TOKKA BASE

Scouting desde la grada

Ve el partido de otro equipo con el móvil y sal con su informe: sus fortalezas, sus debilidades, dónde hacen daño y qué mirar la próxima vez. Al equipo entero o a un solo jugador. Cómo se empieza, qué se anota y cómo se lee cada informe.

1 Qué es un scouting y para qué sirve

2 Empezar un scouting

3 Etiquetar al equipo

4 Etiquetar a un jugador

5 El descanso y el final

6 El informe de un equipo

7 El informe de un jugador

8 La pestaña Scout

9 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es un scouting y para qué sirve

Un **scouting** es etiquetar un partido en el que tú no juegas: el de un equipo que quieres conocer. Vas a la grada con el móvil, anotas lo que hace ese equipo como si fuera el tuyo y, al acabar, TOKKA te da su informe: por dónde ataca, dónde pierde balones, quién es su referencia y qué conviene mirar la próxima vez.

Hay dos clases:

- **Al equipo**: el equipo entero. El informe sale en cuatro libretas: **Fortalezas**, **Debilidades**, **Dónde hacen daño** y **Qué mirar la próxima vez**.
- **A un jugador**: solo a él (su delantero centro, su extremo, el que lo hace todo). El informe responde a tres preguntas: **Dónde aparece**, **Qué hace** y **Cómo pararle**.

Los scoutings **no gastan tus partidos**: van en una bolsa aparte. Toca los dos números de la barra de arriba y verás tus **Partidos en vivo** por un lado y tu **Scouting** por otro, cada uno con lo usado y lo que queda.

> Un scouting no suma a tu temporada: no entra en tus Datos, ni en tus goleadores, ni en la Forma, ni en las Metas. Es de otro equipo, no tuyo.



Los scoutings van en una bolsa aparte

CAPÍTULO 2

Empezar un scouting

Pulsa **Nuevo** (el + de la barra) y elige **Nuevo scouting**. La pantalla se llama **Scouting en directo**, con debajo **Un equipo, desde la grada** (o **Un jugador, desde la grada**), y arriba tiene las mismas tres tarjetas que el partido en directo: elige la jugada, toca el campo y al descanso tus datos.

1. **¿Qué vas a observar? Al equipo** (el equipo entero) o **A un jugador** (solo a él).
2. **A quién vas a ver**: escribe el **equipo que vas a ver**. Si observas a un jugador, escribe su equipo y, en el campo de debajo, su **dorsal y nombre**.
3. **Hacia dónde ataca en la 1ª parte**: **Izquierda** o **Derecha**, el equipo que observas, mirando el campo desde tu sitio en la grada. En la segunda parte cambia solo.

Aquí no se pregunta si jugáis en casa o fuera: tú no juegas. Con **Cambiar la botonera** eliges las nueve jugadas, igual que en tus partidos. Pulsa **Empezar scouting** y, cuando pite el árbitro, pulsa para arrancar el reloj.



Scouting en directo: la pantalla de empezar

CAPÍTULO 3

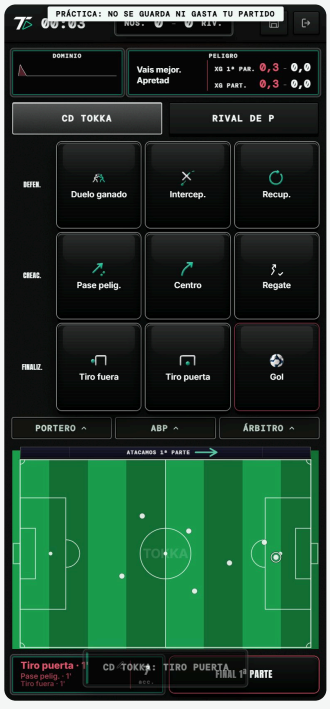
Etiquetar al equipo

Se etiqueta exactamente igual que tu partido: la **jugada** y el toque en el **campo** donde ha pasado. Lo que cambia es de quién es cada botón de arriba:

- **El de la izquierda** lleva el nombre del **equipo que observas**. Lo normal es tenerlo encendido todo el rato: sus robos, sus pases peligrosos, sus centros, sus remates, sus córners.
- **Su rival**, a la derecha, es el otro equipo del partido. Anota sus remates y sus robos: así sabrás **cuánto concede** el equipo que observas y por dónde le llegan.

Cuando el equipo que observas marca o ve una tarjeta, la app no te enseña tu plantilla (no son tus jugadores): te pide el **dorsal**, con un teclado de números grandes del 1 al 25, que es lo único que se ve desde la grada. Si no lo viste, **Sin dorsal**.

No hace falta anotarlo todo. Con lo que destaca, el informe ya dice mucho. Lo que más rinde en un scouting: **dónde pierde balones** (anota los robos de su rival), **por qué banda ataca** (sus centros y pases peligrosos) y **desde dónde remata**.



La pantalla de etiquetar es la misma que en tus partidos (aquí, un partido propio)

> Si hay un jugador suyo que lo decide todo, además del scouting del equipo puedes hacerle uno a él otro día: el informe de jugador te dirá por dónde se mueve y qué hace.

CAPÍTULO 4

Etiquetar a un jugador

En un scouting de jugador, todo lo que anotas con el botón de la izquierda es **suyo**: dónde recibe, dónde remata, dónde pierde, sus duelos, sus regates. Sus goles se le apuntan solos, sin preguntar.

El botón **Su rival** aquí sirve para **lo que le hacen a él**: la falta que recibe, el duelo que pierde, el robo que le hacen.

> Un jugador toca menos balones que un equipo entero: anota cada acción suya, aunque sea pequeña. Con seis jugadas el informe te dirá que participa poco; con veinte, ya sabrás por dónde se mueve.

CAPÍTULO 5

El descanso y el final

Funciona igual que en tus partidos: **Final 1ª parte** al descanso (con su análisis), **Empezar 2ª parte** al volver (el campo se da la vuelta solo) y **Final del partido**, con su segundo toque para confirmar, al acabar.

La diferencia es que en un scouting **no hay pantalla de FINAL ni jugador del partido**: no es tu partido. Al cerrar vas directamente a su informe, y queda guardado en la pestaña **Scout**.

CAPÍTULO 6

El informe de un equipo

Lo primero del informe, por encima de todo, son las **cuatro libretas**. Están arriba a propósito: quien abre esto tiene dos minutos. Arriba de las libretas pone cuántas **jugadas suyas marcadas** hay.

- **Fortalezas**: lo que hace bien. Por ejemplo, **Ataca sobre todo por la banda izquierda (14 jugadas)**, **Mucho centro al área**, **Presiona y roba**, **Peligro a balón parado**, **Le hacen muchas faltas**.
- **Debilidades**: dónde sufre. **Pierde balones en su salida (7)**, **Pierde más de lo que roba**, **Le atacan sobre todo por la banda derecha**, **Concede muchos remates**, **Cae en fuera de juego con frecuencia**.
- **Dónde hacen daño**: cómo ataca, en hechos. **Insiste por la banda izquierda**, **Busca el centro al área**, **Remata en cuanto puede**, **Su referencia es** el jugador que más aparece.
- **Qué mirar la próxima vez**: lo que conviene confirmar en otro partido. **Donde más pierde: su salida**, **Por la banda derecha le llegan más**, **Le cuesta sostener el balón**.

Cada línea dice un hecho con su número dentro: sin el dato detrás, "presiona bien" sería una opinión. Qué hacer con él lo decide quien lo lee. Y si de una libreta no sale nada, lo dice (por ejemplo, **No se le vieron puntos flojos**) en vez de inventarse algo.

Debajo vienen el marcador del partido que viste, la cronología y los mapas de ese equipo, como en tus informes. Lo que no sale es lo que habla de tu equipo (lo que hay que decidir al descanso y el plan para la segunda parte), que aquí ocupa el sitio de las libretas.

CAPÍTULO 7

El informe de un jugador

De un jugador no interesa el marcador. Interesan tres cosas, en este orden:

- **Dónde aparece**: la banda por la que se mueve (**Aparece sobre todo por la banda derecha (12 de sus 20 jugadas)**), la altura del campo, y si participa mucho o poco.
- **Qué hace**: si marca, si remata y cuánto a puerta, si da el último pase, si filtra balones, si centra, si gana duelos, si roba, si le hacen falta a menudo (se va de su par).
- **Cómo pararle**: los hechos que sirven para marcarle. **Se le encuentra en la banda derecha**, **Pierde balones por** un lado, **Se le puede robar**, **Busca el disparo en cuanto puede**, **Cuando se gira, filtra**, o que **Va con tarjeta**.

En el informe de jugador desaparece todo lo que compara a dos equipos (el marcador, los duelos, el reparto del juego): solo se le ha etiquetado a él, y un 3-0 sería un número inventado. Se quedan sus mapas: dónde toca el balón.

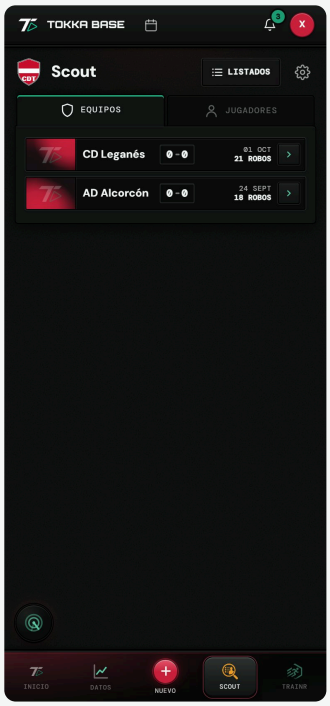
CAPÍTULO 8

La pestaña Scout

En la barra de abajo, **Scout**. Es tu archivo de equipos y jugadores observados, separado en dos pestañas: **Equipos** y **Jugadores**. Cada fila lleva:

- El **equipo** (o el jugador) que observaste.
- El **marcador** del partido que viste. Va sin color de victoria o derrota: no es vuestro resultado.
- La **fecha** y su **dato más llamativo** (por ejemplo, sus robos).
- La **flecha**: toca la fila y se abre su informe.

Los scoutings también salen en tu lista de Inicio, con el icono de unos **prismáticos** (equipo) o una **silueta** (jugador) en la esquina.



La pestaña Scout, con sus pestañas Equipos y Jugadores

Tus scoutings: buscar uno

El botón **Listados** de la cabecera de Scout abre **Tus scoutings**: los equipos y jugadores que has observado, con **lo último que observaste arriba** (no el partido más reciente de ese equipo, sino tu informe más reciente). Tres filtros:

- **Qué**: Todo, Equipos o Jugadores.
- **De cuándo**: Siempre, Este mes o Temporada.
- **De quién**: el equipo, cuando has observado a más de uno.

Con **Quitar los filtros** vuelves a verlo todo.

> **Un consejo:** antes de volver a ver a ese equipo, abre su informe y quédate con dos cosas: por dónde ataca y dónde pierde el balón. Luego, en **Qué mirar la próxima vez**, tienes lo que conviene confirmar.

CAPÍTULO 9

Dudas frecuentes

¿Un scouting me gasta un partido? No. Va en su propia bolsa, que ves al tocar los dos números de la barra de arriba.

¿Puedo hacer el scouting de un partido en el que juega mi equipo? No tiene sentido: para tu partido usa **Partido en vivo**, que ya anota lo del rival y te da el informe de los dos. El scouting es para ver a otros.

No sé los nombres de sus jugadores. ¿Pasa algo? No. En un scouting de equipo se apuntan dorsales, que es lo que se ve desde la grada. En uno de jugador basta con su dorsal y cómo le llaman.

¿Tengo que anotar también lo del otro equipo? Conviene anotar sus remates y sus robos: así el informe sabe cuánto concede el equipo que observas y dónde pierde balones.

¿Puedo observar al equipo y a un jugador en el mismo partido? Son dos scoutings distintos. Lo práctico es elegir uno: el equipo si es la primera vez que lo ves, el jugador si ya conoces al equipo y hay uno que decide.

¿Por qué una libreta dice que no sale nada? Porque con lo anotado no hay nada que se repita, y la app prefiere decirlo antes que inventárselo. Más jugadas anotadas, más libretas llenas.

¿El scouting suma a mis datos de temporada? No. Solo tus partidos suman a tu temporada. Los scoutings viven en la pestaña Scout.

¿Puedo practicar el scouting antes de ir al campo? En la puesta en marcha, **Pruébalo todo** te deja abrir un scouting de ejemplo ya hecho para ver cómo queda el informe.