

MANUAL ACTA DIGITAL



SENCILLA Y MINIS
V.1

Acceso a la aplicación:

- Selección de idioma.
- Elección de la federación.
- Inicio de sesión con usuario y contraseña.

Menú principal:

- Opciones como disponibilidad, designaciones, resultados, contabilidad, configuración, etc.

Designaciones:

- Visualización de los partidos asignados.
- Selección del partido para iniciar el acta.

Relleno del acta:

- Información del campo de juego.
- Jugadores y entrenadores.
- Selección de jugadores autorizados.
- Asignación de dorsales y capitán.
- Firma de jugadores y entrenadores.

Durante el partido:

- Control del tiempo (verde en marcha, rojo parado).
- Registro de acciones: canastas, faltas, tiros libres, cambios.
- Edición de jugadas en el historial.

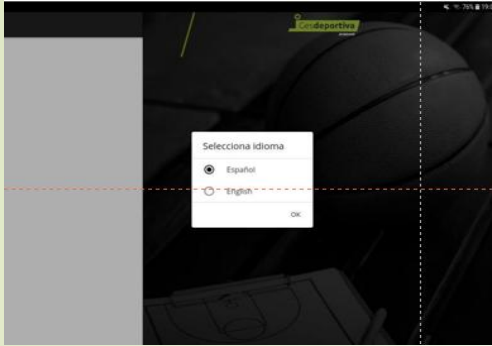
Finalización del partido:

- Confirmación de final de cuarto y cambio de dirección de juego.
- Pregunta sobre prórroga.
- Finalización del acta.
- Informe del árbitro.
- Firma en caso de protesta.
- Envío del acta (cambia de color al finalizar).

Consideraciones previas

- El dispositivo deberemos llevarlo cargado, y no está demás llevar el cargador encima.
- La pantalla debe estar lo más limpia posible. No olvidemos que cuanto más suciedad y/o grasa acumule, peor será el rendimiento “táctil” del dispositivo.
- Es aconsejable tener la aplicación Acta Digital instalada en nuestros dispositivos personales, Android o iOS, como medida de prevención. En una tablet se ve la configuración de faltas, botones y opciones, más completas y mucho mejor que en los móviles.
- Siempre deberás llevar un acta de papel (acta normal y mini) y bolígrafos por si tuvieras una incidencia y se pueda comenzar o continuar el partido.
- Realiza el partido SIEMPRE conectado a tus datos de internet o wifi, hay que realizar los partidos “en vivo”, y si tuvieras una incidencia todas las personas designadas para ese partido podrán continuar es sus dispositivos.





UNA VEZ ENTRAMOS EN LA APLICACIÓN ELEGIMOS EL IDIOMA DE LA APP



HAY QUE ELEGIR LA FEDERACIÓN EN LA QUE ACTUAMOS, TENDREMOS QUE BUSCAR “FEDERACIÓN MADRILEÑA”



INTRODUCIMOS NUESTRO USUARIO Y CONTRASEÑA

MENÚ



Una vez identificados en la aplicación aparece el menú principal. Este menú consta de los siguientes apartados

- Disponibilidad
- Designaciones
- Resultados
- Contabilidad
- Datos personales
- Configuración
- Cerrar sesión



En el apartado de DESIGNACIONES, veremos nuestros partidos.



MENÚ - DESIGNACIONES

Para realizar el acta digital de un partido entraremos en esta pantalla. Una vez dentro nos encontraremos con los partidos que tenemos designados. Cada partido tiene tres estados posibles, se diferenciarán por el color de fondo.

09/06/2019
10:00
(3470)

31/07/2019
10:00
(2409)

08/06/2019
10:00
(3469)

El partido no ha comenzado.

El partido puede continuarse desde el dispositivo.

El partido ha finalizado y ya no podrá modificarse.



INICIAR PARTIDO

Dentro de esta pantalla tenemos toda la información relativa al partido. Desde aquí se podrá comprobar esa información.



Designaciones

SELECCIÓN ESPAÑOLA
SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC

Cargos: ARBITRO PRINCIPAL
Competición: EXHIBICIÓN
Campo juego: PABELLÓN Y CENTENARIO
Dirección campo: Avda. de las Letras (Campus Universitario)
Población campo: Cáceres
Teléfono campo: 927253026
Pista:
Hora cita:

RECARGAR COMPONENTES

BUSCADOR DELEGADOS DE CAMPO

AÑADIR MÉDICO

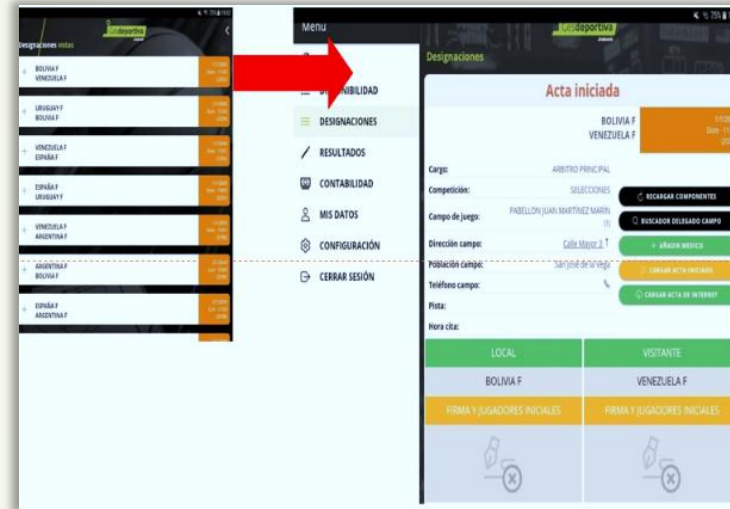
LOCAL	VISITANTE
SELECCIÓN ESPAÑOLA	SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC
Categoría: ACR	Fase: EXHIBICIÓN 2
Grupo: GRUPO 1	Jornada: 1

Arbitros designados al encuentro

ARBITRO AUXILIAR
APELLIDOAUXILIAR1 APELLIDOAUXILIAR2 INDALWEB AUXILIAR

ANOTADOR
APELLIDOANOTADOR1 APELLIDOANOTADOR2 INDALWEB ANOTADOR

Observaciones:



Acta iniciada

BOLIVIA F
VENEZUELA F

Cargos: ARBITRO PRINCIPAL
Competición: SELECCIONES
Campo de juego: PABELLÓN JUAN MARTINEZ NAZARI
Dirección campo: Calle Maricá 1
Población campo: San José de los Ríos
Teléfono campo:
Pista:
Hora cita:

RECARGAR COMPONENTES

BUSCADOR DELEGADO CAMPO

AÑADIR MÉDICO

CARGAR ACTA DE INICIO

CARGAR ACTA DE INTERMIT

LOCAL	VISITANTE
BOLIVIA F	VENEZUELA F
FIRMA Y JUGADORES INICIALES	FIRMA Y JUGADORES INICIALES

RECARGAR COMPONENTES - Este botón recarga los componentes de un partido en el caso de que fuese necesario. Si tenemos descargados los datos de un partido y desde que se descargan hasta que vamos a comenzar el partido hay cambios, pulsando este botón actualizaríamos esos datos. Hay que tener en cuenta que se debería tener conexión a internet.

BUSCAR/AÑADIR DELEGADO CAMPO - En el caso de que el equipo local tenga un delegado de campo introduciendo el DNI en el campo indicado para ello, le daremos a la lupa para buscarlo, aparecerá para poder seleccionarlo e introducirlo al partido. Si no hubiese delegado de campo (creado en el sistema), se ha de introducir manualmente un delegado en el botón para ello.



RECARGAR COMPONENTES

BUSCADOR DELEGADOS DE CAMPO

INICIAR PARTIDO – CARGAR ACTA INICIADO

Dentro de esta pantalla tenemos toda la información relativa al partido. Desde aquí se podrá comprobar esa información.

Dado el caso en el que por problemas técnicos el dispositivo se apague, se cierre la aplicación o cualquier otro problema durante el partido, se podrá continuar con el mismo. Si esto sucediera se ha de seguir el proceso hasta llegar al partido y una vez en el partido se pulsaría el botón de **"CARGAR ACTA INICIADO"**.

La aplicación guarda los datos constantemente, así que en el caso de cargar un acta iniciado se continuaría por donde se quedó el partido.

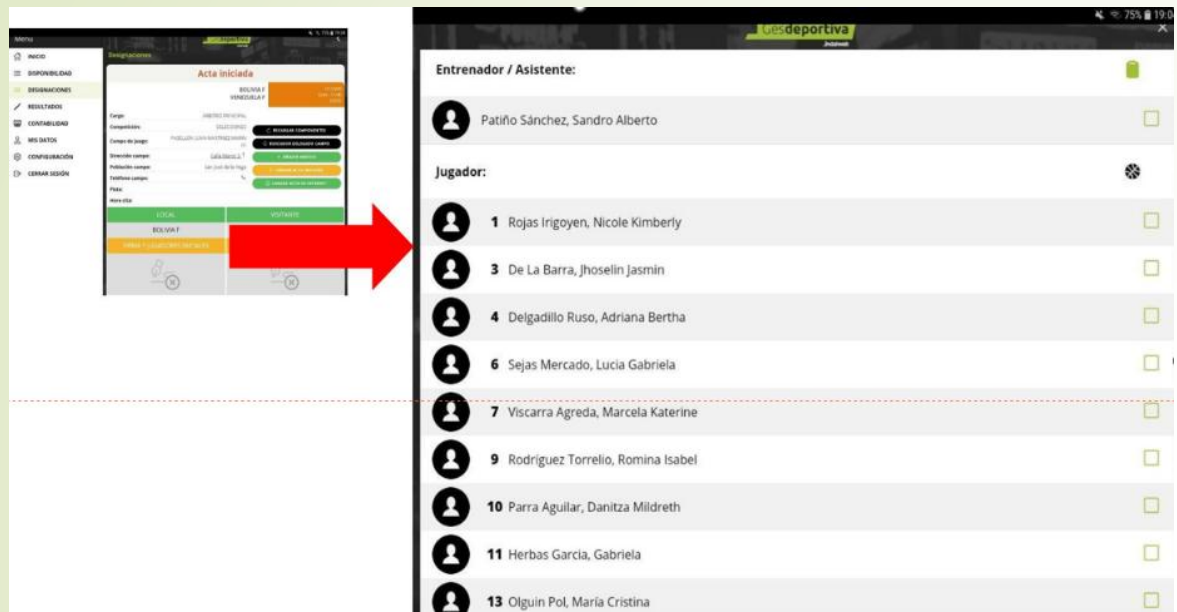


INICIAR PARTIDO – CARGAR ACTA DE INTERNET

Si el dispositivo estuviese conectado a internet durante el partido y por problemas técnicos dicho dispositivo deja de funcionar sería posible descargar el acta desde el servidor desde otro dispositivo y continuar con el partido. Si sucediera dicho problema se ha de seguir el proceso hasta llegar al partido en otro dispositivo y una vez en dicho partido se ha de pulsar el botón de **"CARGAR ACTA DE INTERNET"**. La aplicación guarda los datos constantemente, así que en el caso de cargar un acta de Internet se continuaría por donde se quedó el partido, mientras el dispositivo haya tenido conexión a Internet.



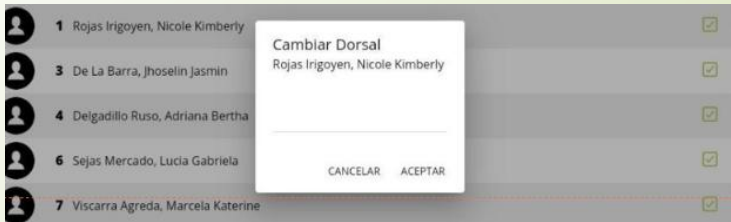
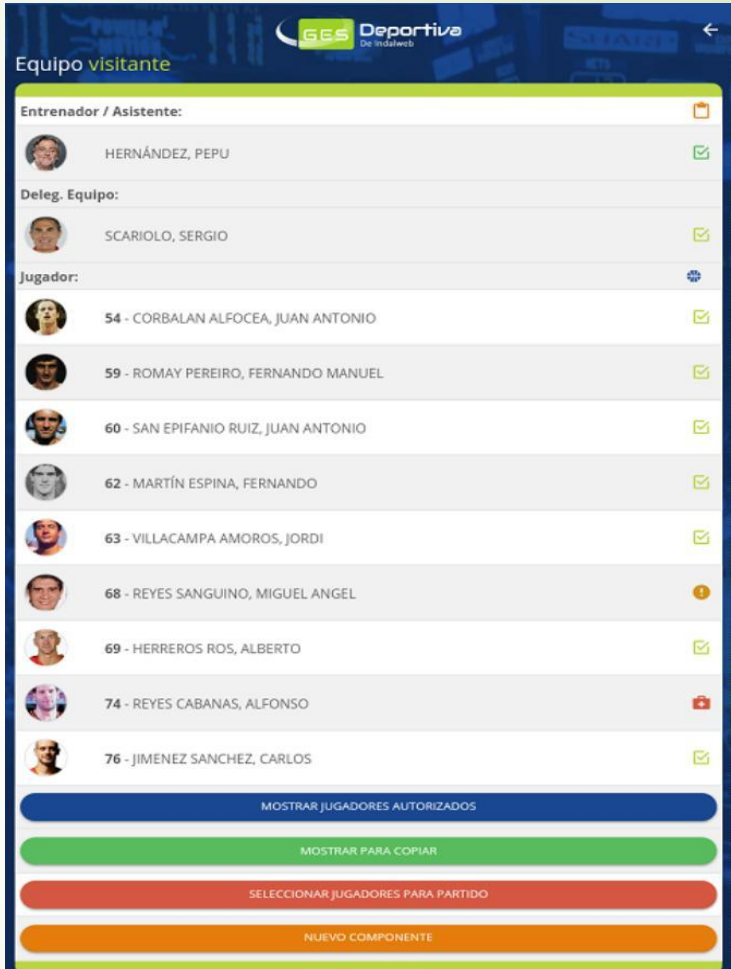
INICIAR PARTIDO – INICIAR EQUIPO

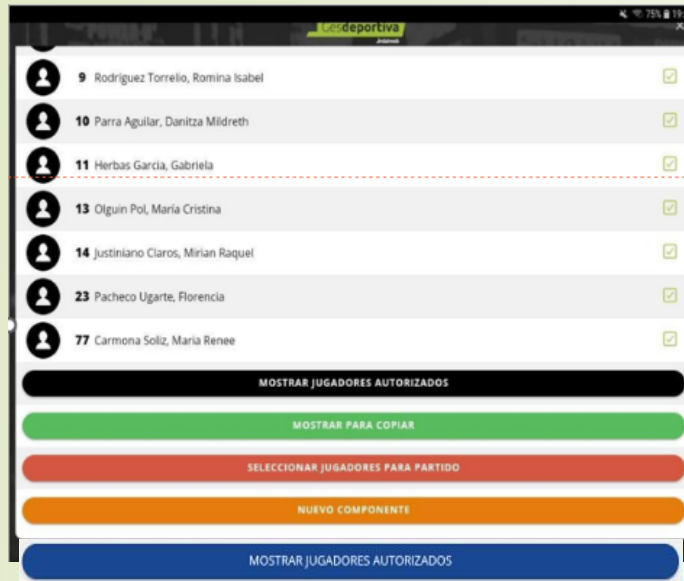


En la sección que mostramos a continuación aparecerán los dos equipos que se enfrentan en el partido. Desde aquí accederemos a los componentes de cada equipo, si pulsamos en el equipo correspondiente.

Con la ayuda del entrenador/a del equipo, iremos seleccionando cada componente que formará parte del partido. Además, se han de verificar los dorsales.

En el caso de no ser así, se podrán modificar manteniendo pulsado sobre el jugador/a. Aparecerá el cuadro para cambiar dorsal, introducimos número nuevo y daremos aceptar.





MOstrar JUGADORES AUTORIZADOS Si se pulsa el botón que se ve en la imagen inferior, se mostraran los jugadores que pertenecen al club y estén autorizados a jugar en el equipo que estamos tratando.

MOstrar PARA COPIAR Si se pulsa dicho botón aparecerá una lista de todos los componentes seleccionados, en el caso que se necesite para ser copiados o incluso si solo fuese necesario revisarlos.

MOstrar NUEVO COMPONENTE En el caso de que se quisiera inscribir algún nuevo componente, que no aparece en los listados, puede hacerse con la opción "NUEVO COMPONENTE".

Aparecerá una pantalla con el formulario correspondiente. Escogemos el tipo de licencia y rellenamos todos los datos posibles, validándolos con el DNI de la persona. Finalmente le damos al botón de añadir. No permitirá repetir DNI a menos de que sea un entrenador-jugador.

****Para los partidos de pruebas o testeos, se pueden rellenar los datos con espacios o puntos**



SELECCIONAR JUGADORES Una vez esté todo revisado y seleccionado para el equipo que se este tratando, se pulsará el botón que se ve en la imagen para terminar el proceso de selección. Una vez acabada la selección, nos devolverá a la pantalla del partido para continuar con el proceso.

IMPORTANTE: Si ahora volvemos a pulsar sobre el nombre del equipo, se borrarían tanto la selección de jugadores, como los dorsales modificados y/o añadidos.

INICIAR PARTIDO – QUINTETOS Y FIRMAS



UNOS 10 MINUTOS ANTES DEL INICIO DEL PARTIDO, AVISAMOS AL ENTRENADOR/A PARA QUE SE ACERQUE A LA MESA DE OFICIALES Y COMPRUEBE JUGADORES/AS, DORSALES, NÚMERO DE INSCRITOS Y LE SOLICITAMOS QUIÉN ES EL CAPITÁN. PRIMERO AL EQUIPO A Y LUEGO AL EQUIPO B

Marcaremos el quinteto inicial y el capitán del equipo. Para marcar el capitán realizaremos una pulsación larga sobre el jugador y aparecerá una "C" en la parte superior derecha. Para dar por finalizado el proceso por parte del entrenador deberá firmar. Para ello se pulsará sobre el botón "Iniciar firma" que aparece en el la parte inferior del cuadro en blanco. Para finalizar la firma pulsaremos sobre el mismo botón que ahora tendrá el nombre de "Terminar".

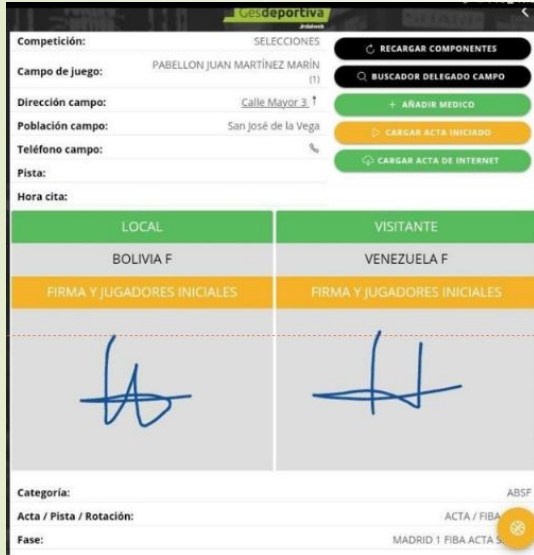
En la siguiente imagen vemos un ejemplo completo de la selección de un quinteto, un capitán y la firma del entrenador/a dado el visto bueno.

Y hacemos lo mismo con el equipo B



INICIAR PARTIDO – COMENZAR PARTIDO

Una vez completada toda la información necesaria para comenzar el partido, en la pantalla principal, aparecerá un balón en la parte inferior derecha. Una vez pulsado el balón se cargará la pantalla de inicio de partido.



IMPORTANTE

ESPERAMOS HASTA QUE LOS JUGADORES/AS EMPIEZAN A ENTRAR EN EL CAMPO PARA EL SALTO INICIAL ANTES DE TOCAR



Esta pantalla es la que aparece por defecto cuando se inicia el partido en la aplicación. Desde esta pantalla será desde donde registraremos las acciones del partido.



PARTIDO – MENÚ: HISTORIAL, OTROS, CONFIGURACIÓN, ESTADÍSTICAS



HISTORIAL

► Desde esta pantalla se puede visualizar el listado completo de acciones por periodo y desde ahí podremos eliminar las que consideremos o editar si nos equivocamos en alguna.

► Si eliminamos una acción que tiene acciones asociadas, por ejemplo, un tiro fallado que tenía anotado un rebote, se eliminará la acción y las acciones asociadas, es decir, el tiro fallado y el rebote. Para eliminar una acción se ha de pulsar en el icono de papelera que se ve a la derecha de dicha acción.

► Automáticamente dicha acción se elimina, se marca en rojo para saber que esa acción ha sido eliminada. En el caso de que se quiera editar una acción pulsaremos sobre el lápiz que se ve en algunas acciones (las que se pueden modificar).

► Dependiendo de la acción a modificar se podrá modificar las características de esa acción. Por ejemplo, en el caso de tiros libres, se puede modificar el jugador que los tiro, el minuto, los segundos y si fueron anotados o fallados cada uno de ellos.

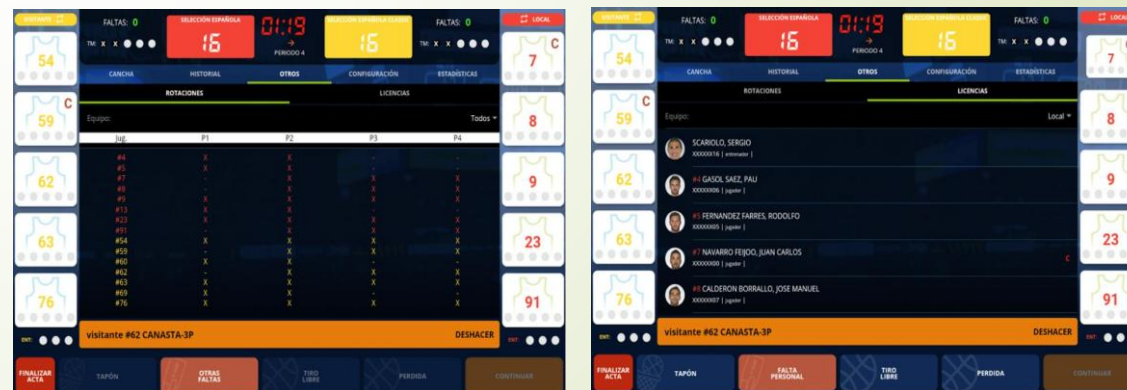
► Tendremos que marcar la dirección de juego, modificando a los equipos a la izquierda o derecha según ataque. Se modifican pulsando "local" o "visitante"



OTROS

► En esta pantalla disponemos de la información de la entradas por periodos de los jugadores/as y las licencias de cada equipo.

► En la siguiente imagen se aprecian las licencias de uno de los equipos, en este caso el equipo local. En la parte superior derecha de la pantalla tenemos un filtro para cambiar al equipo del que se desee mostrar la información.



CONFIGURACIÓN

► En esta pantalla se podrá configurar el color de cada equipo para una mejor ayuda visual a la hora de ir anotando las acciones del partido.

► Para cambiar el color se ha de pulsar en el botón cambiar colores que se aprecia en la siguiente imagen. Una vez dentro de esta opción, se ha de seleccionar el equipo al cual se le ha de cambiar el color y elegir uno de la gama de colores que se ofrecen en la zona central.

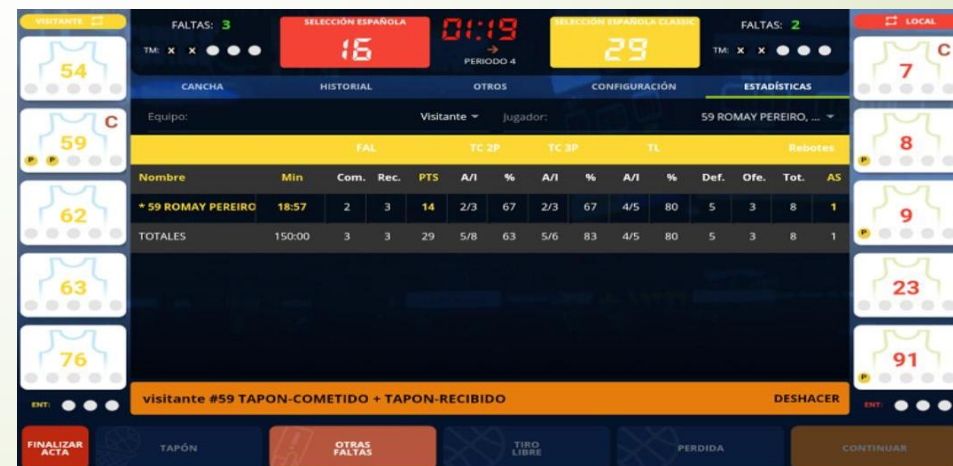
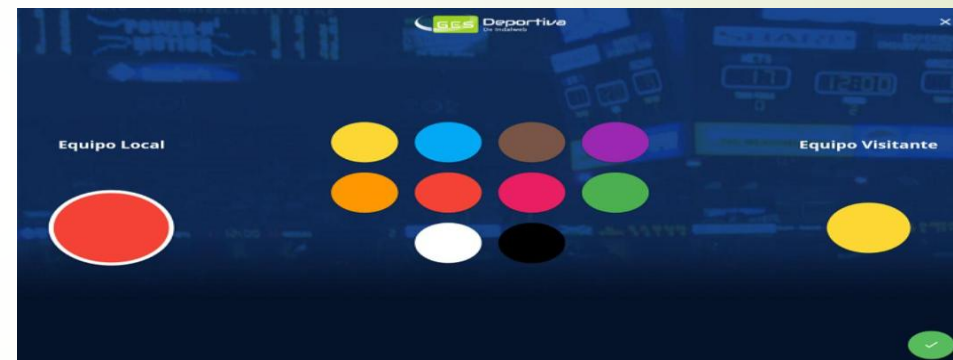
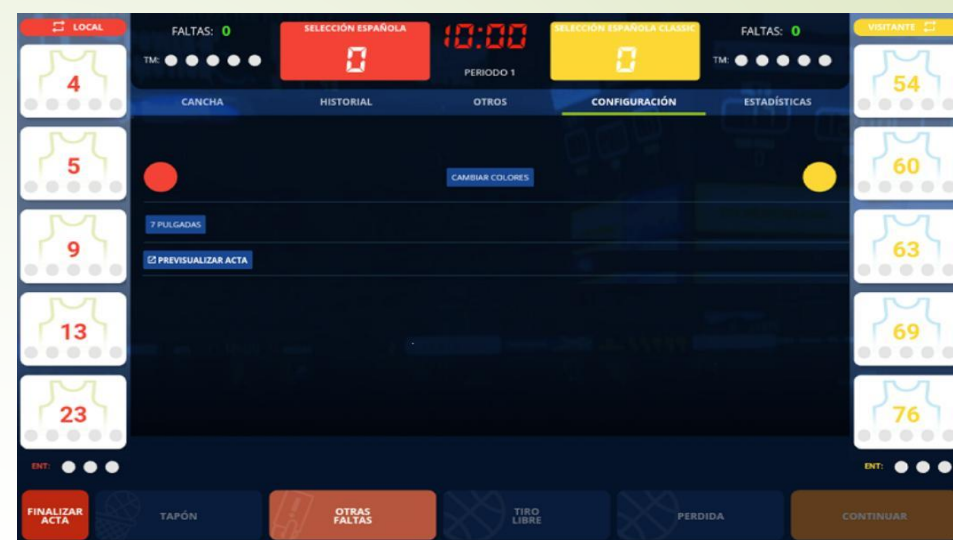
► Se puede cambiar el tamaño del dispositivo de siete pulgadas a diez. Según nos resulte mas cómodo y así lo requiera el dispositivo que se este utilizando.

► Por ultimo se podrá previsualizar el acta del partido durante todo el partido. Para cerrar la previsualización, en la parte inferior aparece un botón "cerrar" que permite volver a la pantalla anterior.

ESTADÍSTICAS

► Desde esta pantalla se pueden ver todas las estadísticas generadas hasta el momento. Eligiendo equipo y jugador, en las opciones superiores, se mostrará la estadística del jugador en cuestión.

► Una vez mostrada la estadística del jugador que se desee, se podrá desplazar a izquierda y derecha la pantalla para así ver toda su estadística. En la parte inferior se puede ver la estadística global del equipo. En la siguiente imagen se puede apreciar un ejemplo.





► TIEMPO, PULSANDO SOBRE EL RELOJ SE PONE EN **VERDE** CUANDO ESTÁ EN MARCHA Y **ROJO** EN PARADO.

► El cronómetro se pone en marcha realizando una pulsación corta sobre él, al igual que para pararlo. En el caso de realizar una pulsación larga sobre el cronómetro, se abrirá un cuadro donde poder modificarlo. Se podrá cambiar los minutos y los segundos en el caso de que fuese necesario.

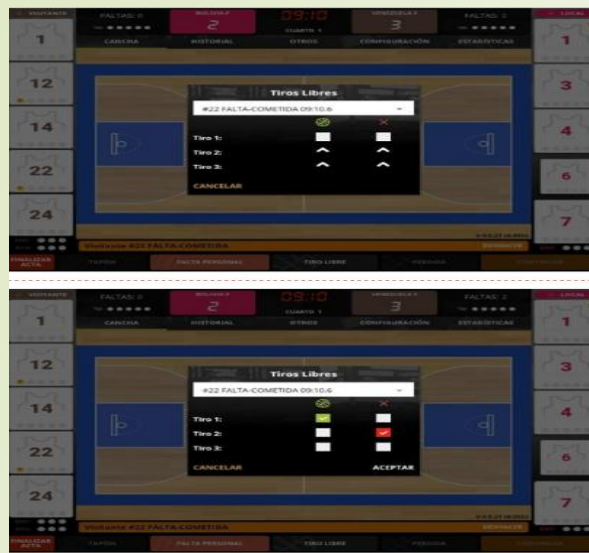


► ANOTAR CANASTA: PRIMERO PULSAR SOBRE EL JUGADOR QUE ENCESTA Y LUEGO MANTENER PULSADO LA ZONA DEL CAMPO DESDE DONDE SE REALIZÓ EL TIRO, DE 2 PUNTOS O DE 3 PUNTOS.



► EN HISTORIAL VAN APARECIENDO TODAS LAS JUGADAS NOS PERMITE EDITARLAS O BORRARLAS SEGÚN LA ACCIÓN.

► LA ÚLTIMA JUGADA QUE VAMOS INTRODUCIENDO APARECE EN LA PANTALLA PARTE DE ABAJO Y TIENE BOTÓN DESHACER.

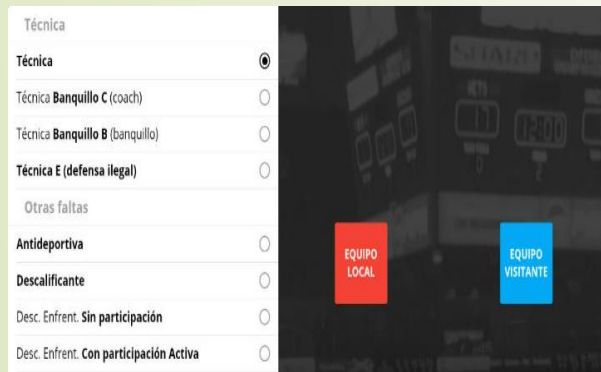
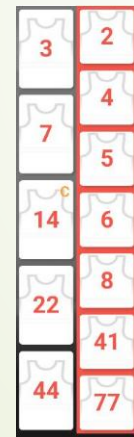
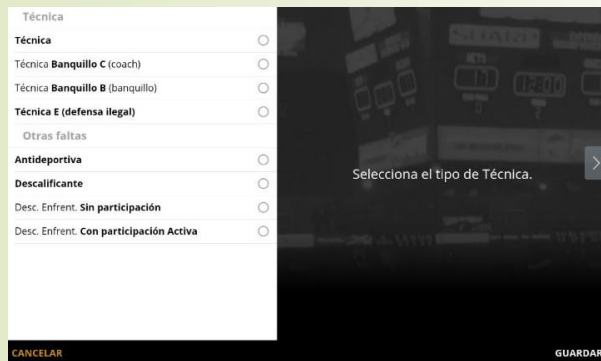


➤ CUANDO SE SANCIONA UNA FALTA SELECCIONAMOS AL JUGADOR Y BOTÓN DE **FALTA PERSONAL**, EN LAS FALTAS SEÑALADAS QUE TENGAN TIROS LIBRES SE PULSA JUGADOR QUE TIRA Y EN EL MENÚ DE LA PARTE DE ABAJO SELECCIONAMOS **TIROS LIBRES**, SALIENDO EL CUADRO **VERDE TIRO LIBRE CONVERTIDO**, **ROJO TIRO LIBRE FALLADO**, AL FINAL DE LA SERIE ACEPTAR.

➤ EN LA OPCIÓN DE **OTRAS FALTAS** PODEMOS ANOTAR TÉCNICAS, ANTIDEPORTIVAS, DESCALIFICANTES... TANTO A JUGADORES COMO ENTRENADORES Y MIEMBROS DEL BANQUILLO. EN DISPOSITIVOS COMO TABLETS, SE PUEDE APRECIAR CLARAMENTE LA NATURALEZA DE LAS FALTAS TIPO T O TIPO U, EN LOS MÓVILES SALE MUY PEQUEÑO, DE TODAS FORMAS, **ES MUY IMPORTANTE**, ADEMÁS, DE LLEVAR EL CONTROL EN UN CUADERNO DE ESTE TIPO DE FALTAS DE JUGADOR/A, ENTRENADOR/A O BANQUILLOS.

➤ SELECCIONAMOS EL TIPO DE LA FALTA, BIEN ENTRENADOR/A, JUGADOR/A.

➤ Técnica E (defensa ilegal) SOLO SE UTILIZA PARA PARTIDOS MINI DONDE SE PENALIZA CON 1 TIRO LIBRE.



➤ Las penalizaciones iguales de ambas faltas antideportivas, técnicas, descalificantes se compensan entre sí.

➤ Habrá que introducirlas, ir al historial, y pinchar sobre la **C**, sale mensaje de información sobre faltas compensadas.



► PARA MODIFICAR EL TIEMPO DE PARTIDO, CON EL RELOJ PARADO PULSANDO SOBRE ESTE SE PUEDE AÑADIR O QUITAR TIEMPO.



► EN UNA VEZ QUE EL RELOJ ESTÁ A 00:00, PREGUNTA SI QUEREMOS CAMBIAR DE CUARTO, **MUCHO CUIDADO** ANTES DE DAR AL "SI" ESPERAR POR SI EL ÁRBITRO PITA ALGUNA FALTA Y HAY QUE ADMINISTRARLA ANTES DE ACABAR EL CUARTO.



TIEMPOS MUERTOS

FALTAS DE JUGADOR/A

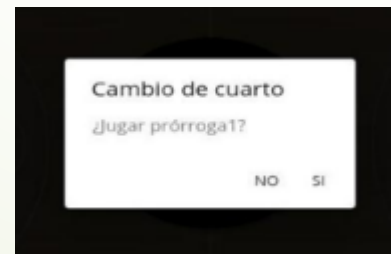
FALTAS TÉCNICAS ENTRENADOR/A



► MENSAJE QUE APARECE CUANDO MARCAMOS QUE SE HA CONVERTIDO UNA CANASTA DESDE EL CAMPO DE DEFENSA PARA ASEGURAR QUE NO ES UN ERROR AL CONFUNDIR LOS EQUIPOS Y COLOCAR CORRECTAMENTE EL VALOR DE LA CANASTA.



► CUANDO ACABA SEGUNDO CUARTO, NOS PREGUNTA COMO EN TODOS LOS CUARTOS SI HA TERMINADO, PERO EN EL CAMBIO AL TERCER CUARTO CAMBIA TAMBIÉN LA DIRECCIÓN DE JUEGO. EL CAMBIO ES AUTOMÁTICO.



► SIEMPRE PREGUNTA INDEPENDIENTEMENTE DEL RESULTADO SI HAY QUE JUGAR UNA PRÓRROGA **Esta pensado para fases finales, fase regular minis y play off de categorías preferentes, que es valido el empate.

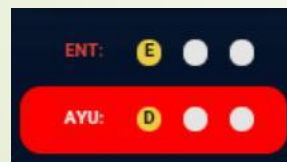


GESTIÓN DE CAMBIOS - Cada vez que un jugador/a sea sustituido se realizará una pulsación larga sobre el jugador (cuadro blanco) que va a ser sustituido, automáticamente aparecerá una pantalla con todos los jugadores disponibles para realizar el cambio. El jugador/a sobre el que se realizó la pulsación larga automáticamente no estará seleccionado.

Ahora se marcará el jugador que sustituye y se pulsará sobre cerrar para realizar el cambio.

La pantalla de cambios también puede abrirse pulsando sobre "local" o "visitante" de la parte superior del equipo. En este caso, los jugadores que hay en pista estarán marcados. Se tendrá que deseleccionar el jugador que sea sustituido y marcar el jugador que sustituye el cambio. Se pueden realizar varios a la vez.

Hay un botón en la parte superior para limpiar todos los jugadores seleccionados en el caso de tener que realizar más de un cambio. **ADVERTENCIA**, si se prolonga la pulsación del botón local o visitante, se pueden cambiar la dirección de juego.



TIPOS DE FALTAS - De forma general, se verán cinco cuadros blancos con un número en la parte central. Cada cuadro identifica a un jugador según su número. Estos serán los jugadores que hay en pista. A los que se le registraran las acciones de juego.

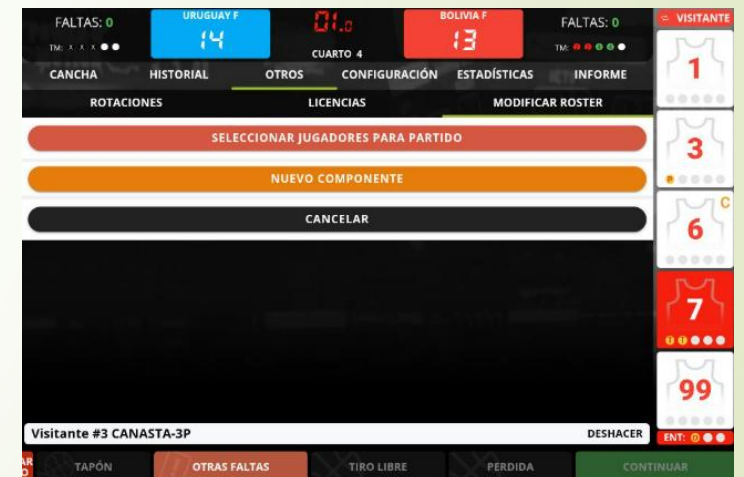
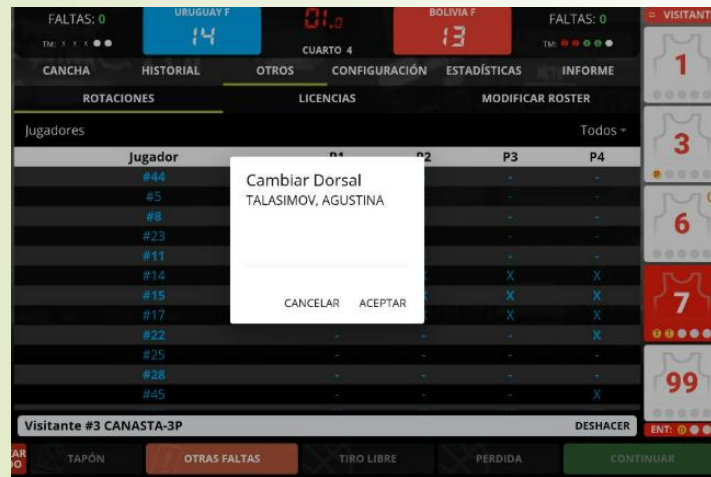
En la parte inferior del cuadro se aprecian cinco círculos en blanco, cada círculo corresponde a las faltas que tiene dicho jugador. Las faltas personales se marcarán con una "P", las técnicas con una "T" y las descalificantes con una "D".

En la parte inferior aparecerán las faltas que se señalan al banquillo o directamente al entrenador o al ayudante. Cada una de esas faltas se irán señalando según correspondan, con una "B", "C" o una "E".

En el siguiente ejemplo vemos que el equipo visitante, en este caso, tiene entrenador y ayudante. En el momento de la imagen, al entrenador se le señalo y se registro una técnica tipo "E" y al ayudante una descalificarte.



- Seleccionar siempre 5 jugadores/as en cada equipo, ya que la aplicación deja seleccionar menos.
- Los jugadores/as expulsados por 5 faltas, 2 técnicas, 2 antideportivas o combinadas, salen en ROJO, no podrán seguir jugando, hay que cambiarlos, la aplicación deja que se seleccione, pero no tendrías a 5 jugadores correctamente seleccionados para seguir jugando.



- EN EL MENÚ OTROS, SE PUEDEN HACER LAS MODIFICACIONES NECESARIAS COMO; EN ROTACIONES, CAMBIO DE DORSAL SI DETECTAMOS UN ERROR, COMPROBAR LICENCIAS, Y EN MODIFICAR ROOSTER AÑADIR UN JUGADOR/A O AÑADIR MANUALMENTE SI LA CONFIGURACIÓN LO PERMITE.
- ELIMINAR NO SE PUEDE.
- CUALQUIER COSA QUE DETECTEMOS UNA VEZ COMENZADO EL PARTIDO, ACOMPAÑANTE DE BANQUILLO, DELEGADO/A DE CAMPO QUE APARECE MÁS TARDE, LO DEJAREMOS APUNTADA EN EL CUADERNO PARA INCLUIR EN EL CAMPO DE **INFORME** ANTES DE CERRAR EL PARTIDO.



FALTAS EQUIPOS Y TIEMPO MUERTOS - En la parte superior-central nos encontramos con las faltas por cuarto entre otras cosas.

En la siguiente imagen vemos al completo la parte superior donde encontramos las faltas, el marcador y el cronometro. La parte izquierda al cronometro hace referencia al equipo local y la derecha del cronometro al equipo visitante.

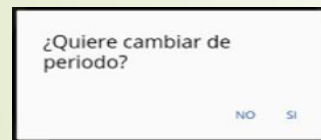
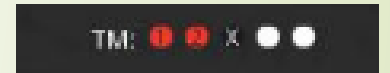
Las faltas se irán sumando automáticamente según se vayan registrando en la aplicación.



Debajo de las faltas del equipo acumuladas por cuarto, tenemos los tiempos muertos que un equipo puede solicitar durante un partido. En el caso de que los tiempos muertos que ya no puedan ser solicitados se marcarán automáticamente con una "X" y si son concedidos se marcará de color rojo.

Para solicitar un tiempo muerto pulsaremos sobre los tiempos muertos del equipo, podemos ver donde en la imagen anterior, junto al marcador de cada equipo. Aparecerá una ventana preguntando si queremos conceder el tiempo muerto y aceptamos o no.

En los dos últimos minutos del último cuarto, si el equipo que lo solicita tuviera los 3 tiempos muertos todavía, te pregunta si lo deseas eliminar. **ELIMINA TM NO UTILIZADO**, saldrá con un aspa, solo podrá consumir los 2 tiempos muertos reales que le quedan.



Debajo del cronometro nos encontramos con el periodo en el que nos encontramos. Una vez acabado un periodo de forma automática la aplicación nos pregunta si deseamos cambiar de periodo.



En el caso de indicar que no, porque se han de registrar algunas acciones al final del periodo, por ejemplo, haciendo una pulsación larga sobre el periodo aparece un cuadro donde se podrá cambiar al periodo que se desee.

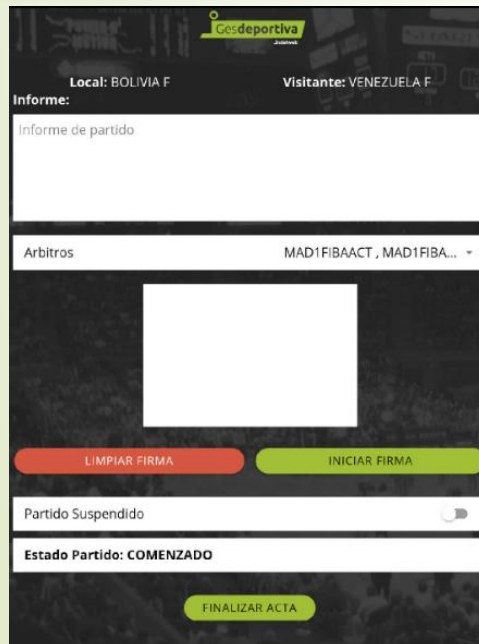


La **flecha de alternancia** inicialmente no se muestra, para el control y uso de la misma, se ha de realizar una pulsación larga sobre el cuadro de puntuación del equipo hacia donde queremos que señale la flecha. En la siguiente imagen se puede ver como la flecha señala hacia la derecha, para ello se pulso sobre el equipo amarillo durante unos segundos hasta que apareció o cambio la dirección de la flecha. ****No es necesario su uso en los partidos, hay que llevar la FLECHA DE ALTERNANCIA físicamente, su control y dirección sobre la mesa de oficiales.**

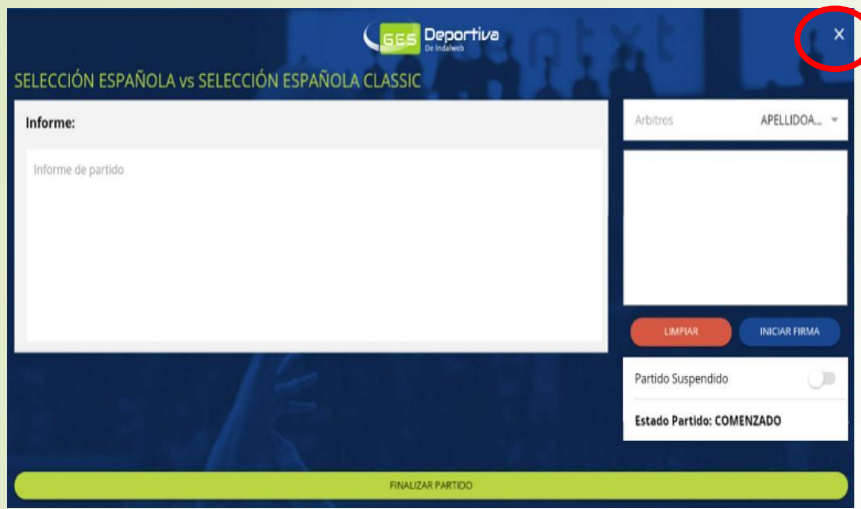
PARTIDO – FINALIZAR PARTIDO



Este botón se utilizará para finalizar el acta una vez acabado el partido, o en el caso de suspender el partido. Para que funcione, tenemos que realizar una pulsación larga sobre el botón. Para verificar que es correcto que se desea finalizar el acta la aplicación nos preguntara si es así.

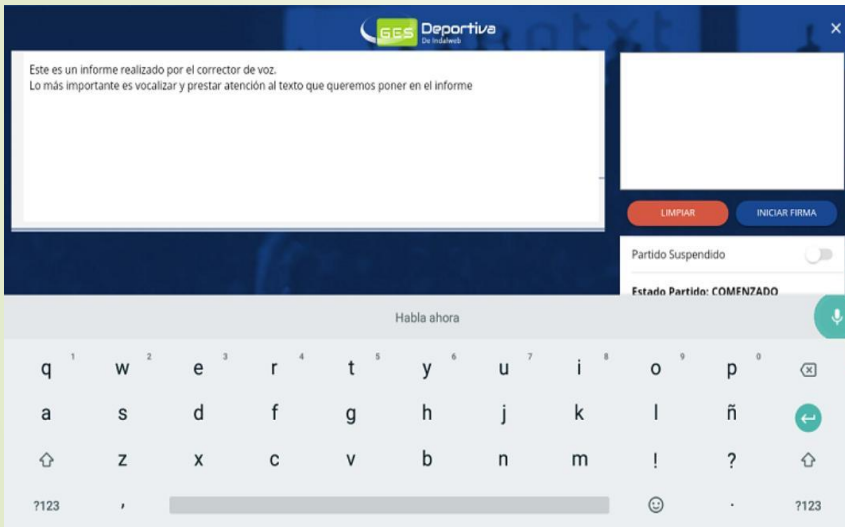


- UNA VEZ FINALIZADO EL PARTIDO, LLEGA LA HORA DE FINALIZAR EL ACTA DEL PARTIDO.
- LA PANTALLA FINAL SE DIVIDE EN TRES PARTES:
 - INFORMES
 - FIRMAS
 - PARTIDO SUSPENDIDO



➤ **IMPORTANTE** - SI LE DAMOS A LA CRUZ (X) SUPERIOR DERECHA NOS SALDREMOS A LA PANTALLA PRINCIPAL DE LA APLICACIÓN, PERO EL PARTIDO NO SE HABRÁ CERRADO, NO ESTARÁ MARCADO COMO TERMINADO.

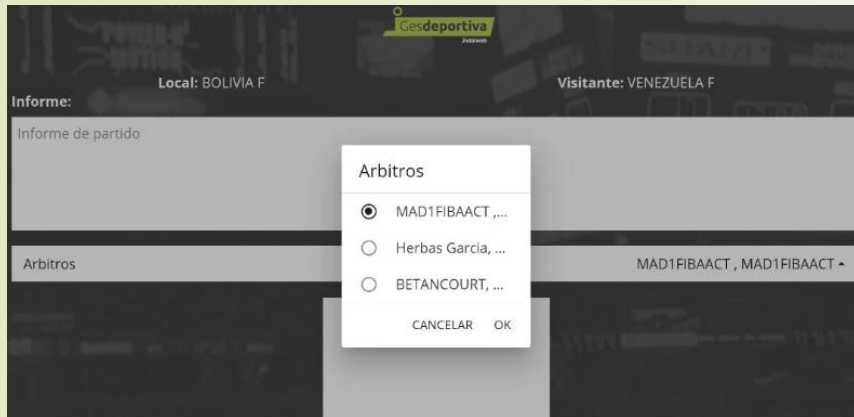
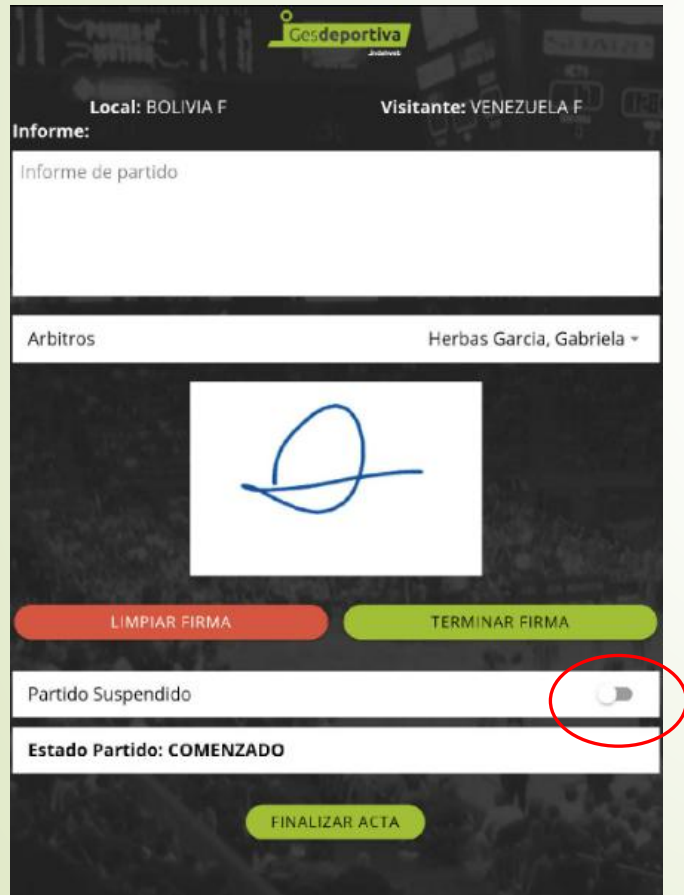
➤ LAS PANTALLAS MUESTRAN LAS IMÁGENES DE INFORME Y FIRMAS ENTRE OTRAS.



➤ SI EL PARTIDO TIENE INFORME, DEBEMOS RELLENAR Y GUARDAR. SI EL DISPOSITIVO DEJA SE PUEDE RELLENAR DE LAS SIGUIENTES FORMAS:

- CON EL TECLADO DEL DISPOSITIVO.
- CON UN TECLADO EXTERNO BLUETOOTH CONECTADO AL DISPOSITIVO.
- CON LA HERRAMIENTA DE VOZ DEL TECLADO, DICTÁNDOLE PARA QUE LO TRANSCRIBA.



- PUEDEN FIRMAR LOS CAPITANES DE CADA EQUIPO EN CASO DE PROTESTA, SELECCIONAMOS ÁRBITROS Y SELECCIONAMOS SU NOMBRE, FIRMAR Y TERMINAR FIRMA.
- LUEGO FIRMARAN LOS OFICIALES Y LOS ÁRBITROS/AS, INICIAR FIRMA, FIRMAR, TERMINAR FIRMA.
- EL ÚLTIMO EN FIRMAR SERÁ EL ÁRBITRO/A PRINCIPAL YA QUE DEBERÁ REVISAR QUE TODO ESTE CONFORME ANTES DE SU ENVIÓ Y EN EL MÁXIMOS RESPONSABLE.
- SI EL PARTIDO SE HUBIERA SUSPENDIDO MARCARÍAMOS LA OPCIÓN DE **“PARTIDO SUSPENDIDO”** QUE APARECE JUSTO DEBAJO DE LA SECCIÓN DE FIRMAS.
- ADEMÁS, SE PUEDE APRECIAR DE FORMA AUTOMÁTICA EL ESTADO DEL PARTIDO. EN CASO DE FINALIZAR EL ACTA SIN COMPLETAR LOS PERIODOS SE MARCARÁN COMO **“COMENZADO”** Y SI SE HAN COMPLETADO SE MARCARÁ COMO **“FINALIZADO”**.

GESDEPORTIVA

Equipo A: URUGUAY F

Equipo B: BOLIVIA F

Competición: SELECCIONES, ABSF

Fecha: 01/01/2040 Hora: 12:00 Arb. Principal: MAD1FIBAACT, M. (AAC)

Partido 2029 Localidad: PABELLON JUAN MARTÍNEZ MARÍN
nº:

Arb.	*****	Arb.
Aux1:		Aux2:

Equipo A: **URUGUAY F**

Time	Equipment
------	-----------

 Cuatro
 Cuatro
 Prórroga

Lic.	Jugadores	No.	Ent.	1	2	3	4	5
F01	NISKI, F.	4	(X)	6 ⁺	6 ⁺	6 ⁺		
F02	KIRSCHENBAUM, C.	5	(X)					
F03	CHAGAS, L.	8	(X)					
F04	DOLINSKY, N. (CAP)	10	(X)					
F05	TALASIMOV, A.	11	(X)					
F06	LARRE, E.	14						
F07	SOMMA, F.	15		4 ₂	4 ₂	7 ⁺		
F08	SCHIAVO, L.	17		6	6			
F09	DÖRING, A.L.	22		7 ₂	7 ₂			
F10	ZEBALLOS, J.	25		7 ₁ ⁺	7 ₁ ⁺	6 ⁺		

TANTEO ARRASTRADO

[illegible]

► SI EL PARTIDO LO HEMOS FINALIZADO CORRECTAMENTE, EL ACTA SE SUBIRÁ CON EL RESULTADO DEL PARTIDO Y SALDRÁ COMO ACTA FINALIZADA. CAMBIO EL COLOR A ROJO.

Tanteos. Cuarto (1)	A: 12	B: 13
Cuarto (2)	A: 0	B: 0
Cuarto (3)	A: 0	B: 0
Cuarto (4)	A: 0	B: 0
Prórroga	A: -	B: -

Tanteo final: **Equipo A: 12** **Equipo B: 13**

Equipo vencedor:
BOLIVIA F

Menu

INICIO

DISPONIBILIDAD

DESIGNACIONES

RESULTADOS

CONTABILIDAD

MIS DATOS

CONFIGURACIÓN

CERRAR SESIÓN

Designaciones

Acta finalizada

BOLIVIA F

VENEZUELA F

1/10/2016

09:00

00:00

Cargo:

Competición:

Campo de juego:

Dirección campo:

Población campo:

Teléfono campo:

Pista:

Nota club:

ARBITRO PRINCIPAL

SELECCIONES

PROBELLON JUAN BOLIVIA, NORDIN

CHI

Calle Mayor 2, T

San José de la Vega

LOCAL

VISITANTE

BOLIVIA F

VENEZUELA F

Categoría:

Acta / Pista / Relación:

Fase:

Grupo:

ARBITRO

ACTA / PISTA / PISA

MADRID Y PIBA ACTA SIMPLE

MADRID Y PIBA ACTA SIMPLE 2

PARTIDO – ACTA MINIS



IMPORTANTE

ANTES DE COMENZAR CADA PERIODO Y DAR AL RELOJ DE PARTIDO ES FUNDAMENTAL CONFIRMAR QUE EL QUINTETO QUE HA DADO Y CONFIRMADO EL ENTRENADOR/A ES EL QUE SALE AL CAMPO.

PASOS A SEGUIR:

- Cuando finalice un periodo y hayamos revisado, pasamos al siguiente periodo.
- Con el tiempo en 8:00, cambiamos los quintetos utilizando el botón "Limpiar quinteto" seleccionamos a los 5 jugadores/as que nos indique el entrenador/a.
- Una vez tengamos cargados y confirmados los quintetos de ambos equipos y revisemos que coinciden con los que realmente están en cancha, avisamos al árbitro/a de que ya podemos comenzar el periodo.
- Una vez todo comprobado y con el OK del árbitro/a, podemos arrancar el tiempo con el comienzo del periodo.

LOS QUINTETOS INICIALES DE CADA PERIODO LOS TIENE QUE CONFIRMAR EL ENTRENADOR/A PRINCIPAL, SI NOS LO FACILITA EL ENTRENADOR/AS AUXILIAR, O DELEGADO/A NO COMENZAREMOS EL PERIODO HASTA QUE EL ENTRENADOR/A VENGA A LA MESA DE OFICIALES Y CONFIRME.

PODEMOS IR VERIFICANDO EL ACTA Y LOS QUINTETOS PREVISUALIZANDO EL ACTA, EN CONFIGURACIÓN, PREVISUALIZACIÓN ACTA ANTES DE CADA PERIODO.

IMPORTANTE

COMPROBAR QUE SE CUMPLE PASARELA ANTES DEL QUINTO PERIODO.

