

Manual del Acta Digital

MODO FORMACIÓN



FNB
NSF

Federación Navarra de Baloncesto
Nafarroako Saskibaloia Federazioa



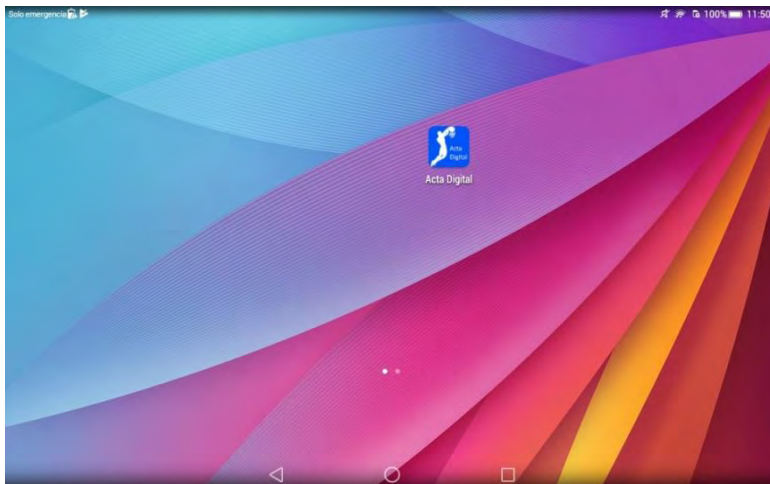
1. Introducción

El acta del partido, independientemente de si se realiza en formato digital o en papel, es el reflejo o registro de todo lo ocurrido durante un partido de baloncesto.

En este manual encontraréis una detallada guía de cómo realizar todas las anotaciones en el acta de cualquier acción que pueda ocurrir durante el partido y las indicaciones de cómo hacer estas anotaciones, así como la guía de cómo usarla.

Es importante recordar que los Oficiales de Mesa, independientemente del formato del acta que se realice, tienen la obligación de llevar el material para realizar cualquiera de las funciones de la mesa, incluido el material para realizar el acta oficial de juego en papel, en caso de no poder realizarla con la tableta digital.

2. La APP del Acta Digital



La APP es abierta, gratuita y accesible para todas las personas que lo deseen.

La aplicación sólo está diseñada para tabletas Android (no existe versión para IOS), y no se garantiza que funcione correctamente en otros modelos de tabletas, aunque debería funcionar en cualquier tableta que tenga una mínima 10 pulgadas, 1 Gb de RAM y Android 8.

Aunque el Acta Digital está diseñada para funcionar sin conexión a internet, para aprovechar todas sus funcionalidades se recomienda disponer de conexión a internet, ya sea mediante la conexión de la tableta, o mediante la conexión a una red Wi-Fi.

Puedes descargar la aplicación desde Play Store o desde la página web de la Federación Navarra de Baloncesto <https://www.fnbaloncesto.com/es/descarga-y-manuales-del-acta-digital-fnb.html> en el enlace de descarga.



- Inicio del partido

Al menos 20 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, ambos entrenadores tienen que entregarnos la convocatoria de jugadores y técnicos que habrá en el partido.

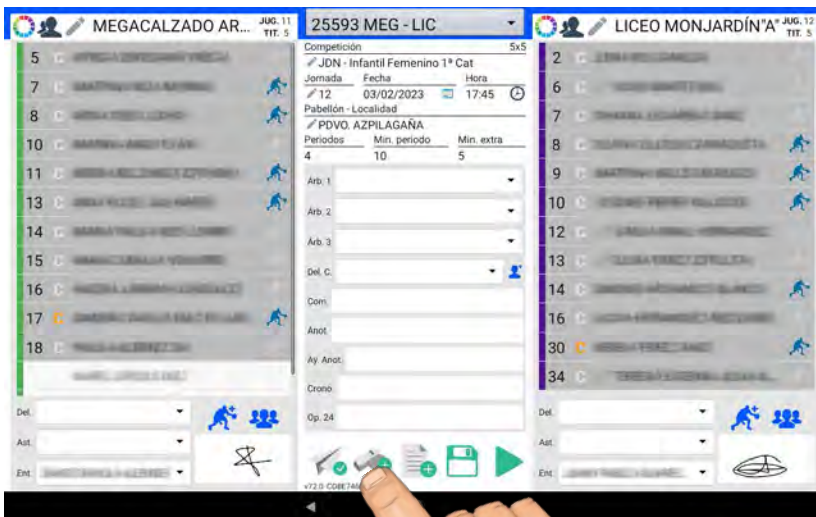
Con esta información introduciremos todos los datos del partido:

- Competición, jornada, fecha, hora y polideportivo de juego.
- Nombre y apellidos de los árbitros y oficiales de mesa.
- Color de juego y nombre del equipo local en el encabezado.
- Nombre, apellidos y número de licencia de los jugadores del equipo local.
- Nombre, apellidos y número de licencia de los técnicos (entrenadores y delegado) del equipo local.
- Color de juego y nombre del equipo visitante en el encabezado.
- Nombre, apellidos y número de licencia de los jugadores del equipo visitante.
- Nombre, apellidos y número de licencia de los técnicos (entrenadores y delegado) del equipo visitante. Y, con todos estos datos, podemos elegir los jugadores convocados y los quintetos iniciales.

- Incluir un árbitro y un anotador en el partido

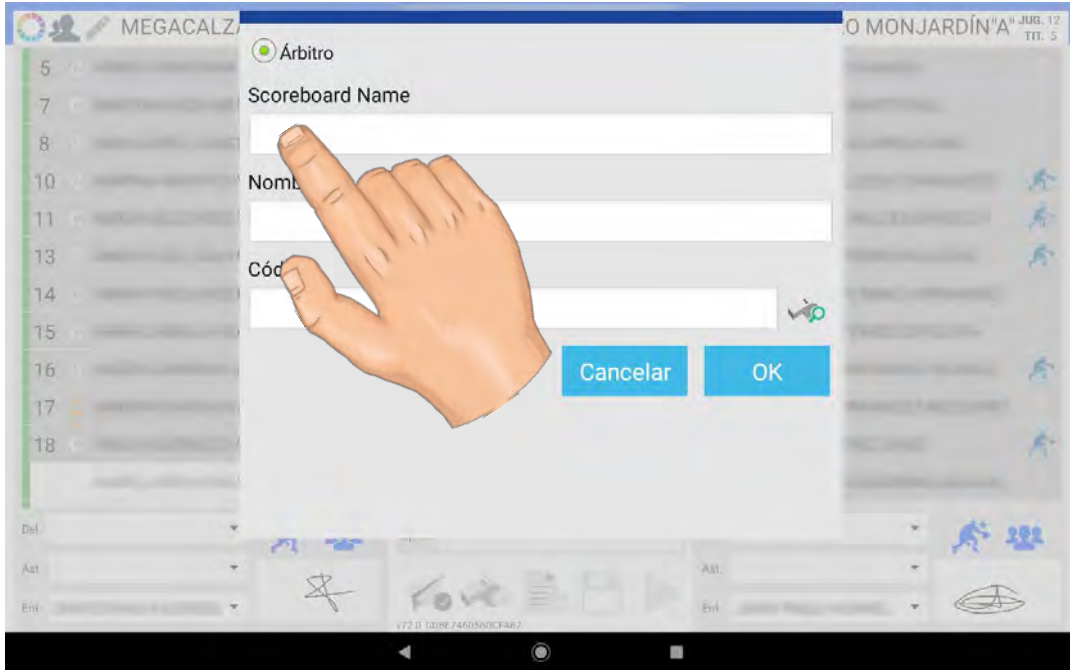
Para añadir un árbitro, primero hay que introducir su nombre o el equipo que asume el arbitraje.

Podemos hacerlo pulsando el silbato del centro de la pantalla.

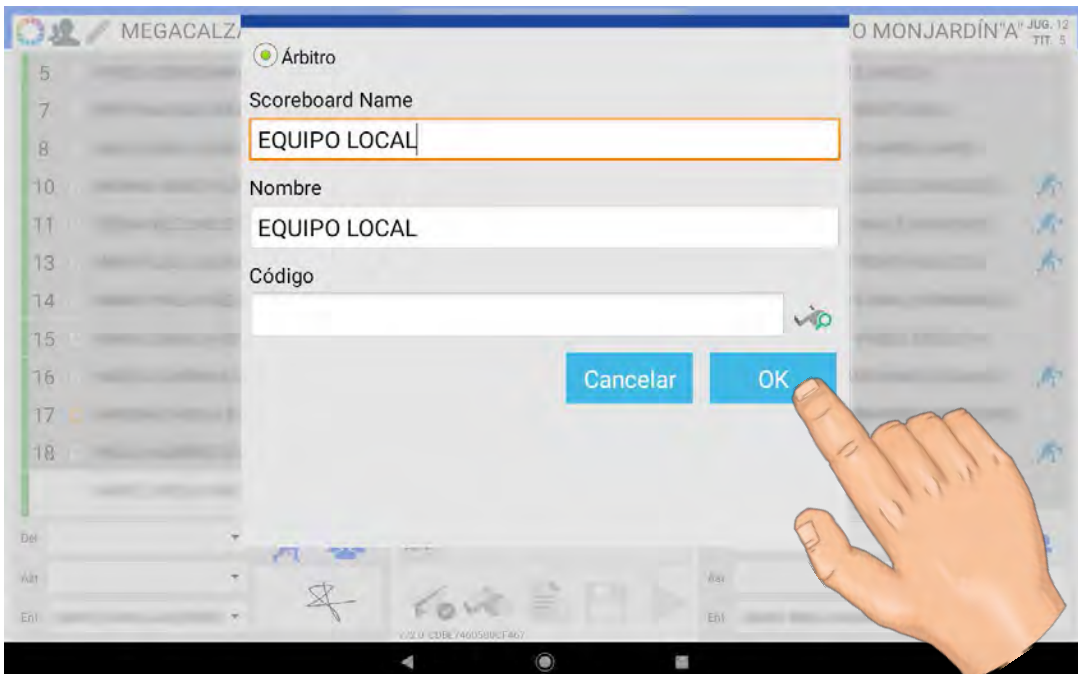




Cuando se abre la ventana para introducir su nombre, lo escribimos en la ventana "Scoreboard Name"

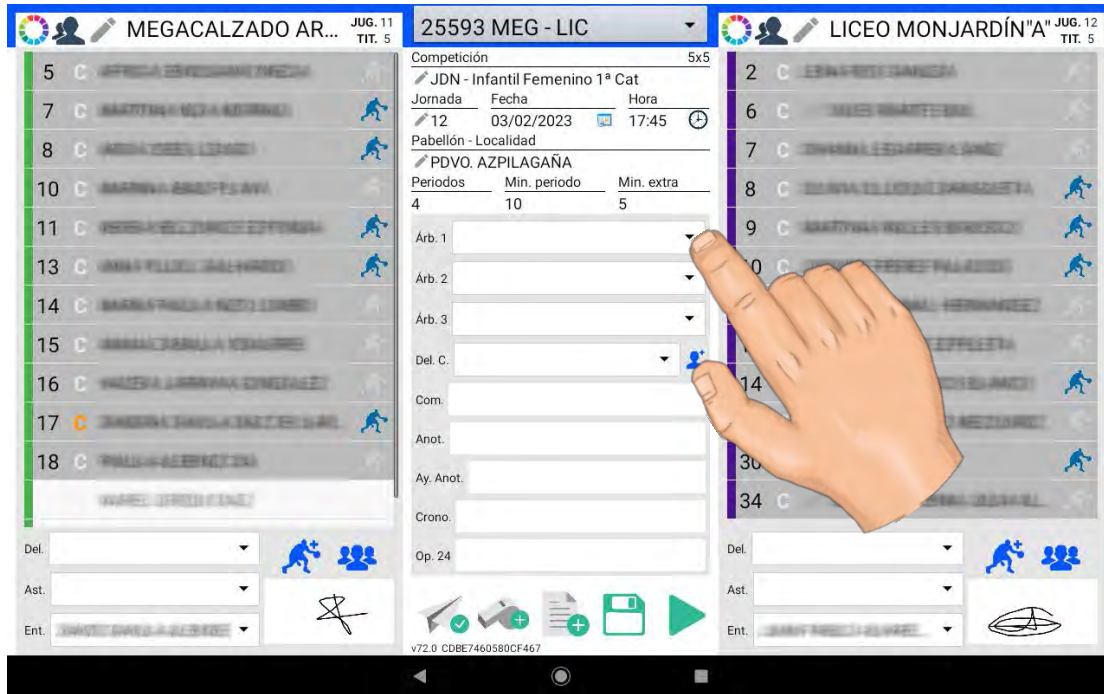


Escribimos, por ejemplo, EQUIPO LOCAL, y pulsamos OK para guardarlo

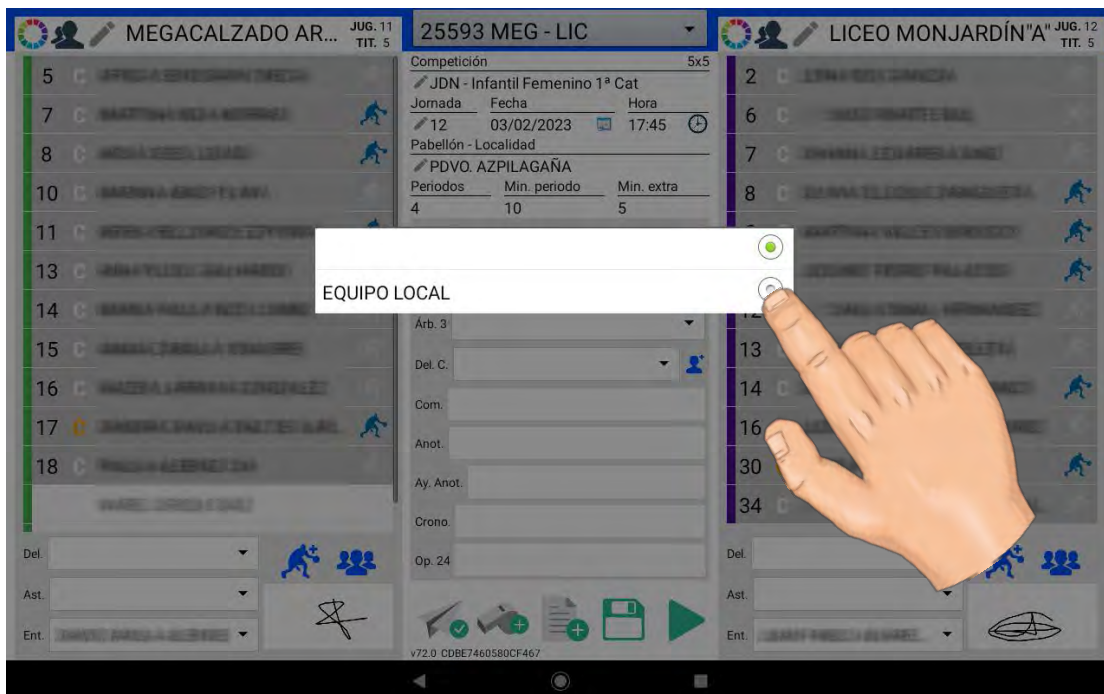




Desplegamos ahora la ventana del Árbitro Principal (Árb. 1)

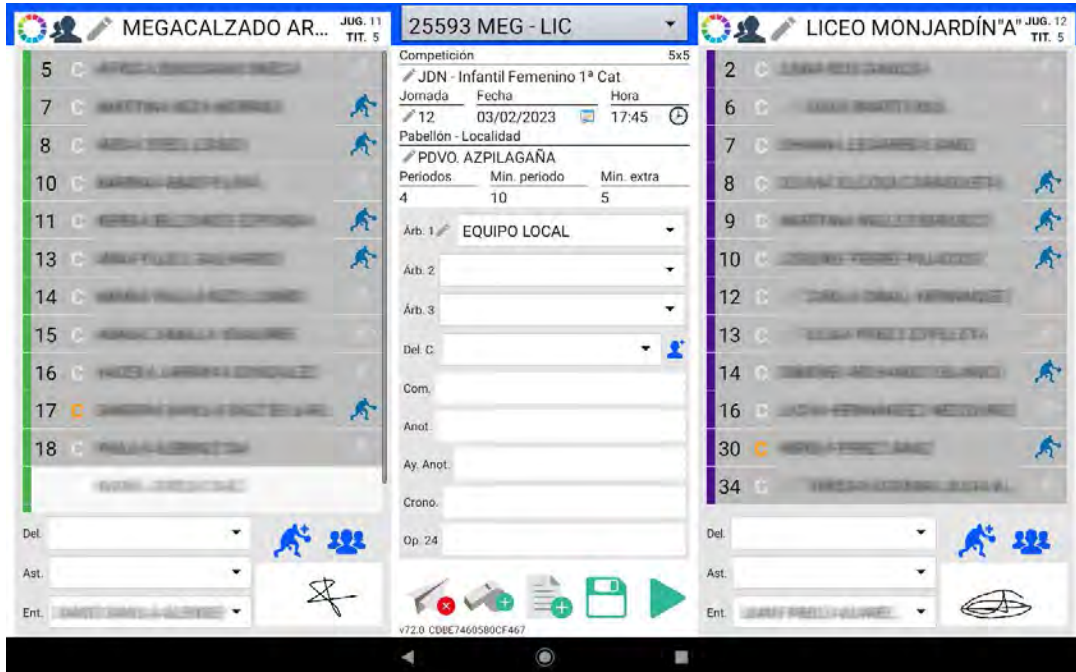


Y elegimos EQUIPO LOCAL





Ya aparecerá el nombre del árbitro principal en la ventana de datos.

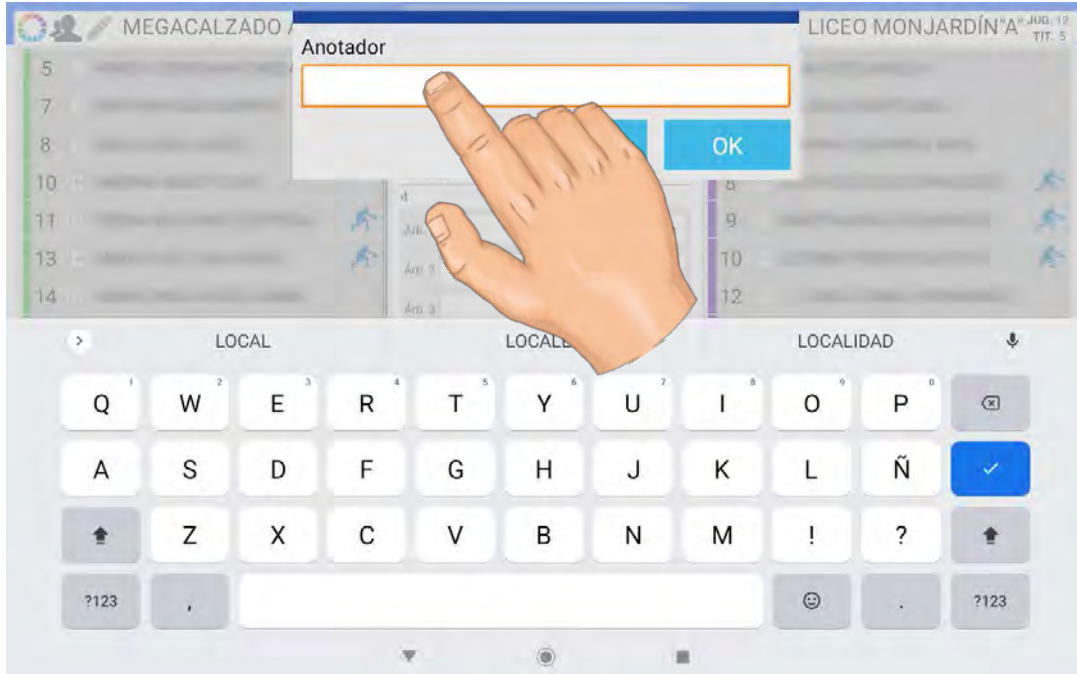


Ahora, si queremos (no es necesario) introducimos también el nombre de un anotador. Pulsamos directamente sobre la ventana (Anot.) para escribir sobre ella

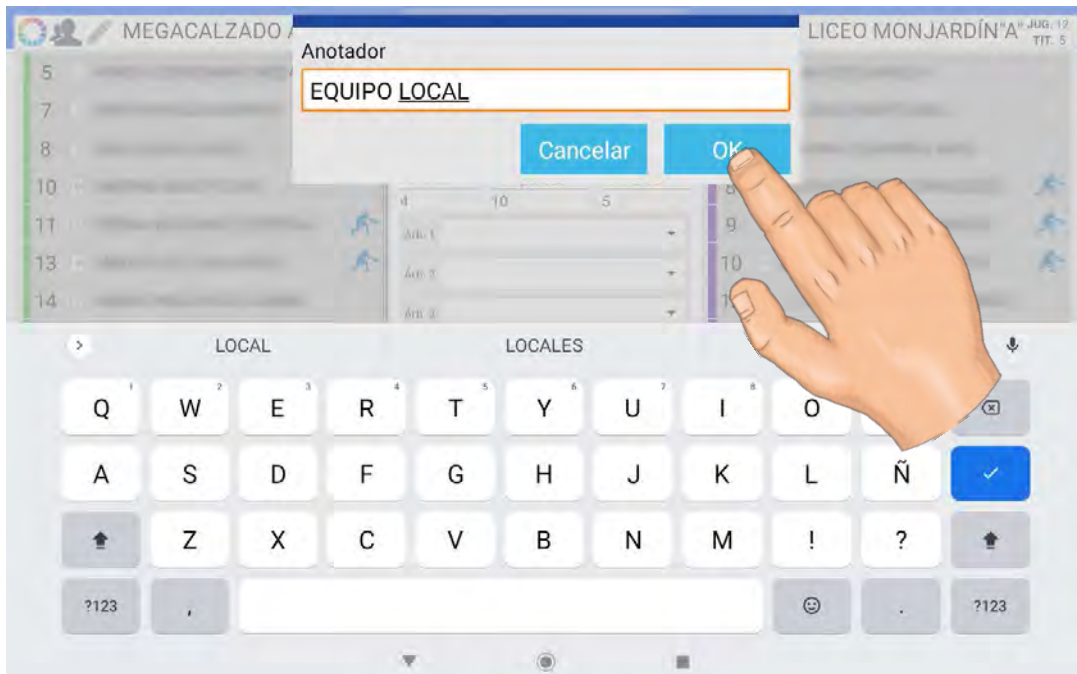




Cuando se abre la ventana para introducir su nombre, pulsamos sobre ella y lo escribimos



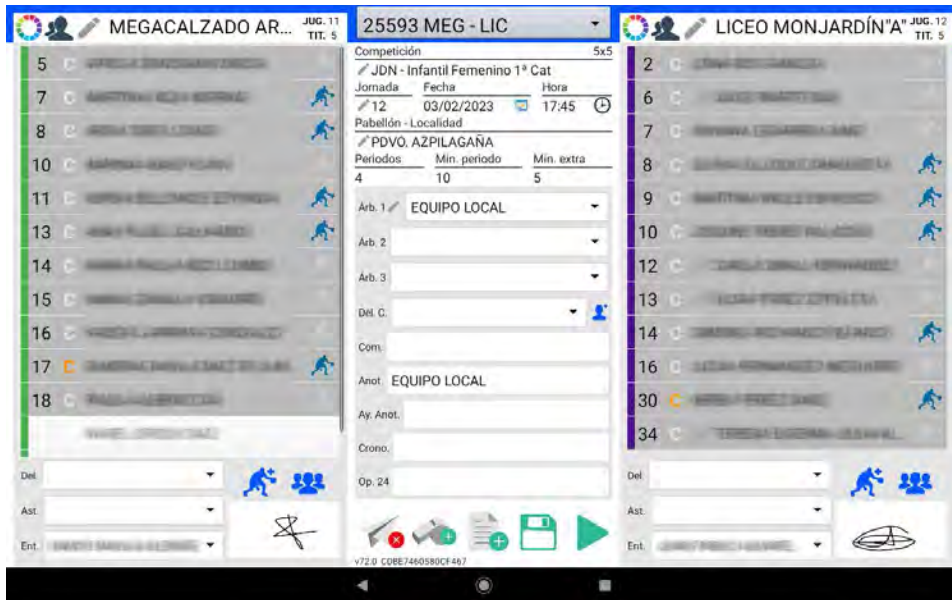
Pulsamos el botón de OK para guardarlo





Y ya tenemos el Árbitro Principal y el anotador en la pantalla de datos.

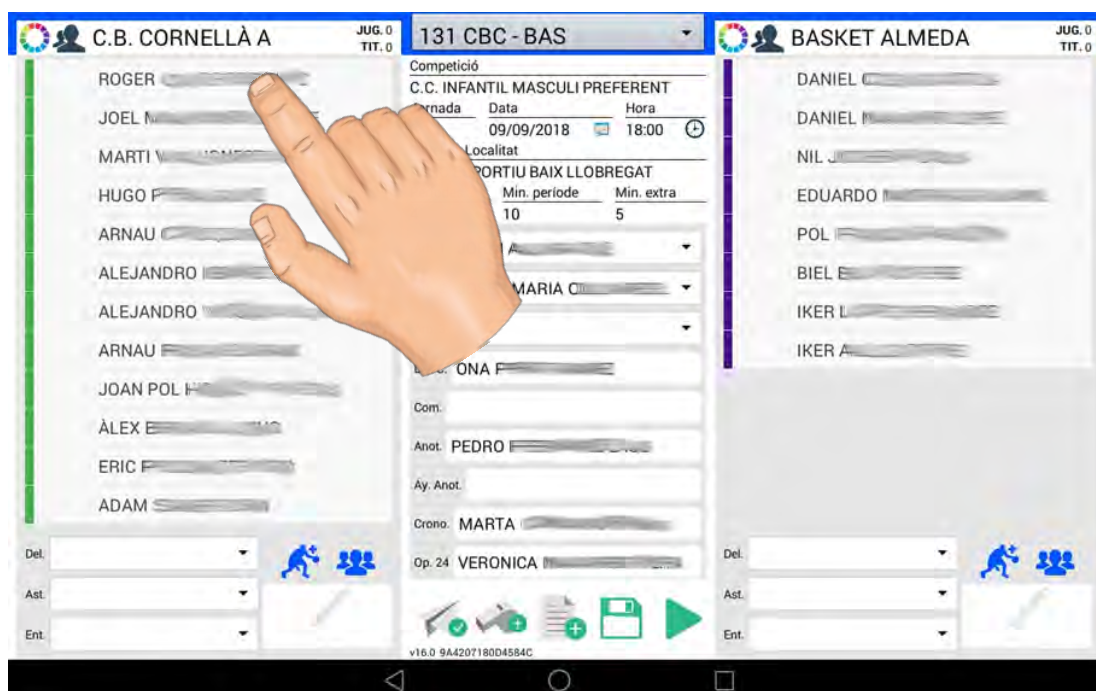
IMPORTANTE: ¡¡INTRODUCIR UN ÁRBITRO PRINCIPAL ES OBLIGATORIO Y NECESARIO PARA PODER CERRAR EL PARTIDO CORRECTAMENTE!!

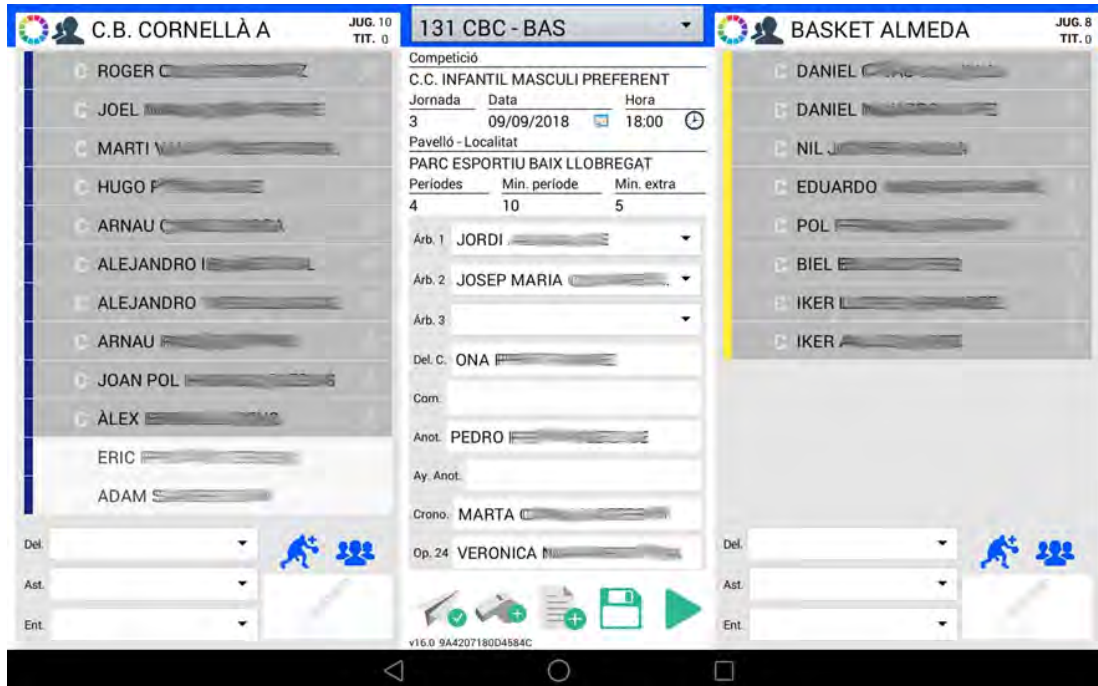


- Confirmar los jugadores que participarán en el partido

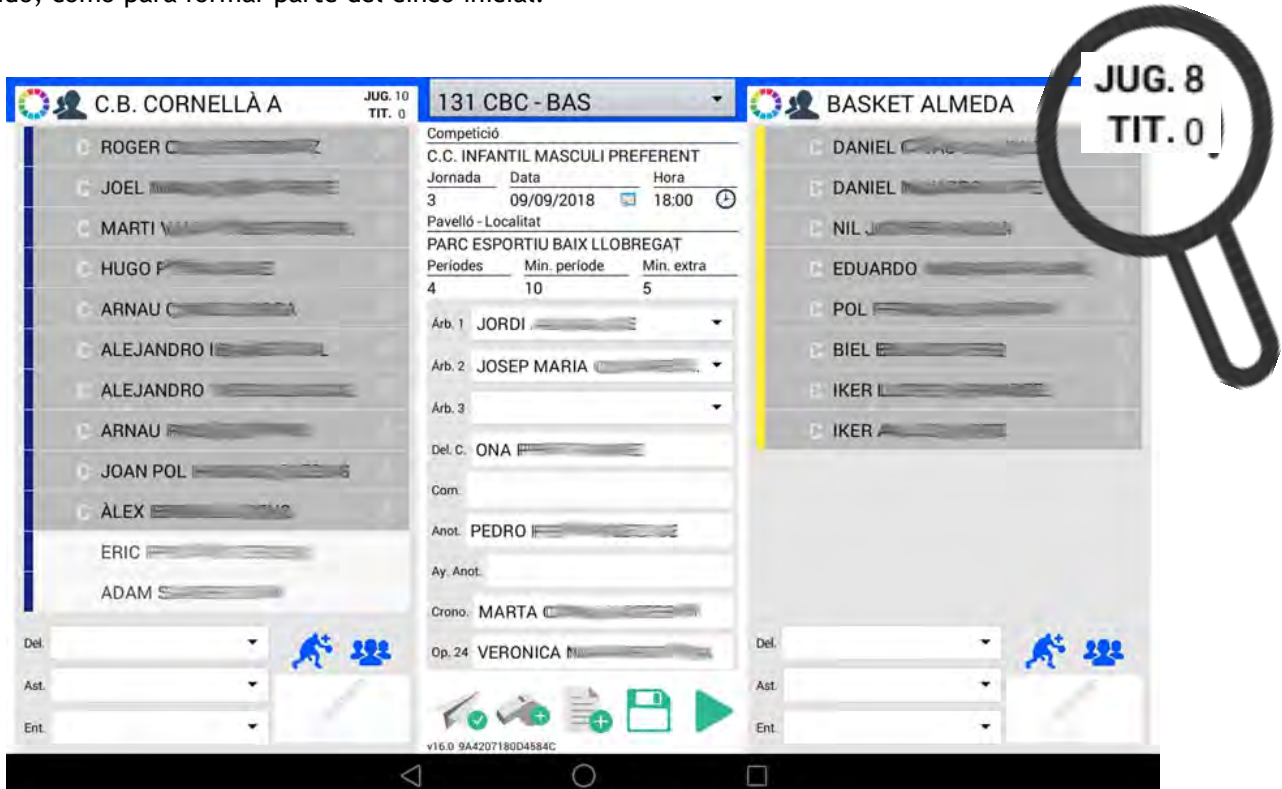
Los jugadores que forman parte de la convocatoria del partido serán los que estén sombreados en gris.

Solo es necesario clicar sobre el jugador que deseamos seleccionar. Si clicamos sobre un jugador ya seleccionado, este quedará sin marcar.





Al lado del nombre del equipo se actualiza la cantidad de jugadores seleccionados, tanto para disputar el partido, como para formar parte del cinco inicial.

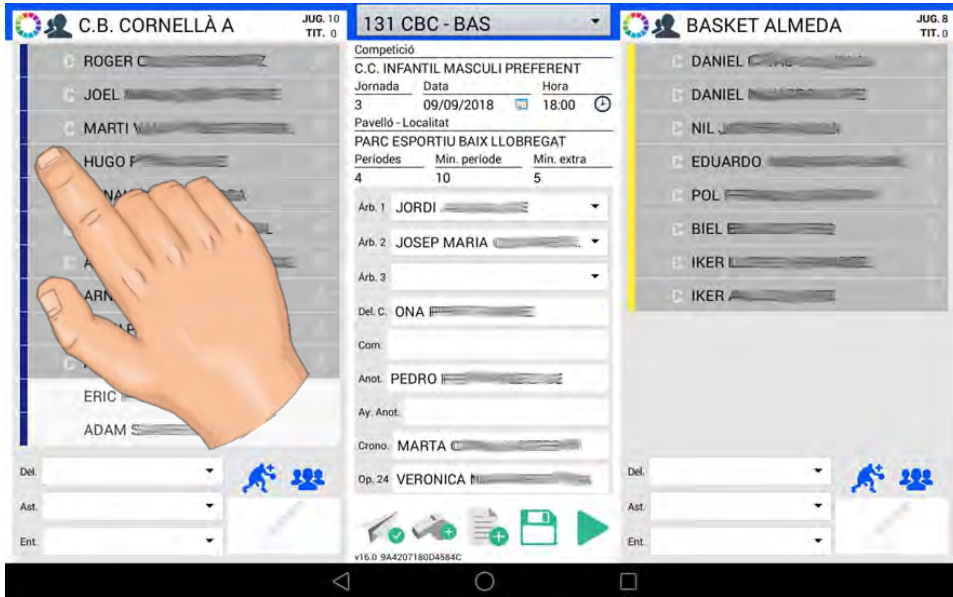




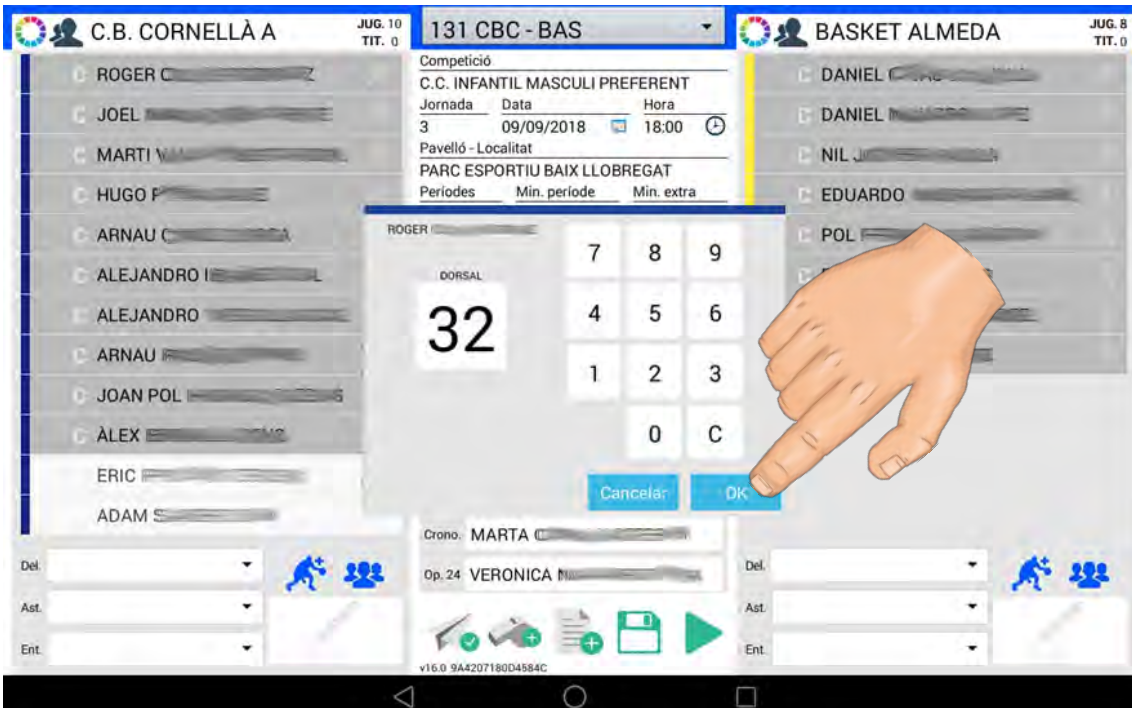
- Confirmar los dorsales de los jugadores que participarán en el partido

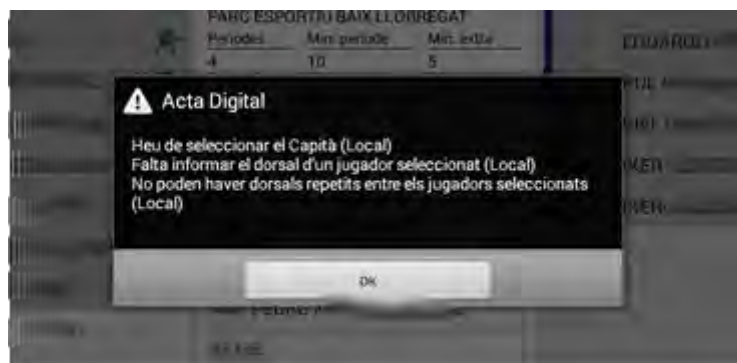
Es posible que algunos jugadores ya aparezcan en el Acta Digital con un dorsal adjudicado.

En caso de que sea necesario modificar un dorsal, o adjudicar uno de nuevo se deberá clicar en el espacio que hay entre la franja de color i la C que hay antes del nombre del jugador.



Se abrirá un menú, que permite entrar el dorsal de cada jugador. Una vez indicado el dorsal se deberá clicar sobre el botón OK.





En caso de que un jugador que tiene dorsal finalmente no forme parte de la alineación del partido, se tendrá que seleccionar este jugador y marcar como dorsal una C. Esto dejará el dorsal del jugador en blanco.

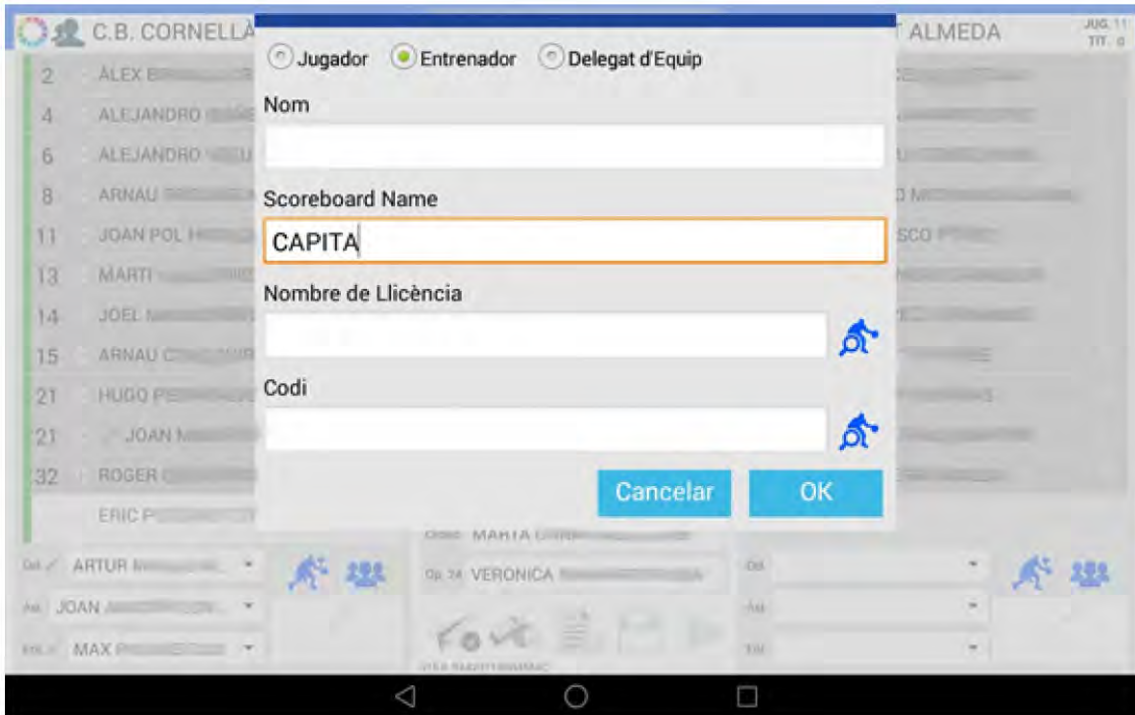
A medida que se incorporen los dorsales a los jugadores, el Acta Digital los ordena automáticamente.

El espacio de la alineación permite mostrar 12 jugadores a la vez. Si el equipo dispone de más de 12 licencias de jugadores se deberá desplazar el listado verticalmente para acceder al resto de jugadores.

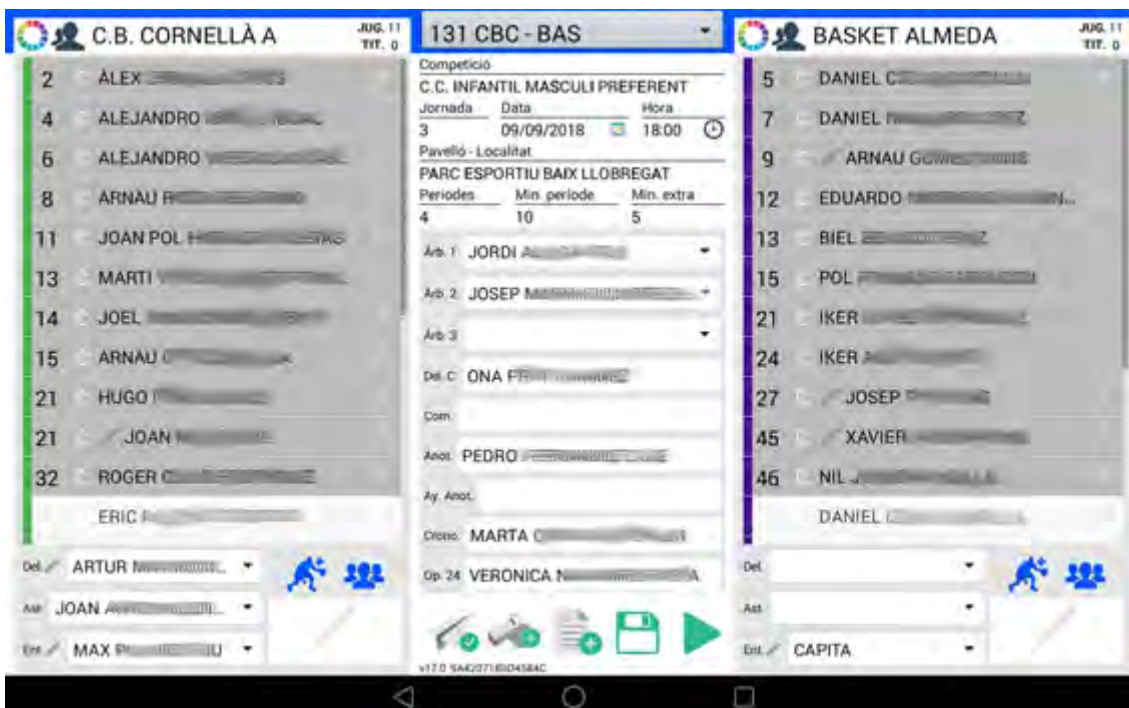




En el caso de que el entrenador de un equipo no esté presente al partido, habrá que crear un entrenador con el nombre de CAPITÁN.



En este momento disponemos de todas las alineaciones configuradas, y sólo faltará que los entrenadores de cada equipo faciliten los cinco iniciales y el capitán antes de firmar el acta.





- Confirmar los cinco iniciales y el capitán de cada equipo

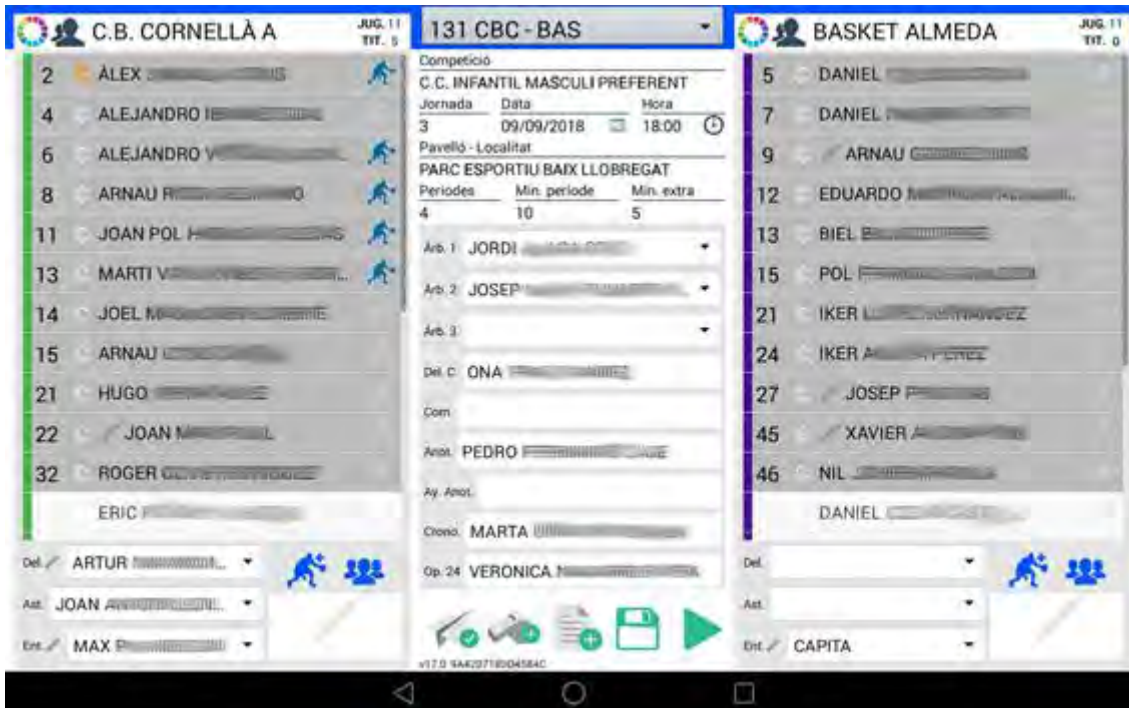
Los jugadores del cinco inicial se seleccionan clicando encima del jugador de color gris que hay junto al nombre del jugador. Cuando un jugador es seleccionado para formar parte del cinco inicial el jugador cambia a color azul.



Los capitanes se seleccionan de la misma forma, clicando sobre la “C” que hay entre el dorsal y el nombre del jugador.



Una vez disponemos de las alineaciones con los cinco iniciales y los capitanes, los entrenadores firmarán en el acta Digital para dar conformidad a la alineación, tal y cómo se hace en las actas de papel.





- Firma de los entrenadores

Es obligatorio que el entrenador del equipo local sea el primero al firmar el acta Digital.

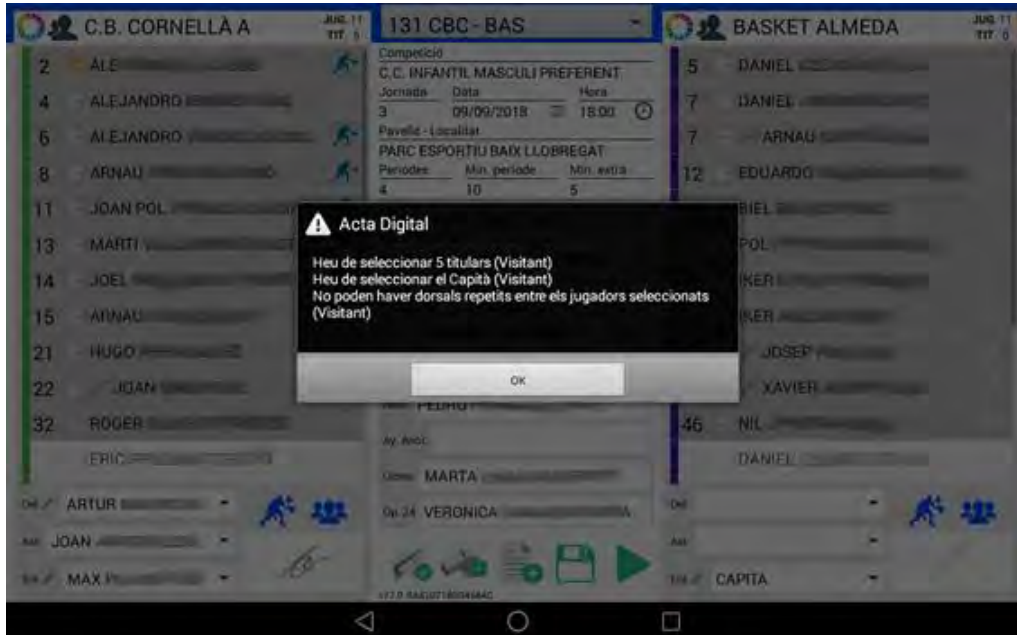
En caso de que haya algún tipo de error / incongruencia en los datos de la alineación de los equipos recibiremos diferentes mensajes de alerta.

Para firmar el acta habrá que clicar en el recuadro de la parte inferior de la zona de alineación de cada equipo y se abrirá un espacio donde el entrenador podrá dibujar su firma. (Se recomienda que las firmas se realicen directamente con el dedo sobre la tableta)





A continuació, podeis veure alguns exemples de missatges d'error que poden aparèixer en el moment de signar l'entrenador.



Alguns de los missatges informes sobre aspectes de la alineació, que no se tienen que rellenar obligatoriamente, como por ejemplo la falta de entrenador ayudante o de delegados. En este caso, se puede decidir continuar, y el entrenador podrá firmar su alineación.

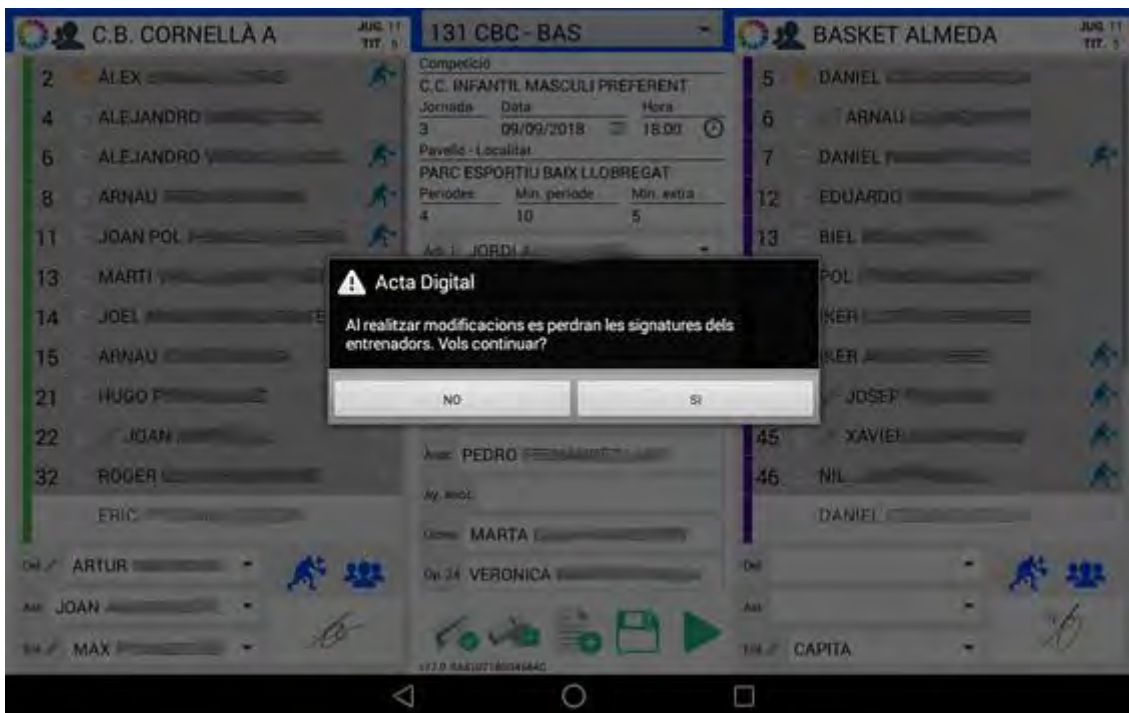




En el supuesto de que después de que el acta haya sido firmada, fuera necesario realizar alguna modificación de la alineación, se perderían las firmas de ambos entrenadores.

Únicamente se pueden modificar los dorsales de jugadores inscritos, en cualquier momento del partido, sin que sea necesario que los entrenadores vuelvan a firmar el acta.

En este punto, hay que tener en cuenta las limitaciones que establece el Reglamento Jurisdiccional de la Federación a la hora de añadir jugadores una vez cerrada el acta de juego.



4.4. Otras Opciones

En la parte inferior central de la pantalla podemos encontrar 5 botones.



Cada uno de estos botones tiene las siguientes funciones:



Sirve para enviar el resultado (y los archivos correspondientes al acta Digital) una vez finalizado el partido, en el supuesto de que no se haya enviado automáticamente. Si el avión tiene una cruz en color verde quiere decir que todos los envíos se han realizado correctamente. En caso contrario aparecerá una pequeña cruz roja.



Este botón permite añadir nuevos miembros del equipo arbitral, tal y cómo se ha explicado anteriormente.

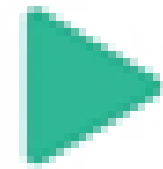


En el supuesto de que sea necesario realizar algún informe del partido, hay que clicar sobre este botón. Los informes se pueden realizar en cualquier momento (antes, durante o después del partido).



Cada vez que se clica en este botón se realiza una copia del acta en la tablet (“copia local”).

Es recomendable guardar los datos de las alineaciones cada cierto tiempo, puesto que estos datos no se guardan automáticamente.



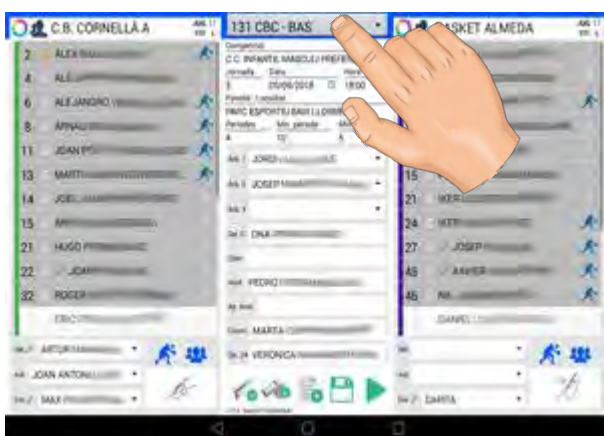
Clicando este botón, saldremos de la pantalla de configuración de las alineaciones para entrar en la pantalla “de partido”.



Por otra parte, el botón de navegación de la parte inferior de la pantalla con forma de triángulo, permite volver atrás. Los otros botones tienen las mismas funciones que en cualquier dispositivo “android”.



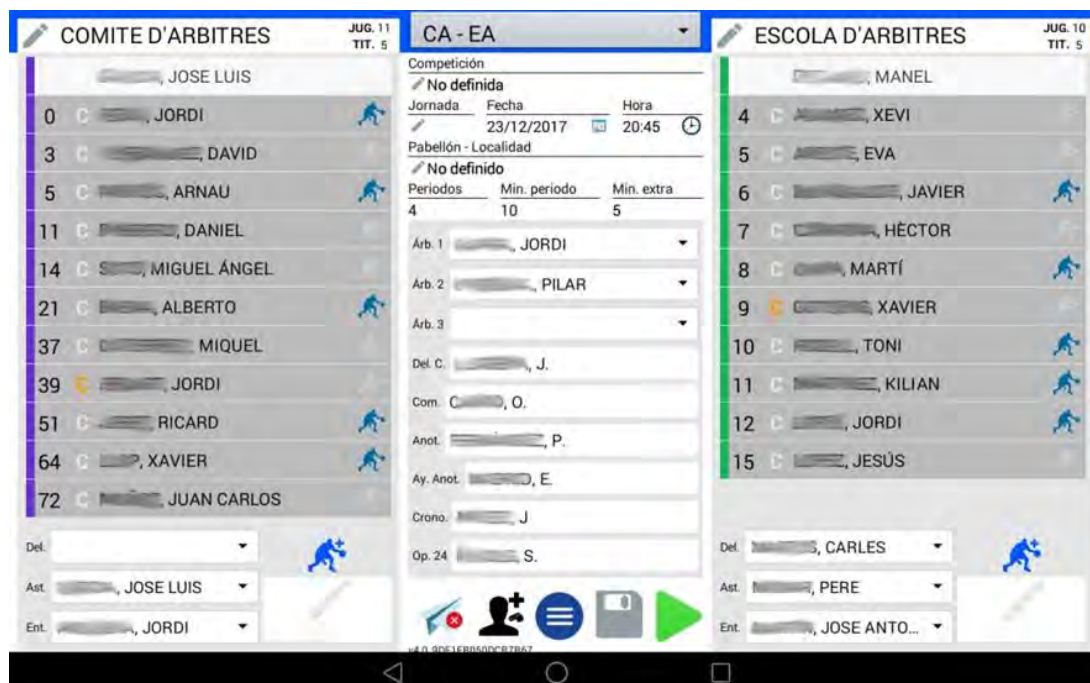
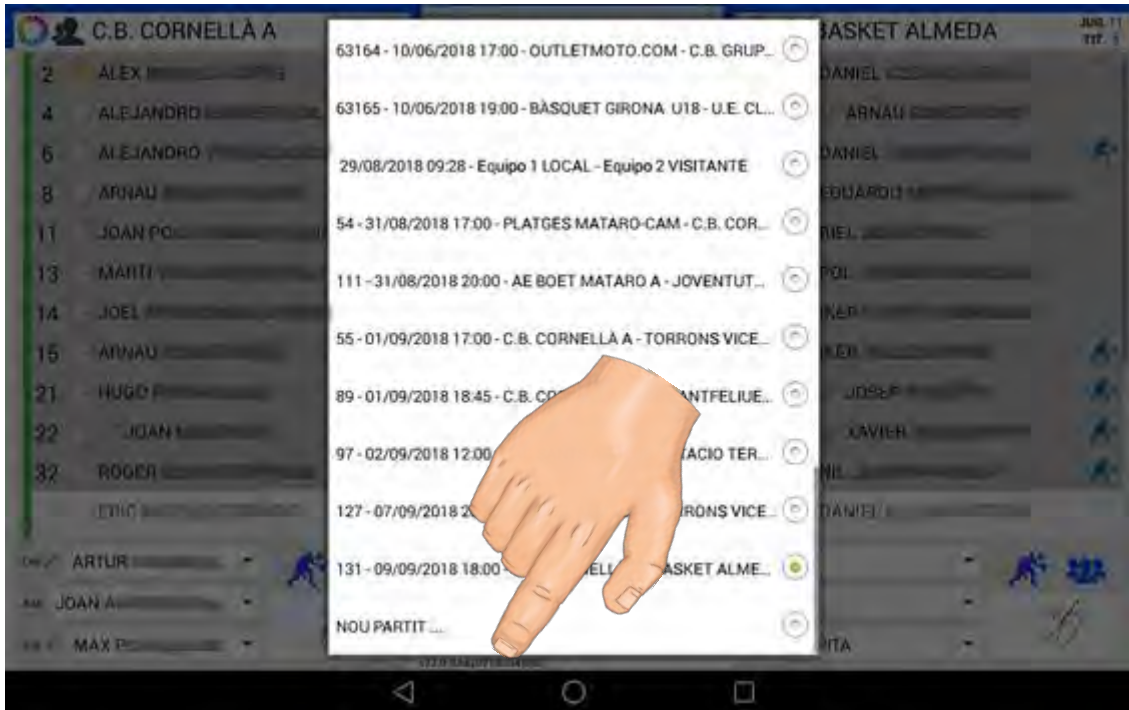
Finalmente, en la parte superior central del acta Digital se encuentra un menú desde donde se puede acceder a los partidos que haya descargados en la tablet. Actualmente cada colegiado podrá acceder a los partidos por los que haya sido designado.



La opción de nuevo partido de este listado permite acceder a un partido donde no hay ningún parámetro definido (nombres de equipos, jugadores, técnicos, etc.) y toda la información se tiene que introducir de forma manual.



Aquí veis un ejemplo de partido creado de forma manual.

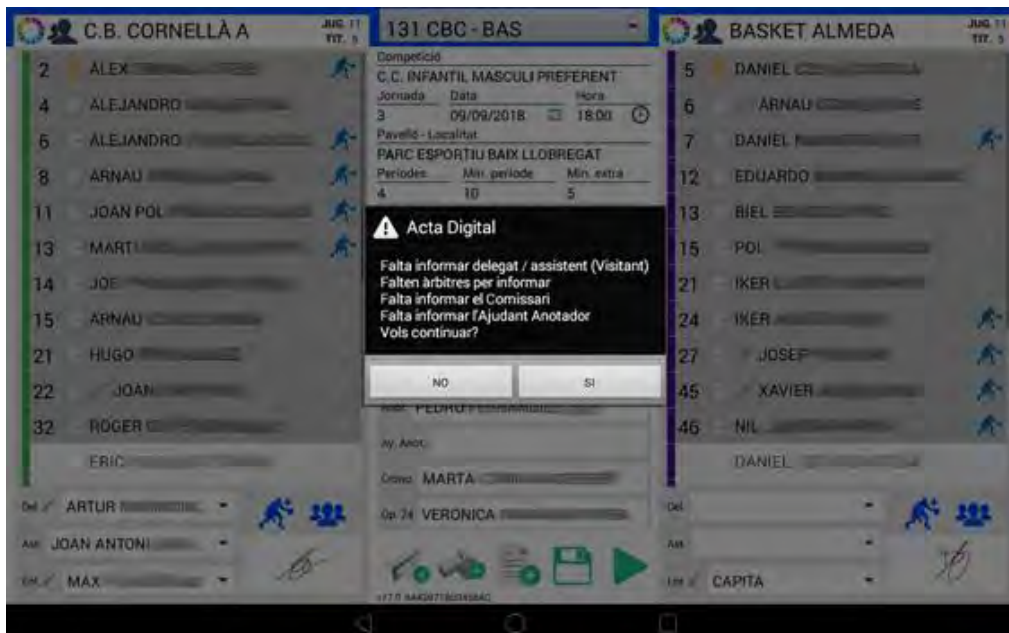
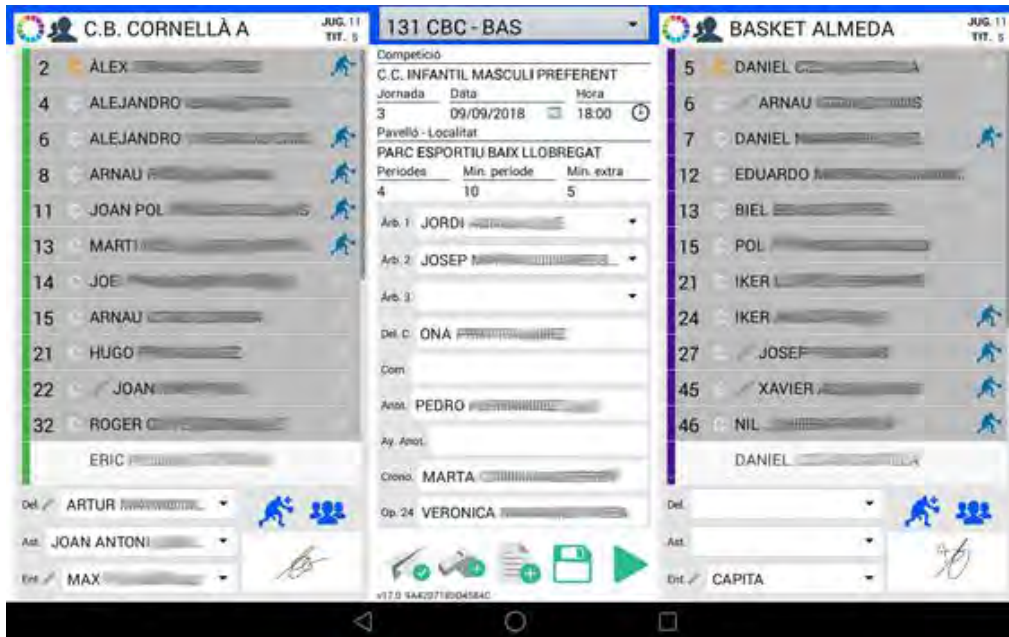


Recordad que es obligatorio que conste, al menos, el Árbitro Principal en los datos del partido. En caso contrario, no se podrá realizar el cierre del acta al final del partido.



4.5. Inicio de partido

Para iniciar el partido hay que clicar el botón “play” verde. En este momento el acta Digital volverá a informar de posibles errores o carencias de información que pueda haber.



En este caso habrá que aceptar y continuar, puesto que tal y cómo se ha explicado anteriormente, en función de la categoría el equipo arbitral puede estar compuesto por diferente número de miembros.



Todos los miembros del equipo arbitral designados por cada partido dispondrán de un enlace a su Área Privada que les permitirá acceder al acta de partido en formato PDF. Esta acta se completa “online”, siempre y cuando se reciban los datos del partido en el servidor de la Federación.

En el supuesto de que durante un partido se produjera algún problema técnico que impidiera continuar el partido con la tableta, se podría acceder en este enlace para copiar (o imprimir) el acta y poder continuar el partido con un acta de papel.

 Federació Catalana de Basquetbol		 BASQUETCATALA.CAT	
Equip A: C.B. CORNELLÀ A		Equip B: BASKET ALMEDA	
Núm. 131		Categoria: C.C. INFANTIL MASCULI PREFERENT	
Localitat: Cornellà de Llobregat		Data: 09/09/16	
		Hora: 18:00	
		Àrbitre Principal: JORDI (3771)	
		Àrbitre Auxiliar: JOSEP (1256)	

Equip A: C.B. CORNELLÀ A					
Temps morts					
Faltes d'equip					
Núm. de jugador	NOM DELS JUGADORS	Núm. de minuts	Q. T. 1	Q. T. 2	FALTES
1	ALEX	2	X		
4	ALEX	4			
6	ALEX	6	X		
8	ALEX	8	X		
11	JOAN PYS	11	X		
13	MARTI	13	X		
14	JORDI	14			
15	ALEX	15			
21	MARC	21			
22	JOAN	22			
32	RODRIGUE	32			
	ETICAPITA				
	RESERVISTA				

Equip B: BASKET ALMEDA					
Temps morts					
Faltes d'equip					
Núm. de jugador	NOM DELS JUGADORS	Núm. de minuts	Q. T. 1	Q. T. 2	FALTES
5	DIVINO	5			
6	ARJUN	6			
7	DIVINO	7	X		
12	COLARIC	12			
13	RODRIGUE	13			
15	RODRIGUE	15			
21	RODRIGUE	21			
24	RODRIGUE	24	X		
27	RODRIGUE	27	X		
45	RODRIGUE	45	X		
48	RODRIGUE	48	X		
	ETICAPITA				
	RESERVISTA				

ACUMULACIÓ DE PUNTS																				
Primera part			Segona part			Períodes extras														
1r període	2n període	3r període	4r període	5r període	6r període															
A	M	B	M	M	M															

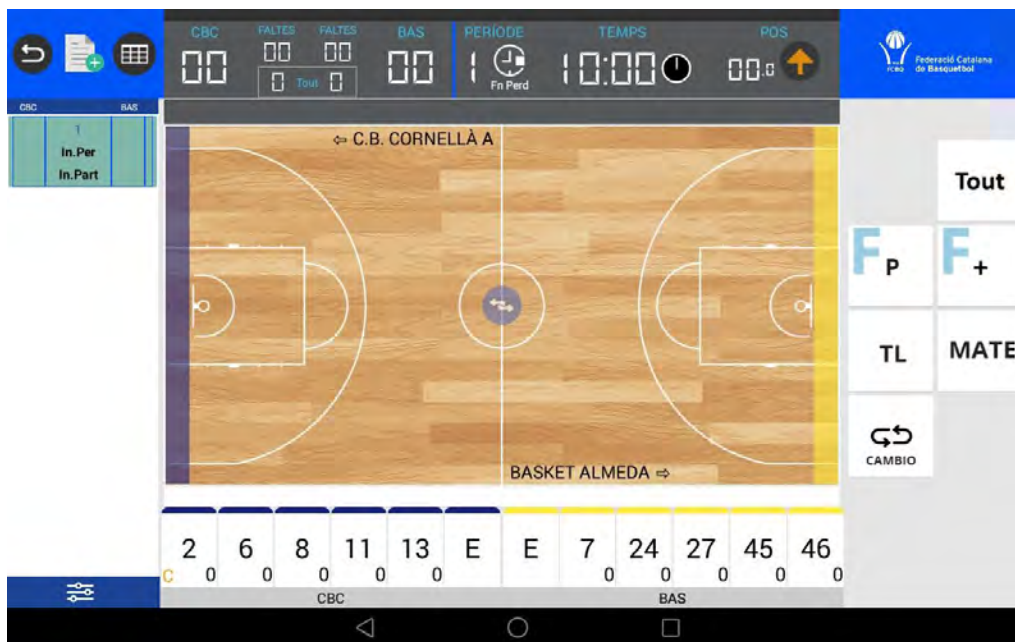
RESULTATS		Resultat final					Equip guanyador		
1r període	2n període	3r període	4r període	Períodes extras	A	B			
A	B	A	B	A	A	B			

Arbitre Principal:	PEDRO	886
Arbitre Auxiliar:	MARTA	497
Arbitre de 3ª:	VERONICA	63
Director de Partit:	DNAP	



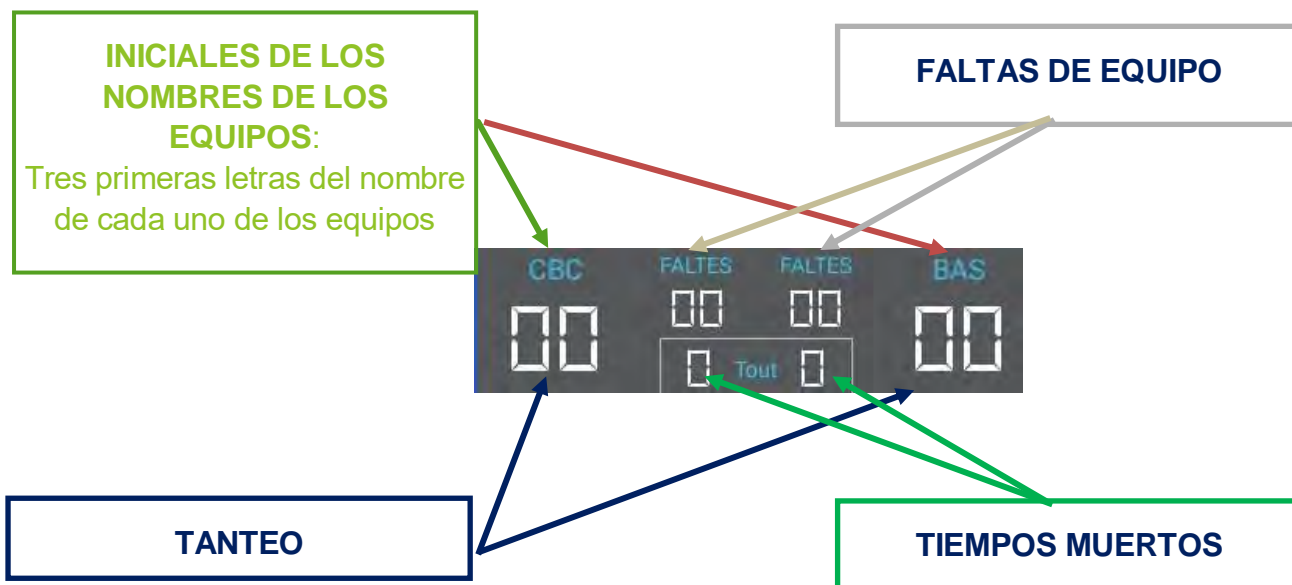
5. Descripción de la pantalla de partido

Cuando iniciamos el partido accederemos a la siguiente pantalla. A continuación, encontraremos una descripción de las diferentes informaciones que se pueden encontrar.



5.1. Marcador

El marcador del acta Digital incluye la siguiente información.



Todos los datos de este apartado se actualizan automáticamente al entrar información al partido.



5.2. Reloj de partido

El marcador del acta Digital incluye la siguiente información



Tiempo de juego: Indica el tiempo de juego restante. Existe la posibilidad, a pesar de que en los partidos de competiciones oficiales no se utilizará, de tener el control del tiempo desde la tableta.

Cada vez que se toca el reloj de partido de la tableta, el reloj se pone en marcha y se para.

- Si el tiempo está en color blanco querrá decir que el reloj está parado.
- Si el tiempo está en color amarillo querrá decir que el reloj está en marcha.

TIEMPO PARADO



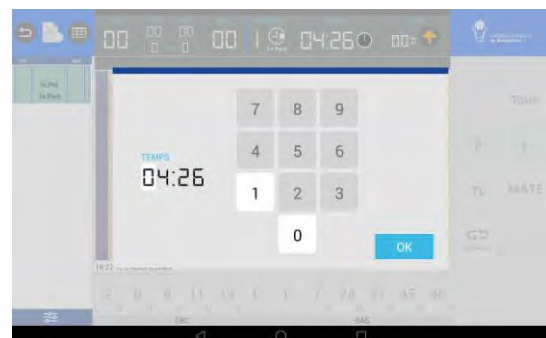
TIEMPO EN MARCHA



TIEMPO PARADO

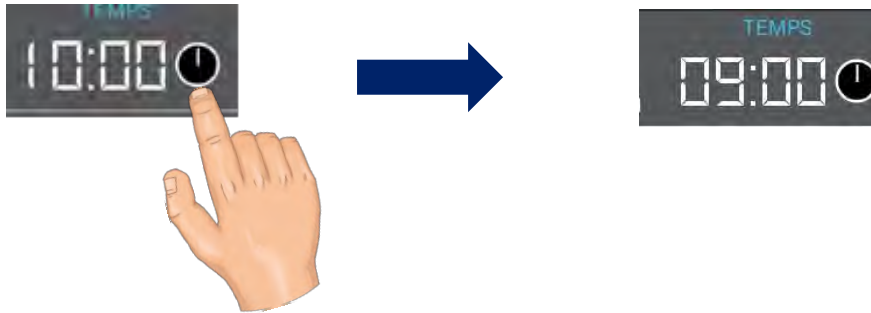


En el supuesto de que fuera necesario modificar el tiempo de juego restante, habrá que hacer doble clic sobre el reloj de partido, y se abrirá un cuadro de diálogo que permite definir un tiempo concreto. Esta opción se usará cada vez que haya un tiempo muerto o sustitución.





Botón de cambio de minuto: El control del tiempo de juego se realizará mediante este botón. Cada vez que cambie el minuto de partido al reloj del marcador, se deberá clicar este botón. Con cada pulsación al botón el tiempo de juego bajará un minuto.



- **Reloj de posesión:** Actualmente no es operativo.
- **Periodo en juego:** El periodo se actualiza automáticamente cada vez que se cambia el periodo mediante el botón inicio/final periodo.
- **Botón inicio / final periodo:** Cuando entramos a la pantalla de partido por primera vez, nos encontraremos ya dentro del primer periodo. A partir de este momento, habrá que tocar este botón para cerrar el periodo, y automáticamente iniciará el siguiente periodo.

• **Inicio de partido:**

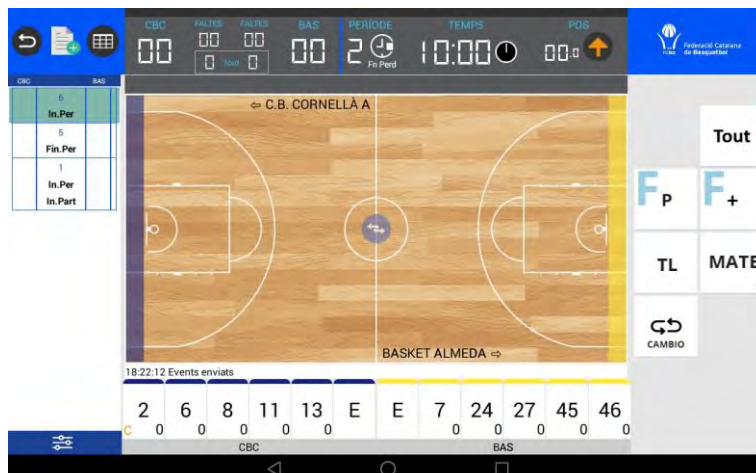
1		
In.Per		
In.Part		

• **Final 1r Periodo**



6		
In.Per		
5		
Fin.Per		

En el momento en que se cierra un periodo, se inicia automáticamente el siguiente.



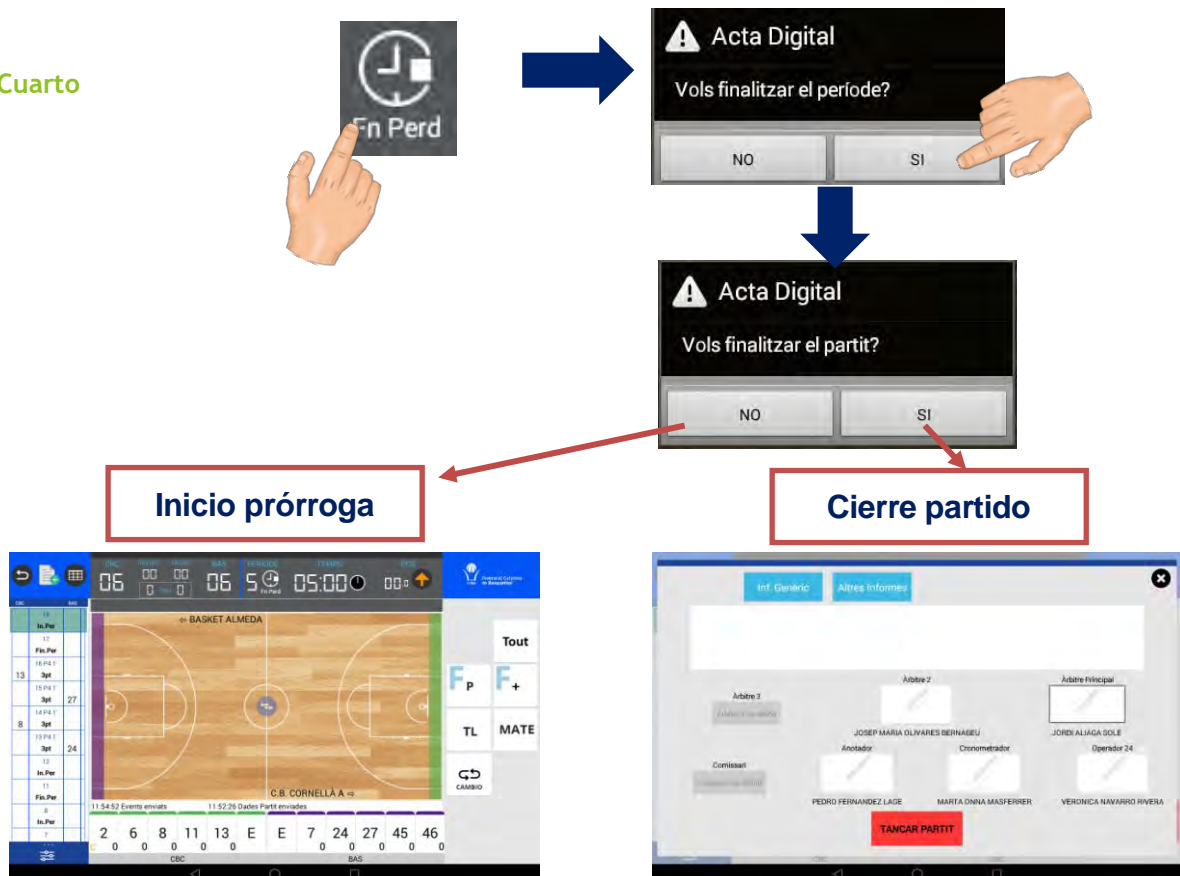


En el supuesto de que intentamos cerrar un periodo en el que no ha habido ninguna anotación, la tableta mandará un mensaje de aviso.



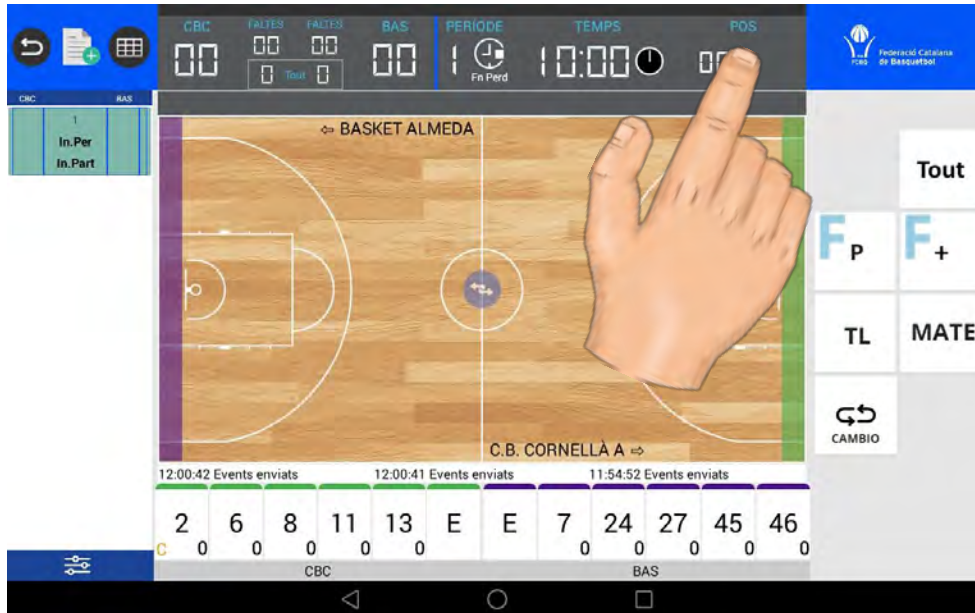
Cuando se cierra el 4º cuarto, el acta permite la posibilidad de elegir entre finalizar el partido o realizar una prórroga. En el caso de elegir continuar con una prórroga, se inicia automáticamente un periodo extra de 5 minutos.

- Final 4º Cuarto





- **Flecha de alternancia:** El acta digital graba los cambios de la flecha de alternancia. Cada vez que se produce un servicio de alternancia habrá que tocar la flecha, y esta irá cambiando de dirección.



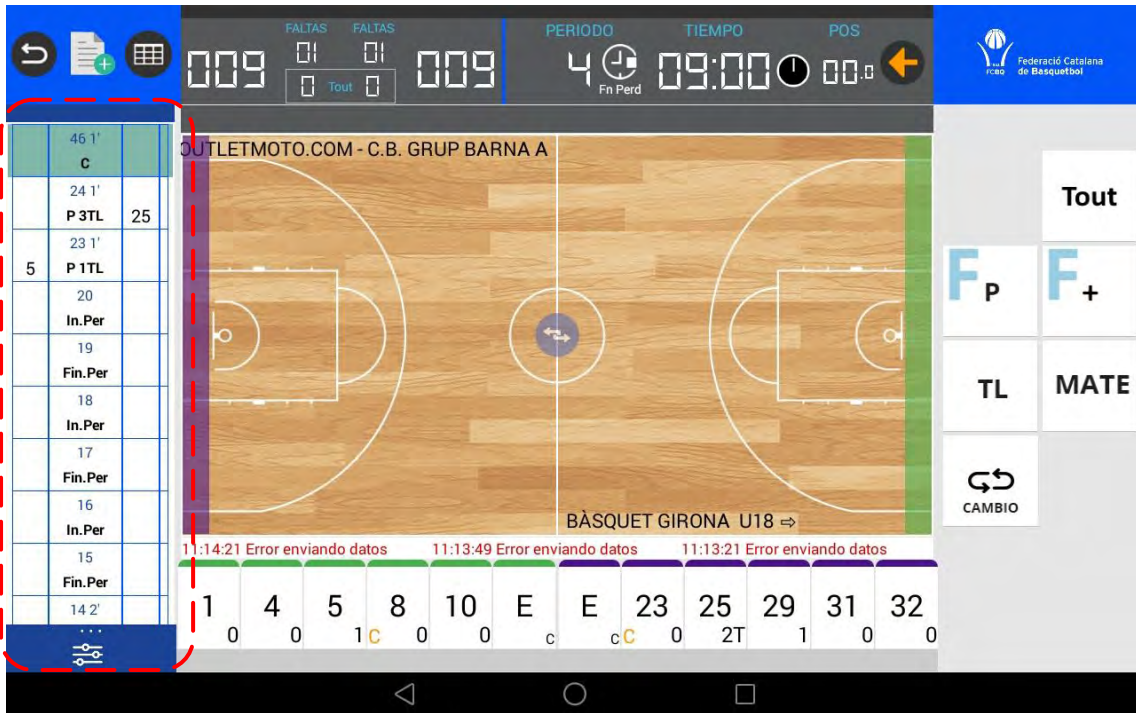
Con un simple toque sobre la flecha de alternancia se graba el cambio de dirección.





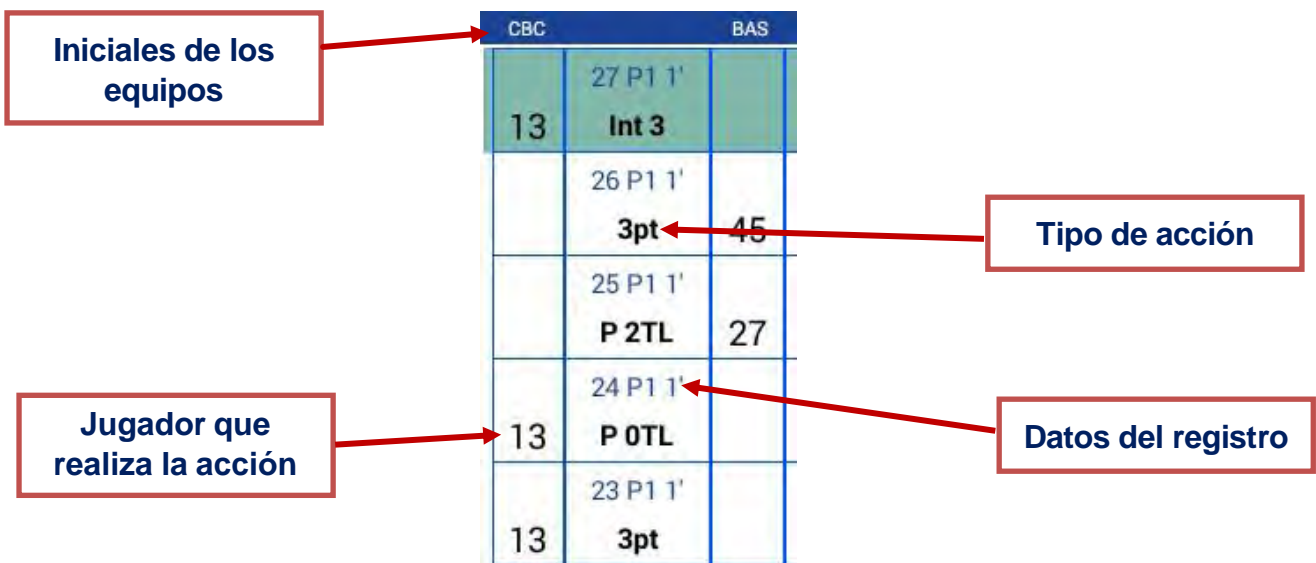
5.3. Registro de las acciones del partido

En la parte izquierda del acta digital hay unas columnas donde quedan grabadas todas las acciones del partido.



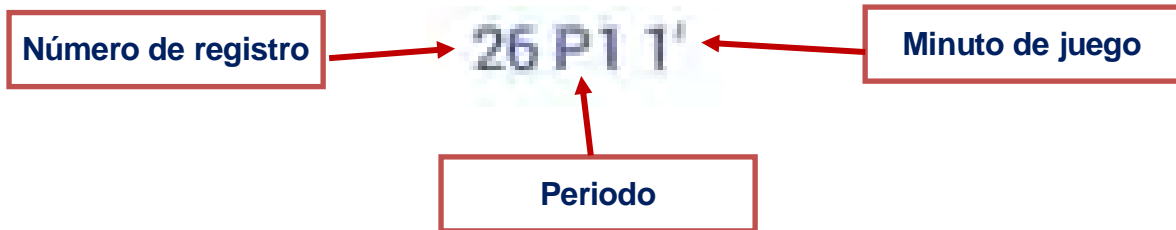
Cada vez que se realiza una anotación en el acta, se crea un registro en esta columna. El último registro siempre se encuentra en la parte superior y queda marcado en un color diferente.

Los registros tienen las siguientes informaciones:

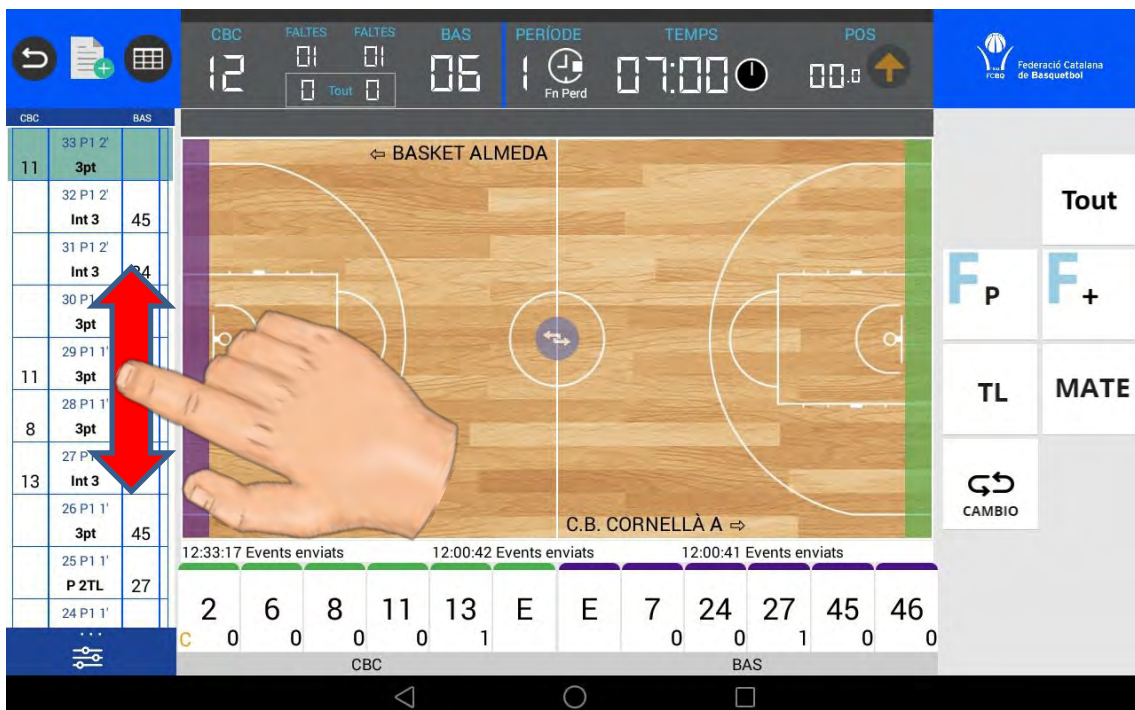




- **Tipo de acción:** Cada acción tiene un código de anotación diferente. En este manual se indicará como queda grabada cada acción.
- **Datos del Registro:** Cada registro se numera automáticamente. En el supuesto de que un registro se elimine conserva el número de registro. También se indica el periodo y el minuto en se graba la acción.

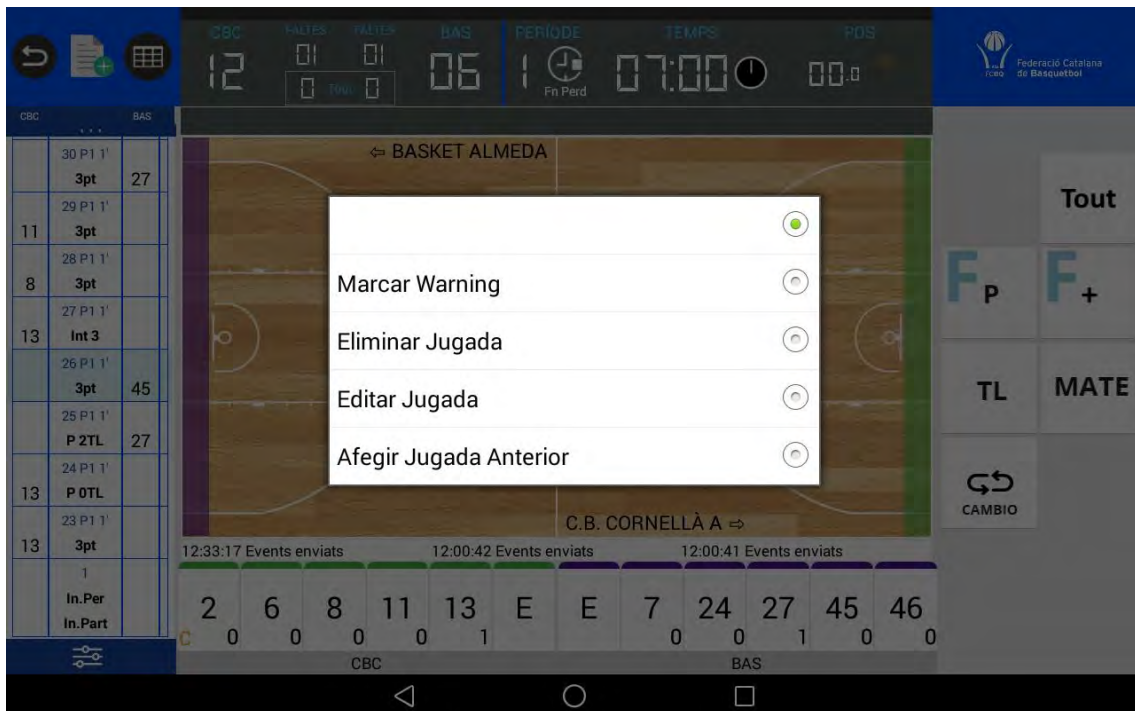
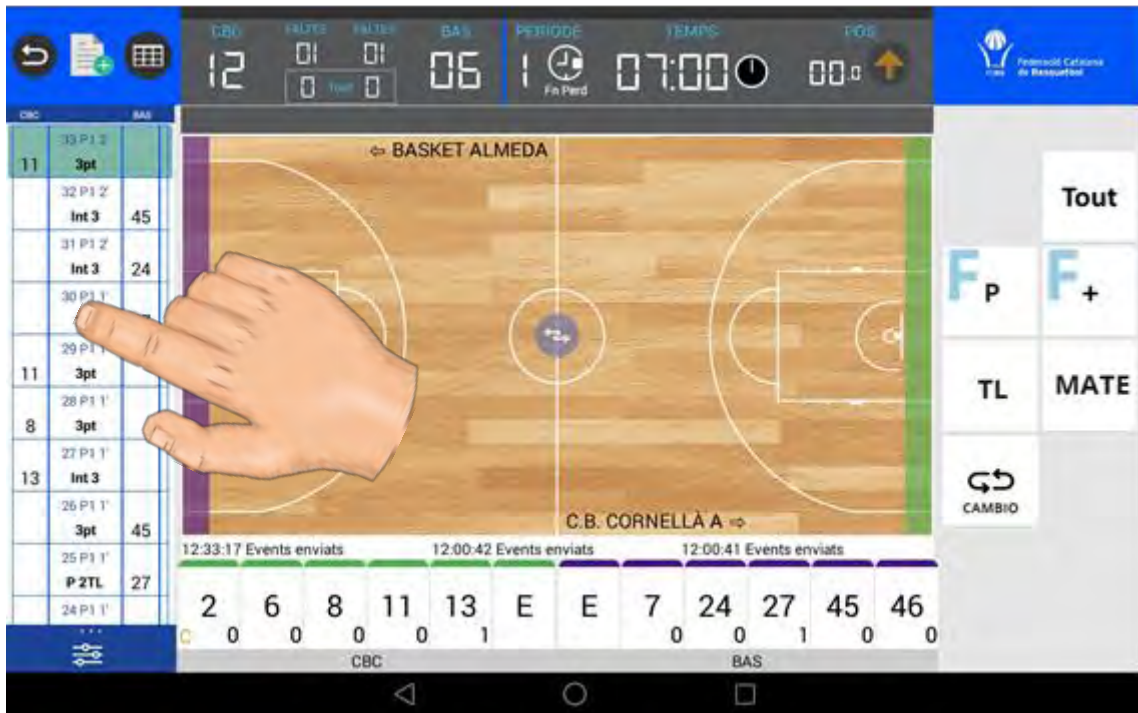


Desplazando el dedo por encima del registro de jugadas podemos acceder a los registros más antiguos.



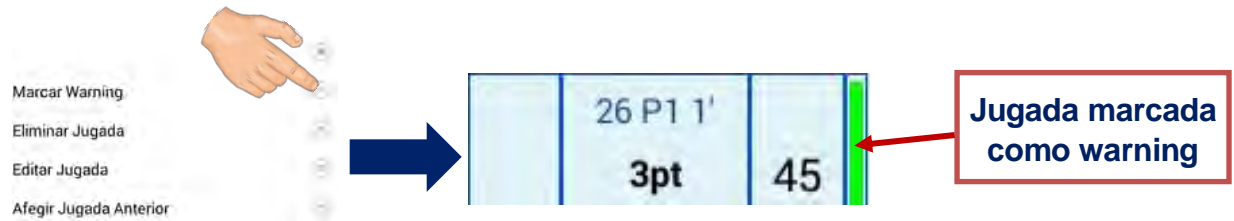


Si dejamos el dedo pulsando sobre un registro se abrirá una nueva pantalla, que permite realizar algunas operaciones con los registros.



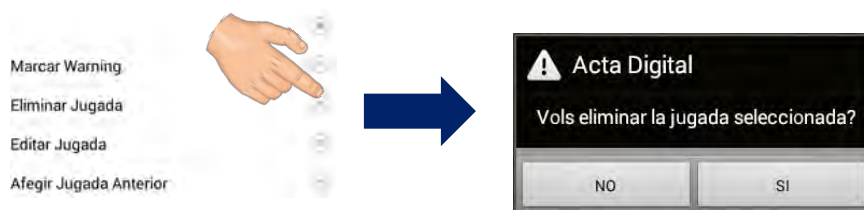


- **Marcar Warning:** Deja una marca en una jugada. Es útil para realizar correcciones posteriores.



Cuando una jugada está marcada como **Warning**, y se vuelve a clicar, aparecerá la opción de **Desmarcar Warning**.

- **Eliminar Jugada:** Si se marca una jugada para eliminar, aparecerá un mensaje para confirmar esta opción.



En el momento en que se confirma que se quiere eliminar la jugada, el registro desaparece de las columnas de grabación.

- **Editar Jugada:** marca una jugada para modificarla. Los únicos ítems que se pueden modificar de una jugada son el jugador que realizó la acción (independientemente del equipo) y el minuto en que tuvo lugar.



Al clicar sobre un número de jugador, el acta se modificará automáticamente, y si fuera necesario (cambio del jugador de un equipo por el del otro) se recalcularán automáticamente tanto el tanteo como las faltas de equipo.

- **Añadir Jugada Anterior:** permite insertar una jugada, que ha tenido lugar antes de la que seleccionamos. En este caso, cuando se seleccione esta opción accederemos a la pantalla de introducción de jugadas, que se explica en un capítulo posterior de este manual.



Cuando estamos añadiendo una “jugada anterior” la parte inferior del acta Digital parpadea en color rojo.

Marcar Warning
Eliminar Jugada
Editar Jugada
Añadir Jugada Anterior

Se añade la jugada antes de la señalizada en amarillo

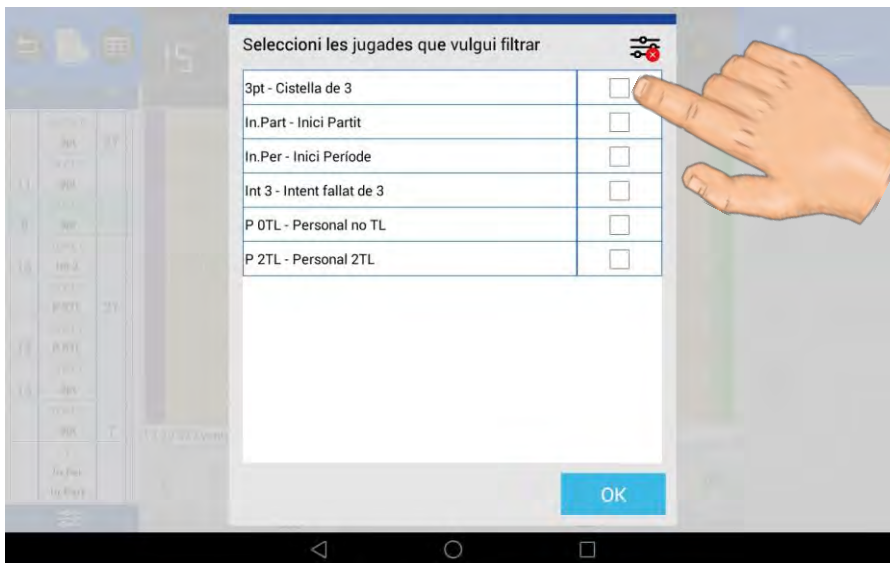
Indicador del modo “Añadir Jugada”

Hay una serie de modificaciones que no se pueden realizar desde el botón de modificación de jugada. Por ejemplo, no se puede modificar una falta de dos tiros para convertirla en falta de banda. En estos casos será necesario seguir este orden:

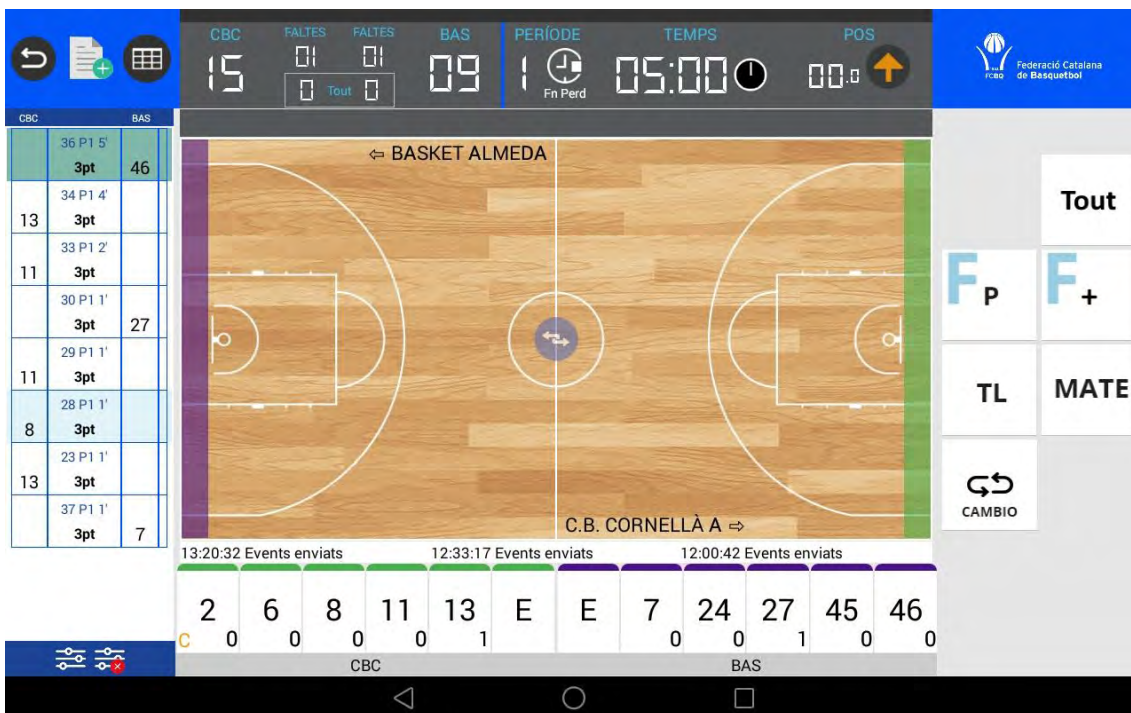
- Añadir una jugada anterior
- Eliminar la jugada que está equivocada.

5.3.1. Filtro de Registros

En la parte inferior del registro, hay un botón que nos permite acceder a un filtro de jugadas. Esto puede ser muy útil si es necesario buscar y modificar una jugada determinada.



Una vez aplicado el filtro sólo aparecerán en el registro de jugadas las que se correspondan con el ítem a filtrar.



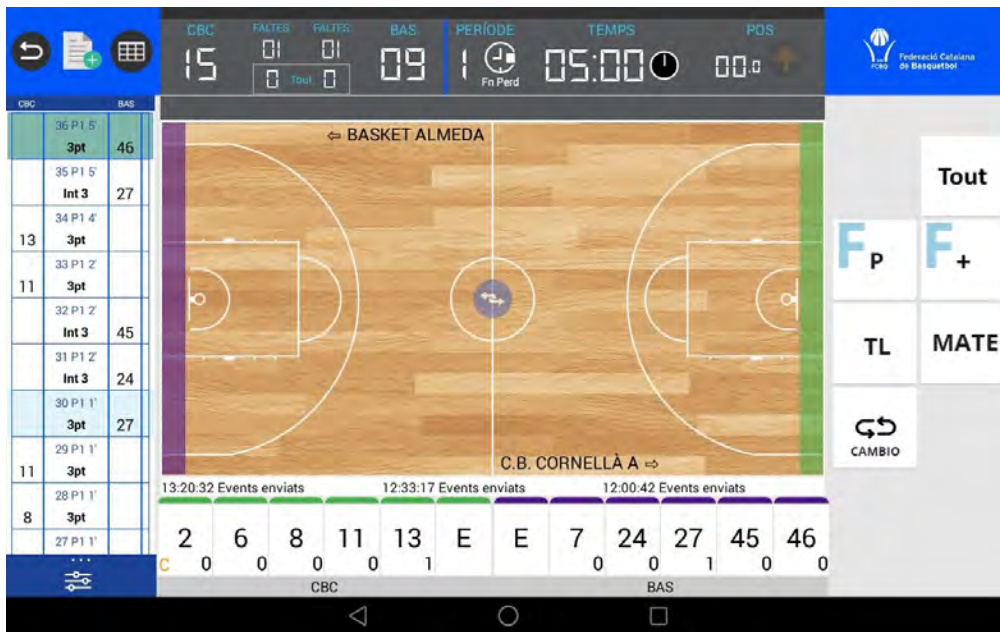
Mientras está aplicado el filtro no podremos editar, eliminar o inserta jugadas. Únicamente podremos marcar como “warnings” para dejar la señal y corregirlas posteriormente.

Para salir del modo filtro habrá que clicar sobre el botón de filtro que tiene una X.

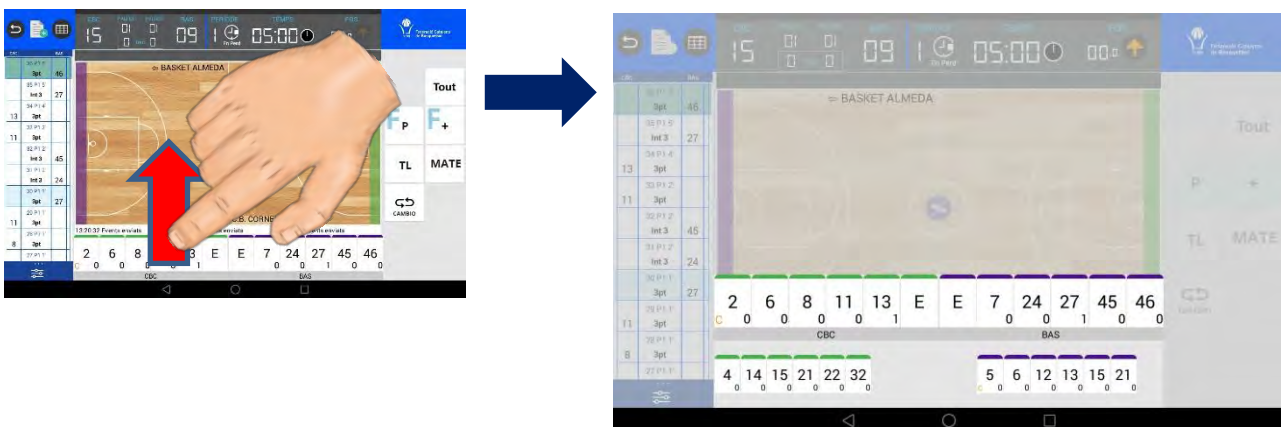


5.4. Jugadores a pista

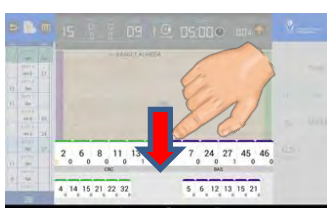
En la parte inferior del acta digital, por debajo de la pista, se muestran los jugadores en la pista de cada equipo.



Desplazando el dedo por encima de la zona de jugadores, en dirección hacia la pista, se mostrarán todos los jugadores del banquillo.

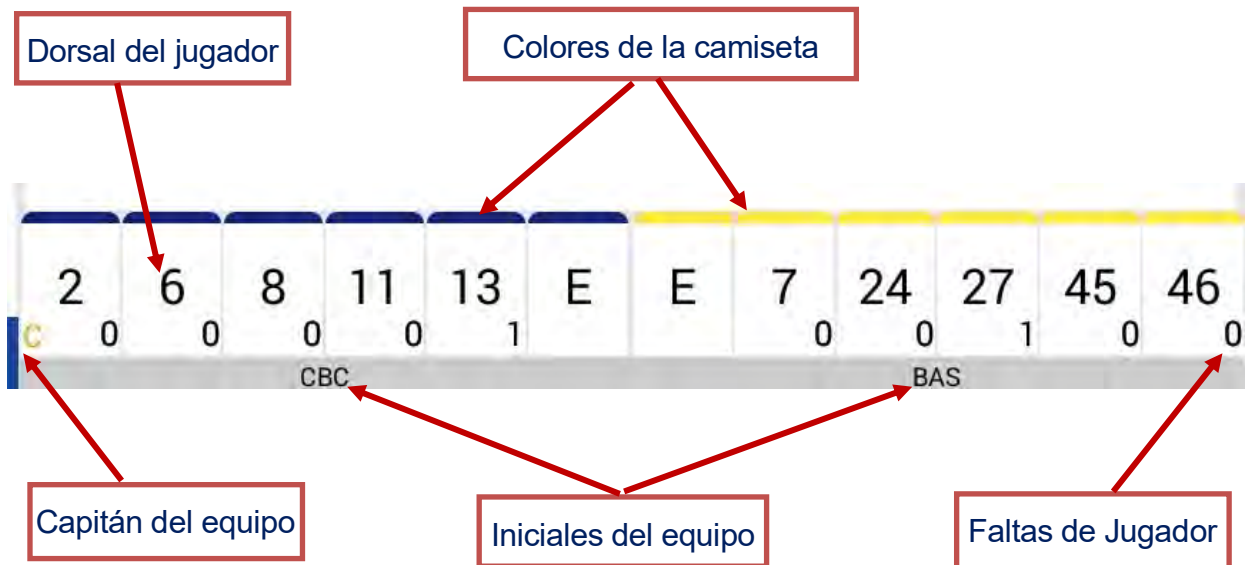


Para volver a mostrar el cinco en la pista, habrá que hacer el movimiento con el dedo en sentido contrario o bien clicar sobre el triángulo "android" de la parte inferior de la tableta.



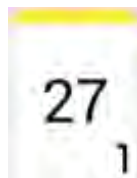


En el cuadro donde está cada jugador se encuentra diversa información:

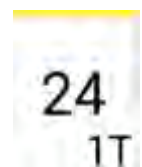


Dentro de las faltas de los jugadores también se muestra diferente información:

- **Número de faltas**



- **Faltas Técnicas:** indica el número total de faltas, y pone una T en el supuesto de que el jugador haya sido sancionado con una falta técnica.



- **Faltas Antideportivas:** indica el número total de faltas, y pone una U en el supuesto de que el jugador haya sido sancionado con una falta Antideportiva.



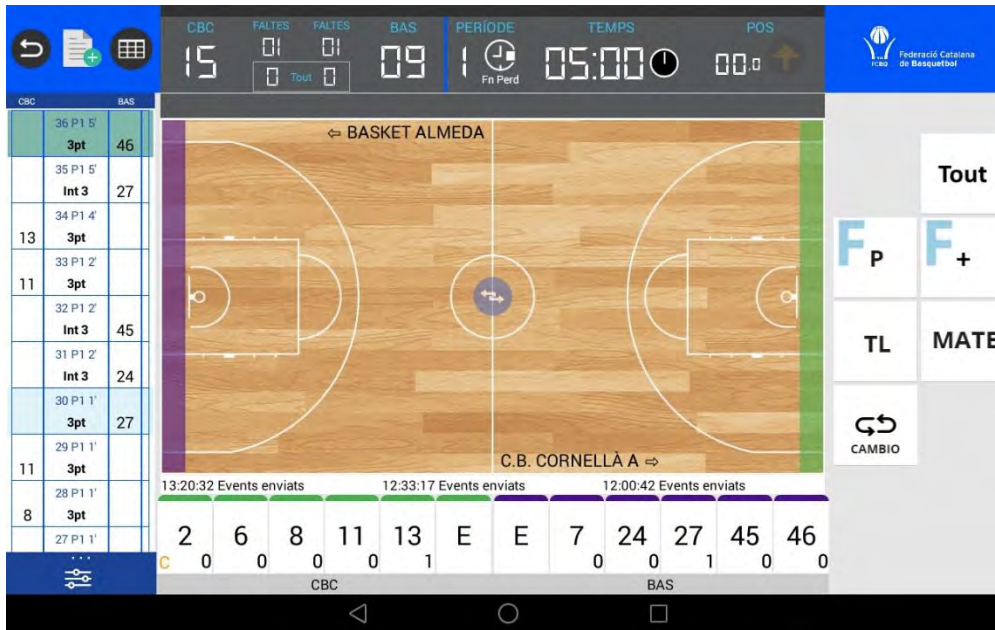
- **Jugador excluido:** El número de faltas saldrá en color rojo, tanto si es por acumulación de 5 faltas personales, o cualquiera otra combinación de faltas antideportivas y técnicas que provoque la descalificación del jugador.





5.5. Anotaciones diversas

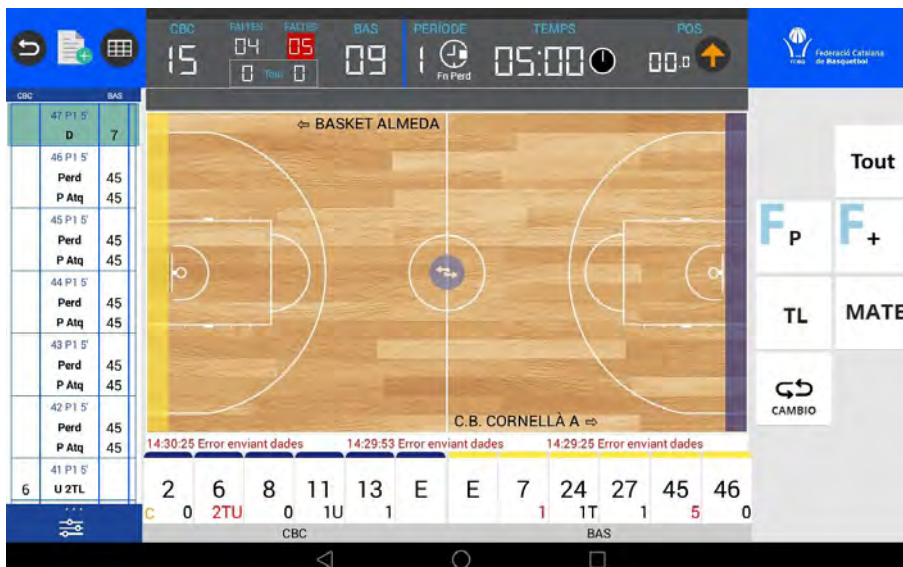
En la parte derecha de la tableta, aparecen los botones correspondientes a las anotaciones de Tiempos Muertos, Sustituciones, Faltas Personales, Otras Faltas y mates.



5.6. Terreno de juego

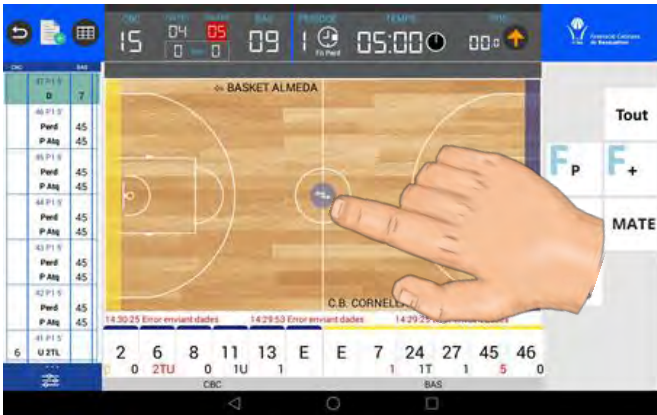
La parte central de la tableta está ocupada por una pista de juego que usaremos para realizar las anotaciones de los tiros (encastados / fallados). Para ayudar a identificar las cestas donde ataca cada equipo se han pintado las líneas de fondo del color de la camiseta del equipo que ataca aquella cesta.

Además, a cada media pista pone el nombre del equipo que ataca con una flecha que indica la dirección donde encesta aquel equipo.



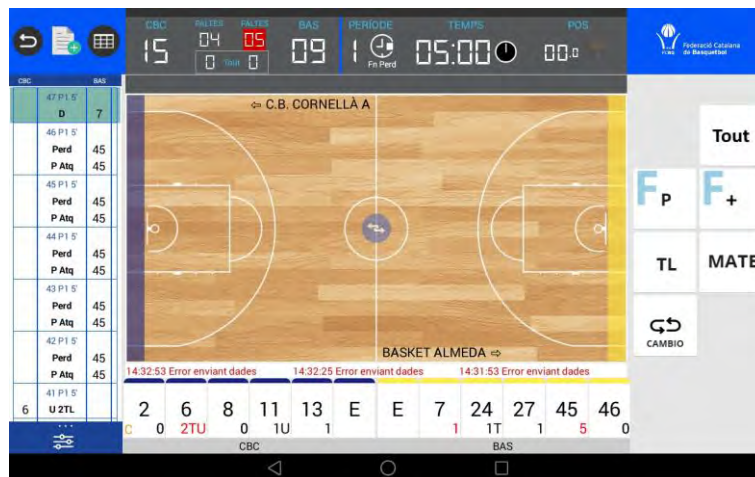


En el círculo central de la pista hay un botón que nos permite cambiar la dirección de ataque de cada equipo.



Cómo podéis observar, una vez aceptado el cambio de campo, cambian las direcciones de juego donde ataca cada equipo. Aun así, hay que tener en cuenta que los banquillos de los equipos siempre están fijas al mismo lado, siguiendo el orden:

- Equipo local: izquierda
- Equipo visitante: derecha

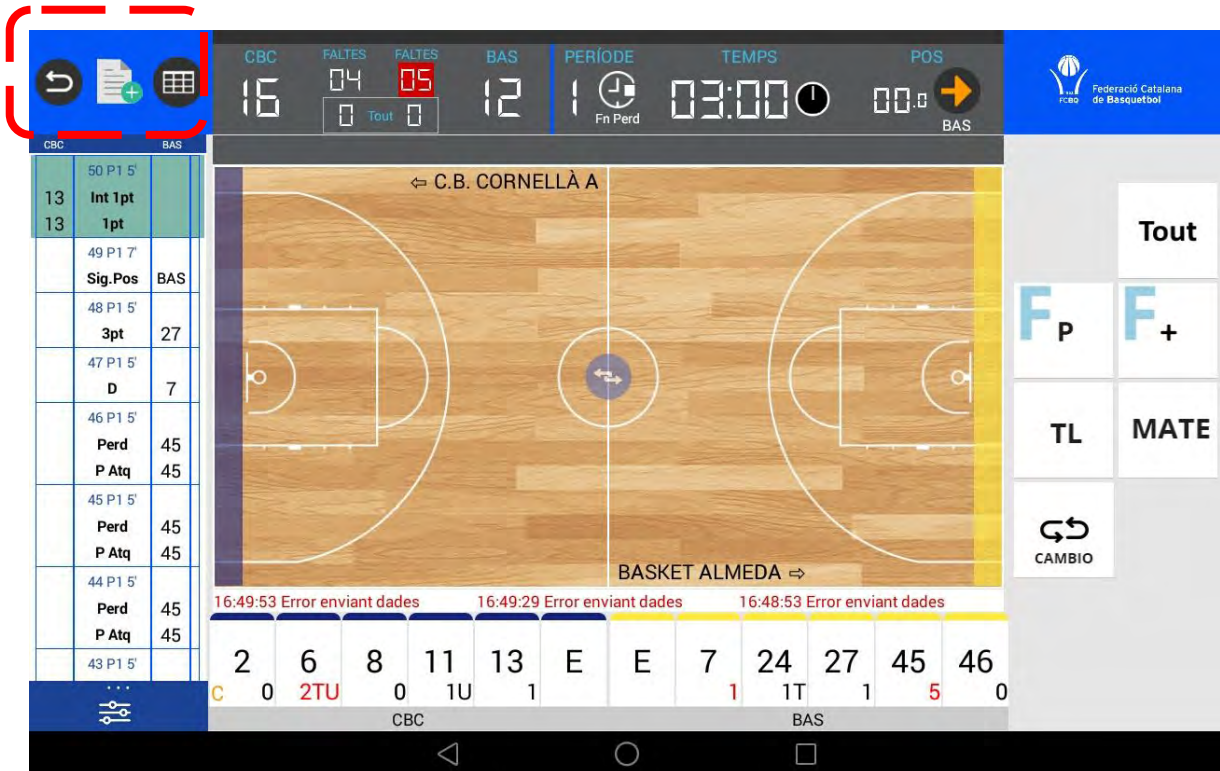


Recordad que, aunque se cambie la dirección de juego, las banquetas quedan fijas y no se cambian de lado.

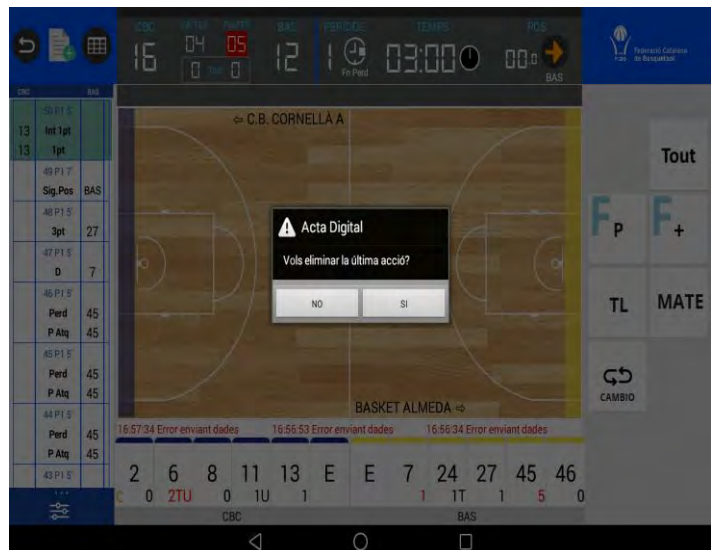
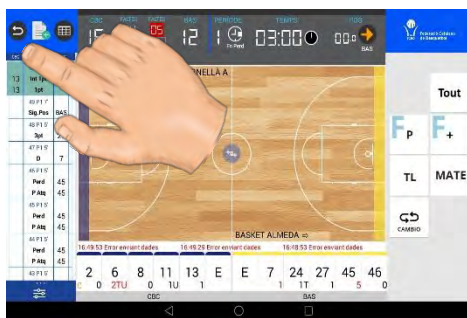


5.7. Otros datos

En la parte superior izquierda hay tres botones que permiten: borrar el último registro, realizar informes o acceder a la estadística del partido.



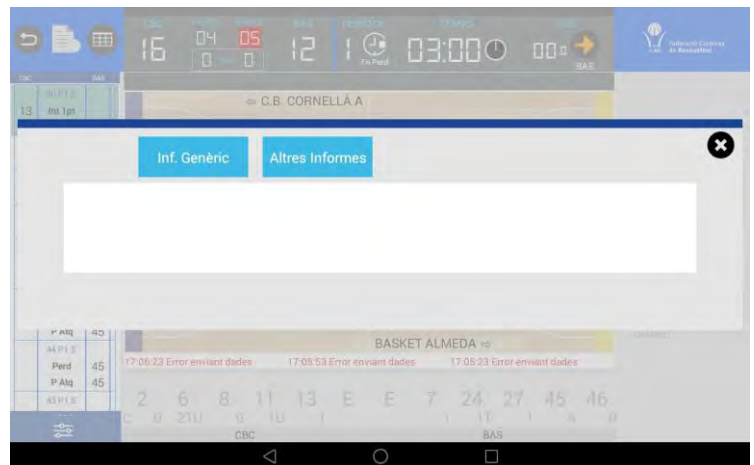
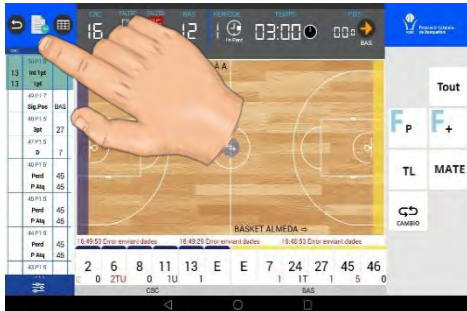
- **Borrar último registro:** Clicando sobre el botón de la flecha hacia atrás, podremos borrar la última anotación. Habrá que confirmar esta acción.



Recordad que una vez borrado un registro, no se puede recuperar.



- Informes:** Clicando sobre el botón del documento, accederemos en el apartado para crear informes del partido.

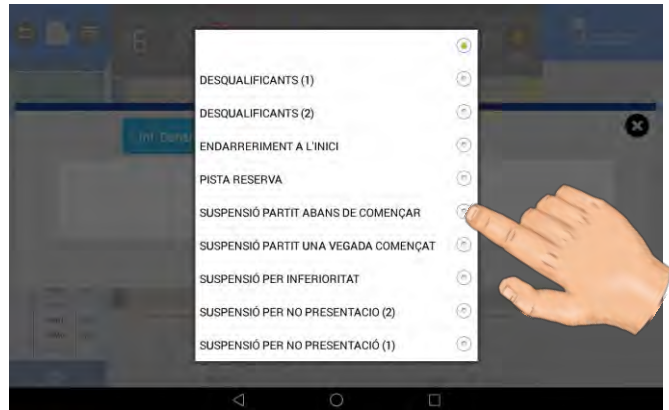


- Informes genèrics:** permeten redactar un informe de un màxim de 5000 caràcters.





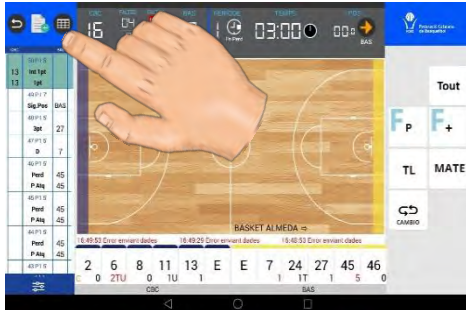
- **Otros informes:** permite acceder a plantillas de informes, que pueden ser modificadas al redactarlas.



Estas plantillas de informe son una guía para ayudarlos. Si es necesario modificad el contenido de las plantillas para explicar los posibles incidentes de forma más concreta.



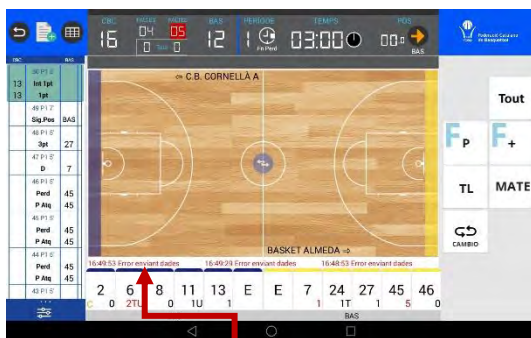
- **Estadísticas:** Clicando sobre el botón de la tabla, accederemos a las estadísticas del partido que se van creando de forma automática a medida que se introducen datos.



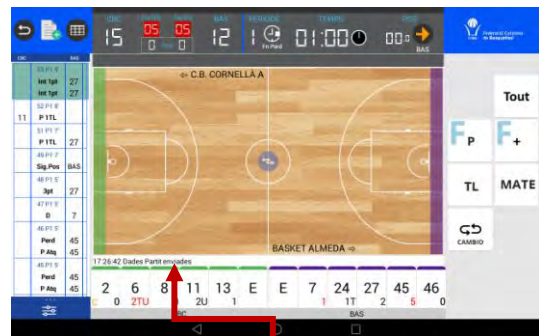
		1	2	3	4	PRG																				
		16	16																							
		12	12																							
C.B. CORNELLÀ A												Faltes	Min	Pta	2pt		3pt		TL		Rebota		Faltes		Per	Rec
2 ALEX BRULLA CREUS (*) (CAP)														07:00												
4 ALEJANDRO IBÁÑEZ IGUAL														--												
6 ALEJANDRO VEGUILLAS CASTRO (*)												T	U ₂	07:00											2	
8 ARNAU ROSA BEJARANO (*)														07:00	3		1	1	100%							
11 JOAN POL HIDALGO IGLESIAS (*)												U ₂		07:00	6		2	2	100%						1	
13 MARTI VALLHONESTA RODRIGUEZ (*)												P		07:00	7		2	3	67%	1	2	50%			1	
14 JOEL MALKONEN LORENTE														--												
15 ARNAU CRUZ QUIROGA														--												
21 HUGO PENA GALVEZ														--												
22 JOAN MAS PUJOL														--												
22 ROGER OLIVE RODRIGUEZ														--												
TOTAL														16			5	6	83%	1	2	50%			4	
BASKET ALMEDA												Faltes	Min	Pta	2pt		3pt		TL		Rebota		Faltes		Per	Rec
5 DANIEL CEJAS CASTILLA (CAP)														--												
6 ARNAU GOMEZ MUNS														--												
7 DANIEL NAVARRO LOPEZ (*)												D		07:00	3		1	1	100%						1	
12 EDUARDO MORAGAS ALAMINIOS														--												
13 BIEL BLASCO PEREZ														--												
15 POL FRANCAS GABALDON														--												
21 IKER LOPEZ BERNANDEZ														--												
24 IKER ALLOZA PEREZ (*)												T		07:00			0	1	0%						1	
27 JOSEP PUIG MAS (*)												P ₂		07:00	6		2	3	67%						1	
45 XAVIER ALSINA PONS (*)												P	P	P	P	07:00			0	1	0%				5	5
46 NIL JOHERÀ PADILLA (*)														07:00	3		1	1	100%							
TOTAL														12			4	7	57%						8	5

- **Envío de datos:** bajo la pista de juego aparece una línea de texto, donde informa del envío de datos de la tableta. Si el texto aparece en negro quiere decir que está enviando los datos. En caso de que aparezca en letra roja, quiere decir que aquel dato no se ha enviado.

En el supuesto de que haya datos pendientes de enviar, en cuánto se haga un envío de un registro, se enviarán automáticamente todos los datos pendientes.



Datos no enviados



Datos enviados correctamente



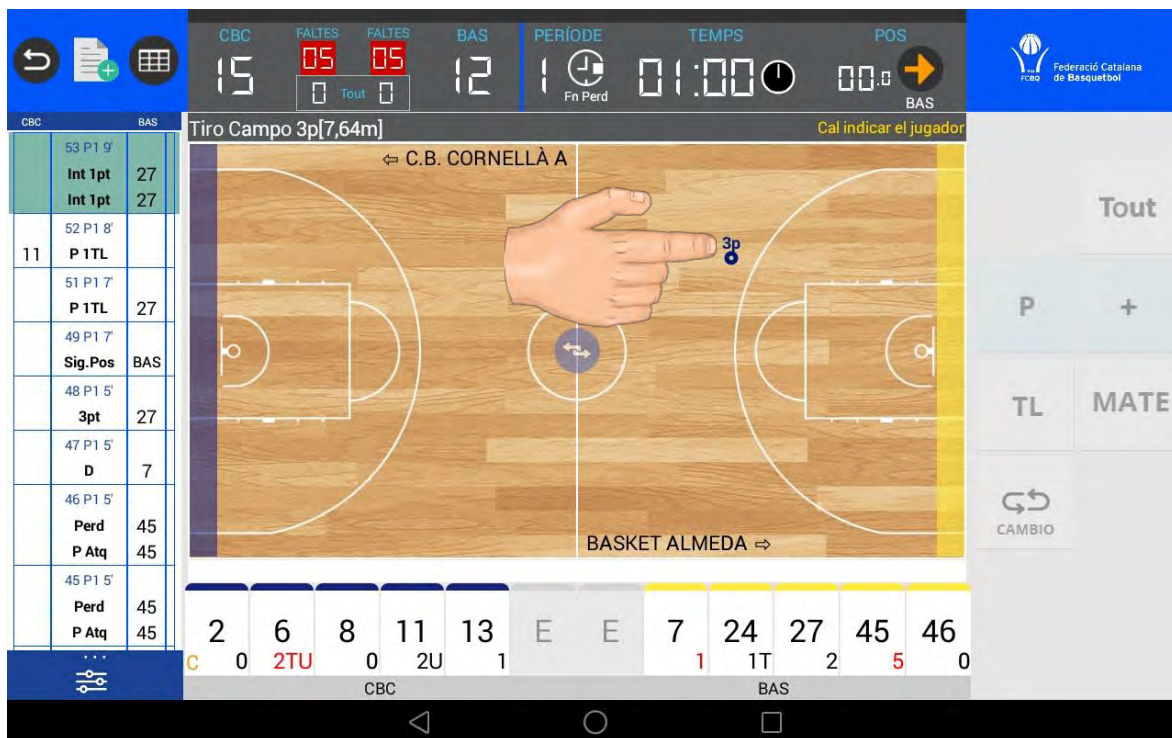
6. Funcionamiento del acta Digital: Durante el partido

A continuación, haremos una explicación de las diferentes anotaciones que se pueden llevar a cabo durante el partido. Básicamente se trata de las mismas anotaciones que se hacen al acta de papel (puntos, faltas, tiempos muertos, cambios, etc.) con la novedad que también habrá que grabar los lanzamientos fallados.

6.1. Tiros de campo

Una de las principales novedades del acta digital es la incorporación de algunos conceptos estadísticos. En función del número de auxiliares de mesa designados por los partidos, existirá la posibilidad de grabar los tiros de campo, tanto encestandos como fallados.

Para grabar un tiro de campo habrá que tocar sobre el lugar aproximado de la pista de juego desde donde se ha realizado el lanzamiento. Posteriormente habrá que indicar el jugador que ha realizado el tiro a cesta, e indicar si este ha sido convertido o no.



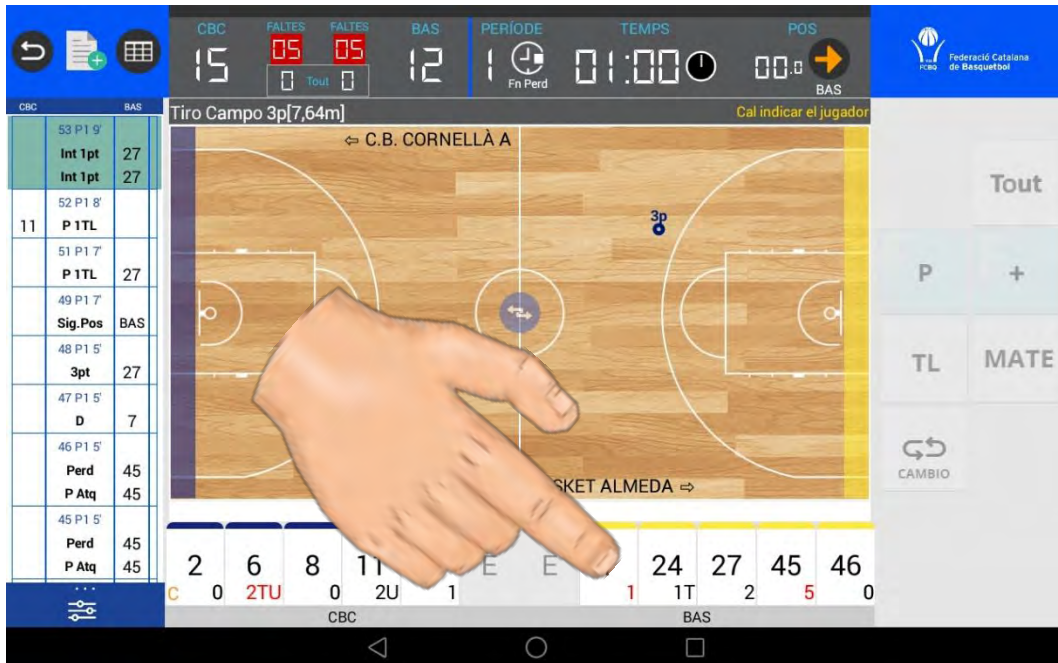
Cuando se toca la pista desde el lugar donde se hace el lanzamiento, en la pista se muestra el valor de lanzamiento (suponiendo que se realiza sobre la cesta más cercana).

En la parte superior del campo se muestra el valor del tiro y la distancia a la cesta desde el punto del lanzamiento.

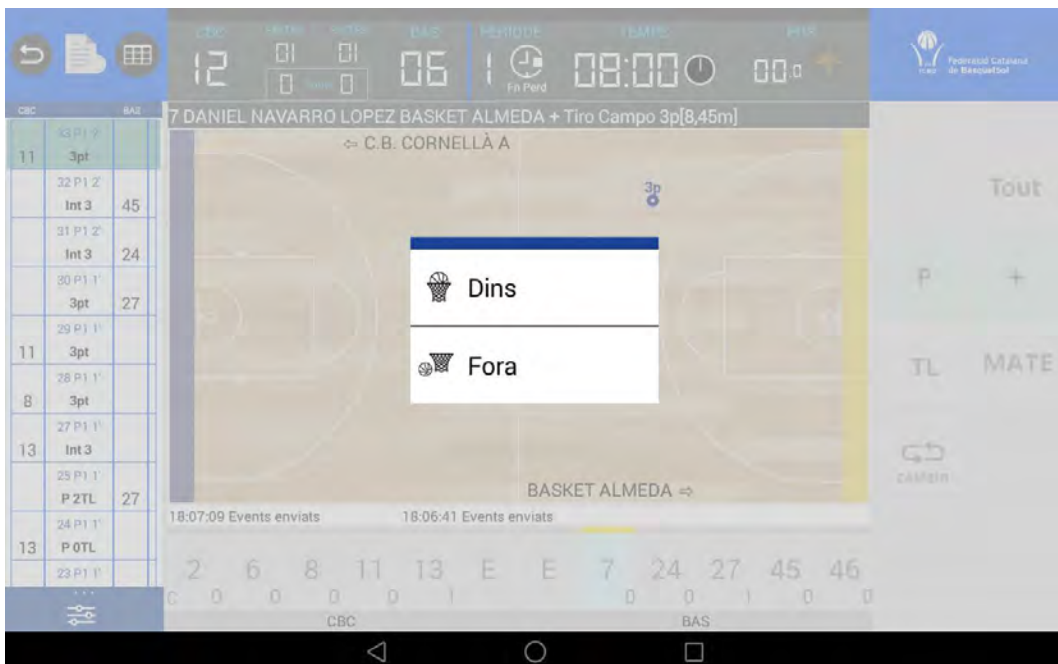




Una vez marcado el lugar aproximado del lanzamiento habrá que marcar el jugador que lo ha realizado.

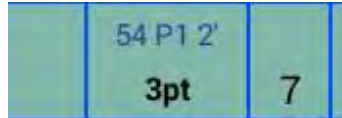


En este momento hará falta que confirmamos si el tiro ha sido exitoso o no.

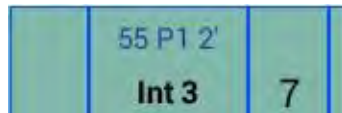




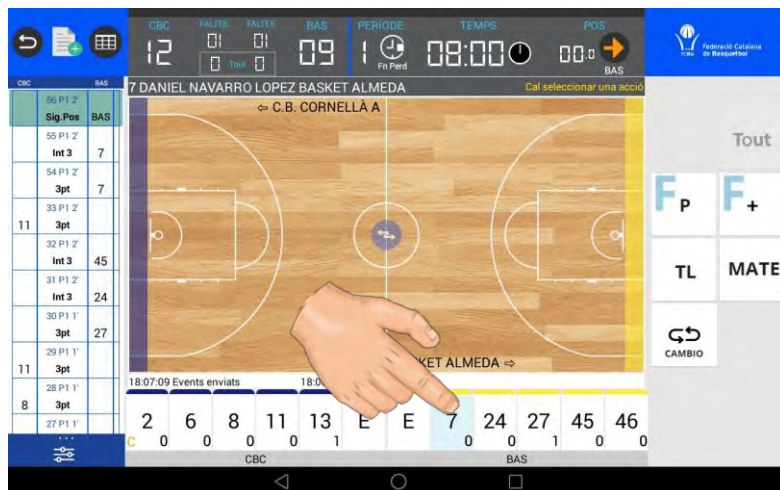
En el supuesto de que se marque dentro, los puntos se sumarán automáticamente al tanteo del equipo correspondiente, y se creará el registro que corresponda.



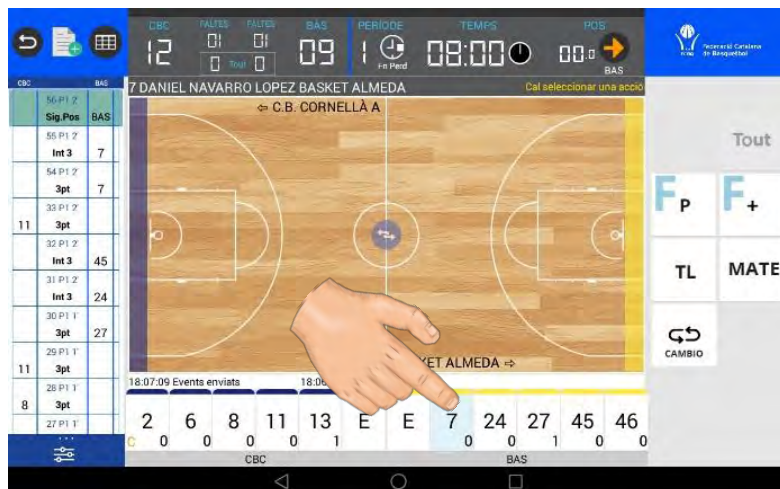
En el supuesto de que se marque fuera, no se sumarán los puntos, y se creará el registro correspondiente.

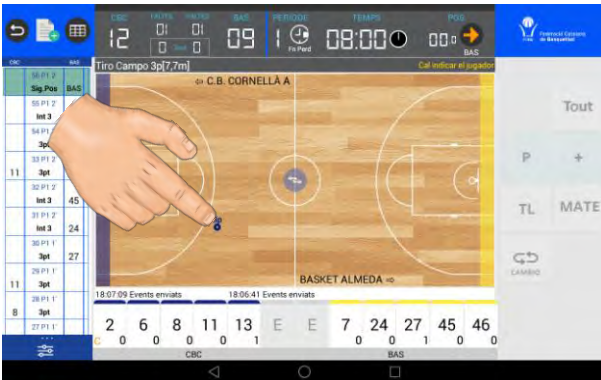


Las anotaciones de las cestas también se pueden realizar clicando primero sobre el jugador y después sobre el punto aproximado de la pista de juego desde donde se hizo el lanzamiento.

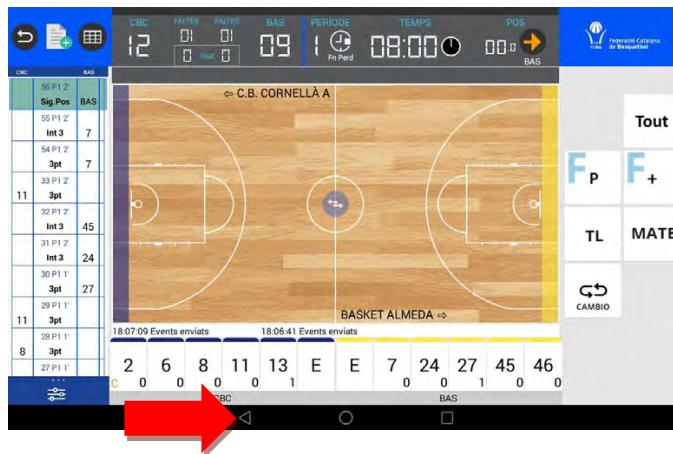


En este caso, en la línea de datos escrita por encima del campo de juego, indica el número del jugador que hace el lanzamiento, a la espera de que se indique la acción.

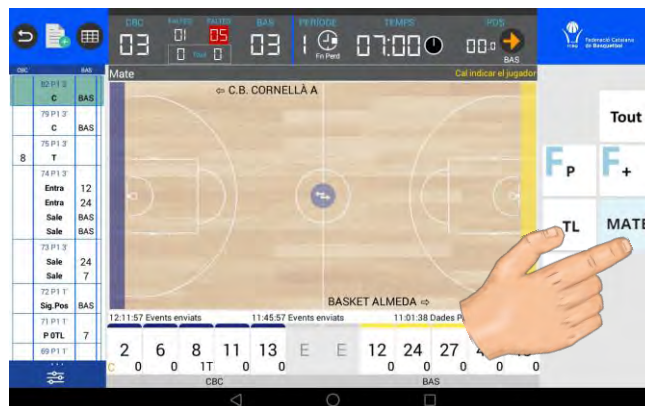




En el supuesto de que una vez marcado el dorsal del jugador que realiza la acción, o bien, el lugar de la pista desde donde se ha hecho el lanzamiento se detecta que ha habido un error, entonces se podrá descartar la anotación en curso, clicando sobre el botón triangular de android de la tableta.



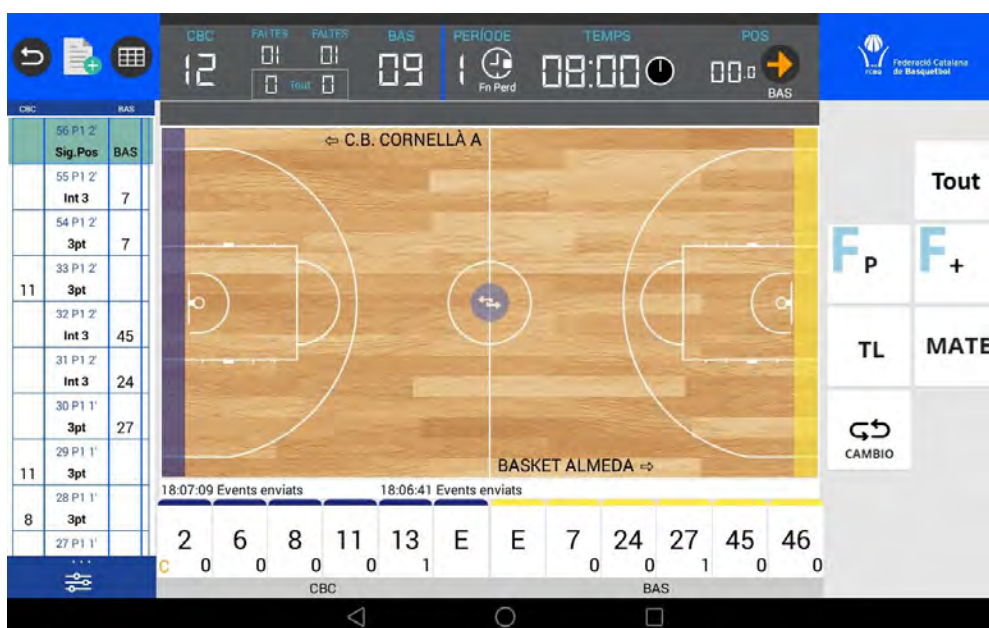
Entre los botones para introducir datos, encontraréis un que se llama MATE. Se trata de un botón para grabar mates. Tiene el mismo funcionamiento que cualquier tiro a cesta. Habrá que tocar el botón MATE, después el dorsal de jugador, y finalmente informar de si el mate ha entrado o no.





Recomendaciones:

- A pesar de que el programa permite realizar las anotaciones en diferente orden (primero indicar el lugar de tiro y después el jugador o primero el jugador y después el lugar de tiro) es muy importante que intentéis seguir siempre un mismo orden. Establecéis una rutina de anotación y seguidla.
- En el caso de cestas con faltas personales no os precipitéis. Esperáis a que el Árbitro confirme la validez de la cesta para anotarla. En estas situaciones es recomendable seguir este orden de anotaciones:
 1. Falta personal cometido.
 2. Canasta anotada.
 3. Sustituciones (en el supuesto de que se produzcan).
 4. Tiros libres (en el supuesto de que haya).
- No tengáis prisa para introducir correcciones en el acta. Esperáis a una situación donde el juego esté parado (preferiblemente un tiempo muerto o un intervalo) para hacer las correcciones. En el supuesto de que sea una corrección urgente que no puede esperar, llamáis la atención del árbitro durante la primera situación de pelota muerta.
- Se han introducido mejoras a nivel visual en el acta digital, para intentar facilitar la tarea de los anotadores a la hora de grabar los tiros a cesta. Aseguraos de que la dirección de juego es correcta (especialmente al inicio del partido y a comienzos del tercer cuarto). Identificáis el campo donde encesta cada equipo guiándoos con los colores que encontraréis en los dorsales de los equipos y a la línea de fondo de cada pista.





6.2. Tiros libres

Cuando se diseñó el programa se decidió que los lanzamientos de tiros libres serían anotaciones independientes de las faltas que los originan. De esta forma tenemos la libertad de anotar las faltas que sean necesarias (o las sustituciones que se puedan producir entre la señalización de las faltas y los lanzamientos de tiros libres).

Para indicar unos tiros libres habrá que tocar sobre el número del jugador que realizará los lanzamientos, y después tocar el botón TL de la parte derecha de la pantalla. (Tal como se hace con las cestas también se puede marcar en orden inverso, primero tocar el botón de TL y después el dorsal del jugador que lanzará.)



En este momento se abrirá un cuadro para grabar el lanzamiento de los tiros libres. Habrá que marcar sobre cada lanzamiento si se ha enceestado, se ha fallado, o tenía que lanzarse.

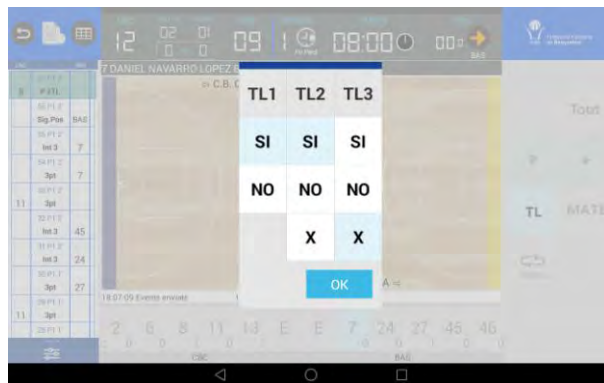




A continuación, mostramos varios ejemplos de anotaciones de tiros libres:

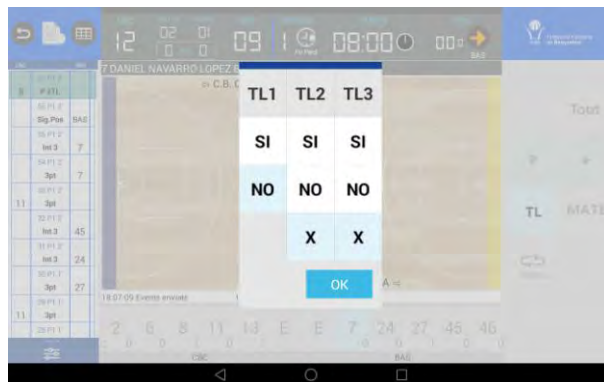
- **2 tiros entregas encestados:**

Hay que marcar SI al primero y segundo tiro libre, y una cruz al tercer tiro (puesto que este tiro no se lanza).



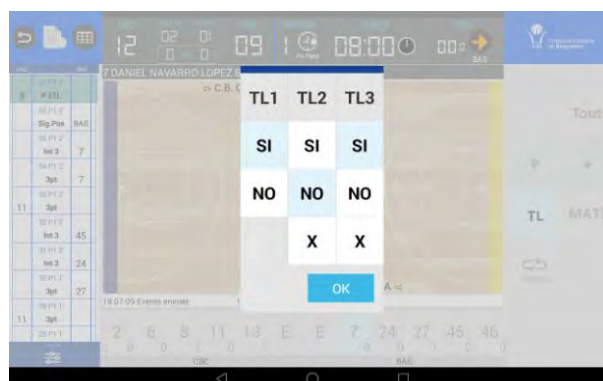
- **1 tiro libre adicional fallado:**

Hay que marcar NO al primer tiro libre, y una cruz en el segundo y tercer tiros (puesto que estos tiros no se lanzan).



- **3 tiros libres:** Encestado el primero y el tercero. Fallado el segundo.

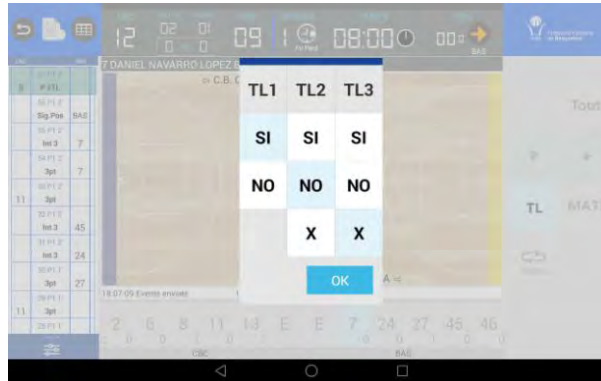
Hay que marcar SI en el primero y tercer tiro libre, y No en el segundo tiro libre.





- **2 tiros libres:** Encestado el primero. Fallado el segundo.

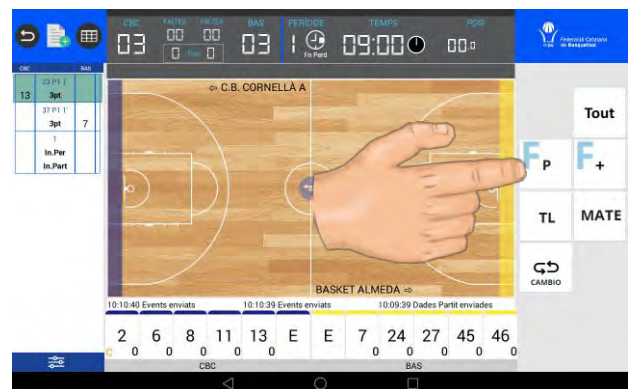
Hay que marcar SI al primer tiro libre, No al segundo tiro libre, y una cruz al tercer tiro libre que no se tiene que lanzar.



6.3. Faltas de jugadores

El proceso para inscribir una falta a un jugador es muy parecido al de anotar las cestas. Hay que clicar sobre el botón de falta, elegir el jugador que la ha cometido y finalmente seleccionar el tipo de sanción. También se puede seguir el orden inverso, seleccionar el jugador, después el tipo de falta y finalmente la sanción. A continuación, encontraréis ejemplos gráficos de la anotación de faltas personales.

- **Selección de la Falta (FP).**



- **Selección del jugador que hace la falta.**





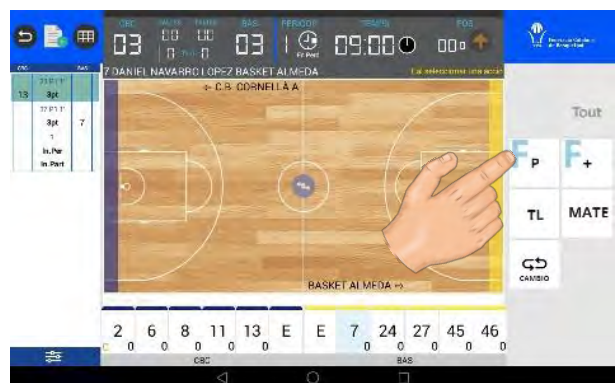
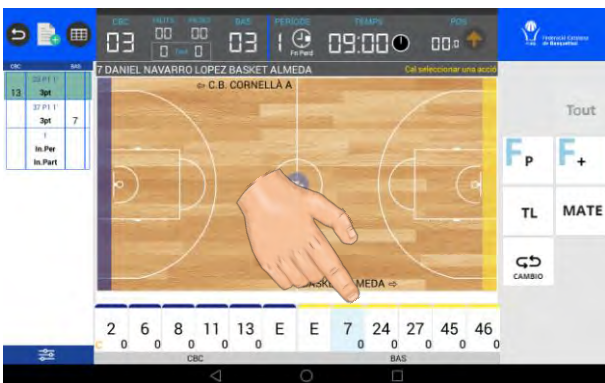
• **Selección del tipo de sanción:**

- **Banda:** servicio de banda
- **ATQ:** falta de ataque
- **TL1:** 1 tiro libre
- **TL2:** 2 tiros libres
- **TL3:** 3 tiros libres
- **C:** compensada
- **No equipo:** falta que no suma por las faltas de equipo.

Posteriormente habrá que confirmar con OK



Recordad que el orden se puede realizar de forma inversa, marcando en primer lugar el número de jugador y después la falta.



En el momento en que confirmáis una falta, automáticamente se añadirá tanto a las faltas de equipo, como al contador de faltas de este jugador.



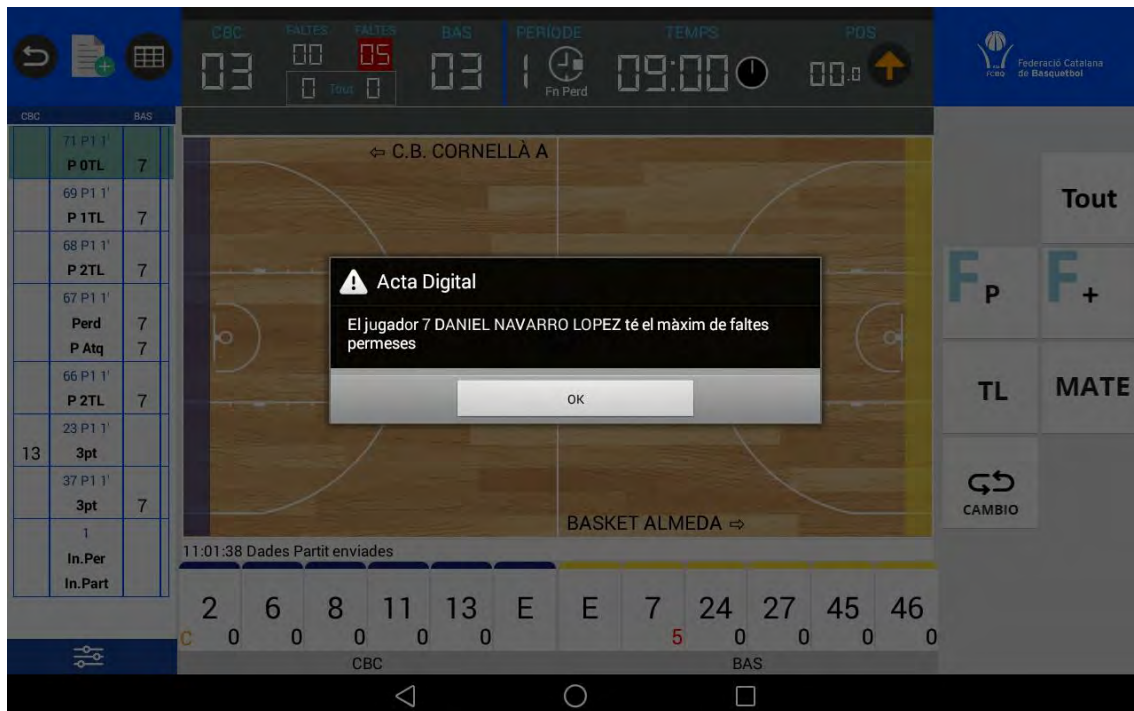
En este caso las anotaciones corresponden a una falta del jugador número 7 del equipo visitante.



En el momento en que un equipo comete su quinta falta de equipo, el indicador de faltas de equipo cambiará de color para avisarnos que se encuentran en situación de penalización de faltas de equipo.



Cuando un jugador comete su quinta falta personal, el acta manda un mensaje de aviso.



El indicador de faltas de este jugador quedará en color rojo.





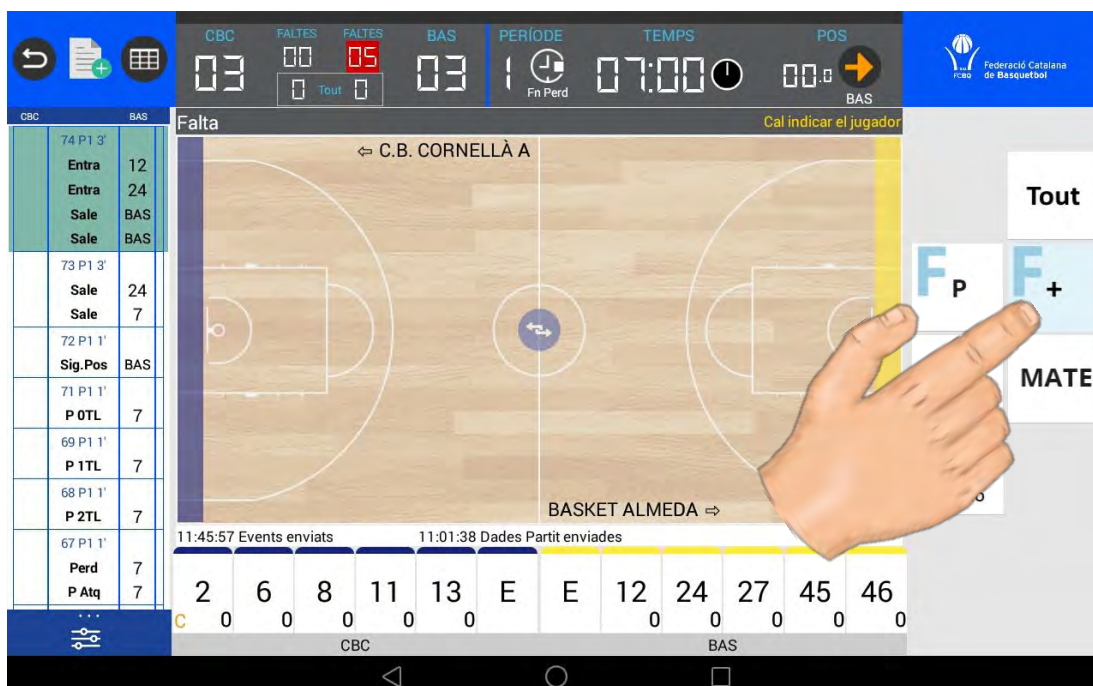
En un apartado posterior explicaremos las sustituciones. Los jugadores con 5 faltas o los descalificados quedarán marcados para impedir que los podamos incorporar a pista una vez no pueden jugar.

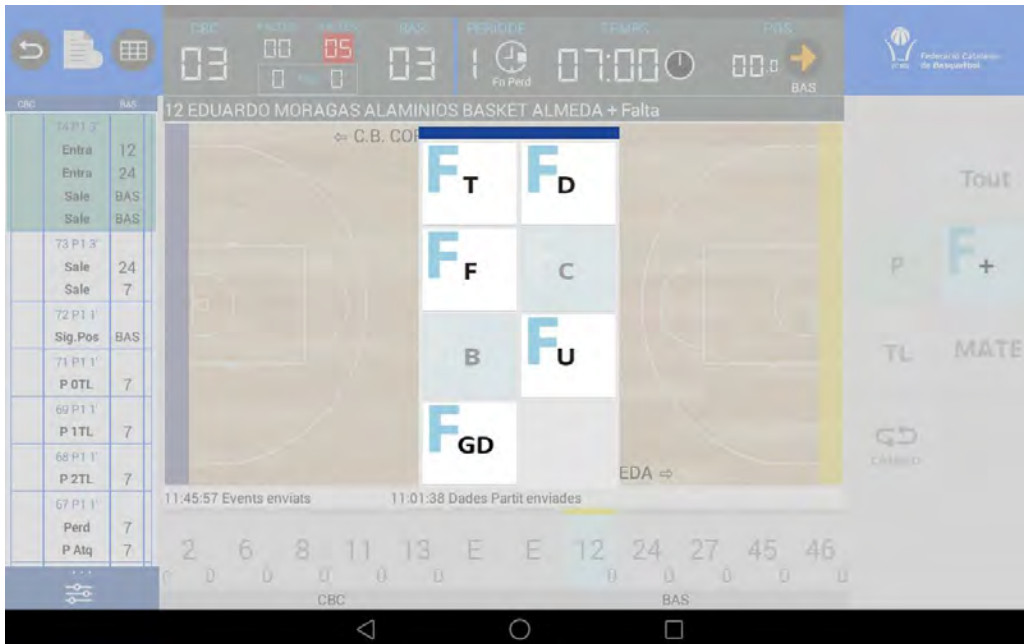


6.4. Otros tipos de faltas

Todas las faltas que no son personales (técnicas, antideportivas, descalificantes, peleas, banquillos, GD, etc.) se anotan usando el botón F+.

El proceso es exactamente el mismo que para señalar una falta personal.





En el caso de los jugadores permite hacer las siguientes anotaciones:

- **FT:** Falta Técnica
- **FD:** Falta Descalificante
- **FF:** Descalificante por pelea (arte. 39)
- **FU:** Falta antideportiva
- **FGD:** Game Disqualifying por acumulación de faltas T / U

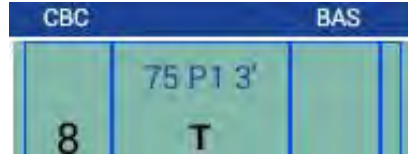
Después de señalar el tipo de falta habrá que seleccionar la sanción.





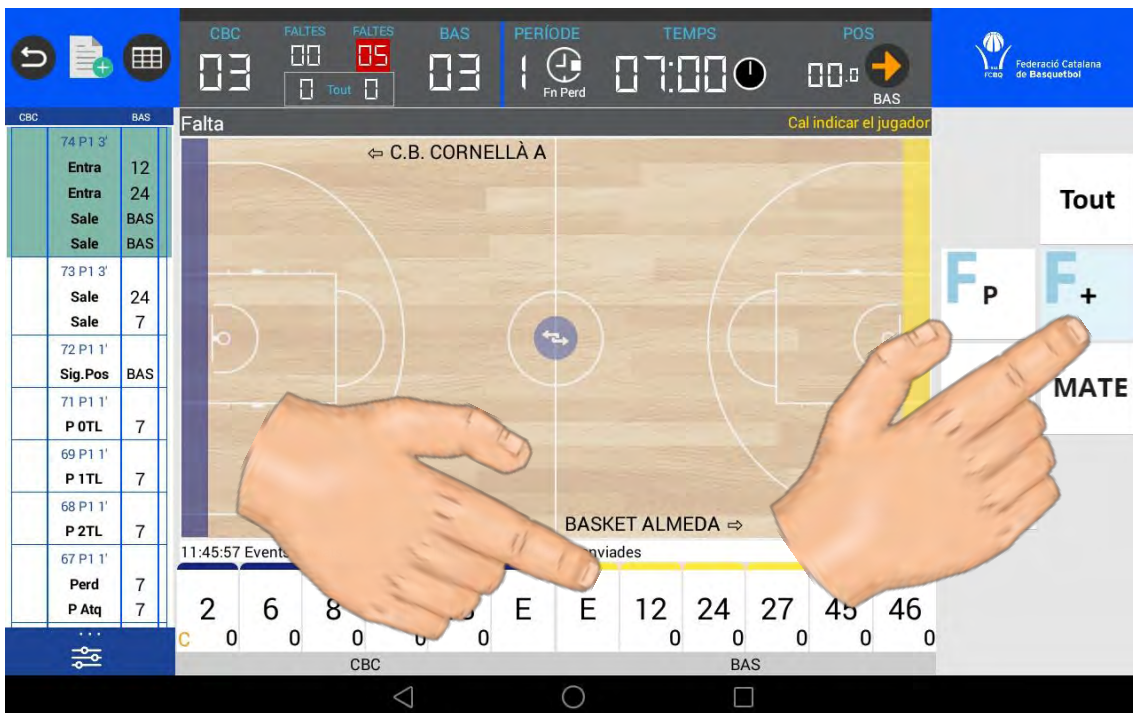
En el momento en que confirméis la falta, automáticamente se añadirá tanto a las faltas de equipo, como al contador de faltas de este jugador.

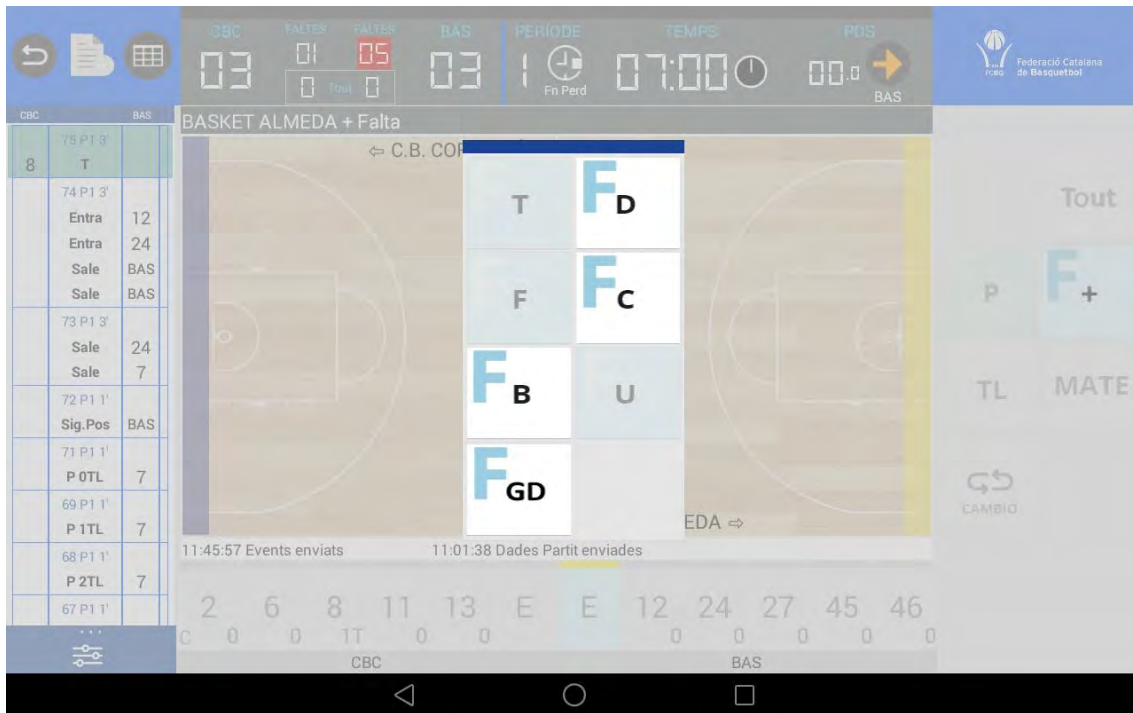
En este caso las anotaciones corresponden a una falta técnica del jugador número 8 del equipo local.



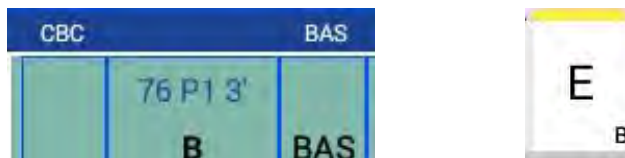
6.5. Faltas en el banquillo

En el caso de las faltas en el banquillo, se señalarán al entrenador. El proceso será el mismo, que las faltas a los jugadores.





Tal y como sucede con los jugadores, las faltas en el banquillo restan acumuladas a la cuenta de faltas del entrenador. (Hay que tener en cuenta que estas faltas no cuentan por las faltas de equipo).



Cuando un entrenador sea descalificado por acumulación de faltas, o bien por falta descalificante directa, recibiremos un mensaje del programa, y automáticamente quedará puesto otro entrenador en el panel de introducción de datos.

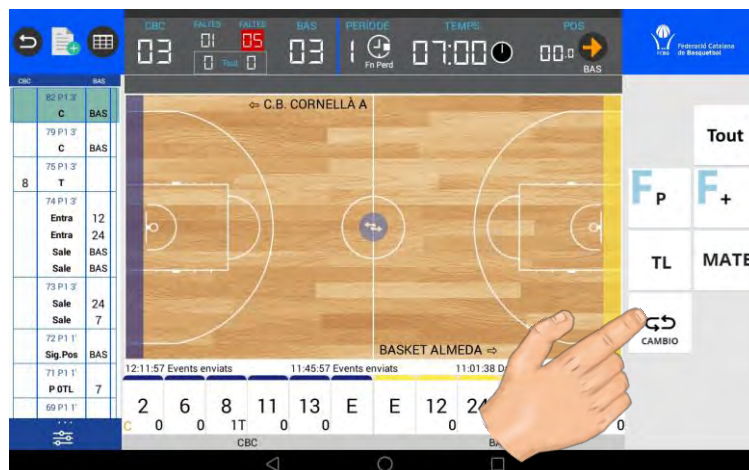
En el supuesto de que el equipo no disponga de segundo entrenador, hay que tener en cuenta que la persona que realizará estas tareas será el capitán del equipo.



El formato de entrada de datos correspondiente a las Faltas en el Banquillo no coincide con algunas de las situaciones que explica el reglamento. Por este motivo se recomienda que en un papel anotéis la secuencia de faltas en el banquillo para poder realizar los informes necesarios una vez finalizado el partido.

6.6. Sustituciones

Para realizar una sustitución será necesario clicar el botón de “Cambio”. Se abrirá un menú donde permite elegir qué jugadores hay que sustituir.





Los formatos de los jugadores en este menú tienen el siguiente significado:

JUGADOR EN PISTA



JUGADOR EN BANQUILLO



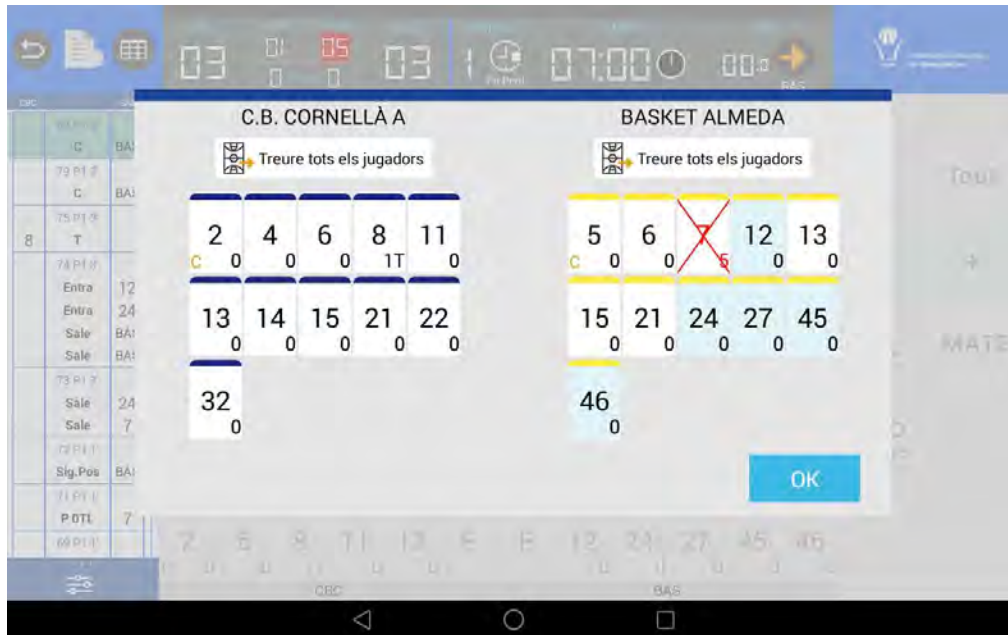
JUGADOR EXCLUIDO



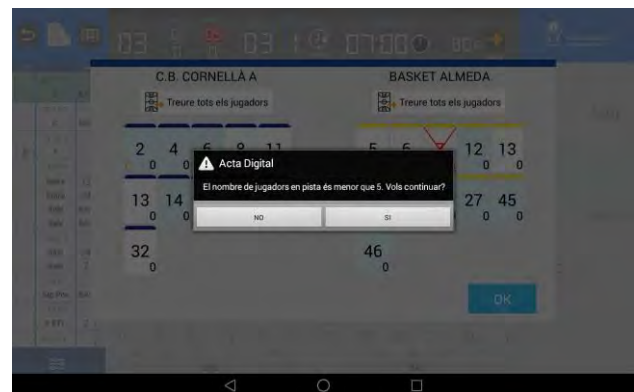
Para realizar un cambio sólo habrá que clicar sobre los jugadores que son sustituidos y que entran a pista. Cada vez que clicamos sobre el dorsal de los jugadores a la pantalla de sustituciones, cambia el estado de jugador en pista a jugador a banquillo.

Existe un botón que permite sacar todos los jugadores en pista de un equipo.

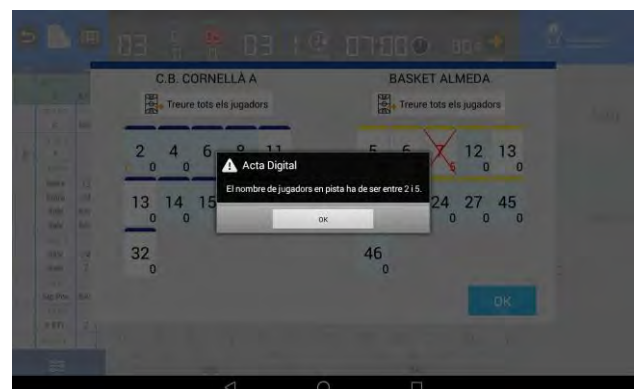




En el supuesto de que seleccionemos menos de cinco jugadores, recibiremos un mensaje de alerta, a pesar de que permite continuar el partido con menos jugadores en la pista de juego.

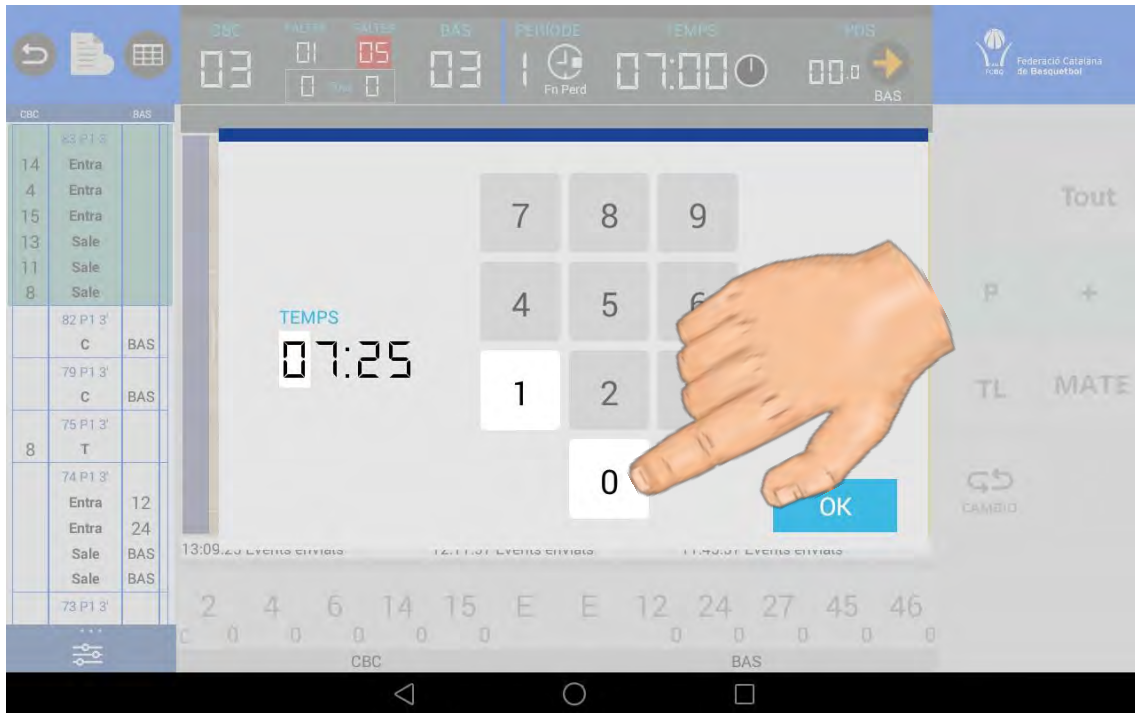


En cambio, si seleccionamos más de 5 jugadores no permitirá continuar, y nos obligará a seleccionar un número de jugadores entre 2 y 5 jugadores en pista.

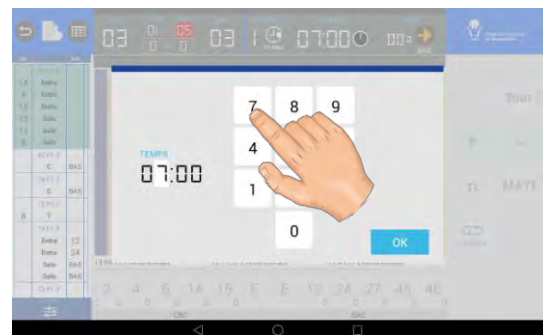
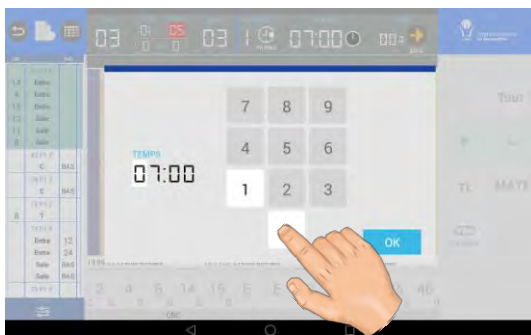




Al finalizar de seleccionar los jugadores que participan a las sustituciones, habrá que indicar el tiempo de juego exacto en que se ha producido la sustitución (esto también lo aplicaremos a los tiempos muertos):

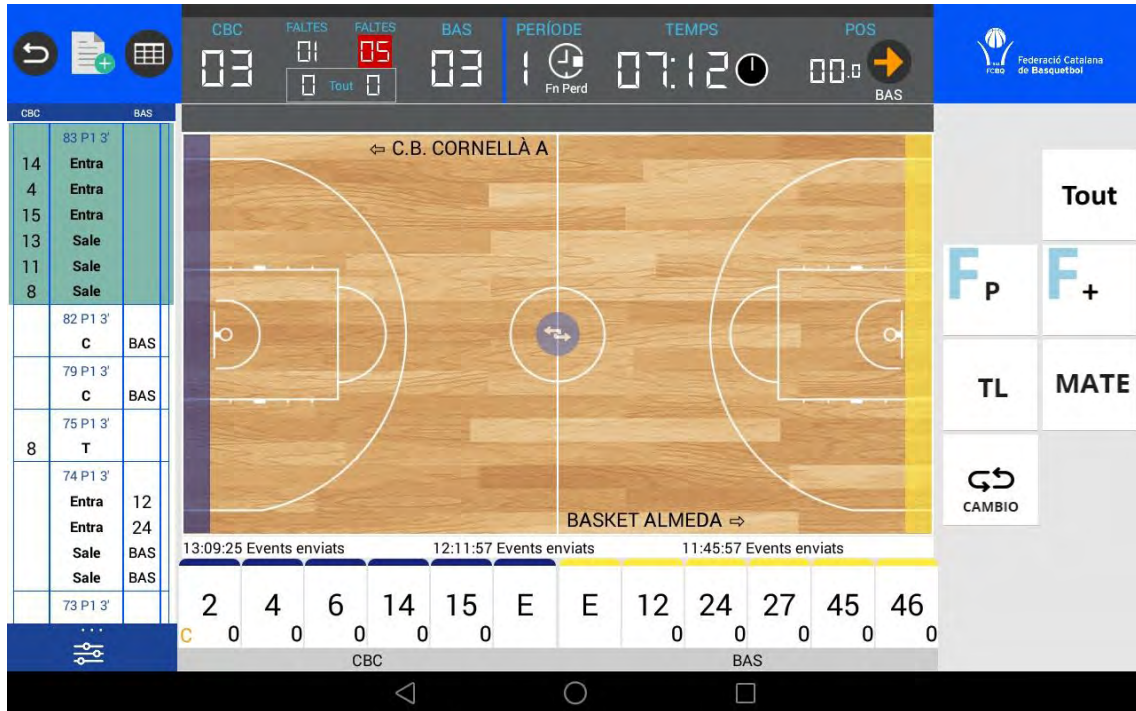


Cada vez que clicamos sobre un número queda grabado en la casilla en color blanco donde se muestra el tiempo, y avanzamos a la siguiente casilla, hasta completar el registro del tiempo.



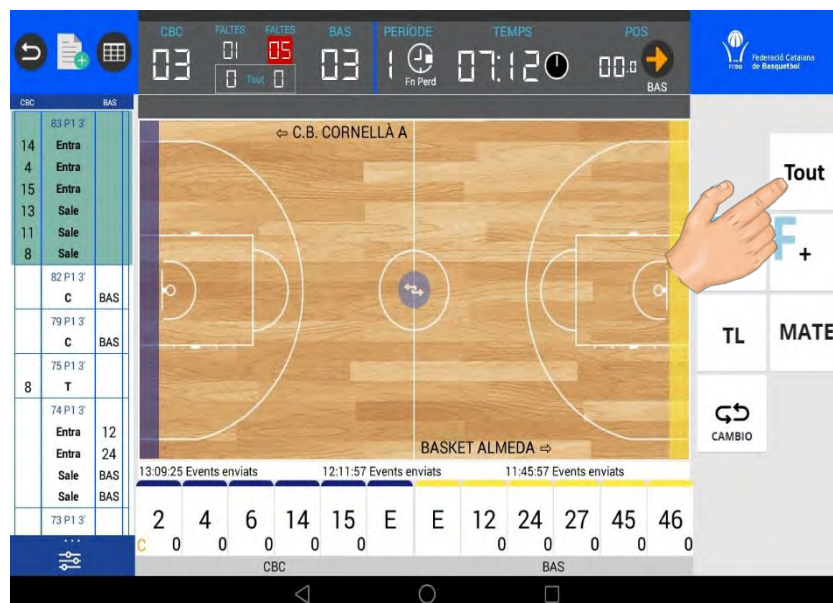


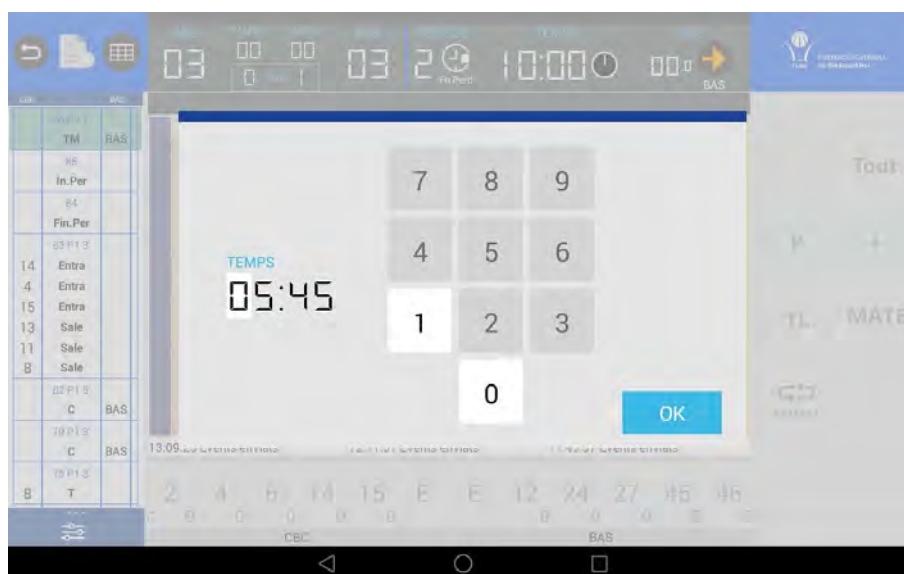
Una vez confirmamos el tiempo de juego, volveremos automáticamente a la pantalla de partido, y los jugadores que constan como jugadores a pista saldrán actualizados. Del mismo modo, en el registro de jugadas se creará un registro con las sustituciones que se hayan realizado.



6.7. Tiempo Muerto

Será necesario clicar sobre el botón TOUT, seleccionar el equipo que ha solicitado el tiempo muerto, y posteriormente indicar el tiempo restante de la misma forma que se hace con las sustituciones.





El tiempo muerto se añadirá directamente tanto a la cuenta de tiempos muertos de cada equipo (al marcador), como al registro de acontecimientos.

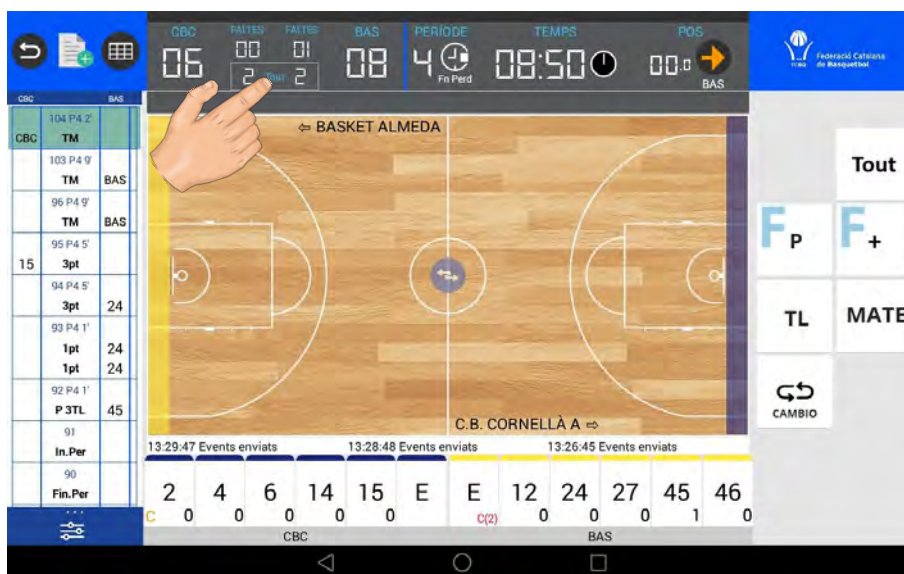




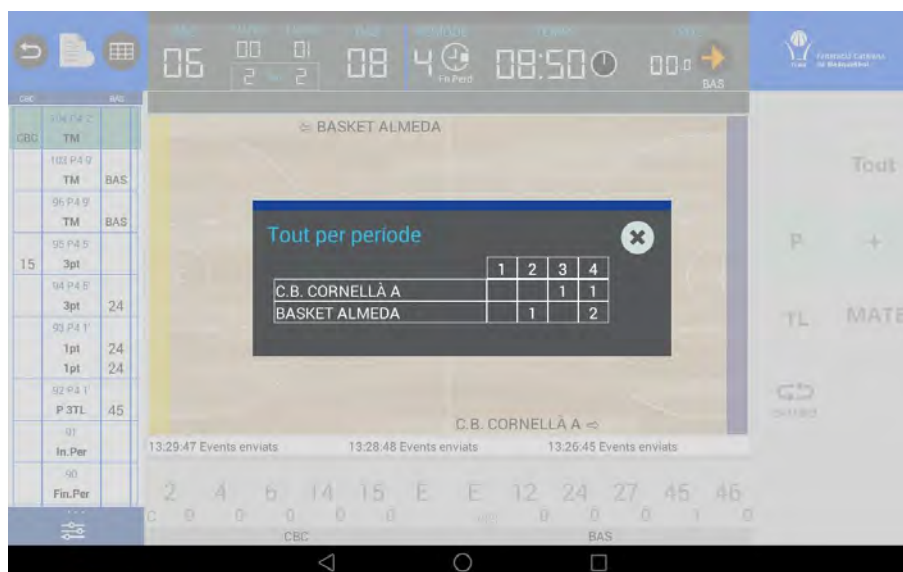
El número de tiempos muertos que podemos adjudicar a cada equipo con el acta Digital es ilimitado. Hay que recordar que se tienen que aplicar las normativas propias de cada categoría respecto a los tiempos muertos.

Para facilitar nuestra tarea como anotadores, a la media parte (entre el segundo y el tercer cuarto) la cuenta de tiempos muertos se reseteará. También lo hará al finalizar antes del inicio de cada periodo extra.

Durante el partido podemos consultar el total de tiempo que trae pedido cada equipo clicando sobre el apartado de tiempos muertos del marcador.



Clicando sobre los tiempos muertos del marcador se abre esta pantalla informativa:





7. Funcionamiento del Acta Digital: Cierre del partido

Es muy importante cerrar perfectamente un partido para que se envíen correctamente el acta y el resultado del mismo. Pueden sucedernos tres cosas distintas:

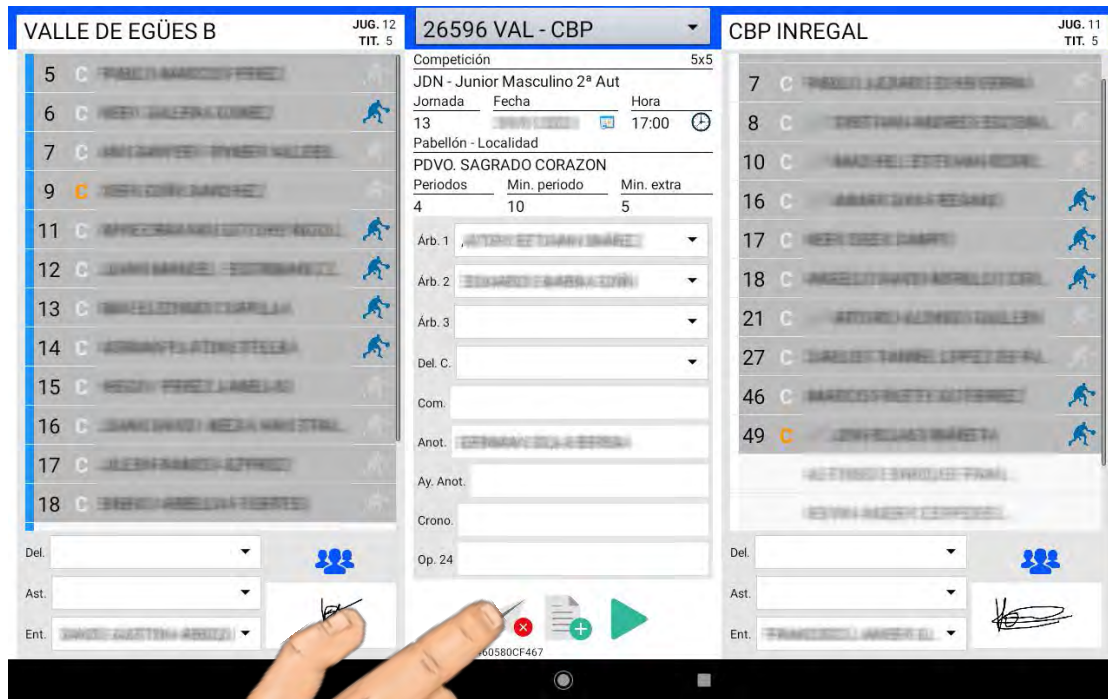
7.1 Cierre normal del partido

Podemos cerrar sin problemas el partido siempre que estemos correctamente conectados a una red Wifi. Cuando es así, la línea de comandos bajo el campo tiene EN NEGRO el texto "Eventos enviados". Una vez cerramos el cuarto periodo recibiremos un mensaje que nos preguntará si queremos finalizar el periodo, y posteriormente si queremos finalizar el partido.

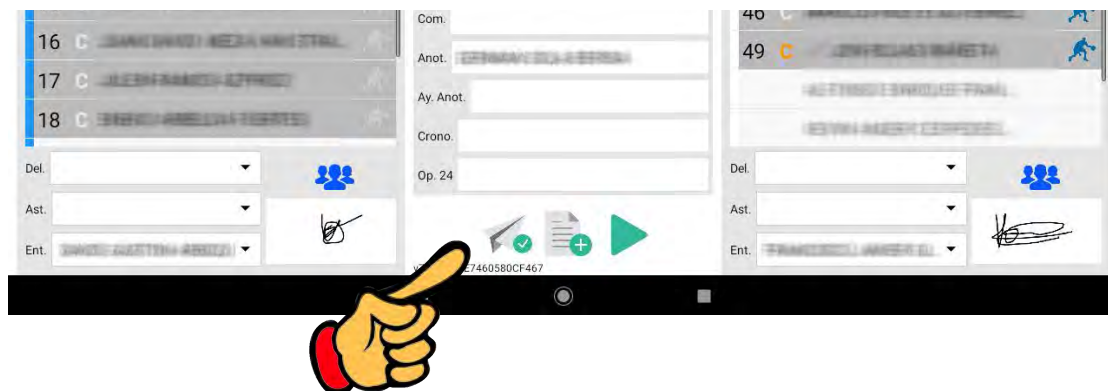




La aplicación vuelve a la pantalla de datos, pero ya no puede modificarse nada. Para enviar los datos a federación, PULSA SOBRE EL AVIÓN, que todavía tendrá una X roja. Se abre una ventana que muestra el desarrollo del envío de datos. Asegúrate que alcanza el 100% sin problemas.



Si se completa la carga, aparece un tic verde debajo del avión. AHORA ESTÁ TODO CORRECTAMENTE ENVIADO.



Para asegurarte, puedes acceder al partido a través de la web o la aplicación de la federación, y ver si están el resultado del partido y el acta del mismo. Sólo si está correctamente enviado podrás verlos.



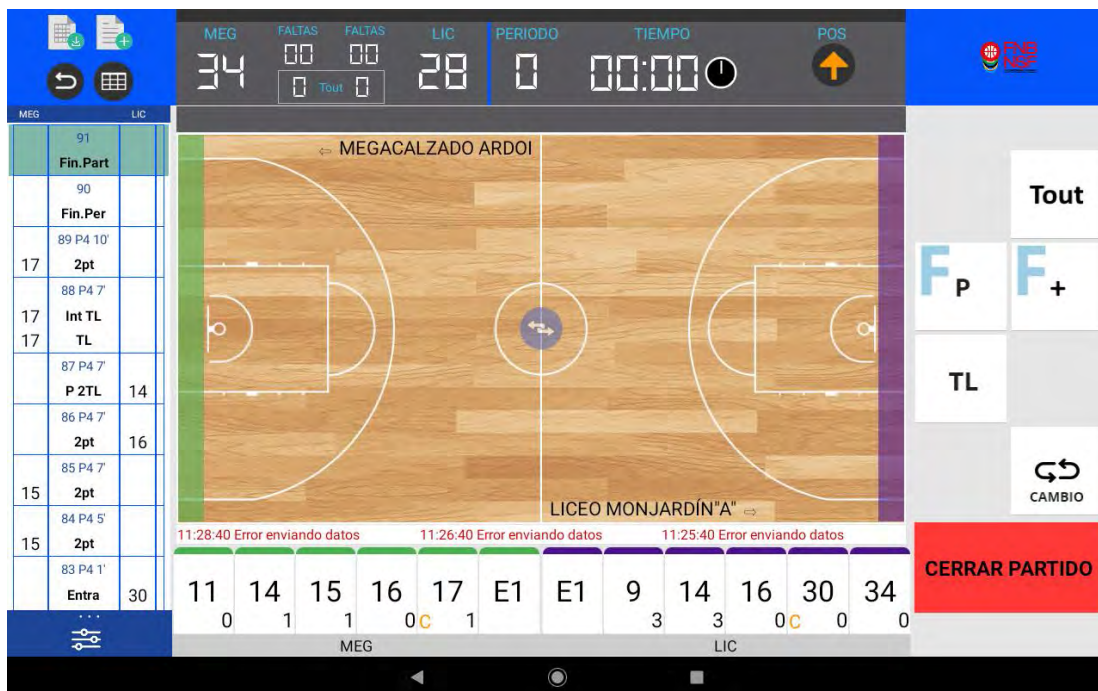
7.2 Recuperar un partido mal cerrado

Cuando no estamos correctamente conectados a una red Wifi, aunque la aplicación parece "cerrar" el partido, no se pueden enviar los datos. Pero como el partido está cerrado, tampoco podemos volver a enviarlos aunque nos conectemos después.

Por eso es **IMPORTANTÍSIMO CONECTARNOS CORRECTAMENTE A UNA RED WIFI, HASTA QUE LA LÍNEA DE COMANDOS BAJO EL CAMPO MUESTRE, EN NEGRO, EL TEXTO "EVENTOS ENVIADOS"**

Si no lo consigues donde estás, lleva la tablet a un lugar donde puedas conectarla a una buena Wifi, SIN CERRAR EL PARTIDO, dejándola sin cerrar el último periodo, y, cuando veas que está correctamente conectada finalizas el último periodo, cierras el partido y envías los datos pulsando sobre el avión, tal y como hemos explicado en el punto anterior.

Si, a pesar de todo, no lo has conseguido, la aplicación, cuando entres al partido (pulsando sobre el Play de la pantalla de datos), mostrará esta pantalla en la que, aparentemente, no puedes modificar nada:



Vamos a tratar ahora de recuperar el partido para poder cerrarlo correctamente.

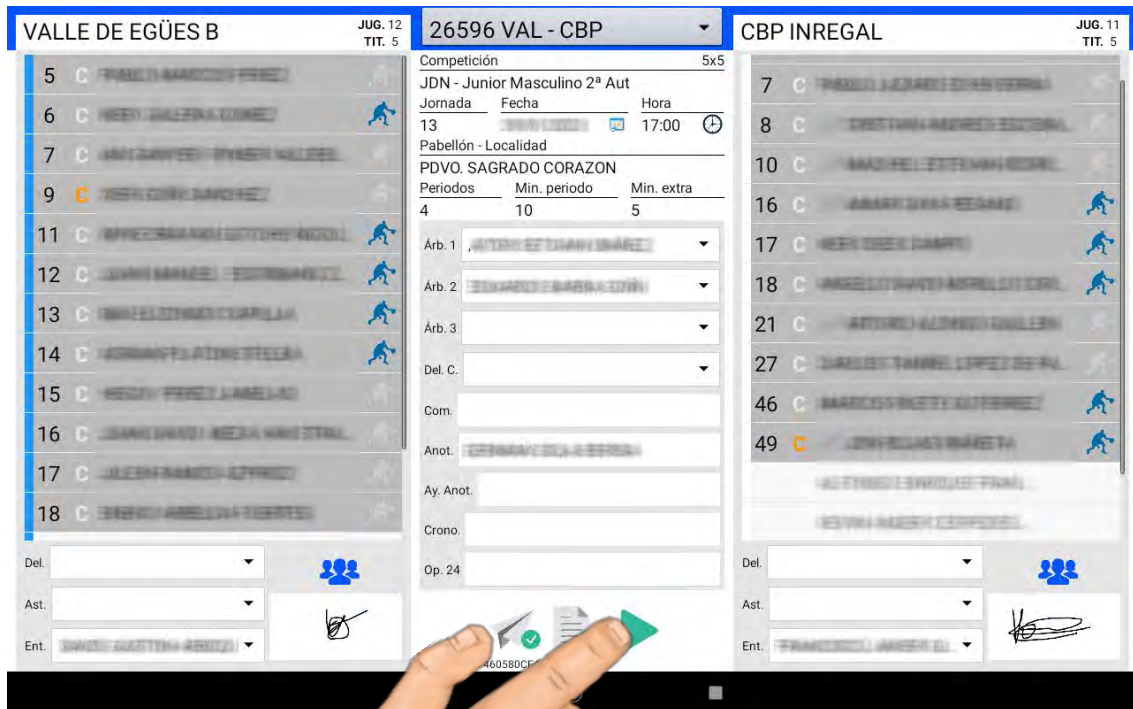
Lo primero que necesitamos es, en la misma tablet donde se ha anotado el encuentro, **volver a cargar el partido** en cuestión. Eso debe hacerlo, necesariamente, el árbitro del partido, si había al menos uno designado, o el club local si no había designación arbitral.

En este segundo caso, si eres el club local, ten en cuenta que las contraseñas de tu club se resetean y modifican el lunes cada semana, así que no te servirá la contraseña que usaste para descargarlo la primera vez (pero sí el usuario o email en la app, eso es el mismo siempre). **Vuelve a buscar de nuevo las credenciales del partido y escribe la contraseña que aparezca en ese momento.**

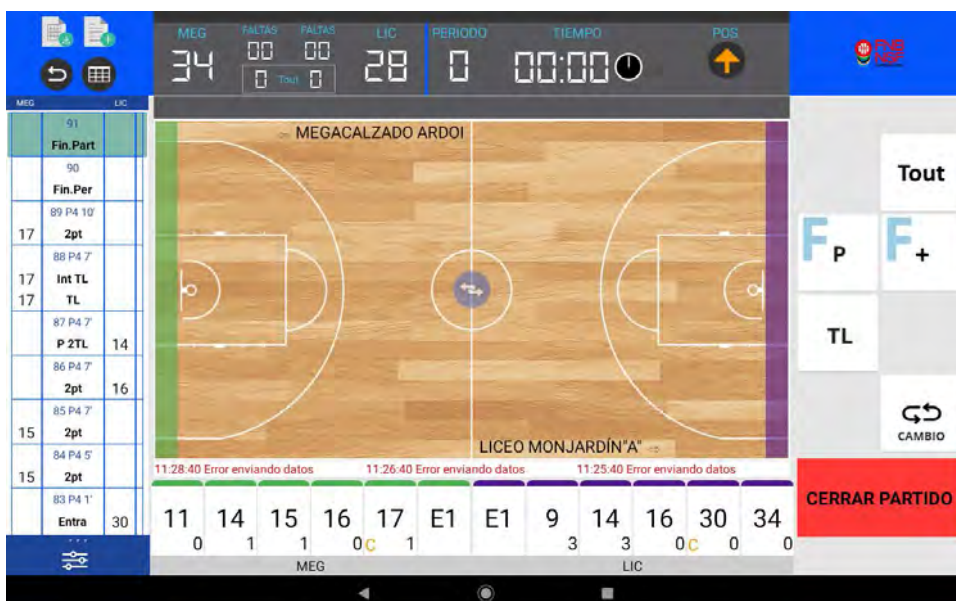
Introduce las credenciales en la aplicación, elige el encuentro correcto de la pestaña desplegable de partidos, y ábrelo.



Aparece la pantalla de datos del partido, para volver a la pantalla de partido, pulsamos sobre el "Play" del centro derecha abajo en la pantalla

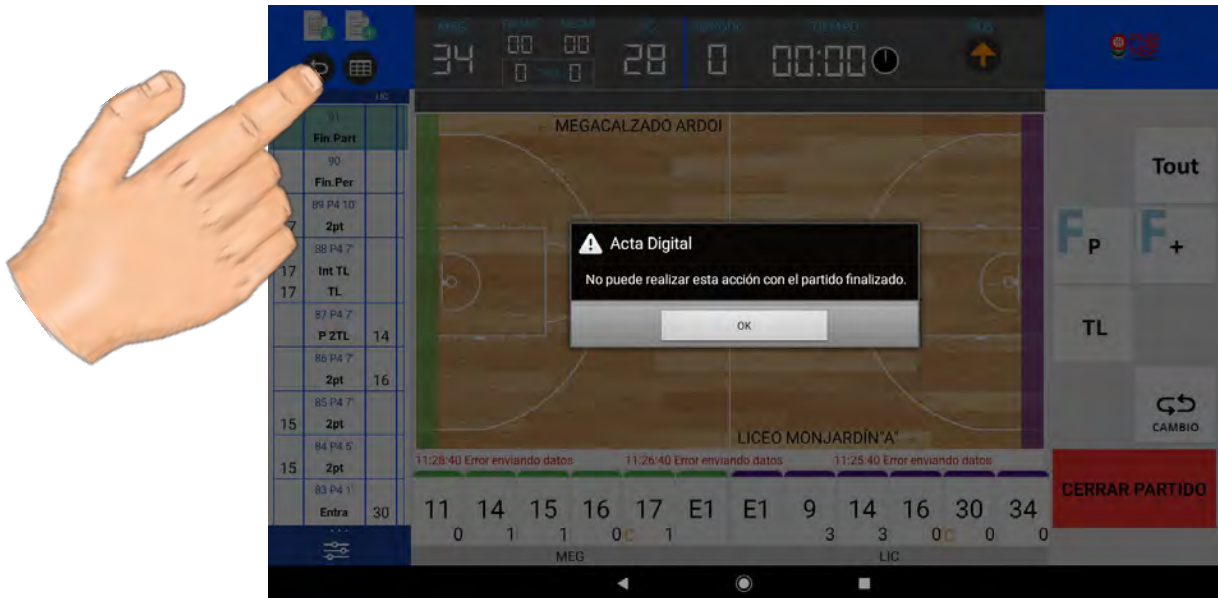


Una vez que estemos en la pantalla de partido, que aparecerá así, con el botón de "CERRAR PARTIDO" abajo a la derecha, y con el tiempo de partido (arriba en el centro) en el periodo 0 y el minuto 00:00, vamos a editar los eventos para poder cerrarlo correctamente

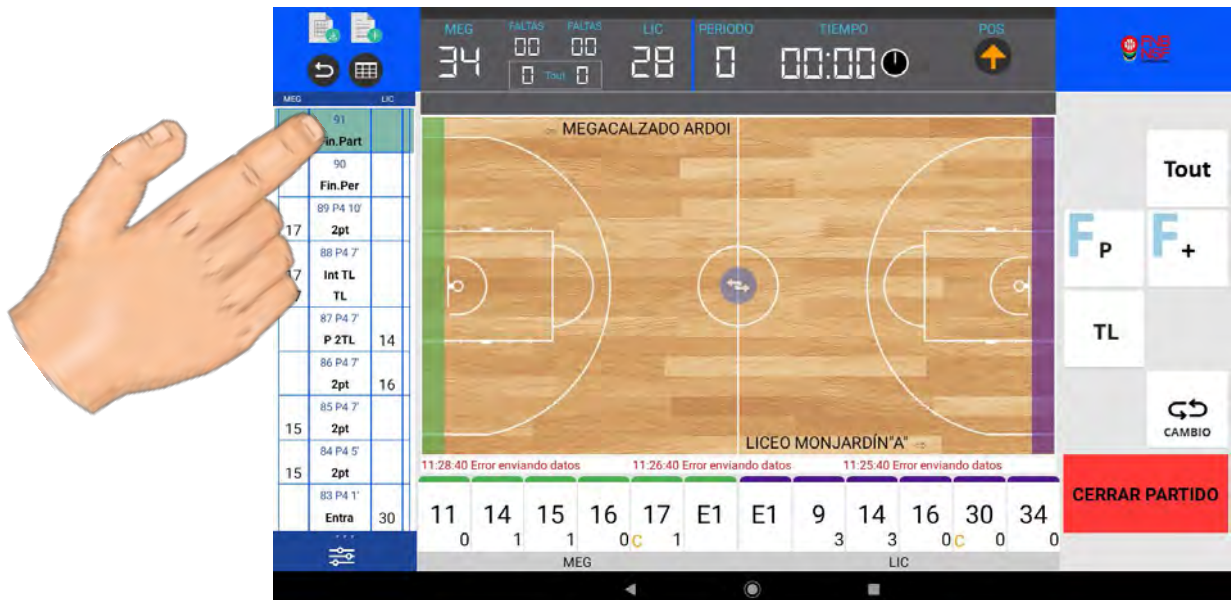




Primero vamos a eliminar el evento "Fin.Part". No podemos darle a la flecha de "Deshacer", porque nos avisa de que no podemos realizar esta acción



Para eliminarlo pulsamos seguido sin soltar sobre el evento, hasta que aparezcan las opciones de edición





Pulsamos sobre la opción "Eliminar Jugada" para eliminar definitivamente este evento

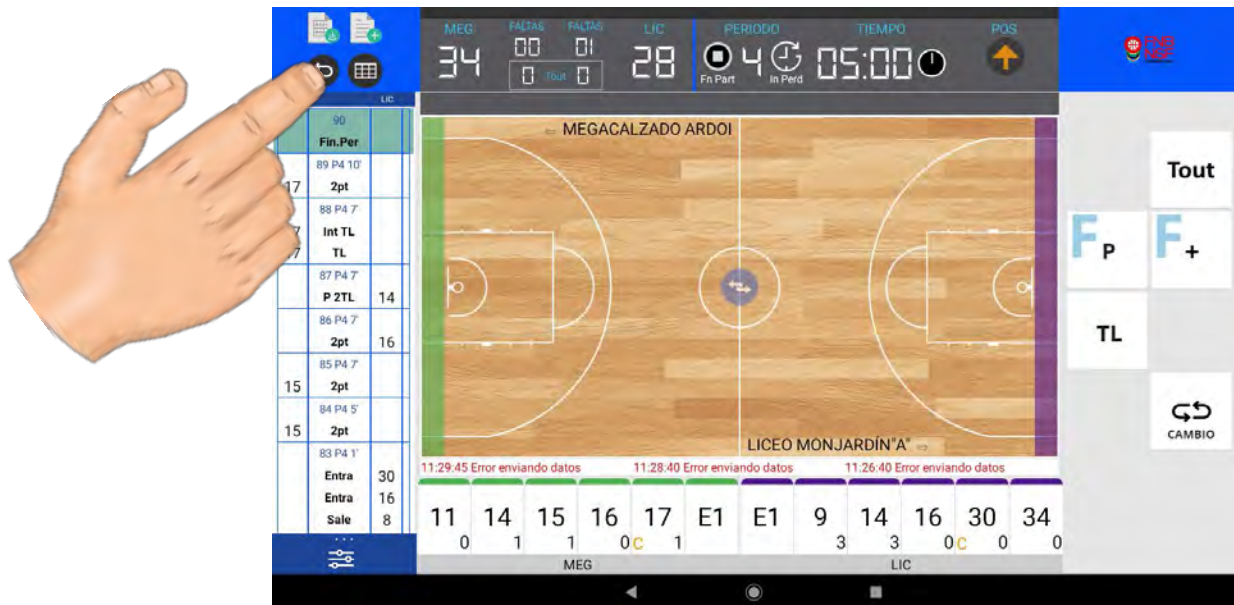


Confirmamos la acción pulsando "Sí"





Ahora vamos a eliminar el evento "Fin.Per" para volver al último segundo activo del partido. Ahora sí podemos usar la flecha "Deshacer" para borrarlo



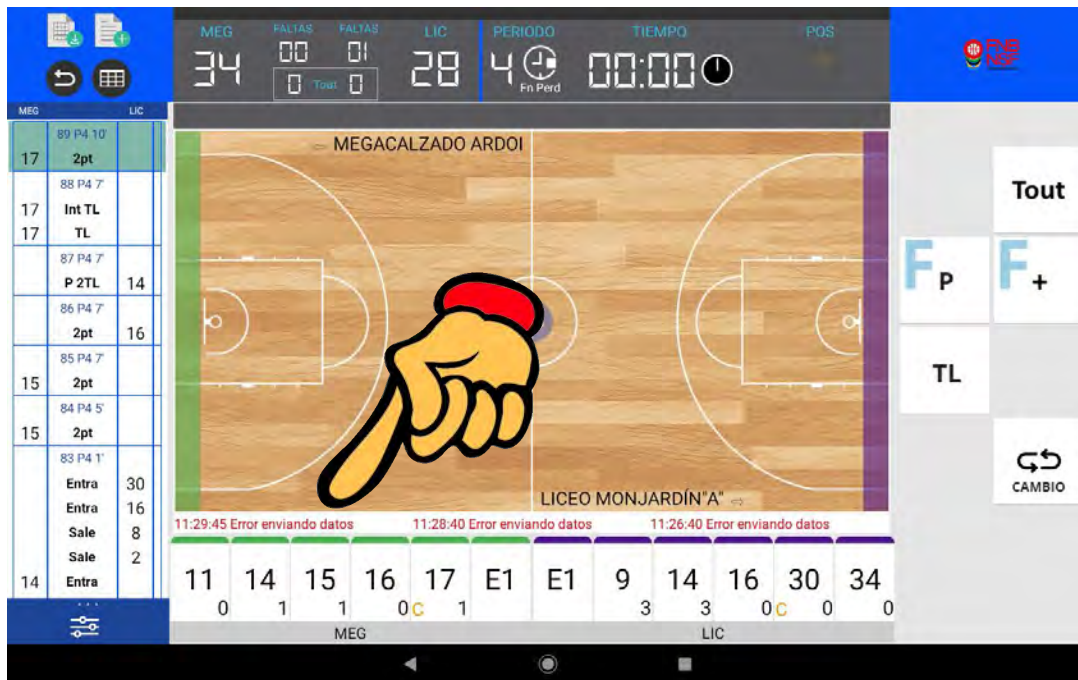
Pulsamos el botón "Sí" para confirmar la eliminación del evento



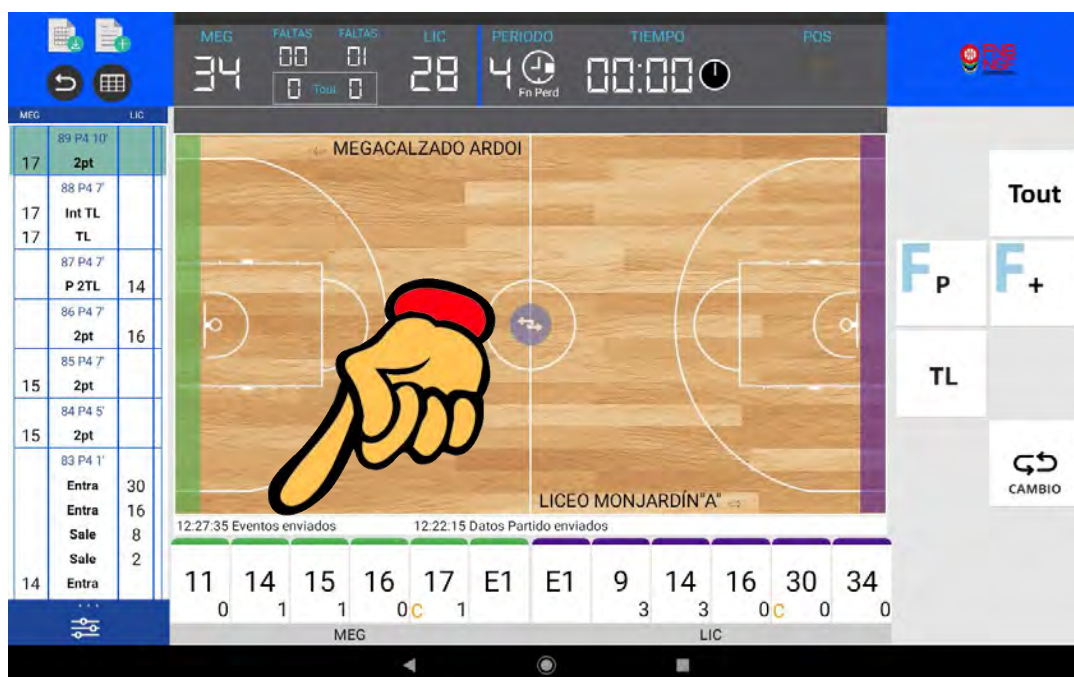


Ya hemos vuelto a la última acción del partido.

Si no estamos correctamente conectados a una red Wifi, como en la imagen (la línea de comandos bajo el campo está en rojo y da mensaje de error), vamos a un sitio donde la recepción sea correcta o cambiamos la red Wifi para que la tablet se conecte correctamente



Cuando la línea de comandos bajo el campo tenga el TEXTO NEGRO y dé el mensaje "Eventos enviados", cerramos el partido normalmente como explica el punto anterior 7.1





7.3 Suspender el partido

Cuando **UNAS CIRCUNSTANCIAS EXCEPCIONALES NOS OBLIGUEN A SUSPENDER UN PARTIDO QUE YA HA COMENZADO ANTES DE QUE ACABE EL ÚLTIMO PERIODO**, cosa que hay que intentar evitar siempre que sea posible, debemos proceder como explicamos a continuación.

Lo más importante, en el momento en que se suspende el partido, el árbitro principal y los equipos implicados deben tener presentes los siguientes aspectos imprescindibles del partido:

- Minuto de partido
- Resultado actual
- Qué equipo tiene el balón y dónde
- A quién favorece la flecha de posesión

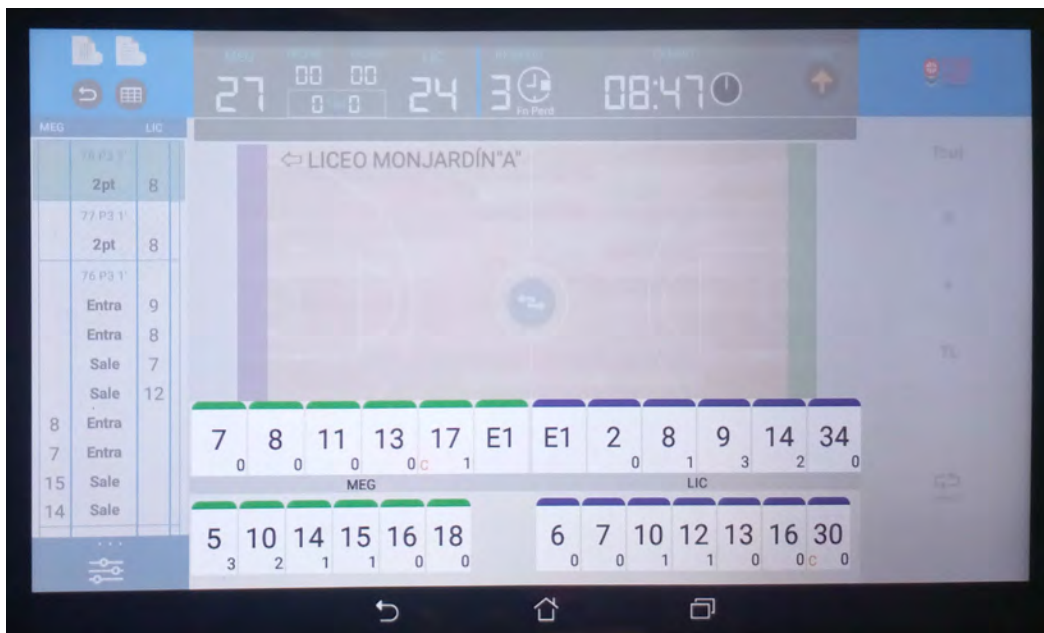
Además, de la pantalla de la tablet y del acta parcial de partido, hay que guardar (por si acaso)

- Los jugadores inscritos en el partido
- Las faltas individuales que tienen cada uno de ellos (incluidas las faltas especiales: técnicas, antideportivas, descalificantes, de enfrentamiento...)
- Las técnicas de banquillo o entrenador que tiene cada uno de los equipos
- Las faltas de equipo que tiene cada uno de ellos en el periodo actual
- Los tiempos muertos que ha solicitado cada uno de los equipos en la parte (1ª, 2ª o periodos extras) en curso

Todos los equipos implicados en el encuentro (el local, el visitante y el arbitral) deben estar de acuerdo en la suspensión del partido y en que esta es inevitable.

Y, antes de suspender el partido, el árbitro del mismo (árbitro federado designado o club local) descargará el acta de partido (con el botón de la esquina arriba a la izquierda) y hará una captura de pantalla de la aplicación del acta digital para guardarlas por si el envío de datos a la federación no funciona correctamente.

Este es un ejemplo de la captura de pantalla de la aplicación que puedes guardar:





Y esta es el acta descargada del partido antes de suspenderlo:

Equipo A: MEGACALZADO ARDOI
Equipo B: LICEO MONJARDIN'A

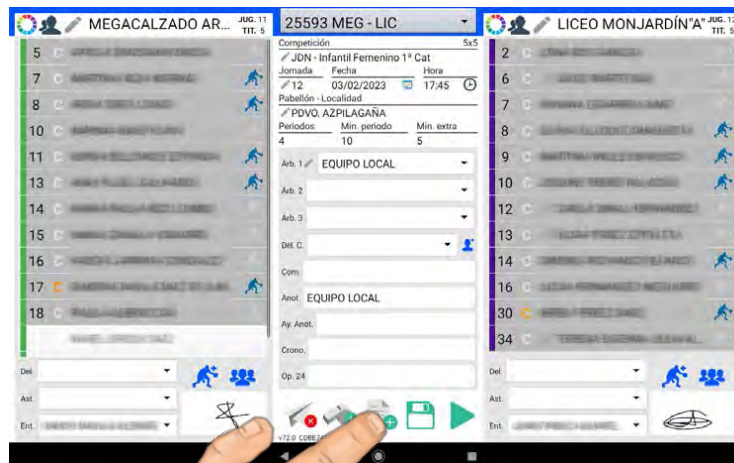
Competición: JDN - Infantil Femenino 1ª Cat. Localidad: Pamplona/Iruña. Fecha: 21/01/23. Hora: 09:10. Arb. Principal: Arb. Auxiliar:

TANTEO ARRASTRADO																										
A			M			B			A			M			B			A			M			B		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		

Tantos: Período 1 A -> B, 2 A -> B, 3 A -> B, 4 A -> B, 5 A -> B. Períodos extra A -> B.

Tanteo final: Equipo A vs Equipo B. **Equipo vencedor:**

Cuando la decisión de suspender el partido esté tomada por todas las partes implicadas y sea inevitable y definitiva, debes, antes de nada, salir del partido (con la tecla "Atrás" de la tablet), volver a la pantalla de datos, y pulsar sobre el botón de informes de la aplicación (botón del centro de los cinco que hay abajo)





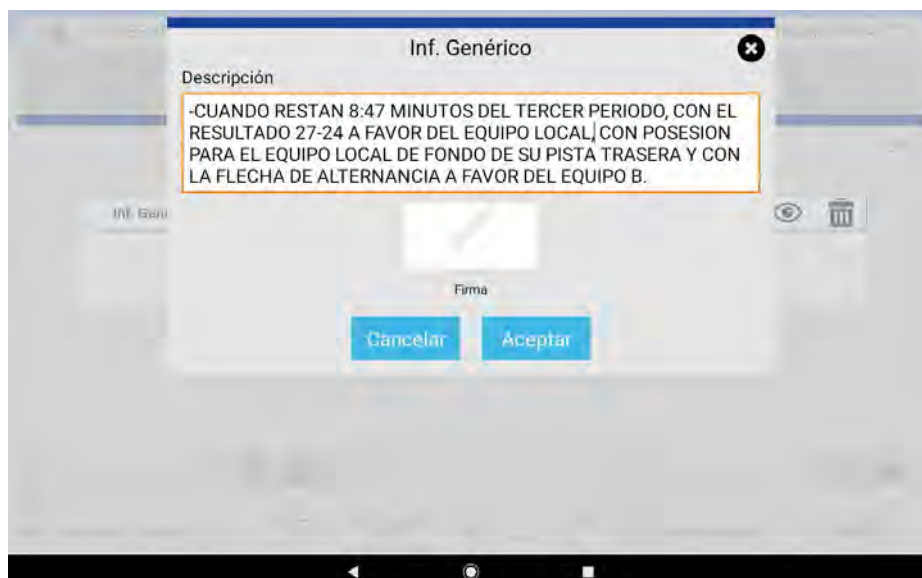
En la ventana emergente de informes, pulsamos sobre el botón "Inf. Genérico" para escribir el informe del partido



Y, en el cuadro de texto que se abre, escribimos (después de los informes previos si los hubiera) con un guión, el informe arbitral de que el partido se ha suspendido. Debe incluir, como hemos explicado antes, el minuto de partido, resultado actual, qué equipo tiene el balón y dónde, y a quién favorece la flecha de posesión, además del motivo por el que se suspende el encuentro.

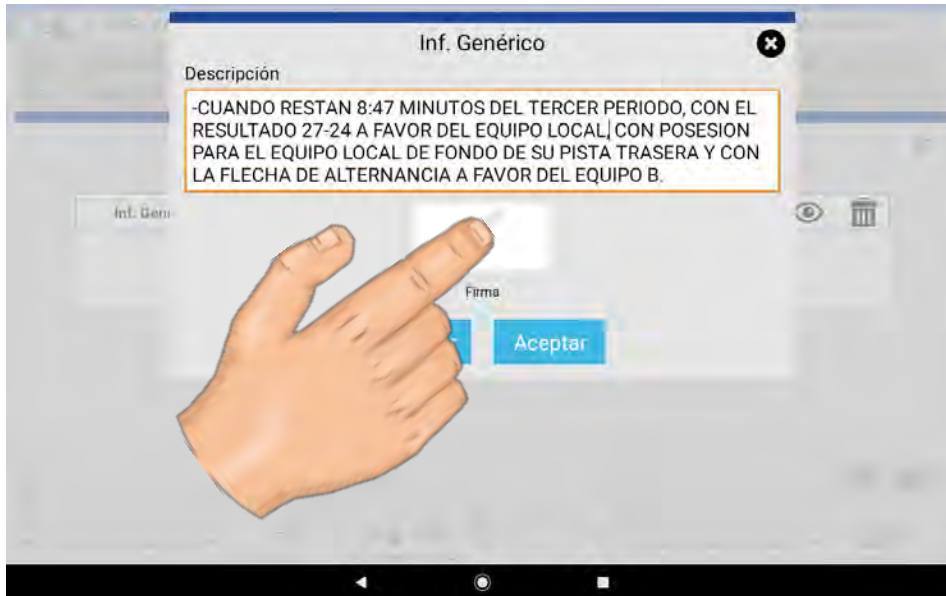
Un ejemplo de informe sería algo parecido a esto:

- CUANDO RESTAN 8:47 MINUTOS DEL TERCER PERIODO, CON EL RESULTADO 27-24 A FAVOR DEL EQUIPO LOCAL "...", CON POSESION PARA EL EQUIPO LOCAL "..." DE FONDO DE SU PISTA TRASERA Y CON LA FLECHA DE ALTERNANCIA A FAVOR DEL EQUIPO B "...", SE SUSPENDE EL ENCUENTRO DEBIDO A





Para guardar el informe, después de escribirlo, pulsamos sobre la ventana de firma para que firme el árbitro principal



Y, una vez esté firmado, pulsamos sobre el botón "Aceptar" para guardarlo todo

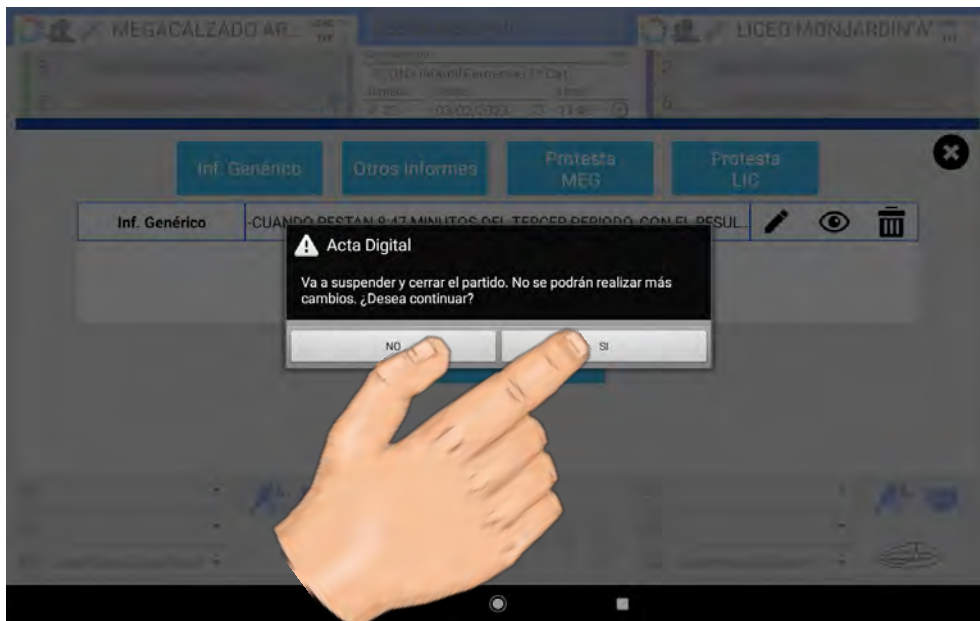




Pulsamos sobre el botón "Suspender Partido" cuando hayamos acabado el informe



Aparece un mensaje de advertencia que dice "Va a suspender y cerrar el partido. No se podrán realizar más cambios. ¿Desea continuar?" Pulsamos sobre el botón "Sí"



La aplicación volverá a la pantalla de datos, y ahí pulsaremos sobre el "Avión" hasta que la barra de progreso de envío de datos llegue al 100% y el tic se vuelva verde.