TOKKA BASE

Radar, Forma y Metas

Las tres pantallas que te dicen si el equipo va a mejor o a peor: el Radar de los últimos partidos frente a los anteriores, la Forma con tu racha de resultados y las Metas, tus objetivos de la temporada. Cómo se calcula cada cosa y cómo se lee.

1 Dónde están

2 El Radar: ahora frente a antes

3 La Forma

4 Las Metas: tus objetivos de la temporada

5 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

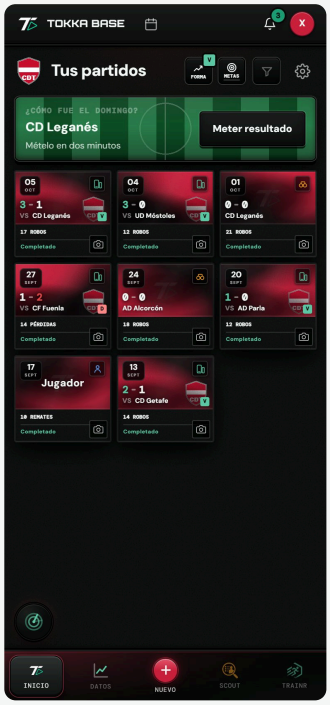
Dónde están

Las tres viven abajo, justo encima de la barra:

- **El botón redondo de la izquierda**, con el dibujo de un radar, abre el **Radar**. Está en todas las pestañas: Inicio, Datos, Scout y Trainr.
- **Forma**, a la derecha, con una chapa encima que dice vuestro último resultado: **V** (verde), **E** o **D** (rojo).
- **Metas**, a su lado, con un aro que se va llenando con lo que lleváis de vuestros objetivos.

Las tres salen de tus partidos, sin que tengas que hacer nada: cada partido que metes las actualiza. Solo cuentan tus partidos de verdad; ni los de práctica, ni los marcados como prueba, ni los scoutings.

> Es la pregunta de cada lunes: ¿vamos a mejor? El Radar te la contesta con números, la Forma con resultados y las Metas con lo que os propusisteis al empezar la temporada.



Abajo: el Radar a la izquierda; Forma y Metas a la derecha

CAPÍTULO 2

El Radar: ahora frente a antes

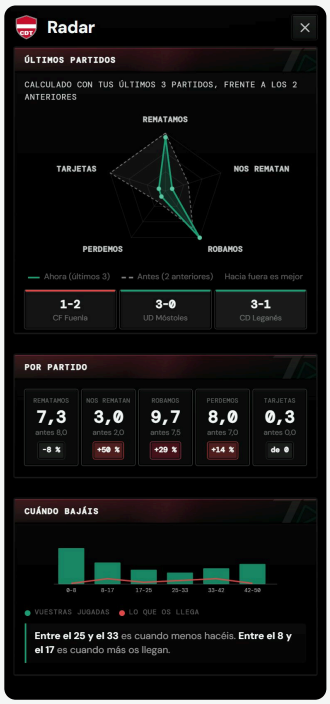
El Radar compara vuestros **últimos partidos** con los **anteriores**. Se adapta solo a lo que tienes: con diez partidos o más, los cinco últimos contra los cinco anteriores; con menos, parte tus partidos en dos mitades (con cinco, los tres últimos contra los dos anteriores, como en la captura). Con un solo partido enseña sus números y te avisa de que empezará a comparar con el segundo.

Últimos partidos: el dibujo

Cinco puntas, cinco cosas que entiende cualquier entrenador:

- **Rematamos**: vuestros remates.
- **Nos rematan**: los remates del rival.
- **Robamos**: vuestras recuperaciones.
- **Perdemos**: vuestras pérdidas.
- **Tarjetas**.

La regla de oro: **hacia fuera es mejor**, siempre. En las que conviene tener menos (nos rematan, perdemos, tarjetas) la punta se da la vuelta, así que una forma más grande significa siempre que vais a mejor. La leyenda lo recuerda: la línea **verde** es **Ahora** (los últimos partidos), la de **puntos** es **Antes** (los anteriores), y al lado, **Hacia fuera es mejor**.



El Radar: Últimos partidos, Por partido y Cuándo bajáis

Debajo del dibujo salen los **resultados** de los partidos de ahora, del más antiguo al más reciente, con una raya de color arriba (verde si ganasteis, roja si perdisteis). Y debajo, como mucho cuatro **tendencias en palabras**, alternando lo que empeora y lo que mejora: por ejemplo **Últimos 2** y **Os rematan más**, o **Últimos 2** y **Más goles**, con la media por partido de ahora y la de antes. Para cada dato (remates a puerta, goles a favor y en contra, os rematan, robos, pérdidas, tarjetas y córners) la app mira los últimos 2, 3 y 4 partidos frente a los 2, 3 y 4 anteriores y se queda con la ventana donde más ha cambiado.

Por partido

Las cinco cuentas en una fila, en media por partido: el número de ahora en grande, debajo **antes** con el de antes, y una chapa con el cambio en porcentaje. En la captura: remataís 7,3 por partido (antes 8,0, un 8% menos) y os rematan 3,0 (antes 2,0, un 50% más). Cuando antes era cero, la chapa dice **de 0** en vez de un porcentaje.

Cuándo bajáis

El partido partido en tramos de minutos, con **Vuestras jugadas** en barras verdes y **Lo que os llega** (el peligro del rival) en una línea roja, para los partidos de ahora. La frase dice el tramo en el que **menos hacéis** (el de menos jugadas marcadas) y el tramo en el que **más os llegan**, por ejemplo: **Entre el 25 y el 33** es cuando menos hacéis. Si os cae siempre el mismo tramo, ahí tienes el momento de los cambios o un trabajo físico.

> El Radar **mide, no opina**. Las diferencias pequeñas (menos de una acción por partido o menos de un 10%) se consideran ruido y no se dicen. Si no te sale ninguna tendencia, la pantalla lo dice: **Sin cambios grandes entre los últimos partidos: el equipo se mantiene.**

CAPÍTULO 3

La Forma

Forma abre vuestros **cinco últimos resultados**, del más reciente arriba al más antiguo abajo. Cada fila lleva:

- La letra del resultado: **V** victoria (verde), **E** empate, **D** derrota (roja).
- El marcador, con vuestros goles primero.
- El rival y la fecha.
- La flecha: toca la fila y se abre el informe de ese partido.

Arriba, una frase resume la racha. Si los dos últimos o más tienen el mismo resultado, dice la racha (**2 victorias seguidas**, **3 derrotas seguidas**); si no, los goles a favor y en contra de esos cinco partidos.

La Forma sale con tus dos primeros partidos. Antes de eso, la ventana te lo dice.

> La misma racha sale en la tarjeta del próximo partido, en el inicio: las cinco letras debajo de tu escudo.



La forma del equipo

CAPÍTULO 4

Las Metas: tus objetivos de la temporada

La primera vez que tocas **Metas** se abre **Tus objetivos de la temporada** para elegirlos. Hay seis posibles y puedes llevar **hasta tres** a la vez:

- **Goles a favor**: los que marcáis en la temporada.
- **Porterías a cero**: partidos sin encajar.
- **Victorias**.
- **Puntos**: 3 por victoria y 1 por empate.
- **Partidos sin perder**: victorias más empates de toda la temporada (no tienen que ser seguidos).
- **Goles en contra, como mucho**: este va al revés, es un tope que no queréis pasar.

Toca el **nombre** de una meta para activarla (se enciende el punto verde de su izquierda) o desactivarla. Con **−** y **+** pones la cifra. Pulsa **Guardar**.



Elegir tus objetivos de la temporada

Cómo se ve lo que llevas

Una vez guardadas, **Metas** abre tus objetivos con la temporada en la cabecera (por ejemplo **OBJETIVOS 26/27**) y, por cada uno, lo que lleváis sobre la cifra, una barra y una frase:

- **Os faltan 12**, mientras no lo habéis conseguido.
- **Cumplido**, cuando lo alcanzáis (la barra se pone en verde).
- En **Goles en contra, como mucho**: **Os quedan 9 de margen** mientras estéis por debajo, u **Os habéis pasado por 2** si lo superáis.

Con **Cambiar** vuelves a la ventana de elegir. El aro del botón Metas es la media de lo que lleváis de las tres.

Cuentan los partidos tuyos terminados de la temporada, que va de julio a junio. Cuando empieza una temporada nueva, las metas de la anterior dejan de valer y la app te pide unas nuevas.

> Un consejo: pon al menos una meta que dependa de cómo juega el equipo (porterías a cero, goles en contra como mucho) y no solo del resultado. Son las que enseñan si el trabajo de la semana se nota, aunque un domingo se pierda.

CAPÍTULO 5

Dudas frecuentes

¿Por qué el Radar compara 3 partidos con 2 y no 5 con 5? Porque todavía no tienes diez partidos. Con menos, parte los que hay en dos mitades. Cuando llegues a diez, comparará cinco con cinco.

En el Radar, ¿qué significa que una punta vaya hacia dentro? Que en esa cosa vais a peor que antes. Hacia fuera, siempre mejor, también en las que conviene tener menos (os rematan, perdéis, tarjetas).

¿Por qué no me sale ninguna tendencia en palabras? Porque los cambios son pequeños: menos de una acción por partido o menos de un 10% se consideran ruido. Con menos de cuatro partidos, las frases salen de comparar las dos mitades.

¿Los partidos metidos después cuentan para el Radar? Cuentan con lo que tienen: el resultado, los goles y lo que pusiste en el resumen rápido. Los tramos de minutos solo salen de las jugadas que tienen minuto.

¿Puedo tener más de tres metas? No: tres como mucho, a propósito. Con tres se sabe a qué se juega; con seis, ninguna importa.

Puse mal una cifra. ¿La cambio? Sí, en cualquier momento: Metas, **Cambiar**, ajustas con − y + y **Guardar**. Lo que lleváis no se pierde, porque se calcula con los partidos.

¿"Partidos sin perder" es una racha? No: es el total de partidos de la temporada en los que no perdisteis (ganados más empatados), aunque entre medias haya derrotas.

¿Un partido marcado como prueba suma a las Metas o a la Forma? No. Ni a las Metas, ni a la Forma, ni al Radar.