TOKKA BASE

Primeros pasos en TOKKA Base

La pantalla de inicio botón a botón, tu club con su escudo y sus colores, la plantilla y sus cartas, y el calendario de la temporada. Todo lo que conviene dejar listo antes del primer partido, explicado parte por parte.

1 Qué es TOKKA Base y cómo se usa

2 La pantalla de inicio, parte por parte

3 El botón Nuevo: qué puedes empezar

4 Tu club: nombre, escudo, colores y formato

5 La plantilla

6 Las cartas de tus jugadores

7 El calendario y los partidos planificados

8 Tu cupo y tu cuenta

9 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es TOKKA Base y cómo se usa

TOKKA Base es tu cuaderno de entrenador dentro del móvil. Sirve para apuntar lo que pasa en el partido mientras se juega, desde la banda, y para que la app te devuelva los números y los mapas que explican ese partido y toda la temporada. No hace falta saber de análisis: tocas la jugada, tocas dónde ha pasado, y lo demás sale solo.

Un partido puede entrar en TOKKA Base de tres formas, y las tres cuentan igual para tu temporada:

- **Partido en vivo**: lo etiquetas desde la banda mientras se juega. Al descanso y al final tienes su análisis. Tiene su propia guía: **Partido en directo desde la banda**.
- **Datos post partido**: si no pudiste etiquetarlo, al acabar metes el resultado, quién marcó y lo que recuerdes. Guía: **Datos post partido**.
- **Nuevo scouting**: vas a ver jugar a otro equipo (o a uno de sus jugadores) y sales con su informe. Guía: **Scouting desde la grada**.

Con cada partido que metes se llenan solas el resto de pantallas: **Datos** (la temporada y los mapas), los **Listados** (goleadores, asistencias, tarjetas), las **cartas** de tus jugadores, el **Radar**, la **Forma** y tus **Metas**. Y en **Trainr** preparas y pasas lista en los entrenamientos.

> **El orden recomendado para empezar:** primero tu club y tu plantilla (capítulos 4 a 6 de esta guía), después apunta tu próximo partido en el calendario (capítulo 7), y el día del partido, Partido en vivo. Son cinco minutos y luego ya no hay que volver a tocarlo.

CAPÍTULO 2

La pantalla de inicio, parte por parte

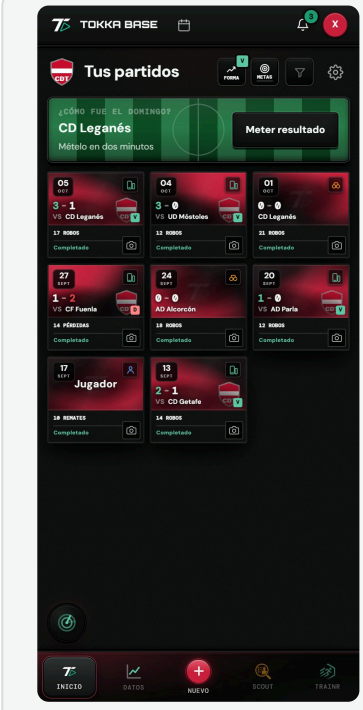
La barra de arriba

De izquierda a derecha:

- **El calendario**: abre el calendario de la temporada. El **punto verde** encima avisa de que tienes un partido planificado en los próximos siete días.
- **La campana**: los avisos. El número verde dice cuántos tienes sin mirar.
- **El círculo con tu inicial**: tu cuenta. Arriba, tu correo y tu plan; debajo, **Cómo funciona TOKKA Base** (abre estas guías), **Tus partidos** (tu cupo del mes con sus dos números: lo que te queda y lo que tienes en total; capítulo 8), **Ver planes** y **Salir**.

Debajo del título

A la izquierda de **Tus partidos** está tu escudo (tócalo y se abre Mi equipo). A la derecha, el **embudo** filtra la lista y la **ruedecita** abre Mi equipo.



Tus partidos: la pantalla de inicio

La tarjeta grande: tu próximo partido

Arriba del todo hay una tarjeta que cambia según el día, siempre en el mismo sitio y con el mismo tamaño. Cuando tienes un partido planificado se ve como en la captura: la jornada (**J8**), tu escudo y el del rival frente a frente, cuántos **días** faltan, el día y si jugáis en casa o fuera, y debajo de tu escudo vuestros cinco últimos resultados (V, E o D). Si ya jugasteis contra ese rival, aparece también cómo quedó la última vez.

Las teclas de la tarjeta dependen del momento:

- **Faltan varios días**: la tecla es **Entreno**, que te lleva a Trainr para preparar la semana.
- **Mañana jugáis**: si ya os enfrentasteis, la tecla es **Ver ese partido**, para repasar cómo fue.
- **Hoy jugáis**: la tecla es **Directo**, que abre el partido en vivo con el rival y la localía ya escritos.
- **Después del partido** (hasta dos días): la tarjeta dice **Lo que dejó el partido**, con el resultado y **Ver informe**.
- **Un partido del calendario ya pasado que no metiste**: pregunta cómo fue y ofrece **Meter resultado**, que abre Datos post partido.
- **Sin nada planificado**: dice **Sin partido planificado** y la tecla **Planificar** abre el calendario.

El botón pequeño con dos personas, a la izquierda de la tecla, abre tu plantilla para revisarla antes del partido.

Las tarjetas de tus partidos

Debajo, cada partido es una tarjeta, del más reciente al más antiguo. En cada una lees:

- **La fecha**, arriba a la izquierda.
- **El marcador**: el número verde es el del equipo que ganó. Debajo, el rival.
- **El icono de arriba a la derecha** dice cómo se hizo: un **móvil** es un partido en directo; unos **prismáticos**, un scouting a un equipo; una **silueta**, un scouting a un jugador. Los scoutings no llevan tu escudo porque no es tu partido.
- **Tu escudo con una chapa**: V (victoria), E (empate) o D (derrota).
- **El dato más llamativo** de ese partido, por ejemplo **17 ROBOS** o **14 PÉRDIDAS**. No es siempre el mismo: TOKKA elige lo que más se salió de lo normal en ese partido (muchos goles, una roja, un penalti, muchos remates...).
- **El estado**: **Completado** si el partido está cerrado, o **Sin terminar** si lo dejaste a medias (tócalo y sigues donde ibas).
- **La cámara**, abajo a la derecha: pon una foto de portada a ese partido, de la galería o haciéndola en el momento.

Toca cualquier tarjeta para abrir el informe de ese partido.

El filtro de la lista

El **embudo** despliega dos preguntas que se combinan: **qué** partidos (todos, solo los de tu equipo, los scoutings de equipo o los de jugador) y **de cuándo** (toda la temporada, los últimos 3, los últimos 5, el último mes o los últimos 3 meses). Cuando hay un filtro puesto, el embudo lleva un punto, para que no mires una lista recortada creyendo que están todos. La lista siempre va ordenada del más reciente al más antiguo.

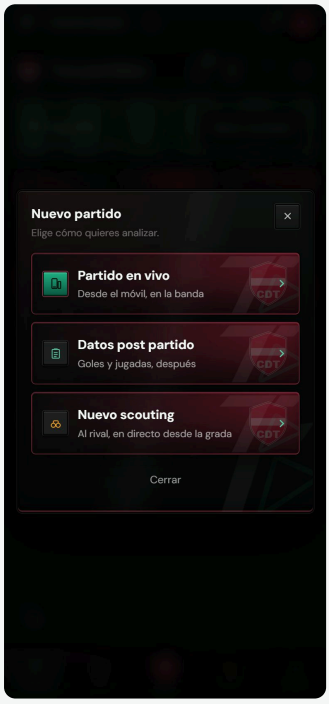
Abajo del todo

- **El botón redondo de la izquierda** (el radar) abre el **Radar**: si el equipo va a mejor o a peor en los últimos partidos.
- **Forma**: tu racha de resultados; la chapa de encima dice el último (V, E o D).
- **Metas**: tus objetivos de la temporada; el aro se va llenando con lo que llevas.
- **La barra**: **Inicio**, **Datos** (la temporada), **Nuevo** (el botón rojo con el +), **Scout** (tus scoutings) y **Trainr** (los entrenamientos).

Radar, Forma y Metas tienen su propia guía: **Radar, Forma y Metas**.

CAPÍTULO 3

El botón Nuevo: qué puedes empezar



El botón Nuevo abre estas tres opciones

El botón rojo del centro de la barra, **Nuevo**, abre una ventana con tres caminos:

- **Partido en vivo** (desde el móvil, en la banda): etiquetas tu partido mientras se juega.
- **Datos post partido** (goles y jugadas, después): metes el partido cuando ya ha acabado.
- **Nuevo scouting** (en directo desde la grada): estudias a otro equipo o a un jugador.

Cada uno tiene su guía en este mismo repositorio. Si te has equivocado, **Cerrar** o la **X** y no pasa nada: hasta que no empiezas, no se gasta ningún partido.

La puesta en marcha

Las primeras veces que entras, la app te acompaña con una guía corta encima de la barra de abajo. Son pocos pasos y cada uno señala dónde tocar:

1. **Pon tu escudo y tus jugadores**: abre Mi equipo.
2. **Pruébalo todo**: una ventana con cuatro cosas para mirar sin gastar nada: **Prueba el directo** (un partido de práctica que no se guarda ni gasta tu partido), un partido ya analizado de ejemplo, un scouting de ejemplo y cómo se prepara un entreno.
3. **Mete tu último resultado**: abre Datos post partido para que tu temporada no empiece vacía.
4. **Planifica tu próximo partido**: lo apuntas en el calendario.

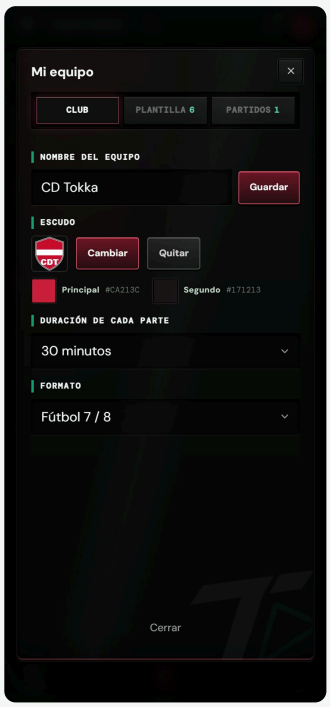
> **La práctica es el mejor sitio para aprender.** Funciona igual que un partido de verdad, con su descanso y su informe, pero arriba lleva el aviso **Práctica: no se guarda ni gasta tu partido**. Hazla un martes en casa y llegarás al domingo sin dudas.

CAPÍTULO 4

Tu club: nombre, escudo, colores y formato

Toca la **ruedecita** (o tu escudo) y se abre **Mi equipo**, con tres pestañas: **Club**, **Plantilla** (con el número de jugadores al lado) y **Partidos** (con los que tienes planificados). En **Club**:

- **Nombre del equipo**: escríbelo y pulsa **Guardar**. Sale en el marcador del directo, en los informes y en todo lo que compartes.
- **Escudo**: con **Cambiar** eliges una imagen del móvil; con **Quitar** lo borras. Sale en la portada, en las cartas y en las imágenes que compartes.
- **Principal** y **Segundo**: los dos colores del club. TOKKA los saca solos del escudo y tiñe la app con ellos (las tarjetas, las teclas, las cartas). Si no te convencen, toca el cuadrado de color y elige el tuyo.
- **Duración de cada parte**: de 20 a 45 minutos. Con ella la app sabe cuándo toca el descanso (el botón se pone en ámbar al cumplirse) y reparte el partido en tramos.
- **Formato**: **Fútbol 7 / 8** o **Fútbol 11**. Con él la app mide bien el campo: qué es estar dentro del área o cerca de la portería cambia mucho de un campo de once a uno de siete.



Mi equipo, pestaña Club

> La duración y el formato se copian en cada partido al empezarlo. Si a mitad de temporada cambias de categoría, cámbialos aquí y los partidos nuevos saldrán con lo nuevo; los que ya jugaste se quedan como estaban.

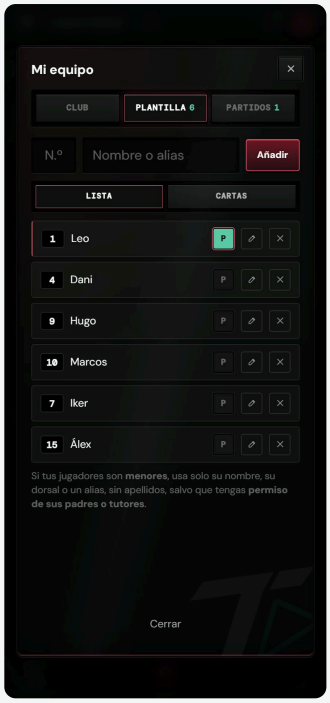
CAPÍTULO 5

La plantilla

En la pestaña **Plantilla** das de alta a tus jugadores. Arriba escribes el **dorsal** (N.º) y el **nombre o alias**, y pulsas **Añadir**. Cada jugador queda en una fila con tres botones:

- **P**: marca a ese jugador como **portero** (se pone verde). Sus paradas, los goles encajados y las porterías a cero saldrán aparte en Datos, y su carta se calcula como la de un portero.
- **El lápiz**: cambia el nombre. Se cambia en todo lo guardado y el jugador conserva su temporada (goles, asistencias, tarjetas).
- **La X**: lo quita de la plantilla.

¿Para qué sirve la plantilla? Para que los **goles, las asistencias y las tarjetas lleven nombre**. Cuando en el directo marcas un gol, la app te enseña estos jugadores para que toques quién fue. Sin plantilla todo funciona igual, pero no hay goleadores ni cartas. Y en Trainr, la plantilla es la lista con la que pasas lista.



La plantilla en lista

> Si tus jugadores son menores, usa solo su nombre, su dorsal o un alias, sin apellidos, salvo que tengas permiso de sus padres o tutores. La app te lo recuerda debajo de la lista.

CAPÍTULO 6

Las cartas de tus jugadores

Debajo de los campos de añadir hay dos botones: **Lista** y **Cartas**. Con **Cartas** ves la plantilla como un álbum de cromos. Cada carta lleva:

- **La media**, el número grande de arriba, entre 50 y 95.
- **La posición** debajo (POR, DEF, MED, DEL) y el **dorsal** en grande, en marca de agua.
- **Tres números** abajo: en un jugador de campo, **GOL**, **ASI** (asistencias) y **TAR** (tarjetas); en un portero, **CER** (porterías a cero), **TAR** y **PJ** (partidos del equipo).
- **EN RACHA**: la banda roja sale cuando el jugador ha marcado o asistido en al menos 2 de los 3 últimos partidos.

Las cartas no llevan foto nunca: es una silueta igual para todos, con la camiseta del color de tu club.

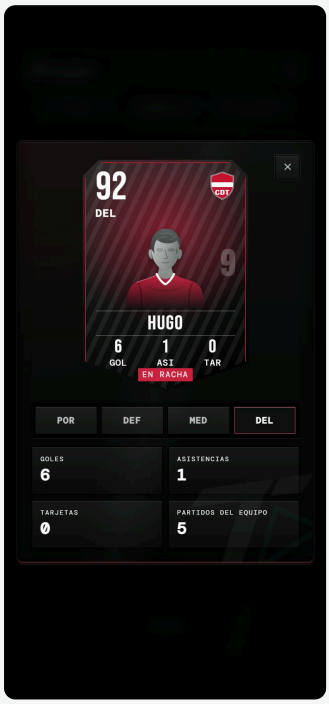


La plantilla en cartas

Cómo sale la media

La media mide lo que el jugador **aporta por partido** del equipo, no los partidos que juega él. Cada gol pesa más que una asistencia, cada asistencia más que un robo, y cada tarjeta resta un punto. En un portero cuenta lo que importa en su puesto: cuántas porterías a cero lleva el equipo por partido. Así un delantero que marca casi todos los domingos sube rápido, y un jugador que todavía no ha participado se queda abajo.

El color de la carta dice su nivel: **bronce** por debajo de 65, **plata** de 65 a 74, y de 75 en adelante (o cuando está **en racha**) la carta oscura con los colores de tu club.



Una carta abierta, con sus números

Toca una carta y se abre en grande. Debajo tienes:

- **POR / DEF / MED / DEL**: la posición del jugador. Tócala y se guarda. Elegir **POR** es lo mismo que marcarle la **P** en la lista: pasa a contarse como portero y su media se calcula con las porterías a cero.
- **Goles** y **Asistencias** (o **Porterías a cero** si es portero).
- **Tarjetas**.
- **Partidos del equipo**: los partidos tuyos terminados que cuentan para la media.

Para cerrarla, la **X** o toca fuera de la carta.

La carta del **jugador del partido** sale también al terminar cada partido en directo, lista para compartir con el grupo del equipo.

CAPÍTULO 7

El calendario y los partidos planificados

En la pestaña **Partidos** de Mi equipo apuntas los partidos que vienen:

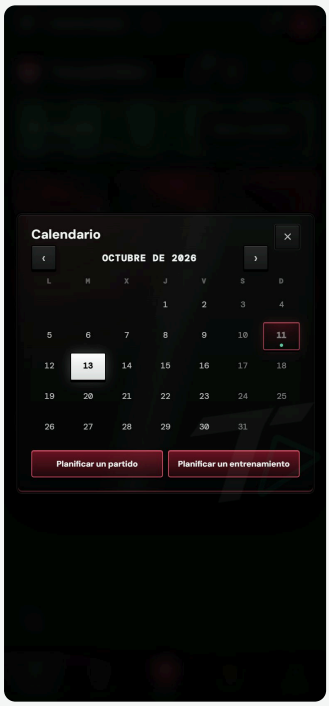
1. Elige la **jornada** en el desplegable (J1, J2... o un amistoso).
2. Escribe el **rival**.
3. Pon la **fecha**.
4. Marca **En casa** o **Fuera**.
5. Pulsa **Añadir**.

Queda en la lista con su jornada, el rival, el día y la localía. La **X** lo quita.

¿Qué ganas apuntándolos? Que la tarjeta del próximo partido aparezca en el inicio con la cuenta atrás, que el día del partido el directo arranque con el rival y la localía ya escritos (salen en **Tus partidos planificados**), y que si se te olvida meter un partido, la app te lo recuerde.



Mi equipo, pestaña Partidos



El calendario de la barra de arriba

El icono del **calendario** de la barra de arriba enseña el mes entero. Las flechas cambian de mes, el día de hoy va en blanco y los días con partido llevan un recuadro y un punto. Debajo, la lista de **Partidos** de ese mes con su jornada y su localía.

Abajo tienes dos teclas:

- **Planificar un partido**: lo mismo que la pestaña Partidos de Mi equipo.
- **Planificar un entrenamiento**: eliges un día y se crea ese entreno en Trainr, para rellenar después sus ejercicios. Los entrenos planificados también salen en el calendario.

CAPÍTULO 8

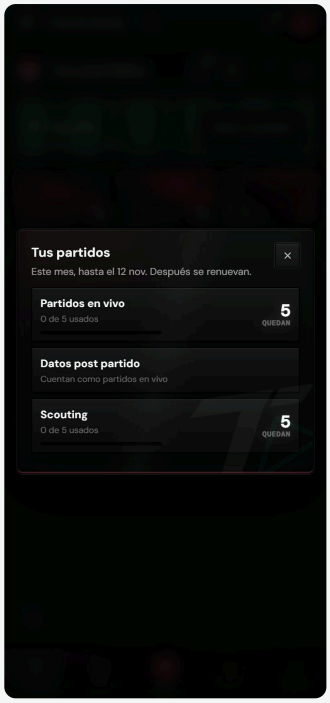
Tu cupo y tu cuenta

Los dos números de la barra de arriba abren **Tus partidos**: lo que llevas este mes y lo que te queda.

- **Partidos en vivo**: cuántos has usado de tu cupo, con su barra, y cuántos **quedan**.
- **Datos post partido**: cuentan como partidos en vivo, porque son un partido más de tu temporada.
- **Scouting**: va en una bolsa aparte. Un scouting no te quita partidos.

Arriba pone hasta qué día dura el mes de tu cupo; después se renueva solo. Los partidos de práctica no cuentan nunca.

Tu cuenta (el círculo con tu inicial) enseña tu correo y tu plan, y desde ahí ves los planes o sales. Lo tienes explicado en la guía **Entrenamientos, tu plan y tu cuenta**.



Tus partidos del mes

CAPÍTULO 9

Dudas frecuentes

¿Tengo que dar de alta a todos los jugadores antes de empezar? No. Puedes etiquetar un partido sin plantilla. Pero sin ella los goles no llevan nombre, así que no habrá goleadores, asistencias ni cartas de ese partido. Con cinco minutos el primer día te lo ahorras.

¿Puedo poner un alias en vez del nombre? Sí, y con menores es lo recomendable: nombre de pila, alias o dorsal, sin apellidos.

Me he equivocado de nombre en un jugador. ¿Pierdo sus goles si lo cambio? No. Con el **lápiz** se cambia el nombre en todo lo guardado y conserva su temporada. Si lo borras con la X y lo vuelves a crear, en cambio, empieza de cero.

¿Por qué un jugador mío tiene la media tan baja? Porque la media mide lo que aporta por partido del equipo (goles, asistencias, robos, menos tarjetas). Un defensa que no marca saldrá más bajo que un delantero goleador. Es un juego para motivar, no una nota del jugador.

¿Qué pasa si no pongo el formato o la duración? La app lee el partido como fútbol 11 y partes de 45 minutos. Si juegas fútbol 7 con partes de 25, los tramos y lo que es "cerca de la portería" saldrán desajustados. Ponlo antes del primer partido.

¿Sirve de algo apuntar los partidos en el calendario? Sí: el día del partido arrancas el directo con un toque, ves la cuenta atrás y tus últimos resultados en el inicio, y la app te avisa si un partido pasado se quedó sin meter.

¿Cómo sé que el filtro de la lista me está escondiendo partidos? Porque el embudo lleva un punto mientras haya algo filtrado. Ábrelo y vuelve a **Todos los partidos** y **Toda la temporada**.

¿Qué hago si no me salen las cartas? Las cartas salen cuando hay plantilla. Sus números aparecen cuando terminas partidos en los que los goles y tarjetas llevan nombre.

¿Alguna duda que no esté aquí? Escríbenos a **soporte@tokkafutbol.com** y te contestamos.