



PLANILLA DIGITAL

- INTRODUCCIÓN
- IDENTIFICACIÓN
- MENÚ
 - DISPONIBILIDAD
 - DESIGNACIONES
 - RESULTADOS
 - CONTABILIDAD
 - DATOS PERSONALES
 - CONFIGURACIÓN
 - CERRAR SESIÓN
- PARTIDO
 - INICIAR PARTIDO
 - RECARGAR COMPONENTES
 - BUSCAR/AÑADIR DELEGADO CAMPO
 - AÑADIR MEDICO
 - CARGAR PLANILLA INICIADA
 - CARGAR PLANILLA DE INTERNET
 - EQUIPO
 - MOSTRAR JUGADORES AUTORIZADOS
 - MOSTRAR PARA COPIAR
 - NUEVO COMPONENTE
 - SELECCIONAR JUGADORES
 - FIRMA Y QUINTETO
 - ÁRBITROS DESIGNADOS
 - AÑADIR ARBITRO MANUALMENTE
 - COMENZAR PARTIDO
 - PANTALLA PARTIDO
 - MENÚ SUPERIOR
 - MENÚ INFERIOR
 - EQUIPOS
 - FALTAS Y TIEMPOS MUERTOS
 - CRONOMETRO, PERIODO Y FLECHA
 - FINALIZAR PARTIDO
 - INFORME
 - FIRMAS
 - PARTIDO SUSPENDIDO
 - DIRECCIÓN PARTIDO
- CRITERIOS RECOMENDADOS

INTRODUCCIÓN

Hoy en día las estadísticas son una herramienta muy utilizada en el baloncesto. La usan entrenadores, periodistas, agentes, federaciones, familiares y... ¡hasta árbitros!

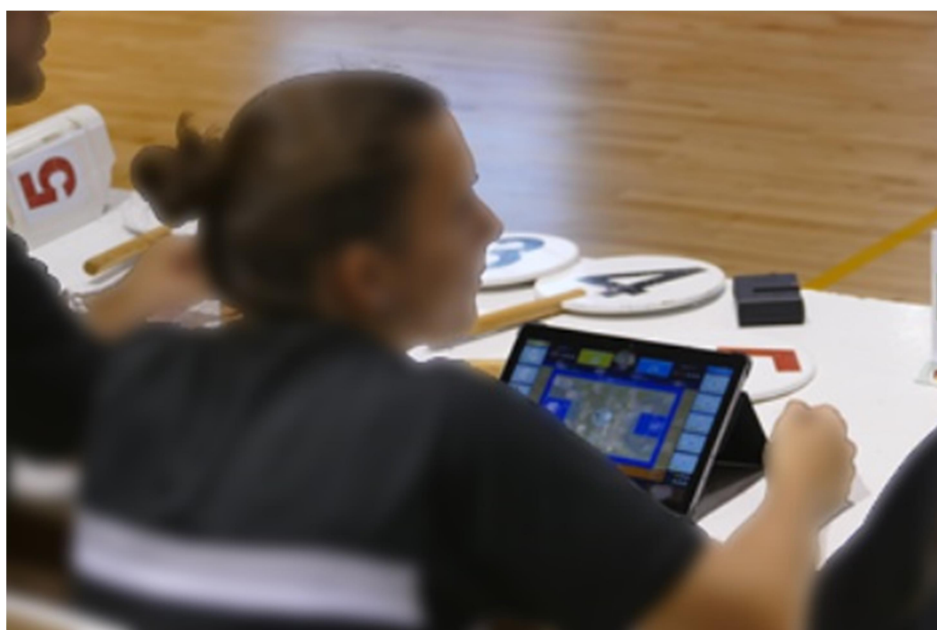
Hasta ahora, la toma y gestión de estadísticas era cuestión de las afiliadas (sigue siendo así en muchas categorías) o de las propias federaciones organizadoras de eventos.

Nuestro sistema de planilla digital incluyendo dos modalidades: planilla sencilla o con estadísticas.

En un principio, y según la preparación de los árbitros y oficiales de mesa, puede hacerse imprescindible añadir un cuarto oficial a los partidos, un ayudante del anotador, que será la persona que “dicte” las estadísticas al propio anotador. Ello supone un esfuerzo para todos, y por tanto se hace necesario un esfuerzo por parte, no sólo de los oficiales de mesa, sino de todo el colectivo arbitral, para conseguir, además de una planilla ‘perfecta’, unas estadísticas fiables en la toma de datos y en la propia coherencia de estos. Y esa coherencia vendrá dada por la unificación de criterios entre todos los oficiales encargados.

Por si fuera poco, estas estadísticas, serán visibles ‘en vivo’ a través de la web y/o la aplicación diseñada al efecto, por lo que tendrán una gran visibilidad, con lo que conlleva una especial sensibilidad ante posibles errores.

Dicho todo esto, veamos el procedimiento a seguir y los criterios necesarios en la toma de estadísticas.



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 Planilla Digital instalada en nuestros dispositivos personales, Android o iOS, como medida de prevención.
- El ayudante del anotador siempre deberá ir provisto de bolígrafo y papel.

IDENTIFICACIÓN

Una vez realizada la instalación de Planilla Digital con la antelación reglamentaria, nos identificaremos con el usuario y contraseña que nos hubiese facilitado previamente la federación.

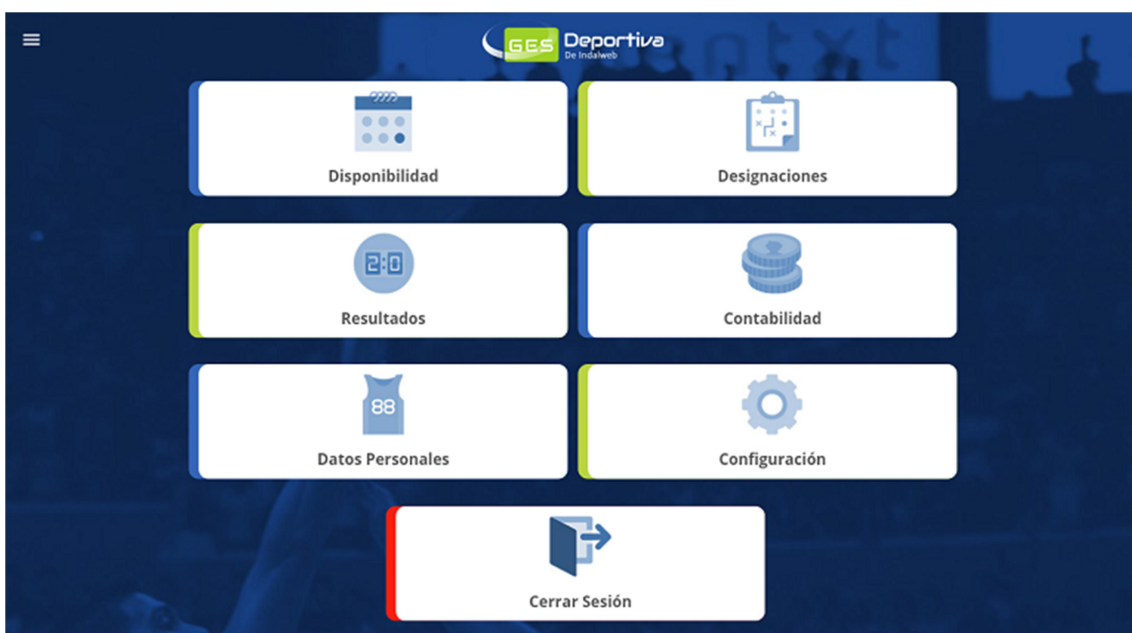
Para un correcto funcionamiento, en la identificación, es imprescindible una conexión a internet. Si el dispositivo no cuenta con conexión a internet mediante SIM, se ha de obtener alguna fuente, ya sea una Wi-Fi de la instalación o a través de una conexión Wi-Fi de otro dispositivo.



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



MENÚ - DISPONIBILIDAD

En esta ventana se ha de indicar la disponibilidad que se tiene para arbitrar partidos y además si se dispone de coche para los traslados a los partidos.

Como se ve en la imagen, solo tenemos que indicar si se esta disponible en horario de mañana o tarde el día indicado. Las horas vienen predefinidas desde el sistema que gestiona la federación.

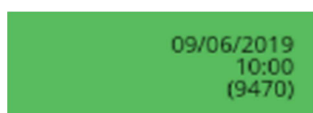
	Mañana De 08:00 a 14:45	Tarde De 15:00 a 22:00
Viernes 11/10/2019	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sábado 12/10/2019	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Domingo 13/10/2019	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lunes 14/10/2019	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Martes 15/10/2019	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miercoles 16/10/2019	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jueves 17/10/2019	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Coche		<input checked="" type="checkbox"/>

Observaciones

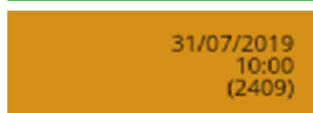
ENVIAR

MENÚ - DESIGNACIONES

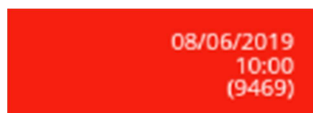
Para realizar la planilla digital de un partido entraremos en esta pantalla. Una vez dentro nos encontraremos con los partidos que tenemos designados. Cada partido tiene tres estados posibles, se diferenciarán por el color de fondo.



El partido no ha comenzado.



El partido puede continuarse desde el dispositivo.



El partido ha finalizado y ya no podrá modificarse.

En esta imagen vemos un ejemplo de partidos designados.

Designaciones sin ver		
+	SELECCIÓN ESPAÑOLA SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC	08/06/2019 10:00 (9469)
+	SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC SELECCIÓN ESPAÑOLA	09/06/2019 10:00 (9470)

Designaciones vistas		
+	SELECCIÓN ESPAÑOLA SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC	31/07/2019 10:00 (2409)
+		31/07/2019 12:00 (6598)
+		31/07/2019 17:00 (6597)

Para acceder al partido e iniciarlo se ha de pulsar sobre el partido en cuestión. Este proceso lo explicamos en el apartado "INICIAR PARTIDO".

IMPORTANTE: no es necesario el uso de una conexión a internet para seguir a partir de aquí. Una vez cargados los datos de los partidos, se puede desconectar de internet el dispositivo y realizar los partidos sin ningún problema. El sistema internamente descarga toda la información y la guarda en el dispositivo, **siempre y cuando no cerremos la sesión.**

Acabado el partido, para guardar los datos se ha de conectar el dispositivo a Internet e interactuar en la aplicación para que automáticamente envíe los datos al organizador del campeonato.

MENÚ - RESULTADOS

De forma eventual, o **cuando el partido no se realiza con la planilla digital**, se podrá desde esta pantalla introducir los resultados de un partido.

Los partidos sólo estarán disponibles si se es árbitro principal de dicho partido.



Para acceder al partido e introducir la información se ha de pulsar sobre el partido en cuestión.

Una vez dentro del partido podremos insertar el resultado pulsando en el cuadro blanco del correspondiente equipo.

The screenshot shows the 'Resultado local' (Local Result) form. It has a title 'Resultado local', a label 'Resultado', a horizontal line for text input, and two buttons labeled 'NO' and 'SI' at the bottom right.

Se puede introducir cierta información adicional como si se ha suspendido el partido, y/o si tiene un informe y en el caso de haberse suspendido si se comenzó el partido.

Para adjuntar informes, la planilla realizada a mano o cualquier otra información, tenemos la opción de **adjuntar imágenes**. La primera vez que se quiera adjuntar una imagen se le ha de dar permiso a la aplicación para utilizar la cámara o en su defecto el almacenamiento interno, según la opción elegida para adjuntar la imagen.

Resultado Partido
 SELEC. ALMERIA 03/12/2019
 SELEC. CADIZ 17:00
 Competición: PRUEBA 18/19
 LOCAL 85 VISITANTE 88
 Categoría: Cadete Masculino
 Fase: SEPTIMA FASE
 Grupo: GRUPO 1
 ¿Partido suspendido?
 Partido con Informe
 ¿Partido comenzado?
 GUARDAR DATOS DEL PARTIDO

Una vez rellenado y adjuntado las fotos correspondientes, si fuese necesario, se ha de **"GUARDAR DATOS DEL PARTIDO"** pulsado el botón que se aprecia en la imagen superior.

MENÚ - CONTABILIDAD

En esta pantalla se dispone de la información relativa a la contabilidad del árbitro durante la temporada actual.

Se dispone de la información de cada partido arbitrado y lo que se abona por dietas, desplazamientos y derechos.



MENÚ - DATOS PERSONALES

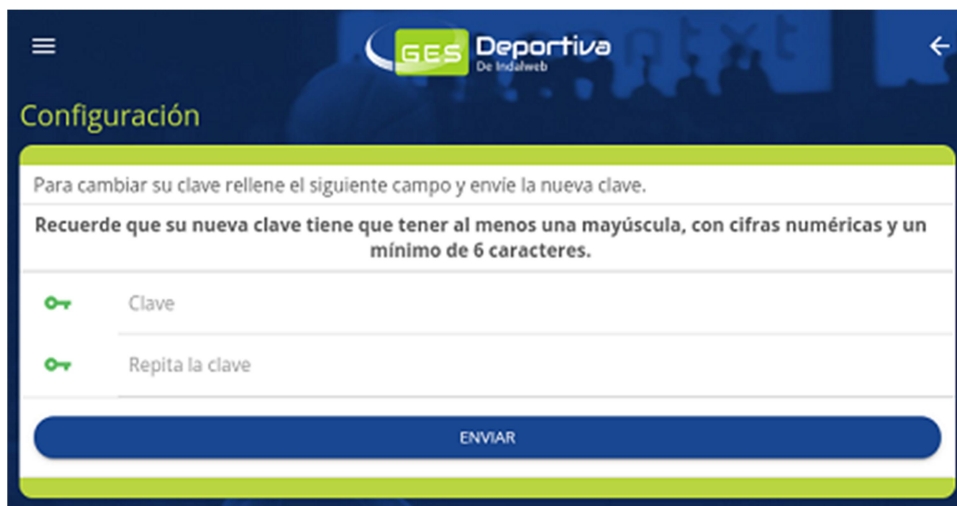
En esta pantalla se podrán añadir o modificar los datos personales como la dirección, IBAN, E-mail, Teléfono y el Teléfono Móvil.

Una vez introducidos los datos se ha de dar a enviar para guardarlos correctamente.

MENÚ - CONFIGURACIÓN

Si se desea cambiar la contraseña de acceso a la APP desde esta pantalla se puede realizar. Hay que introducir dos veces la clave y ésta ha de tener una letra mayúscula, números y un mínimo de seis caracteres.

Una vez introducida se comprueba que la clave introducida sea correcta. En caso de que sea necesario corregir algún dato en la parte inferior aparecerá un mensaje indicando lo ocurrido.



MENÚ - CERRAR SESIÓN

Al cerrar sesión desaparecerán nuestros datos de la APP. Nos saldrá nuevamente la pantalla de inicio de sesión para introducir el usuario y clave para acceder.

PARTIDO

INICIAR PARTIDO

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

Designaciones

SELECCIÓN ESPAÑOLA vs **SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC** 08/06/2019
10:00
(9469)

Cargo: ARBITRO PRINCIPAL

Competición: EXHIBICIÓN

Campo Juego: PABELLÓN V CENTENARIO

Dirección campo: [Avda. de las letras \(Campus Universitario\)](#)

Población campo: Cáceres

Teléfono campo: [927257026](tel:927257026)

Pista:

Hora Cita:

RECARGAR COMPONENTES

BUSCADOR DELEGADOS DE CAMPO

AÑADIR MEDICO

LOCAL	VISITANTE
SELECCIÓN ESPAÑOLA	SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC

Categoría: ACB

Fase: EXHIBICIÓN 2

Grupo: GRUPO 1

Jornada: 1

Árbitros designados al encuentro

ARBITRO AUXILIAR
 APELLIDO AUXILIAR1 APELLIDO AUXILIAR2, INDALWEB AUXILIAR

ANOTADOR
 APELLIDO ANOTADOR1 APELLIDO ANOTADOR2, INDALWEB ANOTADOR

Observaciones:

INICIAR PARTIDO - 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 tendría que tener conexión a internet.



INICIAR PARTIDO - BUSCAR/AÑADIR DELEGADO CAMPO

Con este botón se ha de buscar y/o introducir al delegado de campo.



En el caso de que el equipo local tenga un delegado de campo (ficha creada) introduciendo el DNI en el campo indicado para ello 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.

En esta imagen vemos la pantalla donde se busca o crea el delegado de campo una vez pulsado el botón de buscar delegado de campo.



Una vez introducido el DNI del delegado de campo, pulsaremos en la lupa para buscarlo. Si encuentra algún resultado se mostrara para registrarlo como delegado de campo. Ya solo se ha de darle a "**GUARDAR DELEGADO**" para introducirlo en el partido.

En la siguiente imagen vemos un ejemplo una vez buscado y mostrado un delegado de campo.



En caso de tener que introducir uno manual, pulsaremos en **"NUEVO DELEGADO"** y aparecerá un formulario para introducir sus datos. Una vez completado los datos, añadiremos delegado pulsado el botón inferior del formulario.



The screenshot shows a web form titled "Nuevo Delegado" with the following fields and values:

- Nombre: Nombre Delegado
- Apellidos: Apellidos del delegado
- NIF: 12345678A
- Fecha de nacimiento: 10/07/1998

At the bottom of the form is a blue button labeled "AÑADIR DELEGADO".

IMPORTANTE: Si se vuelve a pulsar en "buscado delegado de campo", se perderá el anterior.

INICIAR PARTIDO - AÑADIR MEDICO

En el caso de que se tenga que añadir el médico al partido, se ha de pulsar el siguiente botón para ello.



Aparecerá un formulario para introducir la información del médico. En la siguiente imagen vemos dicho formulario. Una vez introducido los datos se ha de pulsar **"AÑADIR MÉDICO"**.



The screenshot shows a web form titled "Nuevo Médico" with the following fields:

- Nombre:
- Apellidos:
- NIF:
- Fecha de nacimiento:

At the bottom of the form is a blue button labeled "AÑADIR MÉDICO".

INICIAR PARTIDO - CARGAR PLANILLA INICIADA

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 PLANILLA INICIADA"**.



La aplicación guarda los datos constantemente, así que en el caso de cargar una planilla iniciada se continuaría por donde se quedó el partido.

INICIAR PARTIDO - CARGAR PLANILLA DE INTERNET

Si el dispositivo estuviese conectado a internet durante el partido y por problemas técnicos dicho dispositivo deja de funcionar sería posible descargar la planilla 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 PLANILLA DE INTERNET"**.



La aplicación guarda los datos constantemente, así que en el caso de cargar una planilla de Internet se continuaría por donde se quedó el partido, mientras el dispositivo haya tenido conexión a Internet.


INICIAR PARTIDO - 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.


























Además nos aparece la información de la categoría, fase, grupo y la jornada.

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

Con la ayuda del entrenador 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.


←

Equipo visitante

Entrenador / Asistente:		
	HERNÁNDEZ, PEPU	
Deleg. Equipo:		
	SCARIOLO, SERGIO	
Jugador:		
	54 - CORBALAN ALFOCEA, JUAN ANTONIO	
	59 - ROMAY PEREIRO, FERNANDO MANUEL	
	60 - SAN EPIFANIO RUIZ, JUAN ANTONIO	
	62 - MARTÍN ESPINA, FERNANDO	
	63 - VILLACAMPA AMOROS, JORDI	
	68 - REYES SANGUINO, MIGUEL ANGEL	
	69 - HERREROS ROS, ALBERTO	
	74 - REYES CABANAS, ALFONSO	
	76 - JIMENEZ SANCHEZ, CARLOS	

MOSTRAR JUGADORES AUTORIZADOS

MOSTRAR PARA COPIAR

SELECCIONAR JUGADORES PARA PARTIDO

NUEVO COMPONENTE

Consideraciones de esta pantalla

- Entrenador: en caso de disponer de varios entrenadores, el primer componente en ser seleccionado será el entrenador principal (check verde) y el segundo en marcar será el entrenador ayudante (check rojo).
- Jugador sancionado o lesionado:



Jugador **sancionado**. Este jugador ha sido marcado como sancionado en el sistema.



Jugador lesionado. Este jugador ha sido marcado como lesionado en el sistema.

- Dorsal "00": la aplicación no permite el número "00". En caso de disponer de jugador con el número "00", y no estando libre el "0", se ha de introducir otro número y tener en cuenta el cambio para cuando se tenga que señalar algo a dicho jugador.
- Cambiar/introducir dorsal: en el caso de tener que introducir el dorsal de un jugador o ser cambiado, se ha de pulsar sobre el jugador durante unos segundos y aparecerá la pantalla que se ve en la imagen inferior para poder insertar o modificar el dorsal.

- Comprobar jugadores: en este momento es cuando los árbitros pueden revisar las licencias. Para ello se ha de pulsar sobre la foto de cada uno de los componentes. Una vez pulsada la foto aparecerá la foto ampliada, los datos de la persona y el cargo que ostenta en el equipo.

Al final de esta pantalla de equipo se dispone de tres opciones adicionales, además de la de insertar los componentes seleccionados en la planilla. Los veremos en los siguientes apartados.

INICIAR PARTIDO - EQUIPO - MOSTRAR JUGADORES AUTORIZADOS

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



MOSTRAR JUGADORES AUTORIZADOS

El tratamiento de dichos jugadores es igual que el resto de los del equipo.

INICIAR PARTIDO - EQUIPO - 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 PARA COPIAR

INICIAR PARTIDO - EQUIPO - NUEVO COMPONENTE

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



NUEVO COMPONENTE

Aparecerá una pantalla con el formulario correspondiere. Elegimos 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.

Nuevo componente

Tipo:
JUGADOR

Nombre:

Apellidos:

NIF/NIE:

Dorsal:

AÑADIR

INICIAR PARTIDO - EQUIPO - 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.

SELECCIONAR JUGADORES PARA PARTIDO

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 - FIRMA Y QUINTETO

Una vez introducidos los componentes de ambos equipos, es el momento de pedir los quintetos iniciales y capitán, y la firma de los entrenadores.

Para ello, en la pantalla principal del partido veremos que nos aparece bajo el nombre de los equipos "firma y jugadores iniciales" tal y como se ve en la siguiente imagen.

LOCAL	VISITANTE
SELECCIÓN ESPAÑOLA	SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC
FIRMA Y JUGADORES INICIALES	FIRMA Y JUGADORES INICIALES

Si pulsamos sobre el cuadro rojo "firma y jugadores iniciales", en primer lugar, sobre el del equipo que reglamentariamente le corresponda, aparecerá una pantalla donde figurarán los números y nombres de los jugadores del equipo inscritos para el partido.

Junto al entrenador, él cual nos indicará, 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 pulsara 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 dado el visto bueno.

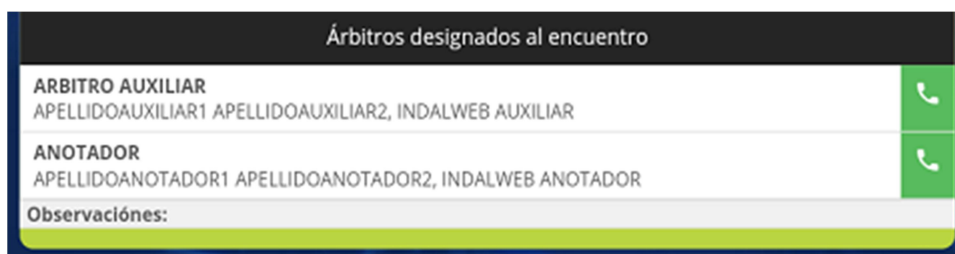


MUY IMPORTANTE: A partir de pulsar en "Terminar" no se podrá modificar ni añadir nada al equipo.

INICIAR PARTIDO - ÁRBITROS DESIGNADOS

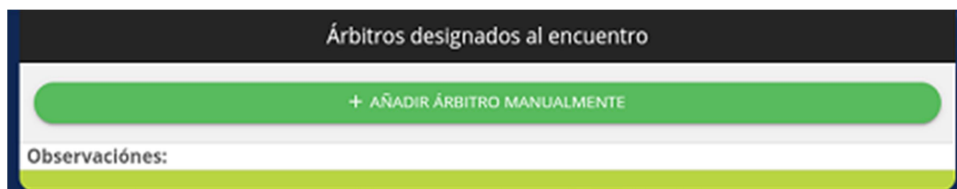
En la parte final de la pantalla del partido tenemos la información de los árbitros asignados a dicho partido. En el caso de que se tenga disponible el número de teléfono aparecerá un icono a la derecha de un teléfono para poder llamarlo.

En la siguiente imagen vemos un ejemplo de cómo se vería.



INICIAR PARTIDO - AÑADIR ARBITRO MANUALMENTE

Dependiendo de como esté configurado el sistema por la Federación, se podrán dar de alta manualmente componentes del equipo arbitral u oficiales que no vengan de la designación del partido. Para ello se ha de pulsar el botón "Añadir árbitro manualmente".



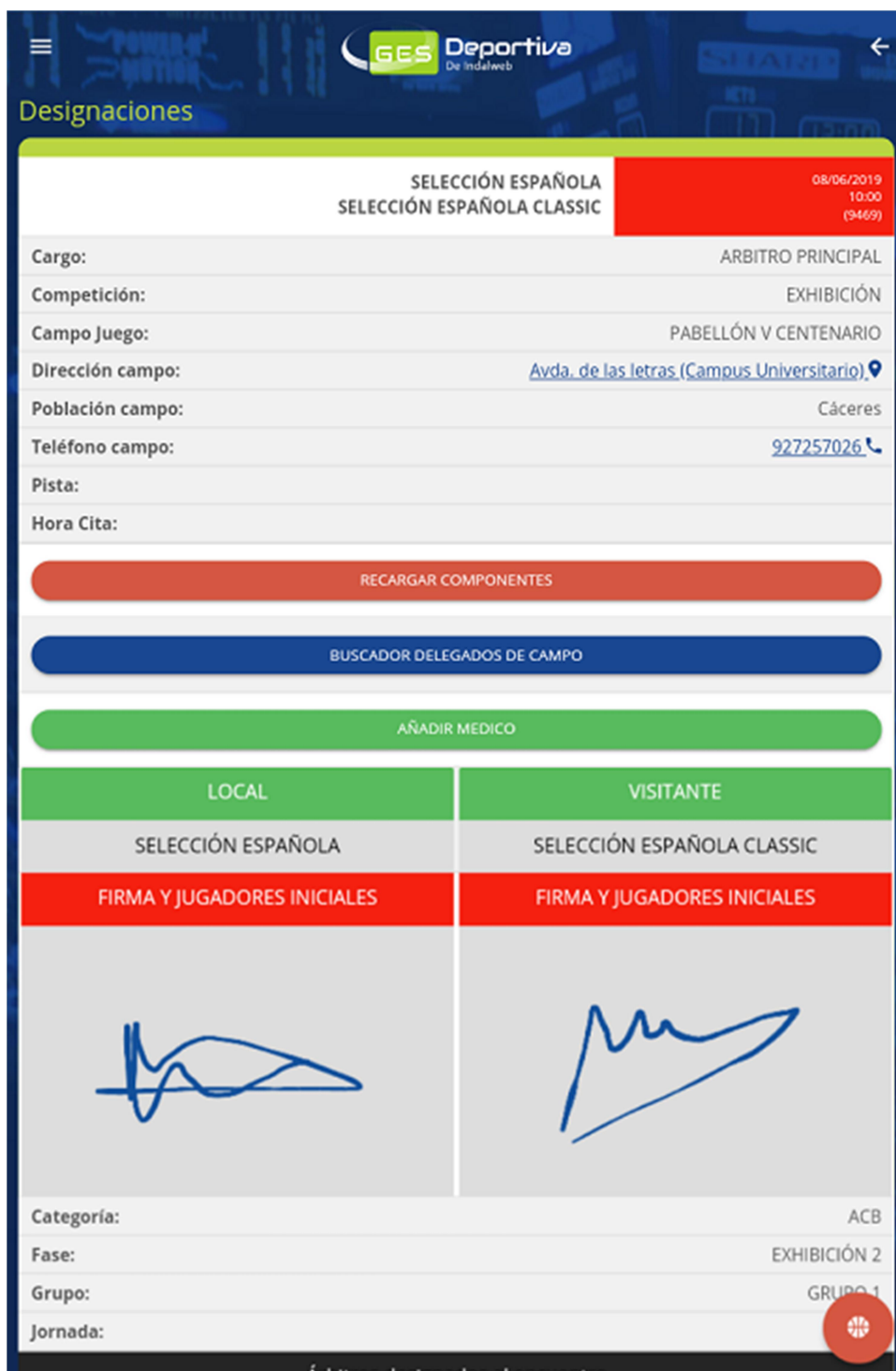
Al pulsar sobre dicho botón aparecerá una pantalla para insertar la información de dicho componente del equipo arbitral.


Una captura de pantalla de una pantalla de inserción de información. En la parte superior izquierda, el texto "Nuevo Árbitro" en verde. En la parte superior derecha, el logo "GES Deportiva De Indalweb" y un botón de cerrar "X". El formulario contiene tres campos de entrada: "Nombre:", "NIF:" y "TIPO:". En la parte inferior, un botón azul con el texto "AÑADIR ÁRBITRO".

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.

En la siguiente imagen vemos un ejemplo.



 Para comenzar el partido se ha de pulsar este balón.

PANTALLA PARTIDO

En esta pantalla de la aplicación será desde donde registraremos toda la información relativa al partido. También se podrán configurar algunos detalles para que sea mas amigable a la hora de registrar la información.

En la siguiente imagen podemos observar como es la pantalla.



En los siguiente puntos se vera en detalle cada parte de la pantalla y qué información se muestra y/o es posible configurar en cada una de ellas.

PARTIDO - MENÚ SUPERIOR

En la parte superior de la pista nos encontramos con el menú de esta pantalla. Dicho menú consta de cinco pantallas.

En la siguiente imagen se puede apreciar el menú que estamos tratando.



Cancha

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.

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.

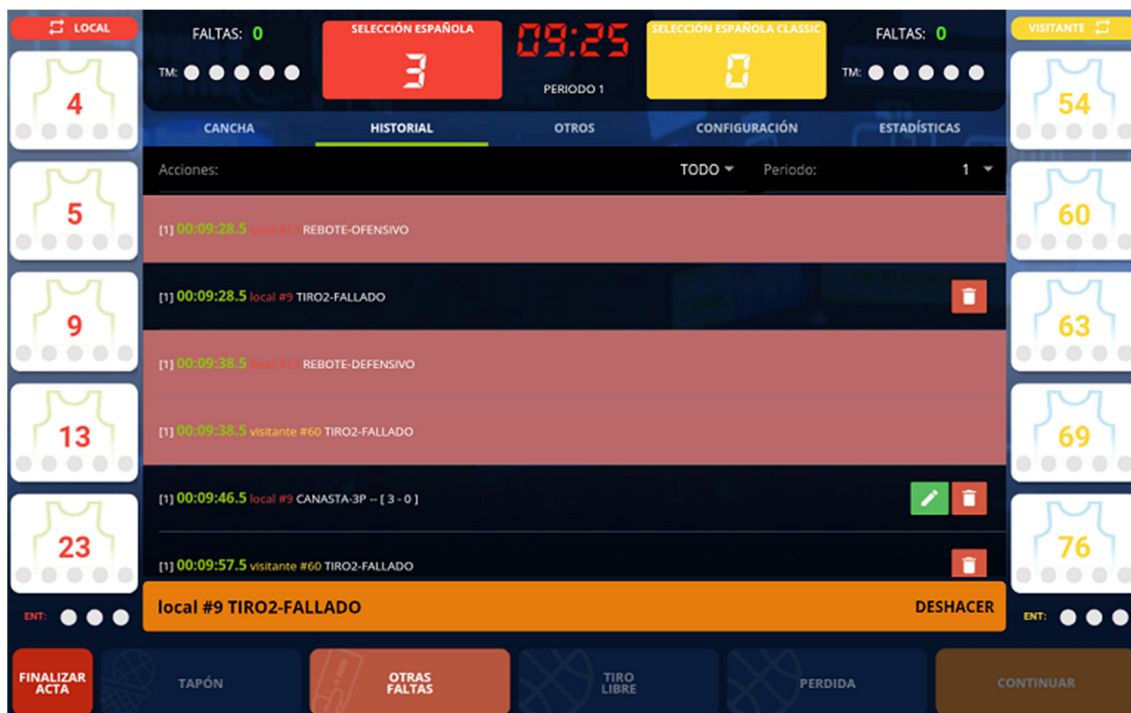
Para eliminar una acción se ha de pulsar en el icono de papelera que se ve a la derecha de dicha acción.

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 tiro libres, se puede modificar el jugador que los tiro, el minuto, los segundos y si fueron anotados o fallados cada uno de ellos.

En la siguiente imagen vemos un ejemplo de dicha pantalla con la acción eliminada que se ha descrito antes "[1] 00:09:38.5 visitante #60 TIRO2-FALLADO" y por tanto también se ha eliminado el rebote posterior.

Sin embargo, en la acción “[1] 00:09:28.5 local #13 REBOTE-OFENSIVO” sólo hemos eliminado esa acción y mantenido el tiro fallado anterior.



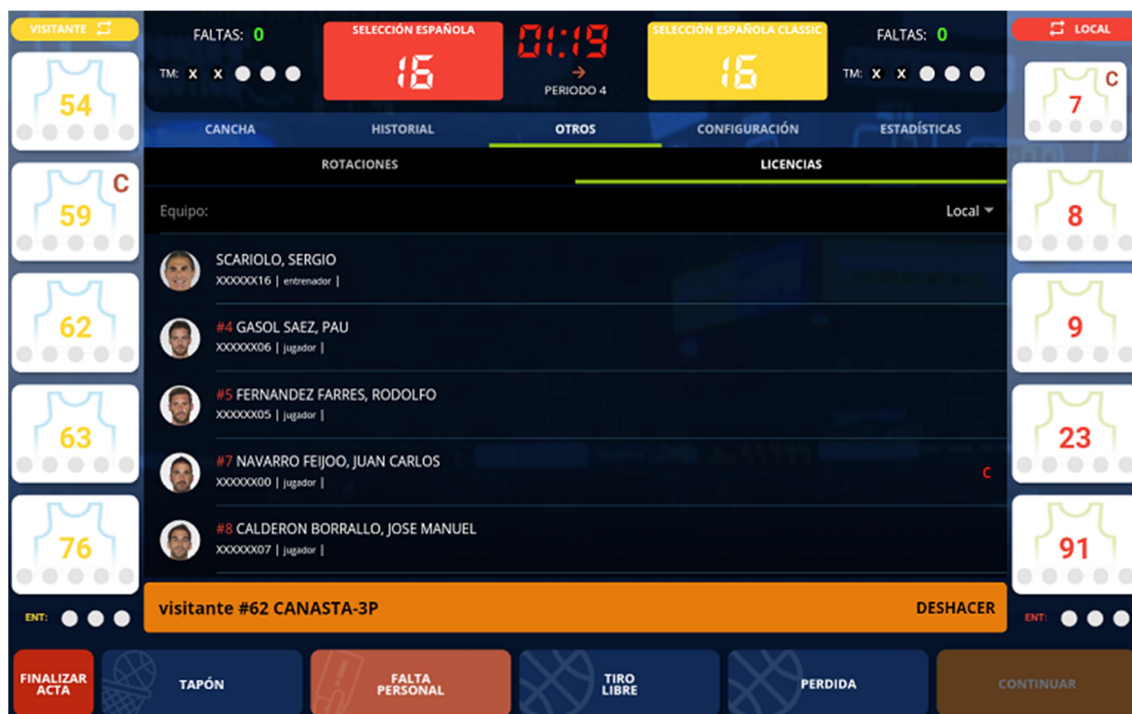
Otros

En esta pantalla disponemos de la información de las entradas por periodo de los jugadores y las licencias de cada equipo.

En la imagen que se ve a continuación, se aprecian las entradas de los jugadores en cada cuarto de ambos equipos. Si se desea es posible mostrar solo las entradas de un equipo. En la parte superior derecha hay un filtro para ello.



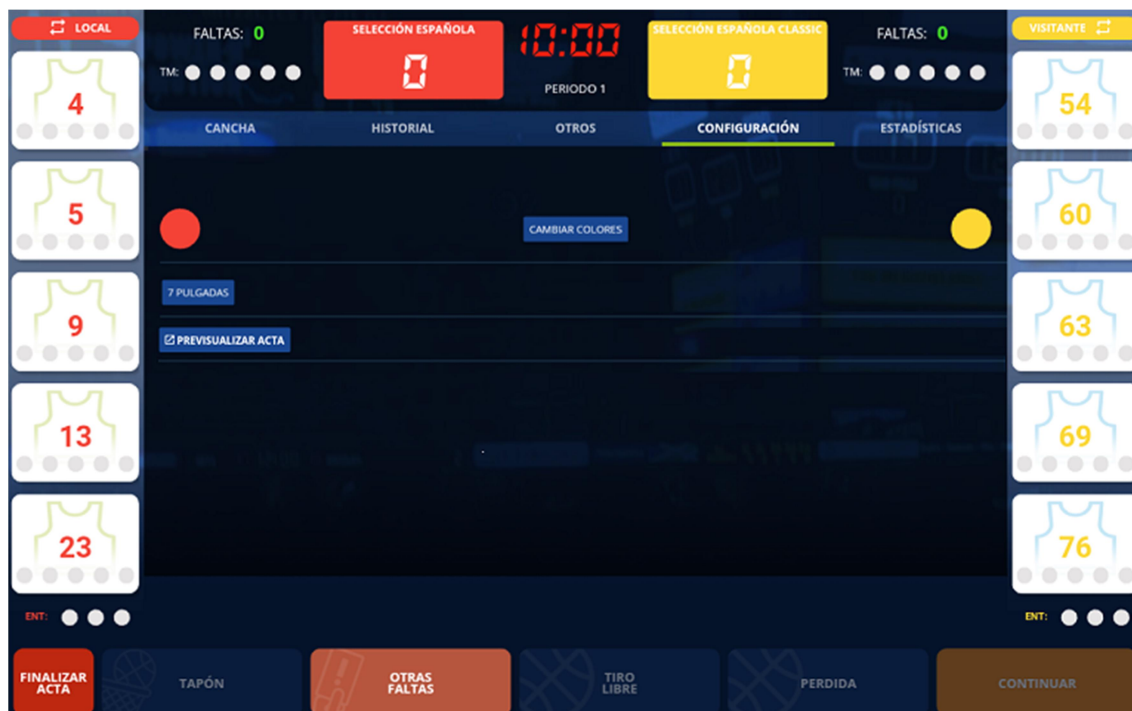
En la siguiente imagen se aprecian las licencias de uno de los equipos, en este caso el equipo local. En la parte superior derecha de la pantalla tenemos un filtro para cambiar al equipo del que se desee mostrar la información.



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 la planilla del partido. En la siguiente imagen se aprecia un ejemplo de una previsualización de una planilla. 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 mostrara 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.

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'SELECCIÓN ESPAÑOLA' (score 16) and 'SELECCIÓN ESPAÑOLA CLASSIC' (score 29) with a time of 01:19 in Periodo 4. Below this is a table of player statistics for player #59 ROMAY PEREIRO. The bottom of the screen features a menu with buttons for 'FINALIZAR ACTA', 'TAPÓN', 'OTRAS FALTAS', 'TIRO LIBRE', 'PERDIDA', and 'CONTINUAR'. An orange notification bar at the bottom indicates a foul by player #59.

Nombre	Min	Com.	Rec.	PTS	A/I	%	A/I	%	A/I	%	Def.	Ofe.	Tot.	AS
* 59 ROMAY PEREIRO	18:57	2	3	14	2/3	67	2/3	67	4/5	80	5	3	8	1
TOTALES	150:00	3	3	29	5/8	63	5/6	83	4/5	80	5	3	8	1

PARTIDO - MENÚ INFERIOR

El menú inferior será utilizado para ir registrando las acciones del partido y para finalizar la planilla. En la siguiente imagen vemos el menú.



Al entrar por primera vez los botones aparecen desactivados, se activarán cuando se pueda registrar una acción con ellos. Es decir, no se puede registrar una acción como por ejemplo una perdida, si no se tiene seleccionado un jugador. Veremos más adelante como hacerlo.

Finalizar Planilla

Este botón se utilizará para finalizar la planilla 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 la planilla la aplicación nos preguntara si es así.



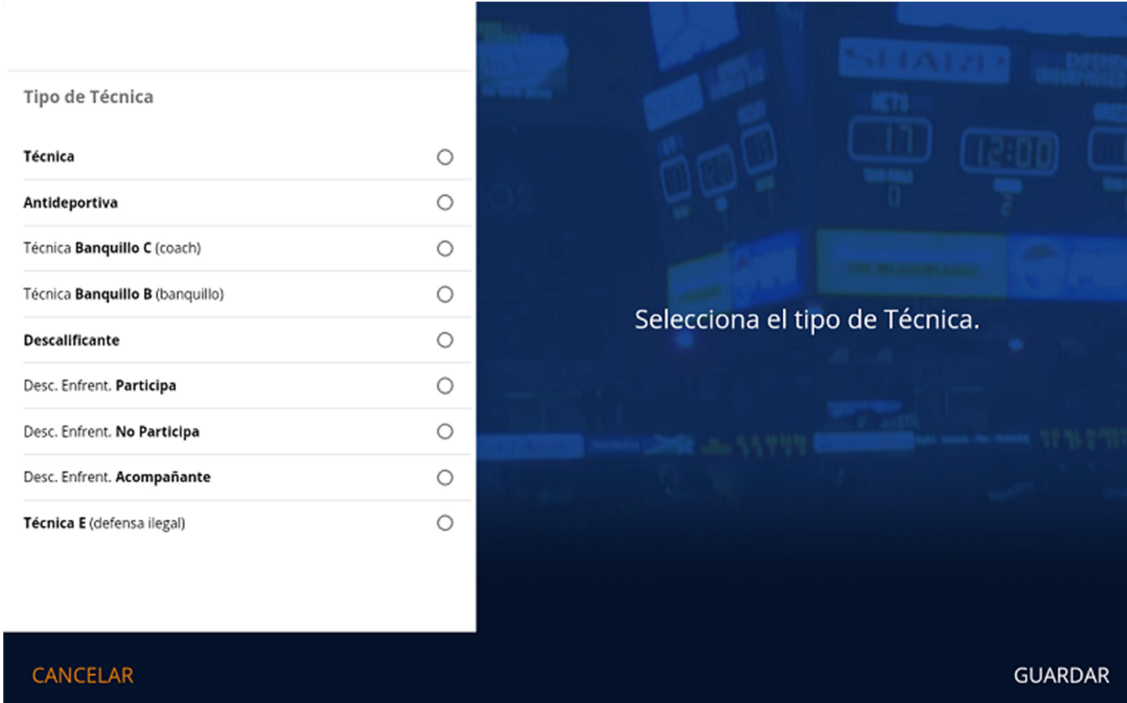
Tapón

Se utiliza para registrar un tapón realizado.

Otras faltas / falta personal

Este botón, junto al de "Continuar", cambia de nombre dependiendo del estado en el que se encuentre la aplicación. Por ejemplo: en el caso de no tener ningún jugador seleccionado, lo veremos más adelante, el botón tiene un comportamiento para poder registrar "Otras faltas" que hace referencia a las técnicas, antideportiva y descalificantes. Si de lo contrario se tiene un jugador seleccionado, el comportamiento del botón es el de registrar una "Falta personal".

La siguiente pantalla es la que se abre cuando se selecciona el botón de "Otras faltas".



Tipo de Técnica	
Técnica	<input type="radio"/>
Antideportiva	<input type="radio"/>
Técnica Banquillo C (coach)	<input type="radio"/>
Técnica Banquillo B (banquillo)	<input type="radio"/>
Descalificante	<input type="radio"/>
Desc. Enfrent. Participa	<input type="radio"/>
Desc. Enfrent. No Participa	<input type="radio"/>
Desc. Enfrent. Acompañante	<input type="radio"/>
Técnica E (defensa ilegal)	<input type="radio"/>

Selecciona el tipo de Técnica.

CANCELAR **GUARDAR**

Al seleccionar el tipo de falta técnica, en la parte derecha de la imagen superior, aparecerán los jugadores o los equipos para seleccionar a quien se sanciona. Una vez seleccionado se pulsara en "Guardar" para registrar lo indicado.

Consideraciones:

- Cuando se asigna una descalificante a un jugador sustituto o a un jugador excluido (en el banquillo) NO se asocia automáticamente un tipo B al entrenador. Hay que hacerlo manual.
- Se diferencian las descalificantes de un jugador excluido (en banquillo) de un jugador en pista.
- Se diferencian en las descalificantes por enfrentamientos quiénes participan, no participan y acompañantes.

Tiro libre

Dicho botón se utilizará para registrar tiros libres. La aplicación controla las faltas para la gestión de tiros libres. Si deseamos registrar tiros libres, previamente se ha de registrar algún tipo de falta.

En la siguiente imagen vemos cómo registrar los tiros libres. Al pulsar sobre el botón de "Tiro libre" se abre esta pantalla. Inicialmente dará la opción de registrar el primer tiro libre, una vez marcada una de las dos opciones se habilita el segundo y consecutivamente el tercero.



Pérdida

En el caso de querer registrar una pérdida de balón se utilizara dicho botón.

Continuar

Al igual que el botón de las faltas, va cambiando de nombre dependiendo de la acción que se este registrando en ese momento. En el caso en el que se este registrando un tiro fallado o no, ya veremos cómo más adelante, dicho botón cambiara su nombre a "Continuar sin rebote" o "Continuar sin asistencia" respectivamente.

El botón se ha de pulsar en el caso de no querer registrar la acción posterior al tiro, ya sea rebote o asistencia. En el caso de querer registrar otra acción, la aplicación no nos lo permite si no se pulsa sobre él, o se registra el rebote o la asistencia.

En el apartado de dirección de un partido veremos al completo como registrar cada una de las acciones que nos ofrece la planilla digital.

PARTIDO - EQUIPOS

En el lateral del dispositivo tenemos ambos equipos, inicialmente a la izquierda el equipo local y a la derecha el equipo visitante.



En la parte superior, y del color del equipo, se identifica al equipo local o visitante. Si se mantiene pulsado el nombre podremos cambiar de lado en el dispositivo a los equipos, para una mayor comodidad a la hora de registrar las acciones. Después del descanso, este cambio se hace automático.

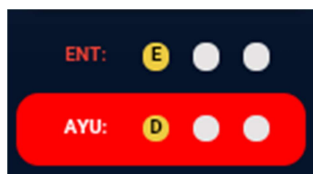
Esta pensado para la comodidad de registrar las acciones de los jugadores, si el equipo local anota en la canasta que el anotador tiene a su derecha, será mucho mas cómodo y natural, tener los jugadores en la canasta donde anotan.

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 registrarán 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 falta 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 local, 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.



Gestión de cambios

Cada vez que un jugador 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 sobre el que se realizó la pulsación larga automáticamente no estará seleccionado.

En la siguiente imagen se puede apreciar dicha pantalla justo después de realizar una pulsación larga sobre el jugador "22" el cual es sustituido.



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.

PARTIDO - FALTAS Y TIEMPOS 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 tiempo 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 marcara 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.

PARTIDO - CRONÓMETRO, PERIODO Y FLECHA DE ALTERNANCIA

El cronómetro, de forma automática, según la configuración que tenga los partidos de la categoría en cuestión por parte de la Federación, comenzará en el tiempo máximo que tendrá el periodo. De forma general y para la gran mayoría serán diez minutos.



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 cronometro, se abrirá un cuadro donde poder modificarlo. Se podrá cambiar los minutos y los segundos en el caso de que fuese necesario.



Notas

- El cambio de los tiempos se ha de gestionar con cuidado, ya que puede ocasionar conflictos con acciones ya registradas a la hora de mostrar los tiempos de las mismas.
- El cronómetro funciona aún cambiado entre las pantallas disponibles ya vistas del menú principal de esta pantalla.

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.



FINALIZAR PARTIDO

Una vez finalizado el partido, llega la hora de finalizar la planilla del mismo. Para ello, como vimos en la parte del menú inferior, se realizará una pulsación prolongada sobre el botón "Finalizar planilla", que encontramos en la parte inferior izquierda.

Esta pantalla de finalizar la planilla se puede dividir en tres partes

- Informes
- Firmas
- Partido suspendido

La siguiente imagen muestra la pantalla de informe y firmas entre otras.



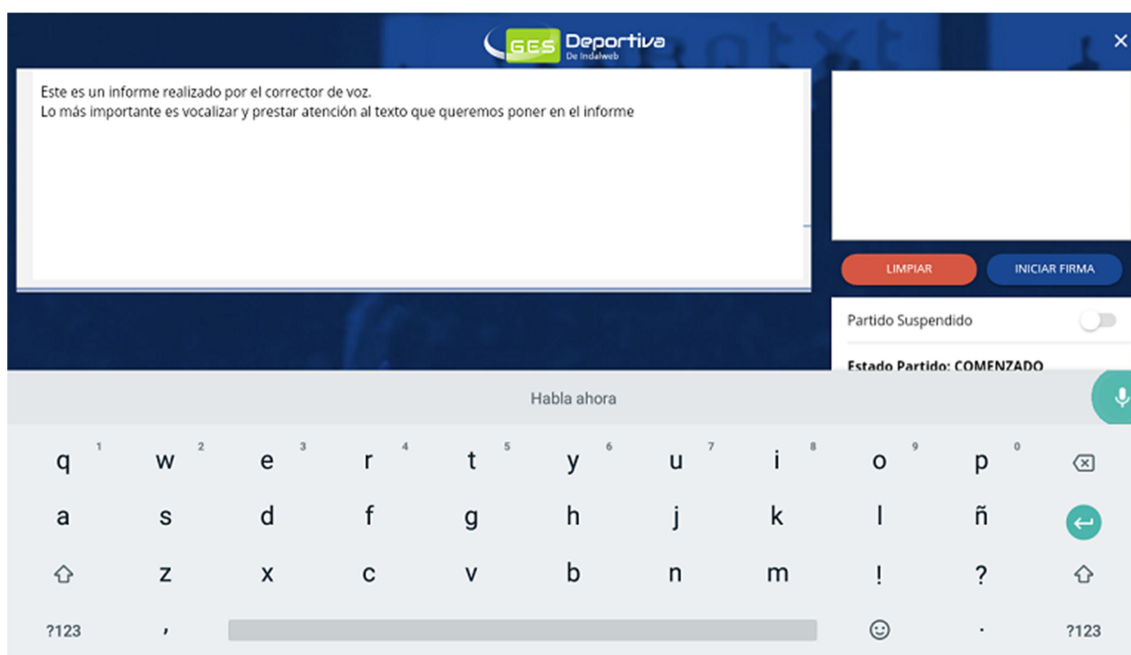
Si le damos a la "cruz" (x) superior derecha nos saldremos a la pantalla principal de la aplicación, pero el partido no se habrá marcado como terminado ni la planilla se habrá cerrado hasta rellenar toda la información y pulsar el botón de "Finalizar partido".

FINALIZAR PARTIDO - INFORME

Deberemos rellenar y guardar el informe si fuese necesario. Para rellenar el informe se puede realizar de tres formas distintas, siempre y cuando el dispositivo lo permita.

- Con el teclado del dispositivo.
- Con un teclado externo bluetooth conectado al dispositivo.
- Con la herramienta de voz del teclado que permite ir dictándole para que lo transcriba.

En la siguiente imagen vemos un ejemplo de como se vería un dispositivo mientras se le dicta por voz el texto.



FINALIZAR PARTIDO - FIRMAS

En esta sección de la pantalla firmarán los árbitros, oficiales y quién solicite la aplicación; también capitanes en caso de protesta.

Para realizar la firma primeramente se seleccionará quién la realiza en el desplegable que se ve en la siguiente imagen.



Desde el desplegable se puede ver quién puede firmar en este proceso. En el caso de que los entrenadores no firmasen al inicio, o lo requiera de nuevo, la aplicación nos solicitará que lo hagan ahora.

Una vez seleccionado quién va a realizar la firma, se ha de pulsar sobre "Iniciar firma" para realizar la firma y dar a "Guardar firma". En el caso de que se tenga que borrar, debido a algún error, el botón "Limpiar" borrará la firma.

FINALIZAR PARTIDO - PARTIDO SUSPENDIDO

Si el partido se hubiera suspendido marcaríamos la opción "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 la planilla sin completar los periodos se marcará como "Comenzado" y si se han completado marcara "Finalizado".

DIRECCIÓN PARTIDO

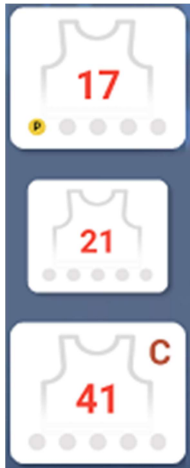
Una vez vistas todas las partes de la aplicación, y qué hacen cada una de ellas, se puede ver cómo registrar las acciones del partido. Con ello se conseguirá que se vaya completando la planilla y registrar toda la información necesaria.

Consideraciones previas

- En primer lugar, se parte de la pantalla del partido (cancha).
- En segundo lugar, y muy importante, se tiene que tener en cuenta el uso del cronometro para la gestión del tiempo.
- En tercer lugar, como bien hemos visto con anterioridad en la guía, se dispone de los jugadores que hay en pista a ambos lados de la pantalla.

Registrar una acción

Para registrar una acción cualquiera, primeramente se seleccionara el jugador que va a realizar la acción. Para seleccionar un jugador se ha de realizar una pulsación corta sobre el cuadro blanco correspondiente a dicho jugador. Visualmente el cuadro blanco del jugador seleccionado se hará mas pequeño. Con ello la aplicación indica que ese jugador esta seleccionado. En caso de seleccionar un jugador por error, sólo se ha de seleccionar el correcto para cambiar al jugador seleccionado.



Una vez seleccionado un jugador, se activarán los botones del menú inferior habilitados para registrar una acción a ese jugador.

Las acciones que se pueden registrar para un jugador, además de las del menú inferior, son las de tiros fallados y tiros anotados.



Cada vez que se registra una acción es posible asociar otras acciones a continuación, si está así configurado el partido. En el caso de que no se quiera asociar ninguna acción asociada se ha de pulsar el botón de "**Continuar**".

Con cada acción se irán describiendo las acciones asociadas posibles.

En la parte inferior de la cancha aparece una banda naranja que permite deshacer la última acción, si se hace una pulsación larga sobre ella.

Esa acción aparecerá como eliminada en el historial (ya visto con anterioridad).



Registrar un tiro

La canasta asociada al ataque de cada equipo es la canasta que está junto al equipo.

- **Tiro fallado:** con el jugador seleccionado, se ha de realizar una **pulsación corta** sobre el lugar de la cancha desde donde realizó el tiro. A esta acción va asociado un **rebote**, para indicar el jugador que ha tomado el rebote se ha de marcar dicho jugador justo después de marcar el tiro fallado.
- **Tiro anotado:** con el jugador seleccionado, se ha de realizar una **pulsación larga** sobre el lugar de la cancha desde donde realizó el tiro. A esa acción va asociada una **asistencia**, para indicar el jugador que realizó la asistencia se ha de marcar dicho jugador justo después de marcar la canasta.

Registrar un tapón

El proceso para registrar un **tapón**, primeramente se pulsará sobre el jugador que hace el tapón y seleccionamos "Tapón" en el menú de abajo. Asociado al tapón va quién **recibe el tapón**, para marcar quién lo recibe se ha de marcar el jugador que lo recibe. De forma consecutiva asociada a esta cadena de acciones va un **rebote**, para indicar el jugador que toma el rebote se ha de marcar dicho jugador justo después. En cada acción recordamos que se puede continuar sin anotar la acción asociada.

Registrar una falta

Seleccionando el jugador que **comete la falta**, se pulsará sobre el botón "Falta personal" del menú inferior y a continuación se ha de pulsar sobre el jugador que **recibe la falta**. Se puede continuar sin registrar el jugador que recibe la falta pulsando sobre el botón "Continuar sin falta recibida".

En el proceso de registrar una falta desde que el arbitro pita la falta, la señala a la mesa y se registra la acción en el dispositivo se ha de recordar qué jugador recibió la falta para una buena toma de estadísticas.

Para ello, si hiciera falta, se recomienda que se anote en papel el jugador que recibe la falta para indicarlo a posteriori.

En el caso de las faltas de tiro, no hay que precipitarse, pues la recibe el que la va a tirar. Lo que no deberíamos hacer es pulsar en "Continuar sin falta recibida", pues provocaría un desfase en las faltas cometidas y recibidas de los dos equipos.

Registrar tiros libres

Se ha de seleccionar el jugador que va a lanzar y pulsar sobre el botón "Tiro libre". En la pantalla que se abre hay que seleccionar la falta asociada a los tiros libres. Se marcaran los tiros libres, si son anotados o fallados y pulsaremos sobre el botón "Aceptar".

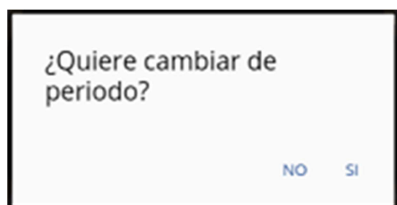
En el caso de que el ultimo tiro libre sea fallado, lleva una acción de **rebote**, para marcar quién toma el rebote se marca al jugador y en el caso de que no, se puede pulsar sobre "Continuar sin rebote".

Registrar pérdida

Se ha de seleccionar al jugador que comete la **pérdida** y pulsar sobre el botón de "pérdida" del menú inferior. Esta acción lleva asociada una **recuperación**. Si fuese el caso se seleccionaría de forma consecutiva el jugador que recupera el balón. Si no hay recuperación, se pulsaría el botón "Continuar sin recuperación".

Final de un periodo

Al finalizar el tiempo de cada periodo nos preguntará si queremos cambiar al siguiente periodo.



Si nos ha quedado alguna acción por anotar relativo a ese periodo podríamos darle a "No" y anotarla. Una vez acabado, visto con anterioridad en la guía en el punto partido – cronometro, periodo y flecha, procederemos a cambiar de periodo.

Si le damos a "Si" cambiamos al siguiente periodo. Automáticamente aparecerá un contador con el tiempo de descanso entre periodos.

Al pasar de periodos, y según las normas de la categoría, se podrán usar o no los tiempos muertos que resten por solicitar por cada equipo. Asimismo, las faltas de equipo seguirán las normas establecidas.

Finalizar un partido

Una vez finalizado el partido nos preguntará si deseamos jugar una **prórroga**. Esta pregunta siempre se hace, ya que podría darse el caso de aún habiendo desempate en el marcador fuera necesario. Si le damos a "Si" se añadirá un periodo extra, si le damos a "No" podremos finalizar el partido.

CRITERIOS RECOMENDADOS

- **TIROS DE CAMPO**
 - Si hay tiro y falta, NO se contabiliza tiro fallado
 - Anotar en la canasta propia: los puntos se le asignan al capitán o al jugador más cercano del equipo atacante.
- **ASISTENCIAS**
 - Sólo se concede asistencia si después hay tiro acertado.
 - La asistencia es sólo el último pase (máx. 1 asistencia por tiro).
 - No cada último pase es automáticamente una asistencia.
 - Una asistencia no tiene que ser un pase espectacular y no cada pase espectacular automáticamente es una asistencia.
 - Si el pase crea el juego será asistencia; si el tirador crea el juego NO es asistencia.
 - Si hay tiro inmediato después del pase es asistencia.
 - Será asistencia cuando no haya ninguna otra acción significativa del tirador, como driblar o botar.
 - Si el tirador dribla al menos una o dos veces antes de un tiro a tablero limpio o mate, puede ser una asistencia. Por ejemplo, en un pase de contraataque que deja a un jugador sólo que realiza un par de botes para anotar.
- **REBOTES**
 - Cada tiro fallado, incluidos los tiros libres, debe llevar aparejado un rebote.
 - Cuando el rebote sale del campo siempre es rebote de equipo. EN NUESTRO CASO NO EXISTE ESA OPCIÓN, POR LO QUE SIMPLEMENTE NO SE ANOTA ESE REBOTE.
 - En todas las demás situaciones el rebote es concedido al jugador.
 - Un palmeo controlado es concedido como un rebote al jugador que palmea el balón.
 - Después de un palmeo no controlado de uno o más jugadores, el rebote es concedido al jugador que controla el balón.
- **PÉRDIDAS Y RECUPERACIONES**
 - Para cada recuperación debe haber una pérdida, pero no para cada pérdida hay una recuperación.
 - No existen recuperaciones de equipo.
 - Hacer una carga o provocar una violación nunca es una recuperación.
 - Las violaciones nunca tienen sus correspondientes recuperaciones.
 - Las faltas de ataque siempre llevan aparejada una pérdida. (hay que contabilizarla)
 - En las situaciones de salto entre dos, habrá recuperación y/o pérdida en el caso de que haya cambio de posesión.
 - En una pérdida e inmediata recuperación por el mismo equipo, no se contabiliza nada.
- **VIOLACIONES DE TIEMPO (ASIGNAR COMO PÉRDIDAS)**
 - 3'': se le asigna al jugador correspondiente.
 - 5'': normalmente se le asigna al jugador.
 - 8'': normalmente se le asigna al equipo. En nuestro caso no existe esa opción. Se le asigna al que tiene el balón en el momento de ser sancionada la violación.
 - 24'': normalmente se le asigna al equipo. Se le asigna al que tiene el balón en el momento de ser sancionada la violación.
- **OTRAS VIOLACIONES COMO PASOS, CAMPO ATRÁS, ... (ASIGNAR COMO PÉRDIDAS)**
 - Siempre serán asignadas al jugador.
 - Cuando un jugador desvía un pase se le concede como recuperación y no al jugador que atrapa el pase desviado.
 - El ayudante y/o el anotador deben decidir quien es el responsable de la pérdida en los pases, sin embargo, normalmente es responsabilidad para el jugador que pasa el balón.

