TOKKA BASE

Datos: tu temporada y el LAB

La pestaña Datos de punta a punta: el historial de partidos, la temporada en directo con cada uno de sus bloques, los mapas del LAB y los listados de goleadores, asistencias y tarjetas. Qué mide cada número y cómo se lee en fútbol.

1 La pestaña Datos

2 Temporada: cómo va el equipo

3 LAB: los mapas del equipo

4 Listados: goleadores, asistencias y tarjetas

5 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

La pestaña Datos

En la barra de abajo, **Datos**. Es el sitio donde se junta todo lo que vas metiendo, partido a partido. Arriba tienes:

- **Listados**: goleadores, asistencias y tarjetas de la temporada (capítulo 4).
- **La ruedecita**: Mi equipo.
- Tres pestañas: **Partidos** (el historial), **Temporada** (cómo va el equipo, en el tiempo) y **LAB** (dónde juega el equipo, en el espacio).



Datos, pestaña Partidos: el historial

Partidos: el historial

Bajo **Historial de partidos**, una fila por cada partido tuyo, del más reciente al más antiguo. En cada fila:

- **La portada**, a la izquierda: la foto que pusiste o el hueco con la cámara para ponerla.
- **El rival** y el **marcador**.
- **La fecha** y el **dato más llamativo** de ese partido (17 ROBOS, 14 PÉRDIDAS...).
- **La flecha**: toca la fila y se abre su informe.

Aquí solo salen tus partidos. Los scoutings tienen su propia lista, en **Scout**.

> Qué cuenta para Datos: tus partidos, en directo o metidos después. No cuentan los marcados como prueba al meterlos, los de práctica ni los scoutings.

CAPÍTULO 2

Temporada: cómo va el equipo

El filtro

El botón verde de arriba dice qué estás mirando. Por defecto, **Todos los partidos** (la temporada junta). Tócalo y elige un partido concreto para ver solo sus números. El mismo filtro vale para la Temporada y para el LAB.

Portería

Necesita saber quién es tu portero. Si no lo has marcado, el bloque te dice dónde: en Mi equipo, pestaña Plantilla, el botón **P**. Con el portero marcado, el bloque se titula con su nombre y enseña:

- **Paradas**: las acciones de portero de tu equipo.
- **Encajados**: los goles del rival.
- **Tiros que para**: de todo lo que le llegó a puerta, qué porcentaje detuvo.
- **Porterías a cero**: partidos sin encajar.
- Y debajo, partido a partido, sus paradas y sus goles encajados.

Si tienes más de un portero marcado, la app te avisa de que los números son del equipo: el directo no pregunta qué portero para cada balón.



Temporada: el filtro, Portería y la temporada en directo

La temporada, en directo

Tres aros y una frase:

- **V-E-D**: victorias, empates y derrotas. El aro se llena con el porcentaje de victorias.
- **Ocasiones**: la calidad de las ocasiones de toda la temporada. Cada remate vale más o menos según desde dónde se hizo (uno dentro del área vale mucho más que uno de lejos), y aquí se suman todos. Si marcáis muchos más goles que esta cifra, estáis acertando mucho (y eso no siempre dura); si marcáis menos, llegáis pero no rematáis bien.
- **Remates que son gol**: de cada cien remates, cuántos acaban en gol.
- La frase de debajo: cuántos partidos llevas y los goles a favor y en contra.



De dónde salen los remates y Partido a partido

De dónde salen los remates

Todos los remates de la temporada sobre el campo: en verde los **vuestros** y en rojo **los suyos**. Atacáis siempre hacia la derecha en este dibujo. Debajo, cuántas veces habéis rematado y cuántas el rival.

Cómo se lee: si vuestros puntos verdes se acumulan fuera del área, el equipo llega pero remata lejos; el trabajo de la semana es el último pase. Si los rojos están dentro de vuestra área, el rival os encuentra por dentro.

Partido a partido

Una pareja de barras por partido, con el resultado debajo: en verde **Vuestro peligro** (la calidad de vuestras ocasiones) y en rojo **El del rival**. Solo sale con la temporada junta. La frase de debajo dice si en el último partido llegasteis con **más peligro** o con **menos peligro** que de costumbre.

Cómo vais

Debajo de Partido a partido. Es la tendencia: una línea verde con **Vuestro peligro** y una línea roja discontinua con **El del rival**, suavizadas (como dice la leyenda, **cada punto junta 3 partidos**) para que un domingo raro no lo tuerza todo. Debajo, un punto por partido con el color del resultado (verde victoria, rojo derrota).

La frase lo dice en palabras: **Cada vez llegáis con más peligro**, **Cada vez llegáis con menos peligro** o **Últimos partidos: llegáis con el mismo peligro**. Si la línea verde baja varias semanas seguidas, el equipo está llegando menos aunque los resultados acompañen.



Partido a partido y Cómo vais



Cuándo bajáis, Vosotros contra el rival y el principio de 1ª parte contra 2ª

Cuándo bajáis

El partido partido en tramos de minutos (con partes de 25, de 0-8 a 42-50), con **Vuestras jugadas** en barras verdes y **Lo que os llega** (el peligro del rival) en una línea roja. La frase dice en qué tramo menos hacéis y en cuál más os llegan, por ejemplo: **Entre el 25 y el 33** es cuando menos hacéis. **Entre el 8 y el 17** es cuando más os llegan. Es el dato para decidir cuándo hacer los cambios o qué trabajar en lo físico.

Vosotros contra el rival

Cuatro filas, vuestro número a la izquierda y el del rival a la derecha, con una barra que reparte los dos: **Goles**, **Calidad de las ocasiones**, **Tiros** y **A puerta**. La frase dice quién llega con más peligro en la temporada (**Llegáis con más peligro que el rival (1,6 contra 0,1)**).

1ª parte contra 2ª

Jugadas, **Goles**, **Calidad de las ocasiones** y **La del rival** de toda la temporada, separados por mitades: como explica la frase del bloque, **la izquierda es la 1ª parte y la derecha la 2ª**. La frase saca la conclusión: **Hacéis más en la segunda parte** o **Hacéis menos en la segunda parte**, como en la captura (77 jugadas en las primeras partes contra 54 en las segundas).

Una segunda parte en la que hacéis menos siempre suele ser cosa de físico, de cambios o de que el rival os ajusta en el descanso. Míralo junto a Cuándo bajáis.

Lo que hace el equipo

El último bloque: **Robos**, **Pérdidas**, **Córners** y **Tarjetas** de la temporada, de más a menos, cada uno con su barra.



1ª parte contra 2ª y Lo que hace el equipo

CAPÍTULO 3

LAB: los mapas del equipo

El **LAB** es el laboratorio: responde a **dónde**. Usa el mismo filtro que Temporada (la temporada junta o un partido). En todos los mapas tu equipo ataca hacia la **derecha**.

Dónde juega el equipo

Un mapa de calor con todas vuestras jugadas marcadas: cuanto más rojo, más jugáis ahí. La leyenda dice qué es cada punto: **Acciones**, **Tiros** (en blanco) y **Goles** (en verde). La frase lo recuerda: **Dónde marcáis más jugadas. Atacáis hacia la derecha.** Sirve para ver si el equipo juega en campo contrario o se queda atrás, y por qué banda carga.

Por dónde os ataca el rival

Lo mismo, con lo que el rival hizo contra vosotros. Como dice su frase, **el rival ataca hacia la izquierda, hacia vuestra portería**: los tiros y goles que veas a la izquierda son los que os hicieron.



LAB: dónde juega el equipo y por dónde os ataca el rival

Dónde se roba y dónde se pierde

Cada **robo** vuestro (recuperaciones e interceptaciones) en verde y cada **pérdida** en rojo, en el sitio donde pasó. La frase de debajo cuenta en qué tercio perdéis más y en qué tercio robáis más, con su número: **Perdéis sobre todo en el tercio medio (19)**.



Dónde se roba y dónde se pierde, y el campo por zonas

Cómo se lee: muchas pérdidas en vuestro tercio son las más peligrosas (el rival roba cerca de vuestra portería). Muchos robos en el tercio de ataque son señal de que la presión alta funciona.

El campo por zonas

El campo partido en nueve zonas (tres carriles por tres alturas) con el porcentaje de vuestras acciones en cada una. El calor dice dónde se acumula el juego; esta rejilla dice **cuánto**, con un número que se puede comparar de un partido a otro. La columna de la derecha es el área rival.

Debajo de la rejilla, su frase cuenta cuántas jugadas vuestras entran en el reparto (**Vuestras 130 jugadas, zona a zona**, en la captura) y recuerda que la columna de la derecha es el área rival. En la captura, el 18%, 19% y 13% de esa columna dicen que el equipo vive en campo contrario.

En qué tercio se juega

El último bloque del LAB cuenta las acciones de **los dos equipos** por tercios: no dónde jugáis vosotros, sino dónde está el partido. Tres filas, **Vuestro tercio**, **El medio** y **El de ataque**, con el porcentaje a la izquierda y el número de acciones a la derecha. La frase te dice si el partido se juega más cerca de **su** área (como en la captura, con un 49% en vuestro tercio de ataque), de la **vuestra** (el equipo defiende mucho) o repartido.



El campo por zonas y En qué tercio se juega

CAPÍTULO 4

Listados: goleadores, asistencias y tarjetas

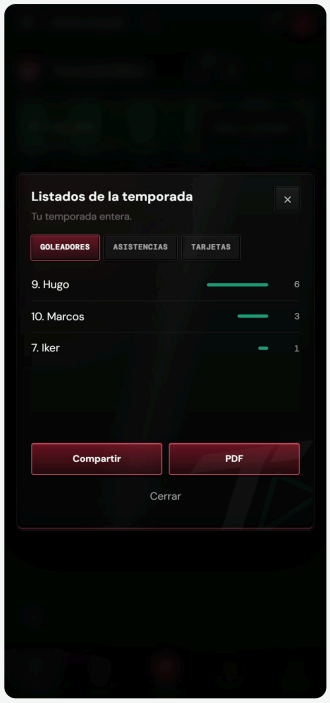
El botón **Listados** abre los **Listados de la temporada**. Arriba eliges cuál quieres ver: **Goleadores**, **Asistencias** o **Tarjetas**.

Debajo del título, **Tu temporada entera**: cuenta todos tus partidos. Cada jugador sale con su nombre, una barra y su número, del primero al último (los quince primeros).

Son tres listados porque son lo que el directo apunta con nombre: en un partido en vivo se dice quién marca, quién asiste y a quién le sacan tarjeta. Los robos, los remates y las pérdidas se marcan sin jugador, así que cuentan para el equipo, no para un jugador.

Abajo, dos salidas:

- **Compartir**: una imagen con el listado y tu escudo, para el grupo del equipo o para las redes del club.
- **PDF**: el listado en un documento para imprimir o mandar al club.



Los listados de la temporada

> Los goleadores, las asistencias y las tarjetas solo existen si al anotar dijiste quién fue. Un gol con **Sin jugador** suma al marcador y a la temporada, pero no a ningún jugador.

CAPÍTULO 5

Dudas frecuentes

¿Por qué no me salen mapas en Datos? Los mapas necesitan saber dónde pasó cada jugada. Los partidos metidos con Datos post partido no tienen sitio en el campo, así que suman a los números pero no a los mapas.

¿Por qué un partido no aparece en la temporada? Revisa si lo marcaste como **No, es una prueba** al meterlo con Datos post partido: esos se ven en tu lista y abren su informe, pero no suman a la temporada. Y mira que el filtro de arriba diga **Todos los partidos**.

¿Puedo ver los datos de un solo partido? Sí: el botón verde del filtro, en Temporada o en LAB, y eliges el partido.

¿Qué es mejor: buenas ocasiones o muchos remates que son gol? Lo que se repite cada semana es la calidad de las ocasiones (llegar bien al área). El acierto sube y baja mucho de un partido a otro. Si generáis mucho y marcáis poco, paciencia y trabajo de remate; si marcáis mucho generando poco, ojo, que eso no suele durar.

¿Por qué Tiros que para sale con un punto y sin porcentaje? Porque sin remates a puerta del rival no hay nada que medir, y un 0% sería mentira. Sale en cuanto el portero tenga intervenciones.

¿Por qué en los mapas siempre atacamos a la derecha? Para que la temporada se pueda leer junta: la app da la vuelta a las segundas partes y a los partidos en los que empezasteis atacando a la izquierda.

Un jugador aparece dos veces en los listados. Seguramente lo tienes con dos nombres distintos (con y sin tilde, o con apodo). Corrige el nombre con el lápiz en Mi equipo, pestaña Plantilla.