TOKKA BASE

Partido en directo desde la banda

Cómo etiquetar tu partido con el móvil mientras se juega: la pantalla de empezar, cada tecla de la botonera, el portero, el balón parado y el árbitro, el rival, corregir una jugada, el descanso, el final y el jugador del partido.

1 Antes del pitido: la pantalla de empezar

2 La pantalla de etiquetar, parte por parte

3 Anotar una jugada: dos toques

4 Dominio y Peligro: el partido en vivo

5 Goles y tarjetas con nombre

6 Portero, balón parado y árbitro

7 Corregir una jugada

8 Guardar, salir y volver

9 El descanso

10 El final y el jugador del partido

11 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Antes del pitido: la pantalla de empezar

Pulsa **Nuevo** (el + de la barra de abajo) y elige **Partido en vivo**. Si hoy tienes un partido planificado, también puedes entrar con la tecla **Directo** de la tarjeta de inicio, y el rival y la localía llegan ya escritos.

Arriba, tres tarjetas te recuerdan cómo funciona: **1 · Elige la jugada** (solo lo que destaca, no cada pase), **2 · Toca el campo** (donde ha pasado la jugada) y **3 · Y al descanso** (tus datos, sin esperar). Debajo, la **Información del partido**, que se rellena antes de empezar:

1. **Nombre del rival**. Es obligatorio: el informe entero se titula con él. Si lo tenías apuntado, ábrelo en **Tus partidos planificados** y se rellena solo.
2. **¿Jugáis en casa o fuera? Local** o **Visitante**.
3. **Hacia dónde atacáis en la 1ª parte**: **Izquierda** o **Derecha**, mirando el campo desde donde vas a estar. También es obligatorio: con esto la app sabe a qué portería mide cada jugada.

Pulsa **Empezar partido**. Todavía no corre el reloj: la pantalla te dice **Pulsa al pitido inicial**. Hazlo cuando el árbitro pite y el reloj arranca desde cero.



La pantalla de empezar un partido en directo

Cambiar la botonera

La botonera son nueve teclas, en tres filas. Con **Cambiar la botonera** eliges qué jugada va en cada tecla, antes de empezar. Toca un hueco y después una jugada de la lista de abajo (también puedes buscarla escribiendo): la elegida sustituye a la que había, y si ya estaba en otro hueco, las dos se cambian de sitio. Arrastrando una tecla la cambias de posición. **Por defecto** vuelve a la botonera de siempre, **Cancelar** sale sin tocar nada y **Guardar** la deja así para tus partidos.

> **Practica sin gastar un partido.** En la puesta en marcha de la pantalla de inicio, **Pruébalo todo** y **Prueba el directo** abren un partido de práctica: es igual que uno real, con su descanso y su informe, pero arriba pone **Práctica: no se guarda ni gasta tu partido**. Todas las capturas de esta guía son de una práctica.

La **X** de arriba a la derecha sale sin empezar nada. Hasta que no pulsas Empezar partido no se gasta ningún partido de tu cupo.

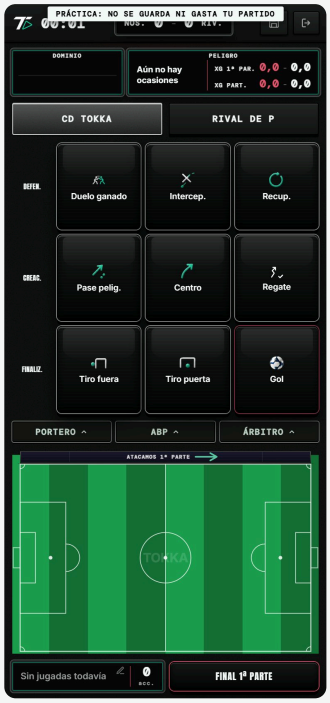
CAPÍTULO 2

La pantalla de etiquetar, parte por parte

De arriba abajo:

- **La barra**: el reloj del partido, el marcador (**NOS.** a la izquierda, **RIV.** a la derecha), el botón de **guardar** (el disquete) y el de **salir**.
- **Dominio**: una gráfica de quién manda el partido minuto a minuto (capítulo 4).

- **Peligro**: una frase que te lee el partido y la calidad de las ocasiones de cada equipo, en la parte que se juega y en todo el partido.
- **Los dos equipos**: tu equipo a la izquierda y el rival a la derecha. El que está encendido es el dueño de la próxima jugada que anotes.
- **La botonera**: nueve teclas en tres filas, **DEFEN.** (lo que se recupera), **CREAC.** (lo que se crea) y **FINALIZ.** (lo que acaba en remate o gol).
- **Portero, ABP y Árbitro**: tres pastillas que abren más jugadas (capítulo 5).
- **El campo**, con el cartel **ATACAMOS 1ª PARTE** y la flecha hacia donde ataca tu equipo.
- **Abajo**: a la izquierda, las últimas jugadas y cuántas llevas (**acc.**); a la derecha, **Final 1ª parte**.



La pantalla de etiquetar, recién empezada

Las nueve teclas de la botonera

La botonera de siempre trae estas jugadas. Elige las que de verdad destacan: no hace falta anotar cada pase.

- **Duelo ganado**: un uno contra uno que gana tu jugador (por el balón, en carrera o en el choque).
- **Intercep.** (interceptación): cortar un pase del rival antes de que llegue a su destino.
- **Recup.** (recuperación): robar el balón y quedárselo. Cada recuperación tuya cuenta además como una **pérdida del rival**, y al revés: así salen las pérdidas sin tener una tecla para ellas.
- **Pase pelig.** (pase peligroso): el pase que rompe líneas o deja a un compañero en situación de remate. No el pase de rutina.
- **Centro**: un balón desde la banda al área.
- **Regate**: irse de un rival con el balón.
- **Tiro fuera**: remate que no va entre los tres palos.
- **Tiro puerta**: remate entre los tres palos que no acaba en gol (lo para el portero o lo saca un defensa en la línea).
- **Gol**: suma al marcador de arriba y te pregunta quién lo marcó.

CAPÍTULO 3

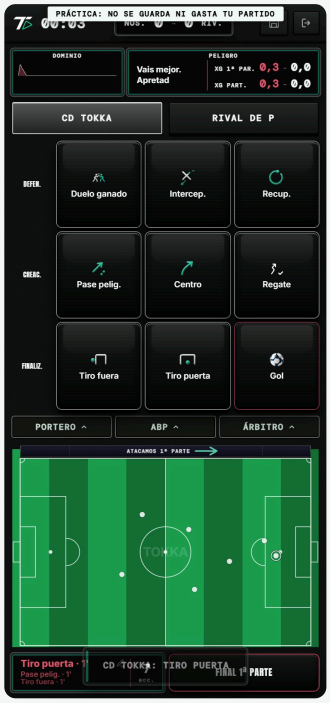
Anotar una jugada: dos toques

1. Toca la **jugada** en la botonera (por ejemplo **Tiro puerta**). La app te dice: **Ahora toca el campo, donde ha pasado**.
2. Toca en el **campo** el sitio donde ha pasado. Queda un punto blanco y abajo sale un aviso con lo anotado, por ejemplo **CD TOKKA: TIRO PUERTA**.

También vale al revés: primero tocas el sitio del campo y después la jugada. Si tocas una jugada y te arrepientes, vuelve a tocarla y se suelta.

Cada jugada se guarda con su **minuto**, su **sitio** y **de quién** es. Con eso salen después los mapas, el peligro de cada equipo y todo el informe.

El sitio importa mucho en los remates: un tiro desde el punto de penalti vale mucho más que uno desde treinta metros. Toca donde se golpeó el balón, no donde acabó.



Varias jugadas anotadas: cada punto blanco es una

Las jugadas del rival



Con el botón del rival encendido, la jugada es suya

Los dos botones de encima de la botonera eligen de quién es la jugada: **tu equipo** a la izquierda y el **rival** a la derecha (con su nombre). El encendido se queda puesto hasta que toques el otro.

Las del rival se anotan igual: su recuperación, su remate, su gol. Así el informe compara a los dos equipos y te dice, por ejemplo, desde dónde os rematan. Un gol del rival suma a **RIV.** en el marcador y no pregunta por nadie, porque no tienes su plantilla.

El campo no se da la vuelta al elegir el rival: tú siempre tocas el sitio real donde ha pasado, y la app ya sabe que el rival ataca hacia el otro lado.

Un truco de banda: deja encendido tu equipo y cambia al rival solo para su jugada. Si se te olvida volver, lo verás en el aviso de abajo (dice de quién es cada jugada) y se arregla en un toque con Editar jugada.

CAPÍTULO 4

Dominio y Peligro: el partido en vivo

Mientras etiquetas, la parte de arriba te va leyendo el partido para que tomes decisiones en el momento.

Dominio

Es una onda con un cero en medio: **hacia arriba manda tu equipo** y **hacia abajo manda el rival**. Cada momento mira lo que ha pasado en los últimos cinco minutos, así que se ve de un vistazo cuándo os han empezado a apretar. Toca el recuadro y se abre en grande: **Dominio del partido**.

Peligro: la calidad de las ocasiones

A la derecha, dos filas de números: **XG 1ª PAR.** (la parte que se está jugando; en la segunda pasa a **XG 2ª PAR.**) y **XG PART.** (el partido entero), tu equipo a la izquierda y el rival a la derecha. Miden la calidad de las ocasiones de cada equipo: cada remate suma más o menos según desde dónde se hizo, y el total dice cuántos goles daban para marcar esas ocasiones. Un 0,3 es un remate con bastante peligro; un 1,5 en un partido es haber tenido ocasiones como para marcar uno o dos goles. Los tiros a puerta pesan algo más que los de fuera, y un penalti vale medio gol.

Al lado sale una frase corta que se lee de reojo:

- **Aún no hay ocasiones**: nadie ha generado nada todavía.
- **Vuestro momento. Apretad ahora** o **Están apretando. Cortad el ritmo**: en los últimos cinco minutos un equipo ha acumulado peligro claro.
- **Mandáis. Seguid así**, **Vais mejor. Apretad**, **Igualado**, **Llegan más que vosotros. Cerrad atrás** u **Os dominan. Juntaos atrás**: cómo va el partido entero, de más a menos.

> El peligro solo sale de lo que anotas. Si apuntas los remates de tu equipo y no los del rival, la frase dirá que dominái aunque no sea verdad. Anota los remates de los dos.

CAPÍTULO 5

Goles y tarjetas con nombre

Cuando anotas un **gol** de tu equipo, la app te enseña tu plantilla con dorsal y nombre: **¿Quién ha marcado?** Tocas al goleador y enseguida pregunta **¿Y la asistencia?** Si no hubo pase de gol, **Sin asistencia**; si no te acuerdas de quién fue, **Sin jugador**, y sigues.

Con las **amarillas** y las **rojas** de tu equipo pasa lo mismo: **¿Amarilla para quién?** En la lista ves las tarjetas que ya lleva cada jugador.

De estos nombres salen los goleadores, las asistencias y las tarjetas de la temporada, las cartas de tu plantilla y el jugador del partido. Por eso vale la pena dedicar ese segundo.

> Si al marcar un gol no sale esta ventana es que la plantilla está vacía: la app te avisa una vez de dónde se rellena y el gol queda sin nombre. La plantilla se pone en Mi equipo, pestaña Plantilla (guía de Primeros pasos).



Un gol: la app pregunta quién lo marcó

CAPÍTULO 6

Portero, balón parado y árbitro

Debajo de la botonera hay tres pastillas que no caben como teclas. Cada una abre su lista; eliges y se cierra sola. Lo que eliges ahí se comporta igual que una tecla: después tocas el campo (o, si ya habías tocado el campo, se anota en ese punto).



La pastilla Portero: qué hizo el portero

Portero: ¿Qué hizo el portero?

- **Parada y retiene**: para el balón y se lo queda.
- **Salida aérea ganada** o **perdida**: sale a un centro o un balón alto y lo gana, o no llega.
- **Mano a mano ganado** o **perdido**: un delantero solo contra él.
- **Saque o pase acertado** o **fallado**: su juego con el pie y con la mano.
- **Error que genera ocasión**: un fallo suyo que acaba en ocasión del rival.

Con el botón de tu equipo encendido son las de tu portero. Las paradas salen después en el bloque **Portería** de Datos.

ABP: balón parado

- **Corner**: no pide tocar el campo. Aparecen las dos casillas de las esquinas y tocas la esquina desde la que se saca.
- **Falta rec.** (falta recibida): la falta que le hacen al equipo encendido.
- **Falta pelig.**: una falta recibida cerca del área, con peligro de tiro o de centro.
- **Penalti**: el penalti a favor del equipo encendido. Al anotarlo te pregunta cómo acabó: **Gol** o **Fallado**. Si cierras sin elegir, el penalti se queda anotado sin resultado.
- **Saque banda**.

Árbitro

- **Amarilla** y **Roja**: en tu equipo, te pregunta para quién.
- **Fuera de juego**.

CAPÍTULO 7

Corregir una jugada

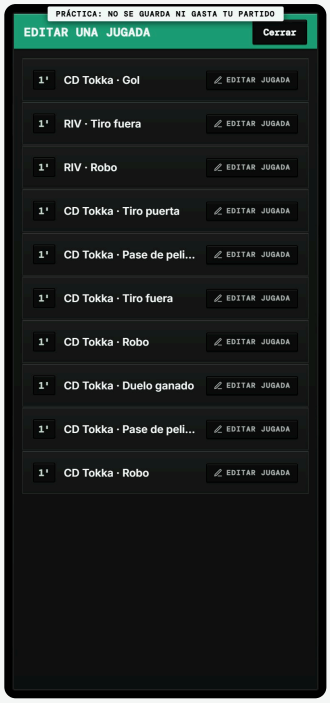
Abajo a la izquierda ves las tres últimas jugadas, la más reciente arriba y en grande (por ejemplo **Gol · 1**, con su minuto), un lápiz y cuántas llevas en total. Toca esa caja y se abre **Editar una jugada** con las últimas doce, cada una con su minuto, de quién es y qué fue.

Toca **Editar jugada** en la que quieras y puedes:

- **Cambiar la jugada**: elegir otra tecla (era un tiro fuera y lo marcaste como tiro a puerta).
- **Cambiar el bando**: era del rival y la anotaste como tuya, o al revés.

- **Borrar esta acción**.

En un partido te das cuenta del error dos o tres jugadas después. Aquí llegas a la mala sin borrar las buenas.



Editar una jugada: las últimas, con su minuto

CAPÍTULO 8

Guardar, salir y volver

No tienes que guardar nada: el partido se guarda solo mientras etiquetas, y también cuando bloqueas el móvil o cambias de aplicación. El botón de **guardar** de la barra es el testigo:

- **Normal**: todo está subido.
- **Ámbar**: hay jugadas sin subir todavía (pasa unos segundos después de anotar).
- **Rojo y latiendo**: no hay cobertura y no se ha podido subir. No se pierde nada: lo anotado se queda en el móvil y se vuelve a intentar solo. Cuando vuelva la cobertura, toca el botón para subirlo ya.

El botón de **salir** (la flecha que sale de una puerta) guarda y te devuelve al inicio con el aviso **Guardado. Puedes volver cuando quieras**. El partido aparece en tu lista como **Sin terminar**; tócalo y sigues donde lo dejaste, con el reloj en su minuto. Lo mismo si el móvil se apaga o se cierra la app sin querer: al volver a entrar, retomas el partido.

CAPÍTULO 9

El descanso

Cuando se cumple la duración de la parte que pusiste en Mi equipo, el botón **Final 1ª parte** se pone en ámbar para recordártelo. Púlsalo al pitido del descanso: el reloj se para y se abre el análisis de la primera parte, para hablar con tus jugadores con datos.

Lo primero: la consigna y tres claves

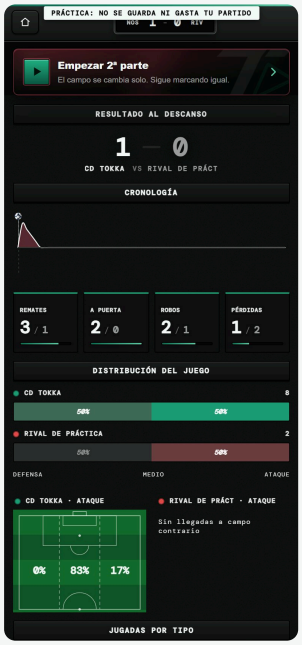
Antes del análisis, encima de todo, sale una pantalla corta con lo único que da tiempo a leer de pie en la banda: el rótulo **DESCANSO** con el marcador y los dos equipos, la consigna **Para la segunda parte** (el dato que más pesa de la primera y qué hacer con él) y hasta tres claves, una de cada carril del plan: **Qué**

mejorar, **Cómo hacerles daño** y **Ojo con**, cada una con su número. Pulsa **Ver el análisis** (o la X) y tienes el análisis entero debajo.



Al pitar el descanso: la consigna y las claves

Si llevas muy pocas jugadas anotadas, esta pantalla no sale: con tan poco no hay nada fiable que decirte. Solo sale al pitar el descanso, no al volver a abrir el partido.



El descanso: resultado, cronología y cómo se repartió el juego



Los cuatro números clave y dónde se jugó

Se lee de arriba abajo. Lo más útil para dos minutos de vestuario:

- **Resultado al descanso** y **Cronología**: la onda del dominio de la primera parte, con los goles encima.
- **Remates, A puerta, Robos y Pérdidas**: tu número en grande, el del rival al lado y una barra que reparte los dos.
- **Distribución del juego**: qué parte de vuestras acciones fue en defensa, en el medio o en ataque. Debajo, por qué carril atacó cada equipo (izquierda, centro o derecha).

- **Jugadas por tipo**: cuántas de cada jugada tiene cada equipo.
- **Ocasiones de gol**: los remates desde buena posición, los vuestros contra los suyos.
- **Dónde robáis**: **Arriba**, **En medio** o **Atrás**, de media, y con cuántos robos. **Arriba** quiere decir que recuperáis lejos de vuestra portería.
- **Pérdidas cerca de vuestra área** y **Remates concedidos** (cuántos desde la banda y cuántos por el centro): lo que más peligro os trae.
- **Dónde se jugó**: el mapa de calor de cada equipo, con **Ver 3D** para verlo en perspectiva.
- **Lo que hay que decidir al descanso**: el consejo que más pesa, con el número que lo justifica.
- **El plan para la segunda parte**: qué mejorar, cómo hacerles daño y ojo con.

Arriba tienes **Compartir** (una imagen para el grupo del equipo) y el **Informe 1ª parte** en PDF. Cuando el árbitro vaya a reanudar, pulsa **Empezar 2ª parte**: el campo se da la vuelta solo (ahora atacáis hacia el otro lado), los puntos de la primera parte se limpian del dibujo (los datos se quedan) y la app te pide pulsar al pitido para arrancar el reloj.

> Si la app te avisa de que hay pocas jugadas anotadas, créetela: con cuatro acciones el análisis sale, pero no significa nada. Cuanto más etiquetes, mejor te habla el descanso.

CAPÍTULO 10

El final y el jugador del partido

Al acabar, pulsa **Final del partido**. Para que no se cierre por un toque sin querer, el botón se pone en ámbar y dice **Toca otra vez para cerrar**: tócalo de nuevo en los cuatro segundos siguientes y el partido queda cerrado.

Sale la pantalla de **FINAL**, como en la tele:

- El **marcador** con los dos escudos y el minuto en que se cerró.
- **Victoria**, **Empate** o **Derrota**.
- Los **goleadores** de cada equipo con sus minutos.
- El **jugador del partido**, con su carta y la etiqueta **MVP**.

El jugador del partido lo propone TOKKA con lo que apuntaste con nombre: **3 puntos por gol**, **2 por asistencia**, **menos 1 por amarilla** y **menos 3 por roja**. Gana el que más suma. Si nadie tiene nombre y puntos a favor, no se inventa: la pantalla sale solo con el resultado.

Abajo, **Compartir** manda la imagen al grupo del equipo y **Ver el informe** abre el análisis completo.



La pantalla de FINAL, con el jugador del partido

El informe del final

Es el mismo análisis del descanso, ahora con el partido entero, y con lo que solo se puede saber al acabar: **Lo que deja el partido**, **El plan que deja el partido**, el perfil y el rendimiento del equipo, **Qué cambió entre partes** y **Primera parte contra segunda**. Debajo del plan, la tecla **Entrena lo que falló** te

lleva a Trainr con un entreno ya preparado para la semana. Todo eso tiene su propia guía: **El informe del partido**.

CAPÍTULO 11

Dudas frecuentes

¿Tengo que anotar todos los pases? No. Solo lo que destaca: robos, pases peligrosos, centros, remates, goles. Con treinta o cuarenta jugadas por partido el informe ya dice mucho.

Me he equivocado de lado al elegir hacia dónde atacamos. ¿Se arregla? La dirección se decide antes del pitido y es lo que usa la app para saber qué portería es la vuestra. Elígela con calma mirando el campo desde donde vas a estar; en la segunda parte cambia sola.

¿Qué pasa si se me va la cobertura? Nada. Sigue etiquetando: el botón de guardar se pondrá rojo, todo se queda en el móvil y se sube cuando vuelva la señal.

¿Y si cierro la app sin querer o se me apaga el móvil? Al volver a entrar, el partido sigue donde estaba, con el reloj en su minuto. En la lista sale como Sin terminar.

¿Por qué no hay tecla de pérdida? Porque no cabe en nueve teclas y no hace falta: cada recuperación de un equipo es una pérdida del otro, y así se cuentan. Si quieres la tecla, ponla con Cambiar la botonera.

¿Puedo anotar un gol sin decir quién lo marcó? Sí, con **Sin jugador**. Cuenta para el marcador y el informe, pero no para los goleadores ni para el jugador del partido.

Hubo prórroga o el árbitro añadió mucho tiempo. ¿Pasa algo? No. El botón ámbar solo te recuerda que se ha cumplido el tiempo; la parte se cierra cuando tú pulsas. Y la segunda parte avisa con lo que duró de verdad la primera.

¿Cuenta un partido de práctica para mi cupo o mi temporada? No. La práctica no se guarda ni gasta partido. Úsala tantas veces como quieras.