

Paso 3: más jugadas

El resumen rápido

Cinco contadores, con **Nosotros** a la izquierda y el rival a la derecha, que se suben y se bajan con **+** y **−**:

- **Remates a puerta**: los que iban entre los tres palos y no fueron gol.
- **Remates fuera**.
- **Córners**.
- **Faltas recibidas**: las que le hicieron a cada equipo.
- **Amarillas**.

La barra de debajo de cada fila reparte los dos números, para ver de un vistazo quién dominó cada cosa. Nada es obligatorio: pon lo que recuerdes. Contar cuántos remates hubo es fácil; acordarse del minuto de cada uno, no. Por eso estos van sin minuto.



Paso 3: el resumen rápido y una jugada con su minuto

Una jugada con su minuto

Debajo, en **Una jugada con su minuto** (**Si te acuerdas**), puedes añadir jugadas sueltas con su minuto, una a una:

1. En **Elige la jugada**, cualquiera de las del directo menos el gol, que ya lo pone el marcador (una roja, un penalti, un centro, un fuera de juego...).
2. Escribe el **minuto**.
3. Marca si fue de **Nosotros** o del **Rival**.
4. Si es vuestra, elige el **jugador** de tu plantilla, o déjalo en **Sin jugador**.
5. Pulsa **Añadir la jugada**. Queda en la lista y puedes seguir con otra.

Si sales del paso con una jugada a medio poner pero completa (con su tipo y su minuto), se añade sola. Las tarjetas con nombre que pongas aquí cuentan para los listados y las cartas.

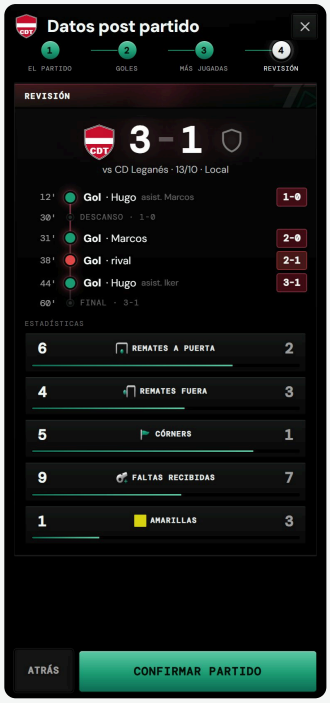
CAPÍTULO 5

Paso 4: la revisión

Antes de guardar ves el partido entero, como quedará:

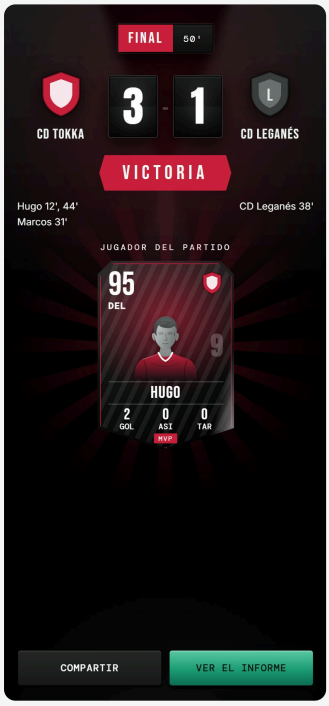
- Arriba, el **marcador** grande, el rival, la fecha y si fuisteis local o visitante.
- La **línea de tiempo**: cada gol en su minuto, con un punto verde (vuestro) o rojo (del rival), quién marcó, quién asistió y el **resultado en ese momento** a la derecha. En medio, el **descanso** con su resultado, y al final, el **final**.
- Las **estadísticas** del resumen rápido, con sus barras.

Si algo no cuadra, **Atrás** y lo corriges. Si está bien, **Confirmar partido**.



Paso 4: la revisión en línea de tiempo

Al confirmar



Al confirmar sale la pantalla de FINAL

El partido se guarda y sale la pantalla de **FINAL**, la misma que en un partido en directo: el marcador, Victoria, Empate o Derrota, los goleadores con sus minutos y el **jugador del partido** con su carta (3 puntos por gol, 2 por asistencia, menos 1 por amarilla y menos 3 por roja).

Con **Compartir** lo mandas al grupo del equipo y con **Ver el informe** abres su análisis. En tu lista de partidos aparece con la etiqueta **POST PARTIDO**.

El informe de un partido metido después enseña el resultado, la cronología, los números enfrentados de los dos equipos y un **Perfil del partido**: una araña que compara a los dos con lo que pusiste en el resumen rápido, con la **puntería** (remates que fueron a puerta) y el **acierto** (remates a puerta que fueron gol). Si no rellenaste el resumen, ese bloque te lo recuerda. Los mapas y el plan necesitan saber dónde pasó cada jugada, así que en estos partidos no salen.

CAPÍTULO 6

Si lo dejas a medias

No hace falta hacerlo de una vez. Lo que vas rellenando se guarda en el móvil a cada toque. Si cierras a medias:

- En tu lista de partidos aparece una tarjeta con el rival, la fecha, el marcador y la etiqueta **Sin terminar**. Tócala y sigues en el mismo paso donde lo dejaste.
- Si prefieres tirarlo y empezar otro, arriba tienes **Empezar de cero** (te pregunta antes de borrar).

> El partido no existe para la app hasta que pulsas **Confirmar partido**: hasta entonces no gasta cupo ni sale en tus Datos. Y como el borrador vive en el móvil, si cambias de teléfono a medias tendrás que empezarlo de nuevo.

CAPÍTULO 7

Dudas frecuentes

¿Cuenta como un partido de mi cupo? Sí. Un partido metido después es un partido más de tu temporada y gasta uno de tus partidos en vivo del mes. Lo ves en **Tus partidos**, en el menú de tu cuenta (el círculo con tu inicial).

¿Y si lo marco como "No, es una prueba"? Se guarda y puedes ver su informe, pero no suma a tu temporada: ni goleadores, ni Datos, ni Forma, ni Metas. Aun así cuenta en tu cupo, porque es un partido metido.

No me acuerdo del minuto de un gol. ¿Qué pongo? El aproximado. El minuto sirve para saber en qué parte y en qué tramo cayó; un par de minutos arriba o abajo no cambia nada.

Un gol fue en propia puerta. ¿Quién lo marcó? Déjalo sin jugador (o pon el que tú decidas). Cuenta para el marcador igual.

¿Por qué el informe no tiene mapas? Porque al meterlo después no se toca el campo y la app no sabe dónde pasó cada jugada. Si quieres los mapas y el plan del partido, el siguiente etiquétalo en directo.

¿Puedo mezclar? La primera parte en directo y la segunda después. No: un partido se mete de una de las dos formas. Si empezaste en directo, termínalo en directo aunque anotes poco.

Me he equivocado y ya lo confirmé. ¿Se puede editar? Un partido metido después se guarda de una vez. Revisa bien el paso 4 antes de confirmar; si algo salió mal, escríbenos a **soporte@tokkafutbol.com**.

¿Los jugadores del paso 2 salen de mi plantilla? Sí, solo de tu plantilla de Mi equipo. Si falta alguien, añádelo allí antes de empezar.