



Aplicación Estadísticas FEB

-Manual de uso-

ÍNDICE

1. Instalación / requisitos	4
2. Acceso	5
3. Descargar y gestionar partidos	6
4. Configurar partido	8
4.1. Ajustes del partido	8
4.2. Datos de equipos local y visitante	11
5. Quintetos iniciales	21
5.1. Introducción de los quintetos	21
5.2. Firmas	24
6. Desarrollo de un partido	25
6.1. Elementos en pantalla	26
6.1.1. Marcadores y equipo	26
6.1.2. Tiempo muerto	27
6.1.3. Faltas	28
6.1.4. Periodo	29
6.1.5. Reloj	30
6.1.6. Posesión actual	31
6.1.7. Alternancia de posesión	32
6.1.8. Jugadores en pista	32
6.1.9. Sustituciones	33
6.1.10. Desplegar banquillo	35
6.1.11. Campo de juego	37
6.1.12. Botonera de acciones	37
7. Acciones	38
7.1. Volver	38
7.2. Cancelar	38
7.3. Anotado	38
7.4. Fallado	40
7.5. Falta	43
7.6. Pérdida	51
7.7. Otras acciones	54
7.7.1. Situaciones de salto	54

7.7.2.	Pantalla de tiros libres	55
7.7.3.	Menú de opciones	56

1. Instalación / requisitos

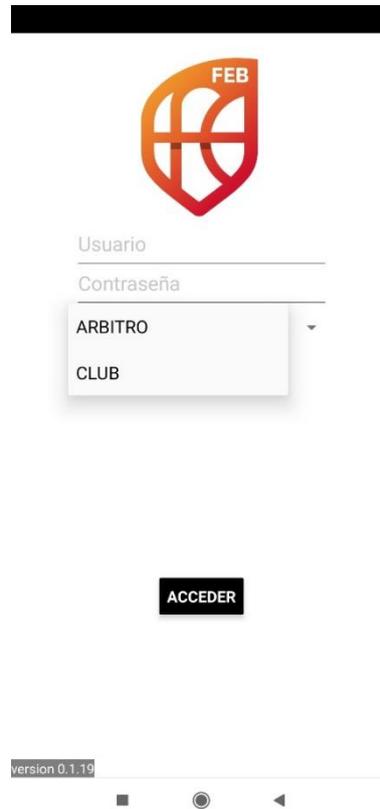
*Contactar con la Federación

Requisitos

Sistema operativo:	Android
versión mínima SO:	Android 5.1
Memoria RAM:	3 GB
Pantalla:	5"

2. Acceso

Lo primero que encontraremos al cargar la aplicación es la pantalla para autenticarnos¹.



Pantalla de autenticación

Introduciremos nuestro usuario, contraseña y rol (ARBITRO o CLUB)

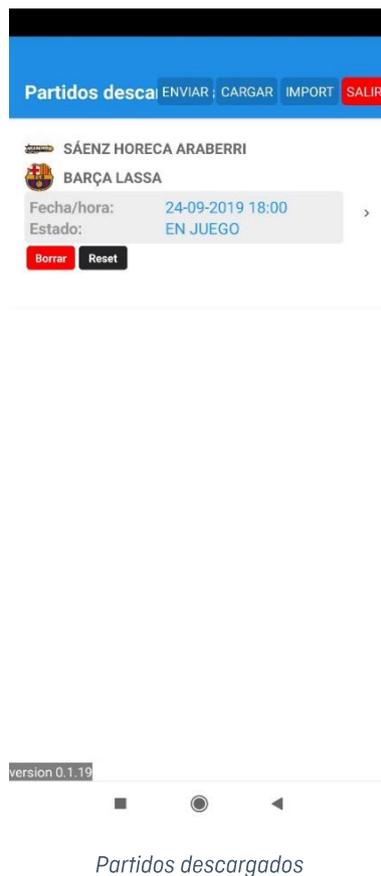
Una vez autenticados, llegaremos a la pantalla de "Partidos descargados" (punto 3)

¹ Para acceder es necesario disponer de conexión a Internet y de un usuario válido facilitado por la federación

3. Descargar y gestionar partidos

Para poder descargar partidos del servidor de la federación debemos estar conectados a Internet.

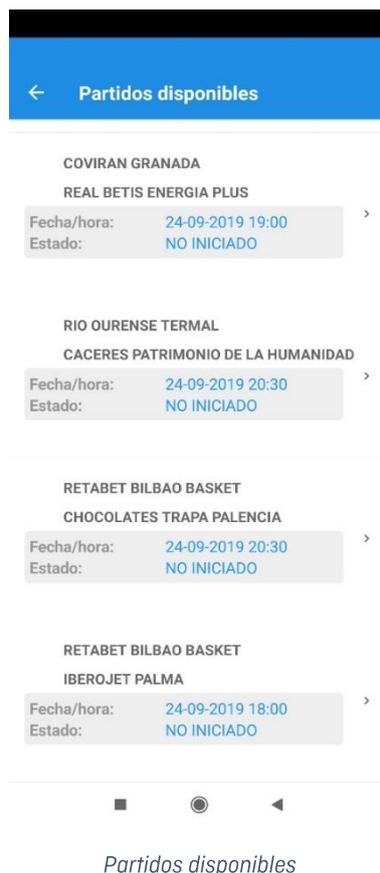
Una vez autenticados, veremos una pantalla con todos los partidos que hayamos descargado en el dispositivo con nuestro usuario.



Podremos acceder a los partidos disponibles para nuestro usuario pulsando sobre la opción "Cargar" de la barra superior.

CARGAR

Al pulsar en esta opción, nos aparecerán los partidos que tenemos disponibles. Para descargarlos al teléfono simplemente pulsamos sobre el partido que queramos.



Una vez descargado, volveremos a la pantalla de partidos, ahora con el partido que hemos seleccionado en el listado.

Estado de los partidos

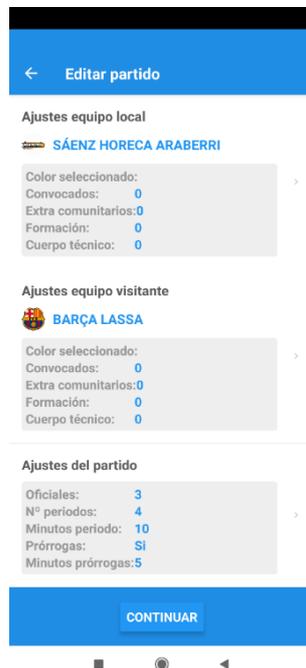
En el listado de partidos podremos ver diferentes opciones dependiendo del estado del partido.

Los posibles estados son:

- a) No iniciado
- b) En juego
- c) Finalizado

4. Configurar partido

En los partidos que no han comenzado tendremos la opción de configurar los partidos. Al acceder a la edición de un partido veremos una pantalla como esta:



Pantalla de edición de un partido

Desde esta pantalla podemos realizar los ajustes del partido y el cuerpo arbitral, los jugadores convocados, cuerpo técnico y colores de los equipos local y visitante.

4.1. Ajustes del partido

Para acceder a los ajustes del partido pulsamos sobre el apartado titulado "Ajustes del partido".



Opción de ajustes del partido

Desde la pantalla que aparece podemos ver y modificar los datos del partido: competición, lugar, campo de juego, fecha y hora del partido, número de periodos y su duración, modelo de acta, ...



Pantalla de ajustes datos del partido

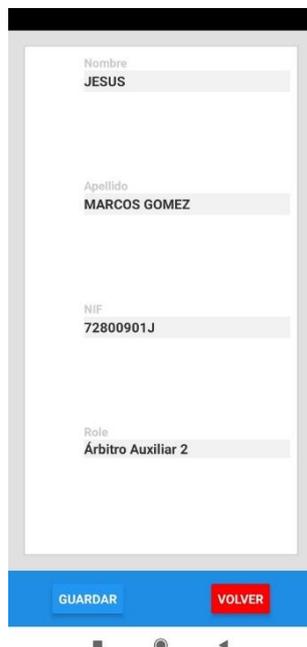
Desde esta misma pantalla y pinchando en “OFICIALES” en la parte superior, debemos configurar los árbitros del partido, por lo menos el árbitro principal.



Pantalla de configuración del equipo arbitral

Al descargar el partido, puede que existan roles sin configurar.

Para editar los datos de una persona, o bien configurarlos, pulsaremos sobre la foto. Al pulsar, se abrirá una ventana para editar los datos:



Pantalla para editar datos del equipo arbitral

Para marcar u oficial de mesa como activo, pinchamos sobre sus datos en cualquier lugar (menos en la foto).

La aplicación permite generar actas de 8 periodos con 8 entradas, 6 periodos con 6 entradas, 4 periodos con 4 entradas y 4 periodos con 1 columna para las entradas. Este valor podremos cambiarlo durante el partido accediendo al menú de ajustes del punto **Ajustes del partido**.



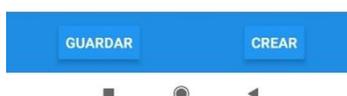
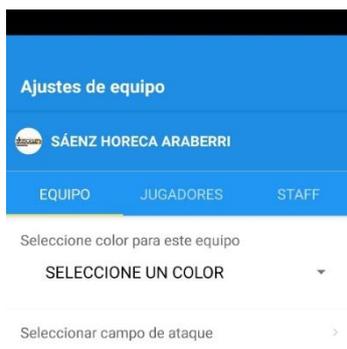
Modelos de acta disponibles

4.2. Datos de equipos local y visitante

Desde la pantalla de edición de un partido, al pulsar tanto en equipo local o visitante, accederemos a la pantalla de edición de los datos referentes a ese equipo.

CONFIGURACIÓN DEL EQUIPO

En primer lugar, nos encontraremos con las opciones para seleccionar el color de la camiseta del equipo, el campo de ataque y en qué lado de la pantalla queremos que aparezca ese equipo en la pantalla de toma de datos con el partido en juego.



Ajustes de equipo

Al pinchar en la opción para seleccionar el color de la camiseta, se nos mostrarán los colores predefinidos para seleccionar el que más se parezca. Es obligatorio seleccionar un color para cada equipo.



Selección del color de la camiseta del equipo

Al pinchar en la opción “Seleccionar campo de ataque” nos aparecerá una nueva pantalla con el campo dibujado y en la parte inferior de la pantalla, la posición de los banquillos de los equipos. Pinchando en las flechas dobles , cambiaremos la posición de cada uno de ellos por separado.

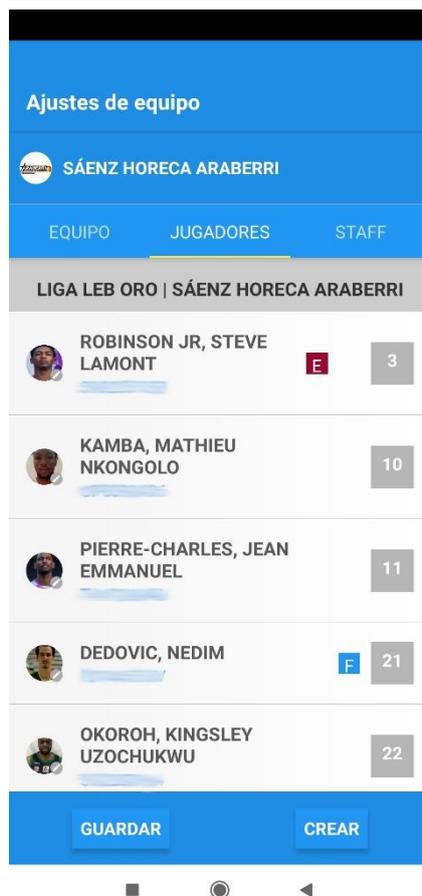


Cambiar posición del campo de ataque y del banquillo

JUGADORES

Al pinchar en la opción de “Jugadores”, se mostrarán todos los jugadores facultados para jugar el partido: los que tienen licencia con el equipo y no tienen ninguna sanción, y todos los jugadores de los equipos filiales que podrán jugar siendo refuerzos.

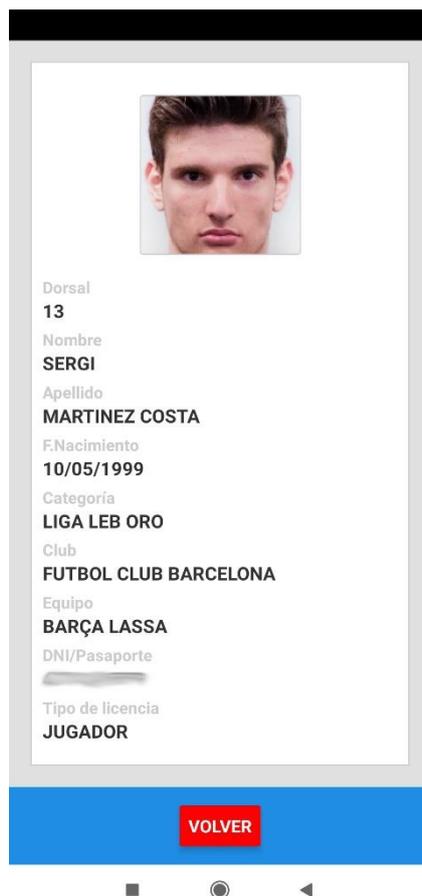
En esta pantalla se pueden ver los siguientes datos de los jugadores: nombre y apellidos, DNI o pasaporte, dorsal y se indicará si es un jugador extranjero (E) o de formación (F).



Pantalla de jugadores de un equipo

Para modificar el dorsal de un jugador, pulsaremos sobre el cuadro gris que aparece en el lado derecho de los datos del jugador. En ese momento aparecerá el teclado numérico. Cuando hayamos introducido el número correcto, aceptaremos con el botón correspondiente del teclado.

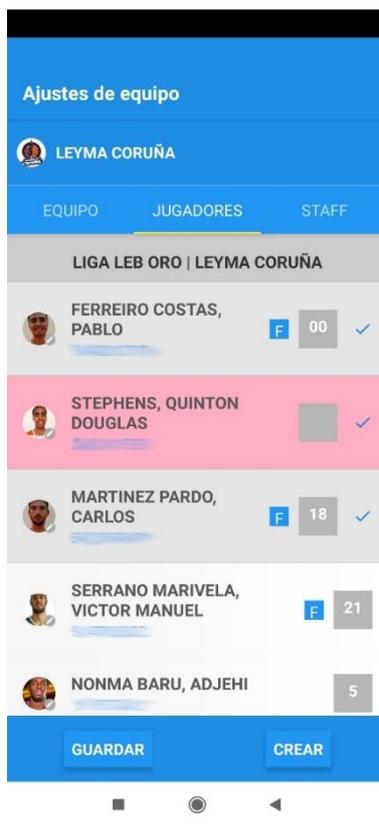
Para ver los datos completos de la licencia del jugador, pincharemos sobre la foto del jugador. Cuando hayamos terminado de ver los datos, pinchamos sobre el botón **VOLVER**



Licencia de jugador

Para seleccionar los jugadores que estarán en el partido pulsaremos sobre cualquier parte de la fila de cada uno de los jugadores. Cuando un jugador esté seleccionado como participante en el partido, estará sombreado en gris y tendrá un check a la derecha de su dorsal. Cuando seleccionemos un jugador que no tenga dorsal, aparecerá sombreado en rosa. Cuando hayamos terminado, pulsaremos sobre el botón **GUARDAR**

NOTA: En el caso en que se hayan seleccionado dos o más jugadores con el mismo dorsal, o algún jugador que no tenga dorsal, al pulsar el botón **“Guardar”** se mostrará un mensaje indicándolo y no dejará salir de esta pantalla hasta que no se haya corregido.



Jugadores convocados y no convocados en el partido

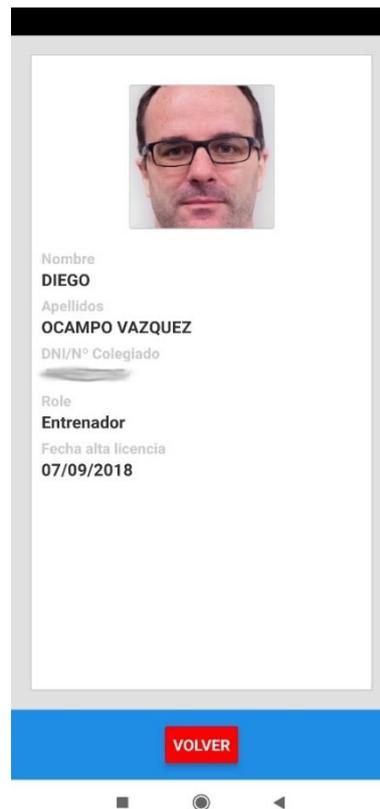
Cuerpo técnico

Al pinchar en la opción de "STAFF", se mostrarán todos los miembros del cuerpo técnico que pueden presentarse al partido. Aparecerá cada persona en una fila en la que podremos ver su foto, nombre y apellidos, DNI o pasaporte y el tipo de licencia.



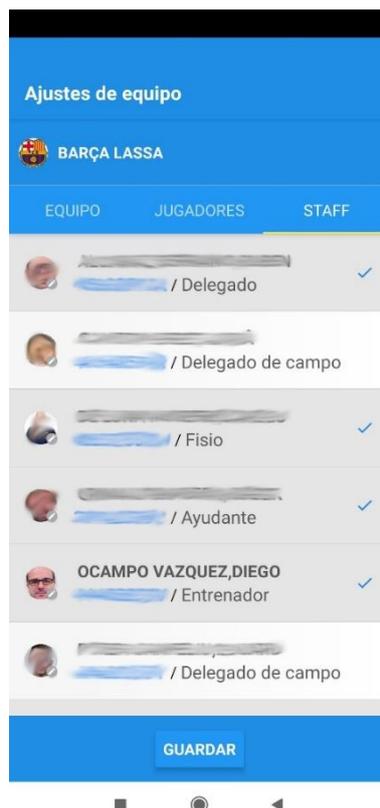
Pantalla de cuerpo técnico

Para consultar los datos de la licencia simplemente hay que pulsar sobre la foto y se verá la información similar a la de los jugadores. Cuando hayamos terminado de ver los datos, pinchamos sobre el botón **VOLVER**



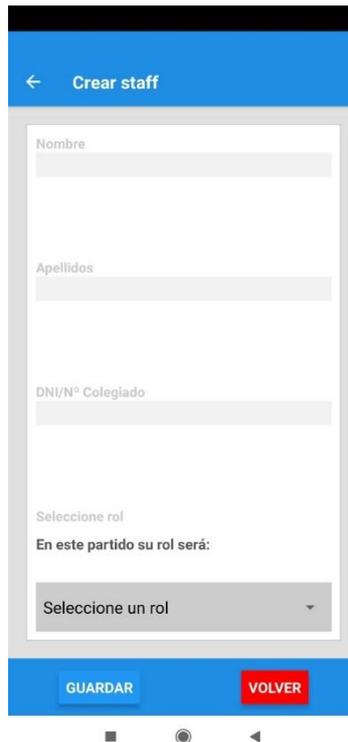
Licencia técnico

Para convocar a una persona en este partido, pulsaremos en cualquier parte de la fila de esa persona. En ese momento se sombreadrá esa fila y aparecerá un check a la derecha, indicando que esa persona estará en el banquillo en el partido. Cuando hayamos terminado, pulsaremos sobre el botón **GUARDAR**



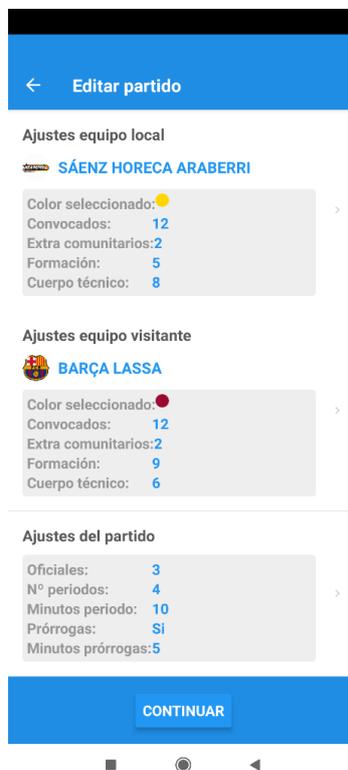
Técnicos convocados y no convocados en el partido

En el caso del equipo local y dado que puede suceder que el Delegado de Campo o el médico no tengan la licencia tramitada, se puede crear las personas con esos roles que estarán en el partido pulsando sobre el botón **CREAR** que se encuentra en la parte inferior. Cuando hayamos terminado de introducir todos los datos, habrá que pulsar el botón **GUARDAR**



Pantalla de creación de un técnico

Una vez configurados todos los datos del partido y las plantillas, pulsaremos sobre el botón **CONTINUAR** que aparece en la parte de debajo de la pantalla.



Configuración completa del partido

5. Quintetos iniciales

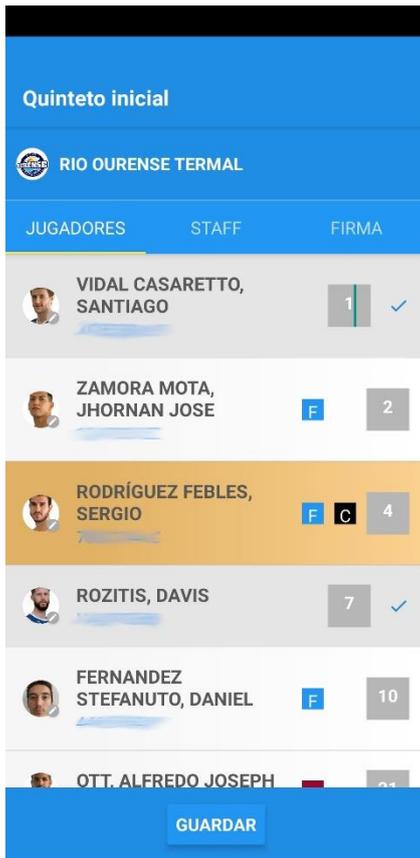
Una vez hayamos configurado los jugadores, técnicos, árbitros y datos del partido, pasaremos a la pantalla de quintetos iniciales.



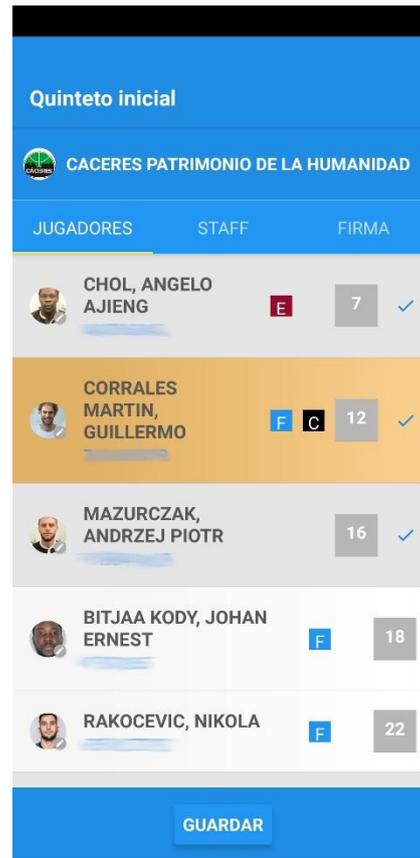
Pantalla de quintetos iniciales

5.1. Introducción de los quintetos

Lo primero que veremos al pulsar "Iniciar" será la pantalla de quinteto inicial y cuerpo técnico del equipo local. En esta pantalla veremos los jugadores y cuerpo técnico que hayamos seleccionado en las pantallas del punto **Datos de equipos local y visitante**



Capitán no incluido en el quinteto inicial



Capitán incluido en el quinteto inicial

En esta pantalla debemos seleccionar los jugadores del quinteto inicial pulsando sobre la fila de cada uno de ellos. Sabremos los jugadores seleccionados porque aparecerán sombreados en gris y con un check a la derecha del dorsal.

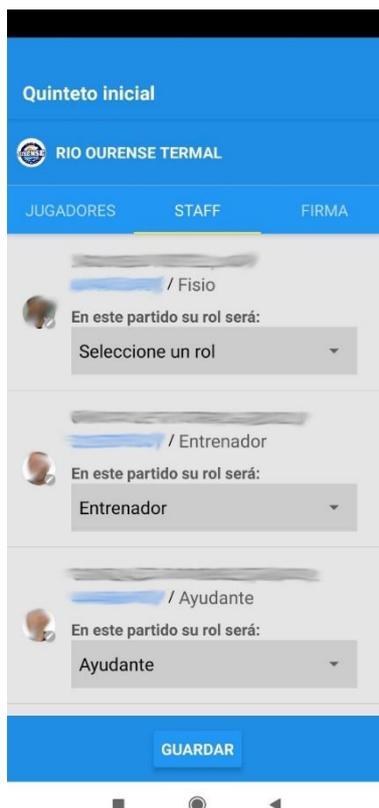
También debemos seleccionar el capitán del equipo. El capitán se indicará con la letra "C".

Seleccionar un capitán

Para seleccionar un capitán dejaremos pulsado sobre la línea del jugador/a que queramos hacer capitán

También debemos seleccionar las personas del cuerpo técnico que desempeñarán los distintos roles que figuran en el acta: Entrenador, Ayudante y Delegado (de equipo). En el caso del equipo local, también tendrá que seleccionar los roles de Médico y Delegado de campo.

En caso de que existan roles repetidos la aplicación lo notificará.



Asignación de roles de los técnicos

En caso de haber menos de 5 jugadores disponibles se podrá comenzar el partido con los jugadores que haya.

En caso de haber 5 o más jugadores disponibles, será obligatorio seleccionar un mínimo de 5 jugadores como quinteto inicial

No puede haber jugadores con dorsal repetido o sin definir.

5.2. Firmas

Cuando se hayan configurado el quinteto inicial y el cuerpo técnico, el entrenador debe firmar. En caso de no haber entrenador firmará el asistente de entrenador y en caso de no estar ninguno de estos dos, firmará el capitán.



Pantalla de firma (firma no real)

Al firmar y confirmar, tendremos que iniciar el mismo proceso para el equipo visitante.

Una vez completado este mismo proceso para los dos equipos, pulsaremos el botón **CONTINUAR** que aparece en la parte de debajo de la pantalla y se accederá a la pantalla de desarrollo del partido.

6. Desarrollo de un partido

Al entrar a un partido sin iniciar, lo primero que veremos serán 4 botones: uno rojo para volver a la pantalla de quintetos sin comenzar la toma de datos del partido, uno verde para iniciar el partido, uno azul para sacar el acta con los datos actuales y el último azul para sacar la estadística.

Si pulsamos el botón verde de iniciar partido, el estado del partido pasará de “No iniciado” a “En juego”.



Pantalla de partido no iniciado

Al iniciar el partido, lo primero que nos encontraremos es la pantalla para el salto inicial. En ella escogeremos a los dos jugadores que saltan, pondremos el reloj en marcha y seleccionaremos el equipo que ha ganado la primera posesión.



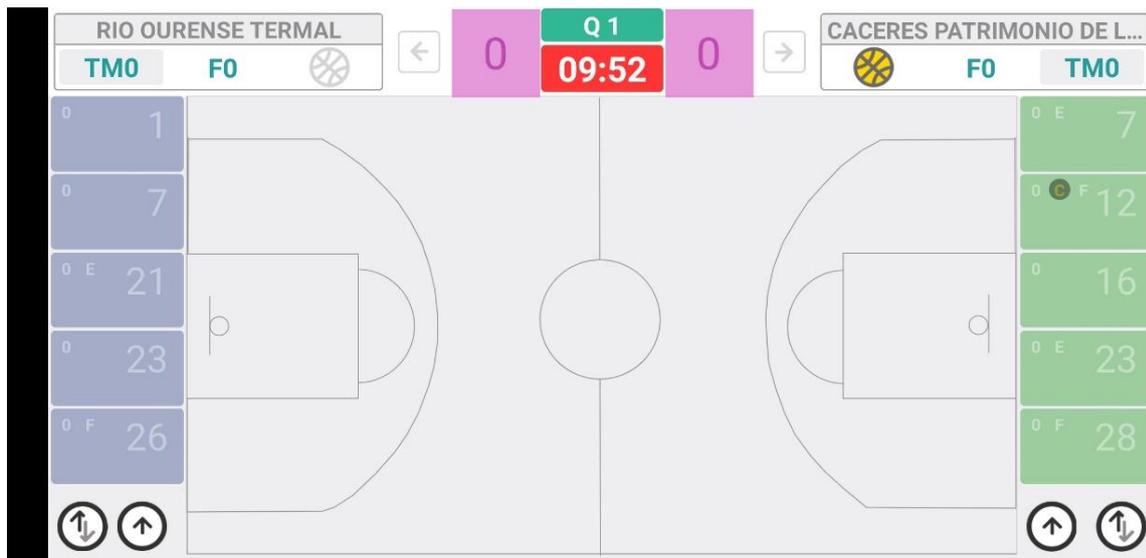
Pantalla de salto inicial

6.1. Elementos en pantalla

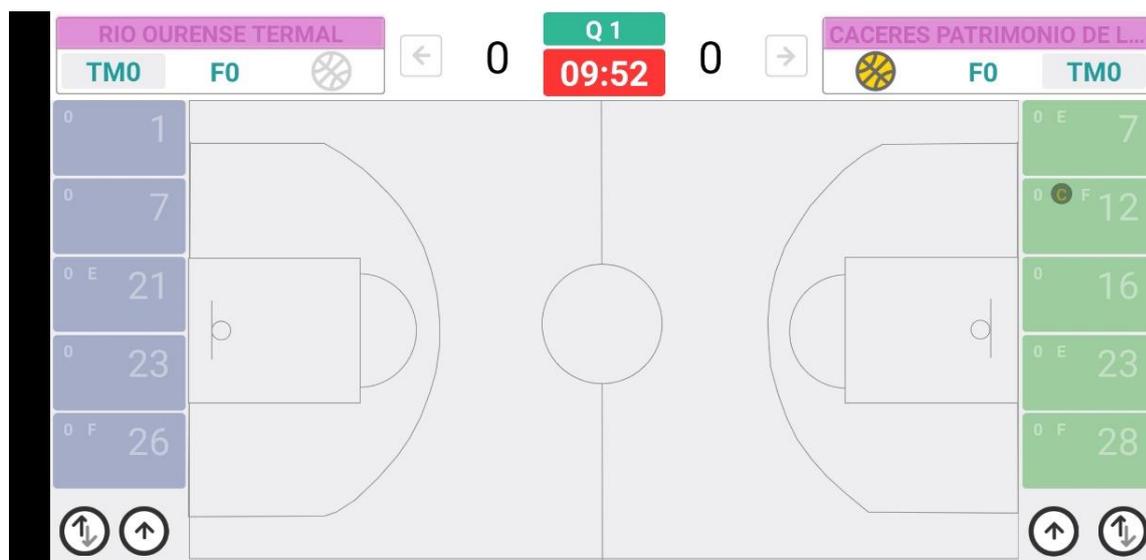
A continuación, se destacan los diferentes elementos en pantalla en color rosa

6.1.1. Marcadores y equipo

Marcadores

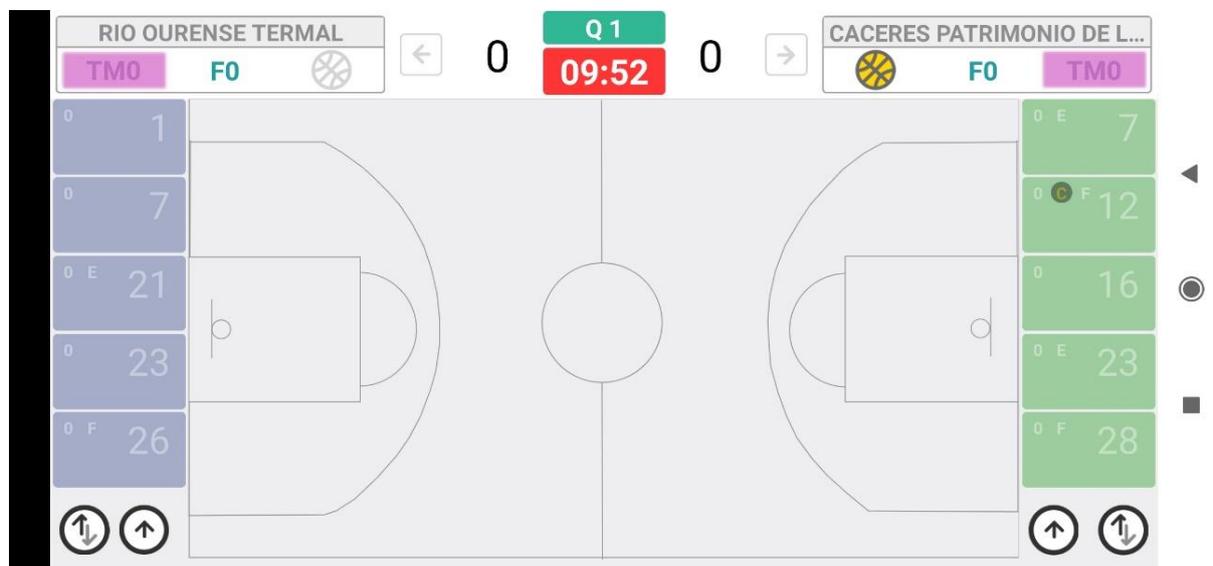


Nombres de equipos



6.1.2. Tiempo muerto

Indica el número de tiempos muertos totales solicitados por cada equipo en cada mitad.



Para ver información de tiempos muertos por periodo o solicitar un tiempo muerto, simplemente pulsa sobre los tiempos muertos. Pulsando en cualquiera de los dos botones, podremos solicitar un tiempo muerto del equipo local, del visitante o asignar el tiempo muerto de oficiales (pedido por los árbitros por algún problema o el tiempo muerto de televisión):

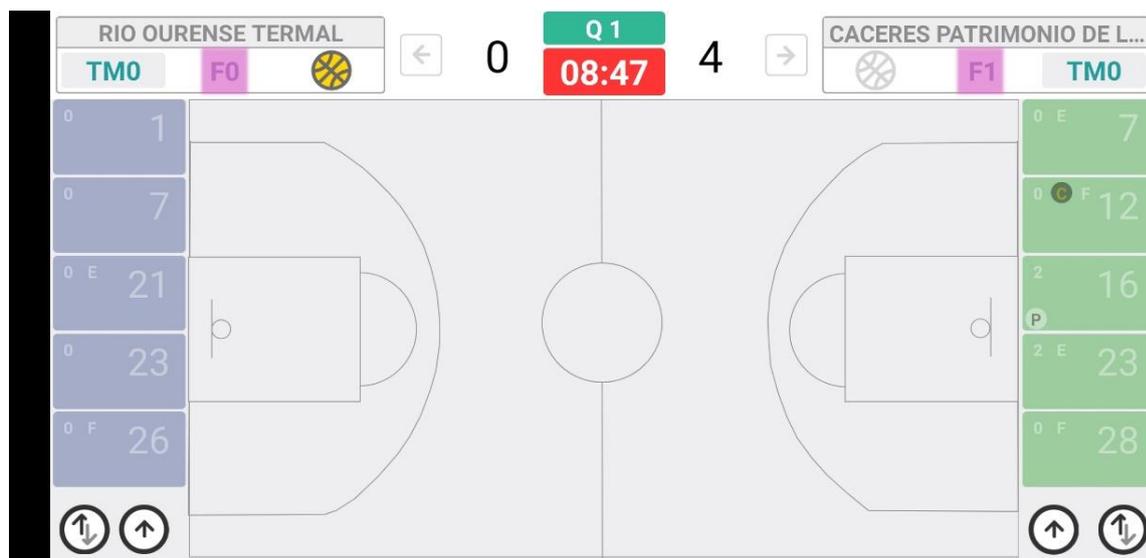


Ventana con información de tiempo muerto por periodo

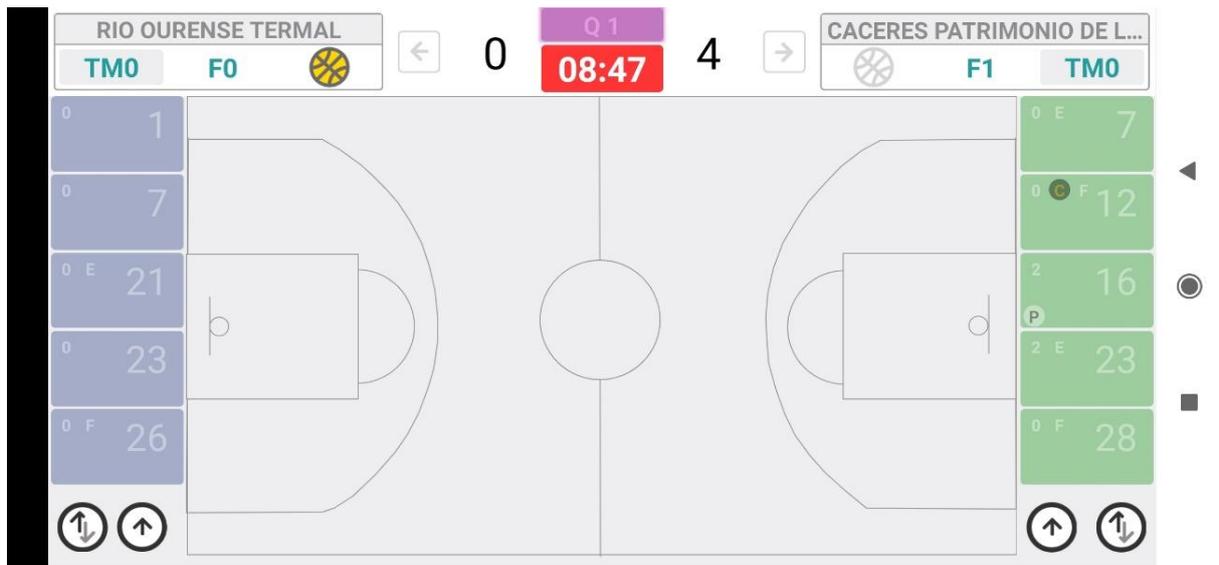
6.1.3. Faltas

Indica el número de faltas de equipo en el periodo actual.

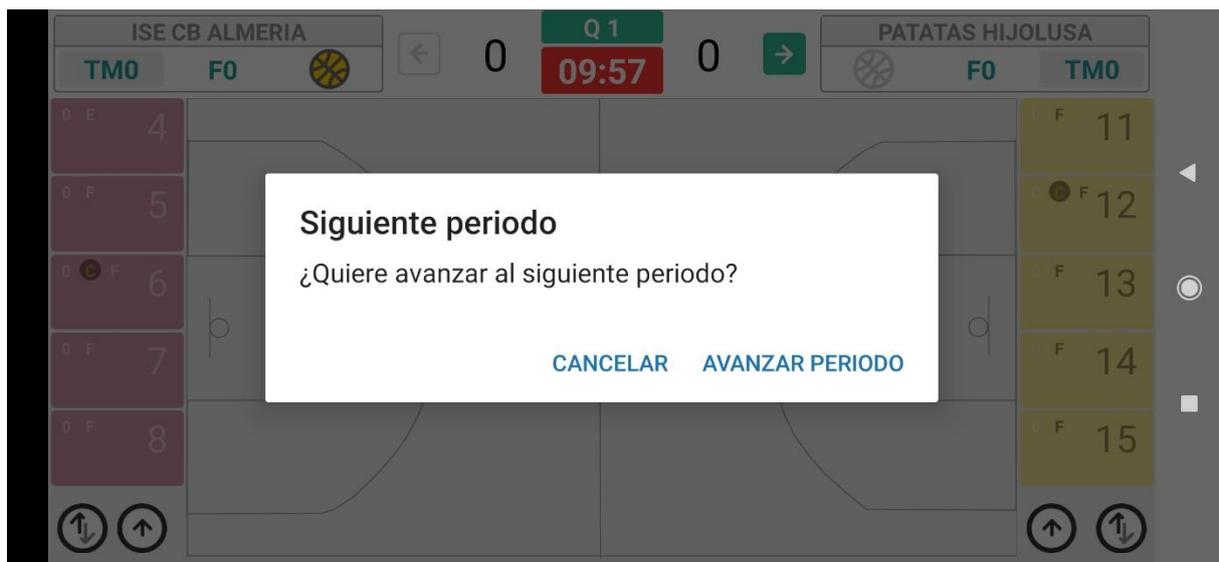
En caso de estar en prórroga, se mostrarán la suma de las del último periodo y las de las prórrogas



6.1.4. Periodo

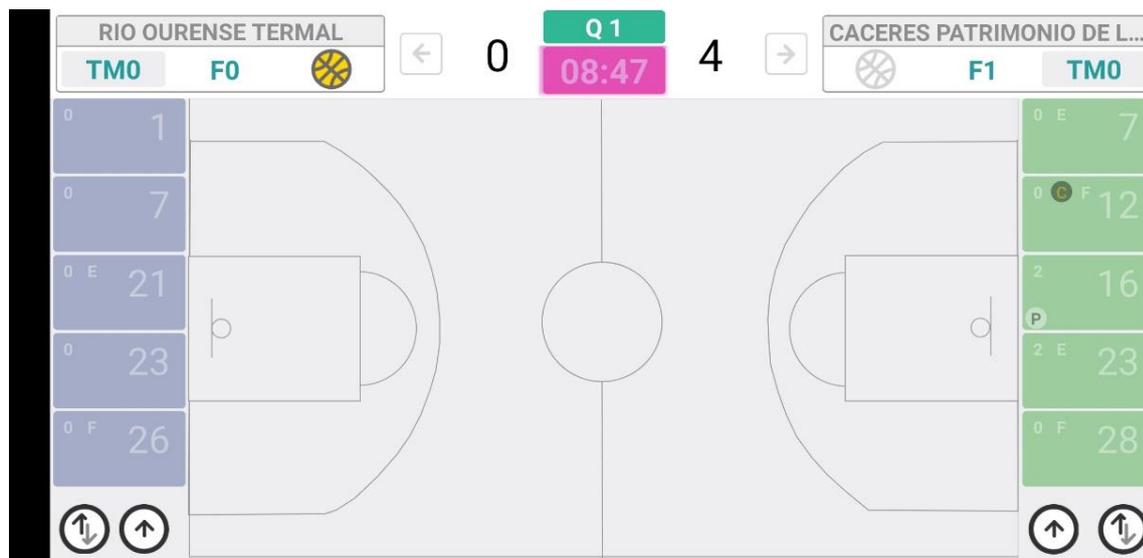


Indica el periodo actual. Para cambiar al siguiente periodo pulsar sobre el icono de periodo.



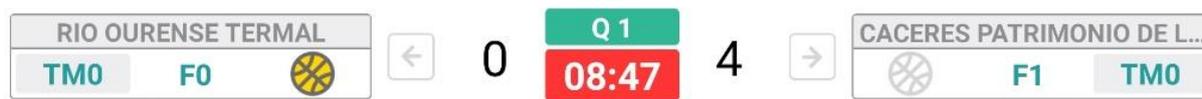
Aviso de cambio a siguiente periodo

6.1.5. Reloj



Para arrancar o parar el reloj, simplemente pulsar sobre él.

Pasará de verde (encendido) a rojo (apagado)



Reloj apagado



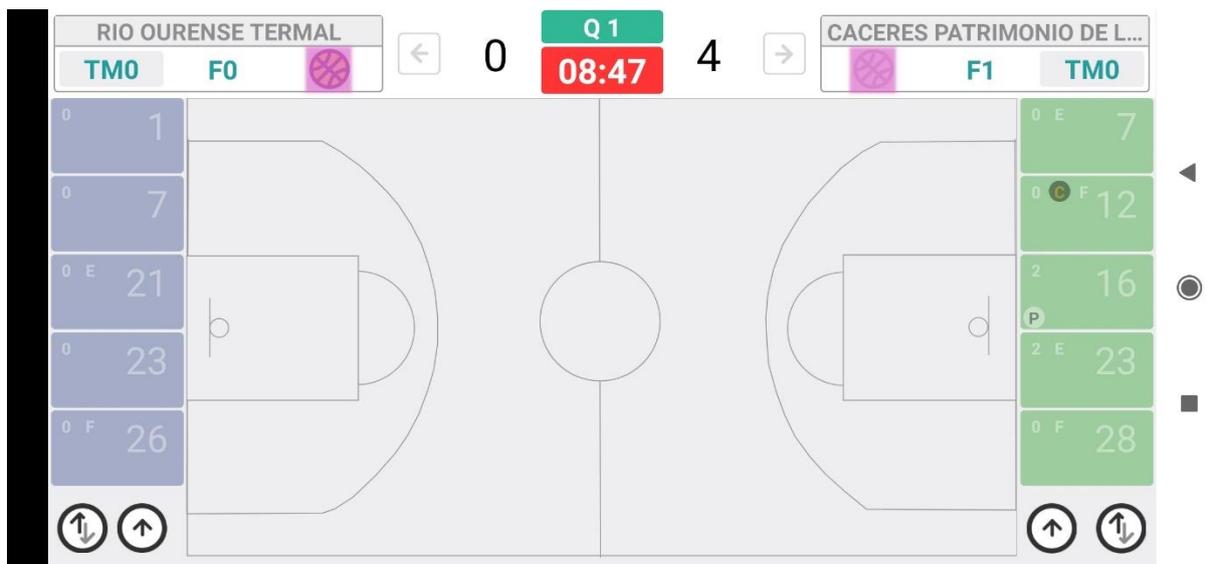
Reloj encendido

Para modificar el tiempo del reloj, dejar pulsado. Aparecerá una ventana modal donde se podrá indicar el minuto y el segundo. Después pulsaremos "Validar tiempo".



Ventana para modificar el tiempo del reloj

6.1.6. Posesión actual



La pelota que figura debajo del nombre del equipo sirve para indicar el equipo que tiene la posesión en el momento actual. Cuando la pelota esté en color amarillo, será ese equipo el que tenga la posesión. Si pinchamos en la pelota del equipo contrario, que no tiene color, pasará a tener la posesión.

6.1.7. Alternancia de posesión

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, the score is 0-4 in Q1 at 08:47. The home team is RIO OURENSE TERMAL (left) and the away team is CACERES PATRIMONIO DE L... (right). The possession alternation arrow is green and points to the right team. The player lists are as follows:

Equipo	Jugador	Posición	Formación	Extranjero
RIO OURENSE TERMAL	1			
RIO OURENSE TERMAL	7			
RIO OURENSE TERMAL	21	E		
RIO OURENSE TERMAL	23			
RIO OURENSE TERMAL	26	F		
CACERES PATRIMONIO DE L...	7	E		
CACERES PATRIMONIO DE L...	12	F		
CACERES PATRIMONIO DE L...	16			
CACERES PATRIMONIO DE L...	23	E		
CACERES PATRIMONIO DE L...	28	F		

La flecha que aparece al lado del nombre del equipo se pone de color verde para indicar el equipo que disfrutará de la siguiente posesión por alternancia. Para cambiar la flecha, basta con pulsar sobre la flecha sin color e indicará que ese equipo disfrutará de la siguiente posesión en alternancia.

6.1.8. Jugadores en pista

The screenshot shows the same basketball game interface as above, but with all player names highlighted in purple to indicate they are on the court. The player lists are as follows:

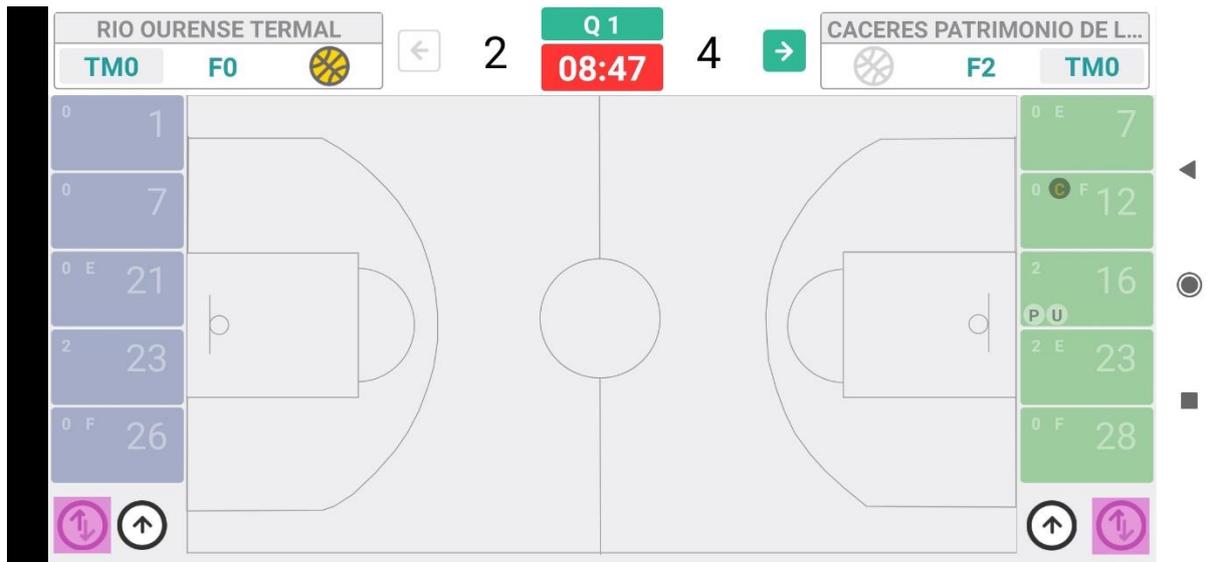
Equipo	Jugador	Posición	Formación	Extranjero
RIO OURENSE TERMAL	1			
RIO OURENSE TERMAL	7			
RIO OURENSE TERMAL	21	E		
RIO OURENSE TERMAL	23			
RIO OURENSE TERMAL	26	F		
CACERES PATRIMONIO DE L...	7	E		
CACERES PATRIMONIO DE L...	12	F		
CACERES PATRIMONIO DE L...	16			
CACERES PATRIMONIO DE L...	23	E		
CACERES PATRIMONIO DE L...	28	F		

Listado de jugadores en pista. En cada jugador podremos ver su dorsal, faltas cometidas, puntos anotados, además de si es jugador de formación o extranjero.

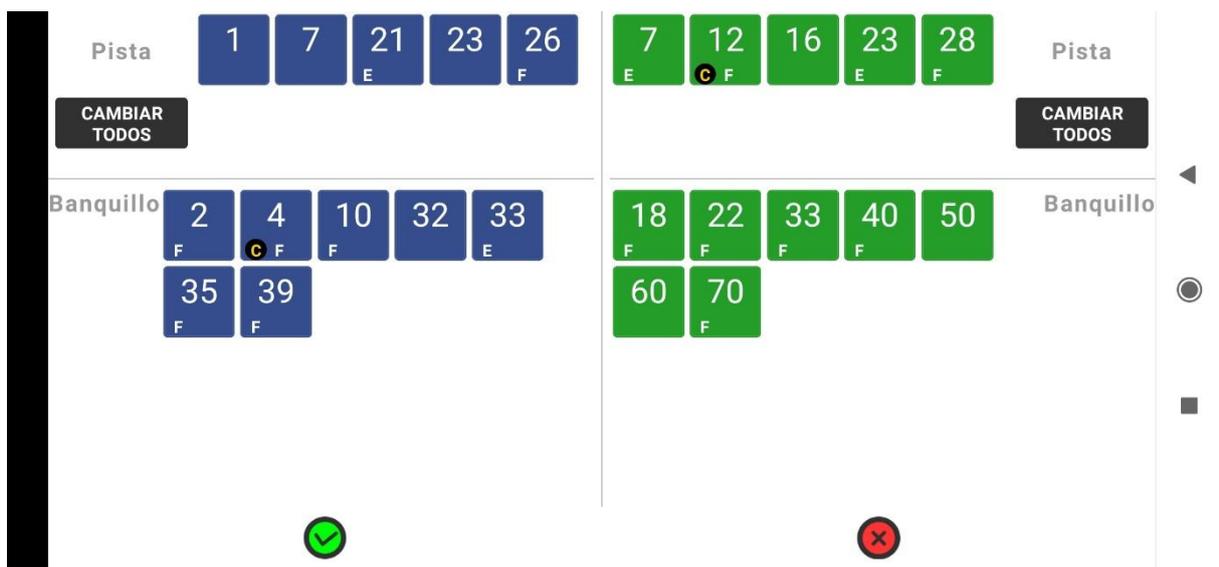


Ejemplo de jugador: dorsal 16, con falta U y P y 2 puntos anotados

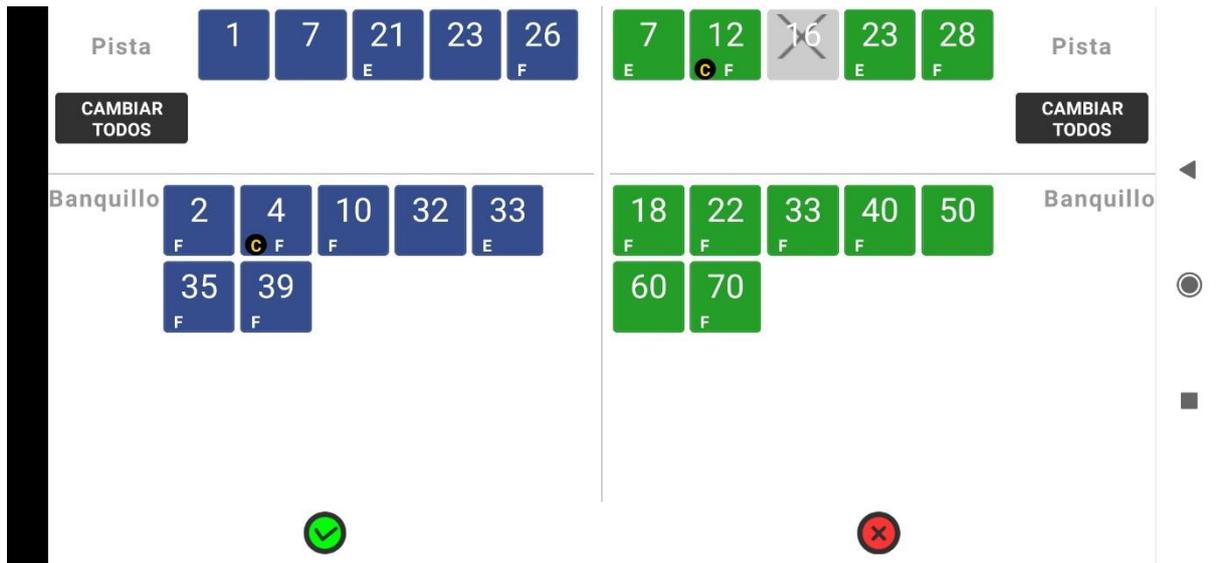
6.1.9. Sustituciones



Para realizar una sustitución pulsaremos sobre uno de los botones indicados arriba (con cualquiera de los dos se podrán realizar sustituciones en ambos equipos. Una vez pulsado nos encontraremos la siguiente pantalla:



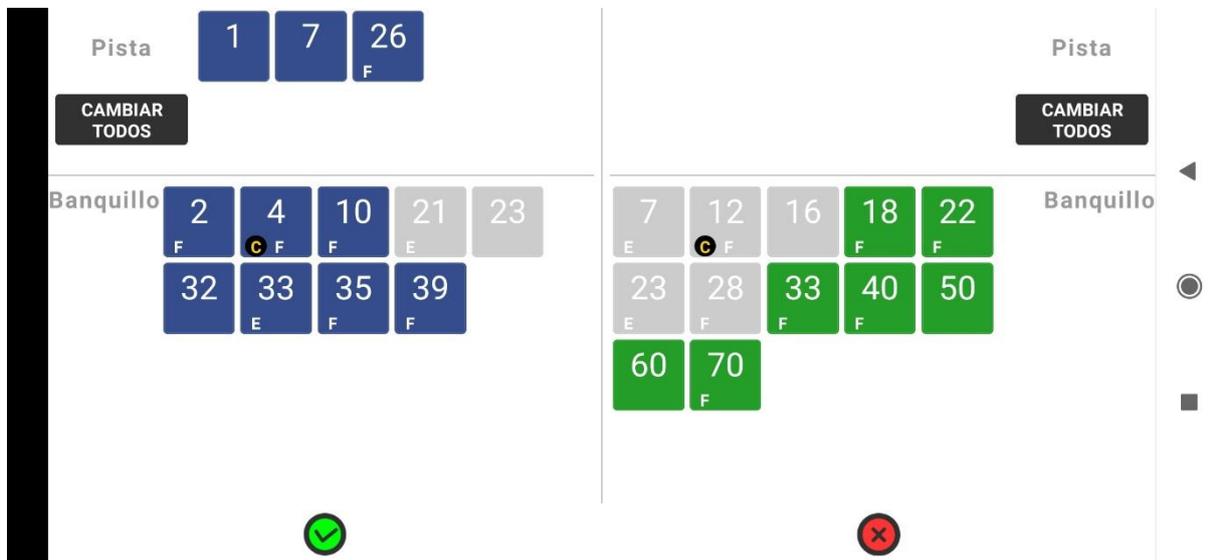
Pantalla de sustituciones



Pantalla de sustituciones con un jugador excluido o expulsado

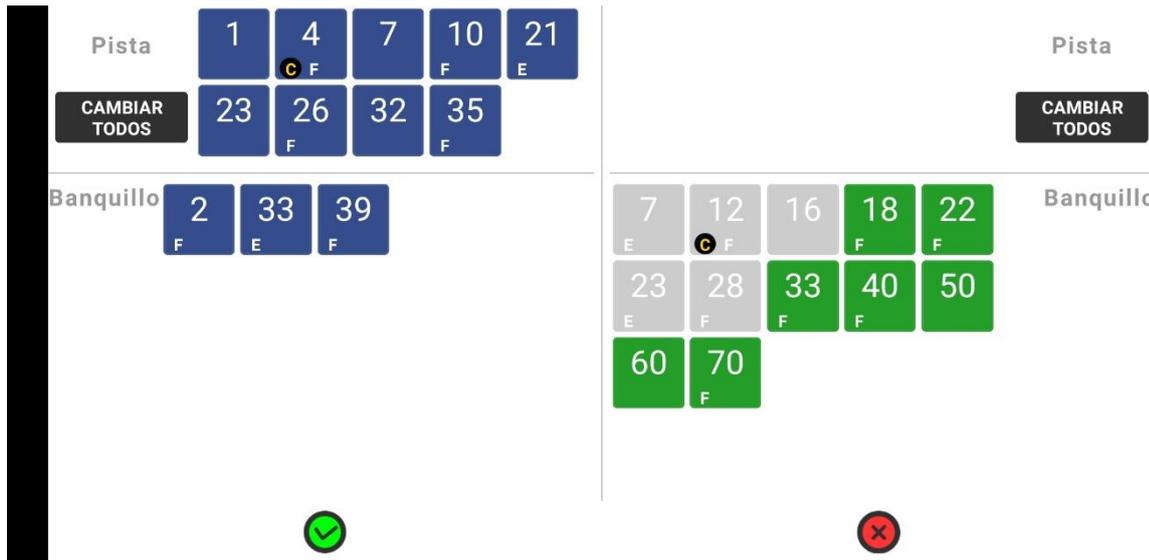
En esta pantalla podremos encontrar en la parte de arriba los jugadores que están en pista por cada equipo y los que están en el banquillo.

Pulsando en el botón **CAMBIAR TODOS**, pasarán todos los jugadores de ese equipo al banquillo. Pulsando en el dorsal de un jugador, ese jugador pasará del banquillo a pista y viceversa. Los jugadores que estuvieran en pista y pasan al banquillo se identificarán con fondo gris:



Pantalla de sustituciones editando cambios

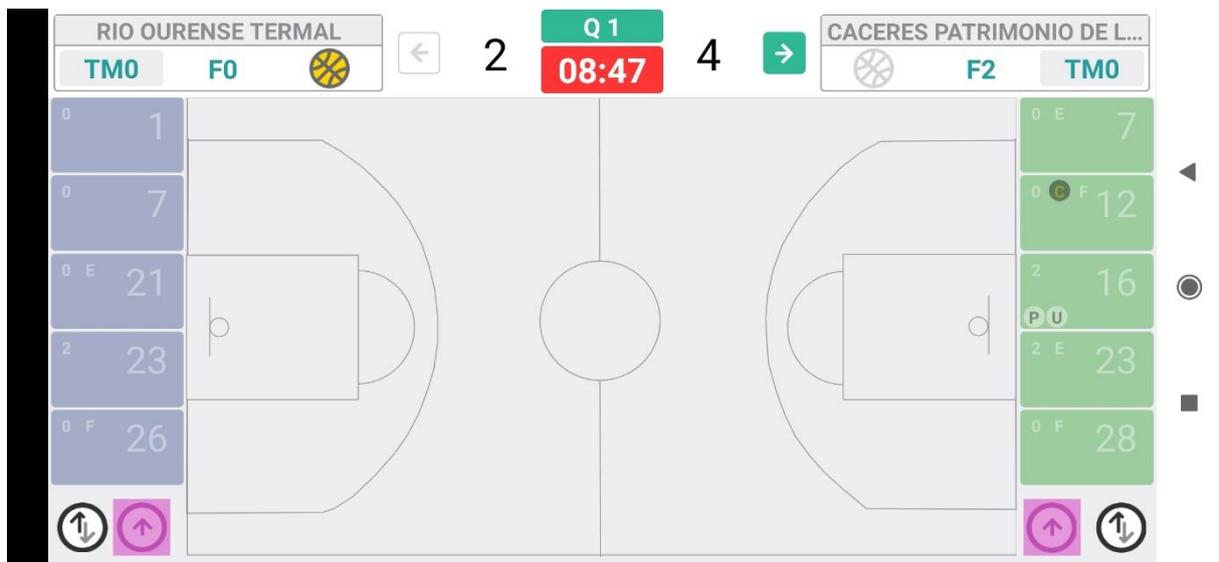
Podemos poner en pista tantos jugadores como queramos, iniciando el proceso metiendo jugadores en pista y luego sacando jugadores al banquillo o viceversa:



Pantalla de sustituciones con muchos jugadores en pista

Cuando hayamos terminado de realizar las sustituciones en ambos equipos pulsaremos el botón  para confirmar o el botón  para cancelar. Al pulsar en el botón de confirmación, si hay más de 5 jugadores en pista, saltará un mensaje indicando que no puede haber más de 5 jugadores en pista, impidiendo salir de esta pantalla.

6.1.10. Desplegar banquillo

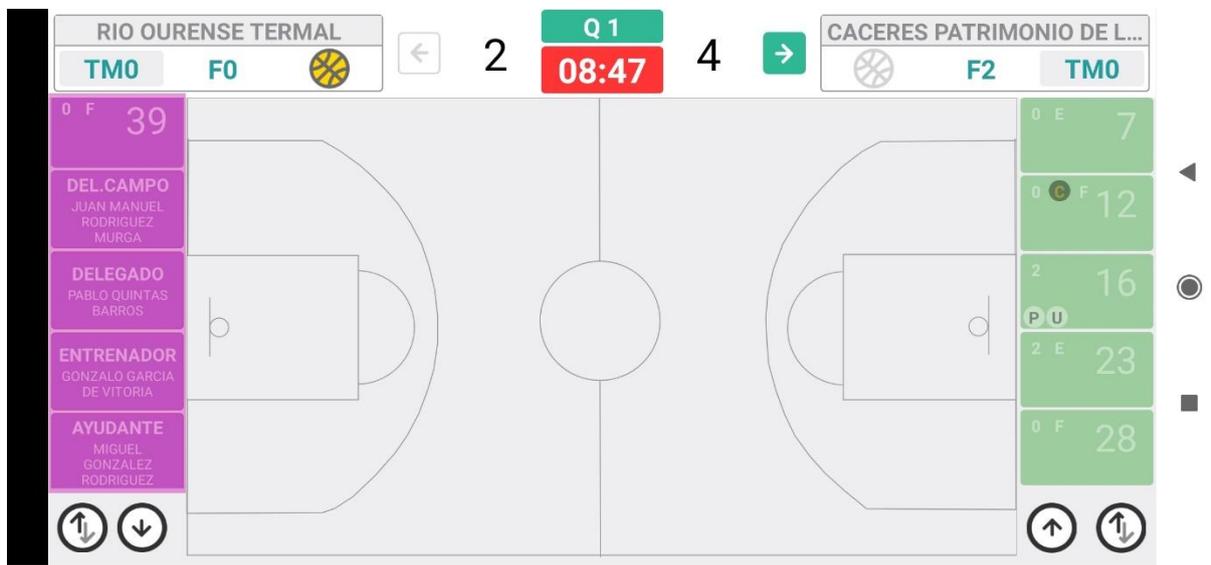


Para ver las personas que están en el banquillo pulsaremos sobre la flecha junto al botón cambios.

Ahí podemos ver tanto jugadores como cuerpo técnico.



Botón para desplegar el banquillo



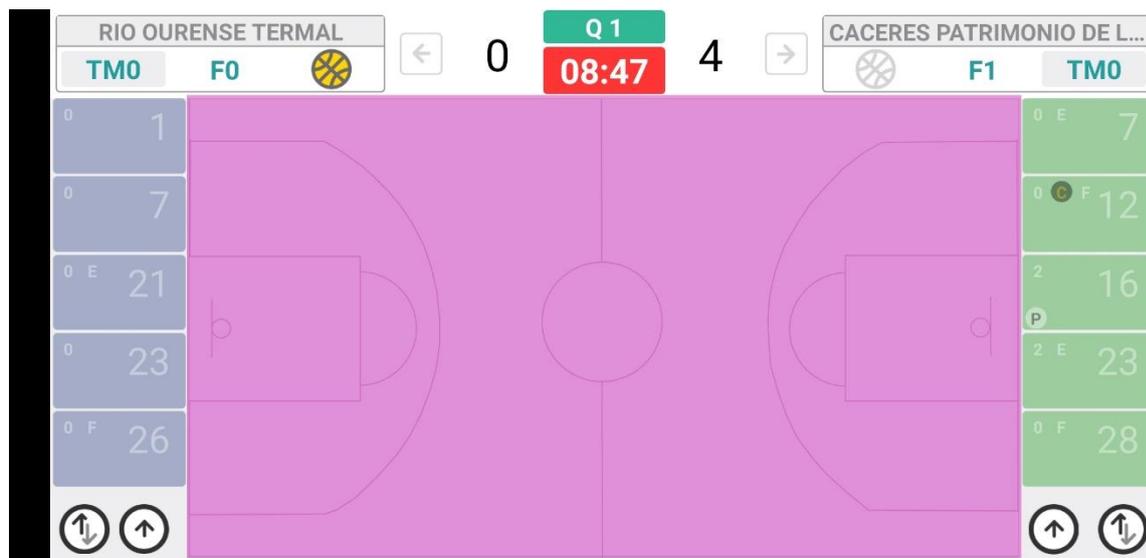
Banquillo desplegado

Para ocultar las personas que están en el banquillo pulsaremos sobre la flecha junto al botón cambios.



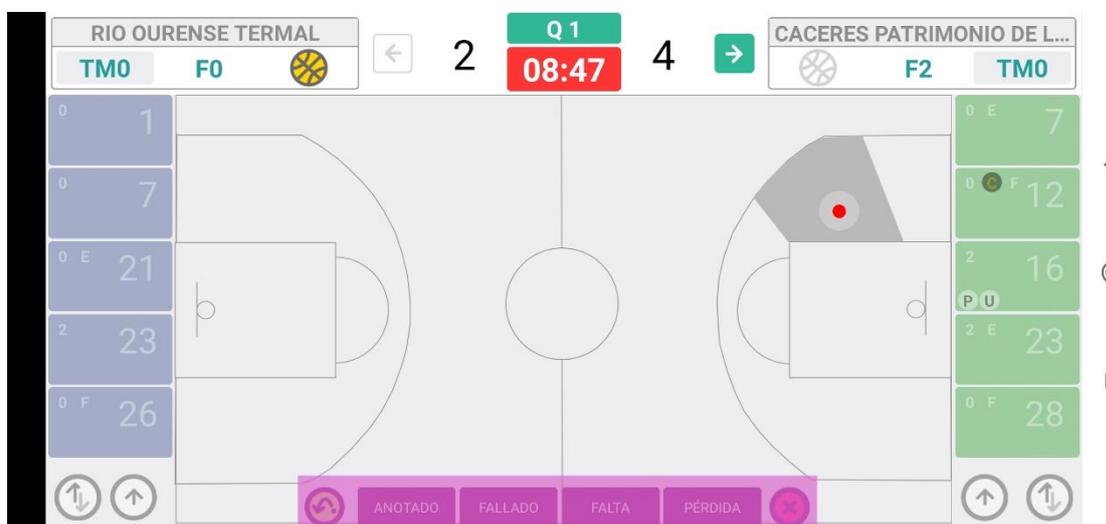
Botón para ocultar el banquillo

6.1.11. Campo de juego



Al pulsar en cualquier posición del campo se mostrará la botonera de acciones.

6.1.12. Botonera de acciones



En la botonera de acciones tendremos los botones para apuntar los tiros anotados, los tiros fallados, las faltas (de todos los tipos) y las pérdidas. Estos botones marcarán el comienzo de uno de estos flujos (no puede haber un rebote sin un tiro fallado ni un tiro libre sin una falta personal, técnica, etc.). Esto lo veremos en el punto **Acciones**

7. Acciones

La botonera de acciones se activa al hacer una pulsación corta sobre la ubicación del campo en el que ha sucedido la acción. A continuación, veremos cada una de las acciones de la botonera:



Botonera de acciones

7.1. Volver



Desde este botón de acción, podemos volver al punto anterior en el flujo que estemos.

7.2. Cancelar

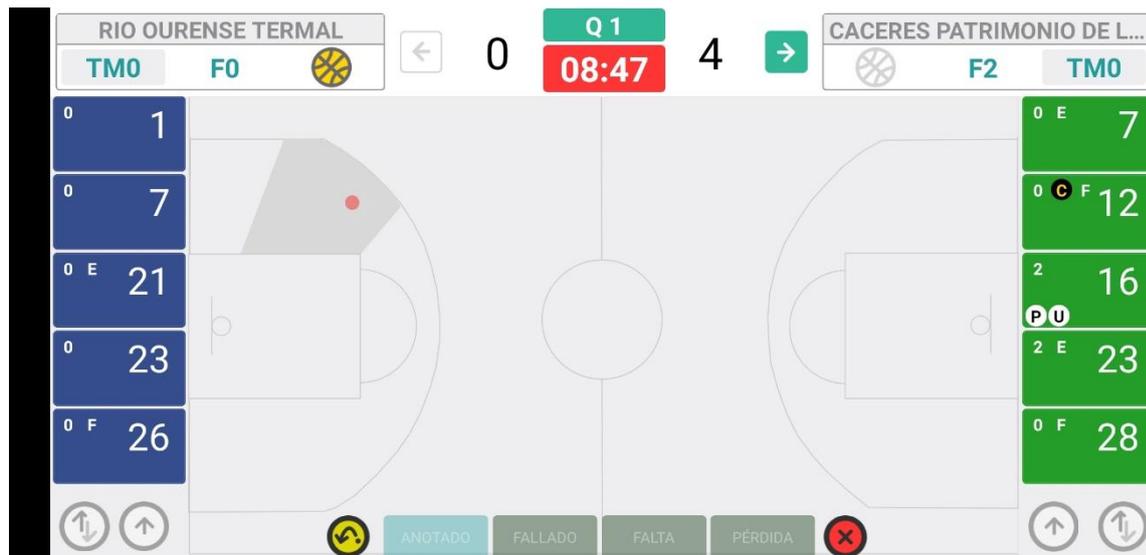


Desde este botón de acción, podemos cancelar en cualquier momento el flujo en el que estemos, volviendo a la pantalla de introducción de datos del partido.

7.3. Anotado



Al pulsar este botón, comenzaremos el flujo de canasta anotada. Una vez pulsado este botón, se activarán los jugadores en cancha para seleccionar el jugador que ha anotado la canasta:



Flujo de canasta anotada. Seleccionar jugador que anota la canasta

En función de la posición del campo marcada y de la canasta en la que ataca el equipo del jugador seleccionado, la aplicación calculará automáticamente si es una canasta de dos o tres puntos. En la posición del campo marcada en la pantalla anterior, si seleccionamos un jugador del equipo azul, será una canasta de dos puntos, si seleccionamos un jugador del equipo verde, en cambio, será una canasta de tres puntos.

Una vez seleccionado el jugador, pasaremos a la pantalla de selección de tipo de tiro. En esta misma pantalla podremos marcar previamente si ha sido una canasta de contraataque:



Flujo de canasta anotada. Seleccionar el tipo de tiro

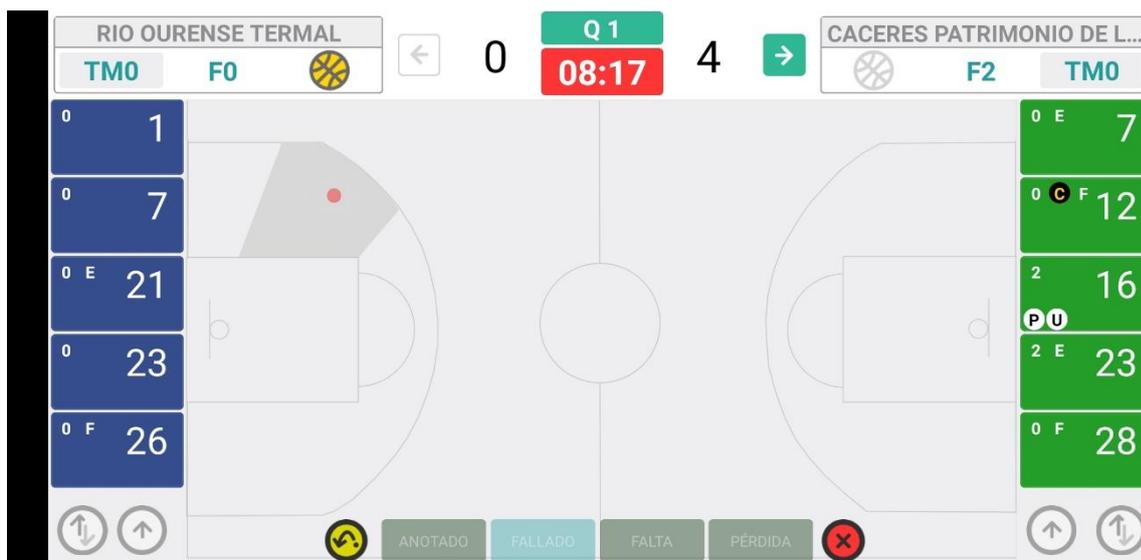
Finalmente, después de seleccionar el tipo de tiro, tendremos una pantalla para seleccionar el jugador que ha dado la asistencia o marcar como canasta sin asistencia:



7.4. Fallado



Al pulsar este botón, comenzaremos el flujo de canasta fallada. Una vez pulsado este botón, se activarán los jugadores en cancha para seleccionar el jugador que ha lanzado a canasta:



Flujo de tiro fallado. Seleccionar jugador que tira a canasta

En función de la posición del campo marcada y de la canasta en la que ataca el equipo del jugador seleccionado, la aplicación calculará automáticamente si es una canasta de dos o tres puntos. En la posición del campo marcada en la pantalla anterior, si seleccionamos un jugador del equipo azul, será una canasta de dos puntos, si seleccionamos un jugador del equipo verde, en cambio, será una canasta de tres puntos.

Una vez seleccionado el jugador, pasaremos a la pantalla de selección de tipo de tiro. En esta misma pantalla podremos marcar previamente si ha sido una canasta de contraataque:



Flujo de tiro fallado. Seleccionar el tipo de tiro

Después de seleccionar el tipo de tiro, tendremos una pantalla para seleccionar si ha habido un palmeo, tapón, pérdida por 24" o un rebote:



Flujo de tiro fallado. Pantalla de rebote o palmeo.

En esta pantalla se pueden dar varias situaciones según la opción pulsada:

Rebote de jugador o equipo

En el caso de que haya habido un rebote, se seleccionará el jugador que lo ha capturado o pulsaremos sobre el nombre del equipo para el que sea el balón (en el caso de un rebote de equipo que no se adjudica a un jugador en concreto).

Aquí se terminará el flujo y volveremos a la pantalla principal a la espera de la siguiente acción de partido.

Pérdida por 24"

En el caso de seleccionar la pérdida de 24" se anotará la pérdida al equipo, se terminará el flujo y volveremos a la pantalla principal a la espera de la siguiente acción de partido.

Palmeo

En el caso de seleccionar uno de los palmeos (en mate o bandeja), nos aparecerá una pantalla solicitando el jugador que ha realizado el palmeo (será del mismo equipo que el jugador que ha efectuado el tiro a canasta):



Flujo de tiro fallado. Palmeo de un jugador

Si habíamos seleccionado un palmeo anotado, se terminará el flujo y volveremos a la pantalla principal a la espera de la siguiente acción de partido.

Si habíamos seleccionado un palmeo fallado, volveremos a la pantalla de palmeos y rebotes para seleccionar de nuevo la acción que ha sucedido.

Tapón

Al pulsar sobre el botón de tapón, aparecerá una pantalla solicitando el jugador que ha realizado el tapón (será un jugador del equipo contrario al lanzador):



Flujo de tiro fallado. Tapón de un jugador

Una vez seleccionado el jugador que ha puesto el tapón, volveremos a la pantalla de rebote pero sin la opción del tapón (después de un tapón, tiene que haber otro tiro para que se pueda producir un nuevo tapón).

7.5. Falta



En este flujo estarán comprendidas todo tipo de faltas: personales, antideportivas, descalificantes, técnicas, etc.

Al pulsar este botón comenzaremos el flujo de las faltas y se nos mostrará una pantalla para seleccionar a quién se asignará la infracción:



Flujo de falta. Quién comete la falta

En esta pantalla y según la selección, se pueden dar varias situaciones según a quién se le asigne la falta:

Jugador

En este caso no diferenciamos la pantalla que se muestra entre jugador de cancha o de banquillo para evitar interrumpir el proceso si no se había introducido una sustitución anterior. Al seleccionar un jugador se nos mostrará la siguiente pantalla para seleccionar el tipo de falta:



Flujo de falta. Tipo de falta de jugador

En función del tipo de falta seleccionada, se pueden dar distintas situaciones:

a) Personal, lanzamiento, ofensiva, antideportiva, doble

En este caso se mostrará una pantalla en la que indicaremos quién ha recibido la falta



Flujo de falta. Quién recibe la falta

En el caso del tipo personal, si no es la quinta falta de equipo o más, se terminará el flujo sin solicitar número de tiros libres.

En el caso de la falta ofensiva, se terminará el flujo en este punto.

Para el resto de tipos en este punto, después de indicar la persona que comete la falta, se preguntará el número de tiros libres que lanzará el jugador que ha recibido la falta:



Flujo de falta. Número de tiros libres que hay que lanzar

Si no hemos seleccionado la opción "Sin tiros libres", entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

b) Descalificante, descalificante lanzando, enfrentamiento

En este caso se nos mostrará un mensaje indicando: "Debe sacar al jugador que ha cometido la falta de la pista". El programa no realiza la exclusión de forma automática para poder continuar con el flujo dado que en este momento aún no se puede saber quién será el sustituto. Este mensaje también se mostrará si es la segunda falta de tipo antideportiva, antideportiva lanzando o técnica que se señala al jugador.

A continuación, veremos la pantalla para indicar el jugador que ha recibido la falta como en el caso anterior.

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

c) Técnica

En este caso se nos mostrará una pantalla en la que indicaremos si esta técnica conlleva 1 tiro libre o si se compensa con otra acción y no implica tiro libre:



Flujo de falta. Opciones de técnica

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

En el caso de que se indique que es compensada, volveremos a la pantalla para seleccionar la persona que ha cometido la falta que la compensa y el tipo de falta.

Banca

Escogeremos esta opción cuando el árbitro indique una técnica al banquillo. La siguiente pantalla será para indicar el número de tiros libres o si es compensada con otra falta:



Flujo de falta. Técnica al banquillo

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

Si se trata de una técnica que se compensa con otra acción, se iniciará el flujo de falta de nuevo para poder indicar cuál es la falta que la compensa.

Coach

Escogeremos esta opción cuando el árbitro señale una técnica o descalificante directa al entrenador principal del equipo (independientemente de que sea el entrenador o el ayudante/capitán ejerciendo de entrenador por la ausencia del entrenador principal).



Flujo de falta. Técnica o descalificante al entrenador

Después de indicar el tipo de falta, se dan dos opciones:

a) Técnica

En este caso, si ha acumulado técnicas que suponen su expulsión, aparecerá un mensaje advirtiendo de esta situación.

A continuación, se mostrará una pantalla como la siguiente para indicar el número de tiros libres que se lanzarán, si los hay:



Flujo de falta. Número de tiros libres que hay que lanzar

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

b) Descalificante al entrenador

En este caso se mostrará una pantalla en la que indicaremos si habrá un tiro libre o se compensa con otra acción:



Flujo de falta. Tiros descalificante al entrenador

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

Si se compensa con otra acción, se iniciará el flujo de falta de nuevo para poder indicar cuál es la falta que la compensa.

Cuerpo técnico

Escogeremos esta opción cuando el árbitro señale una descalificante directa a una persona del cuerpo técnico o haya que asignarle una sanción por una situación de enfrentamiento:



Flujo de falta. Tipos de falta de cuerpo técnico

Después de indicar el tipo, se nos mostrará un mensaje indicando que ha sido expulsado y se nos pedirá el número de tiros libres:



Flujo de falta. Descalificante cuerpo técnico



Flujo de falta. Enfrentamiento cuerpo técnico

En el caso de que se vayan a lanzar tiros libres, entraremos en la pantalla de tiros libres del punto **Pantalla de tiros libres**

Si se compensa con otra acción, se iniciará el flujo de falta de nuevo para poder indicar cuál es la falta que la compensa.

7.6. Pérdida



Al pulsar este botón, iniciaremos el flujo para un balón perdido. Esta pérdida se puede deber a varios motivos:



Flujo de pérdida

Como vemos en la imagen anterior, se activan los jugadores de cancha para que seleccionemos el jugador que ha perdido el balón. Los tipos de pérdida para un jugador son:



Flujo de pérdidas. Tipos de pérdida de un jugador

Cuando se produce una pérdida de un jugador, aparece una ventana para indicar qué jugador del equipo contrario recuperó el balón o si no hubo recuperación:



Flujo de pérdidas. Recuperación de balón

Una vez marcada la recuperación, se terminará el flujo.

En el caso de que fuera una pérdida de equipo, se mostrara una pantalla con las siguientes opciones:



Flujo de pérdidas. Tipos de pérdida de equipo

Una vez seleccionado el tipo de pérdida de equipo, se terminará el flujo

7.7. Otras acciones

Se pueden producir otro tipo de acciones como consecuencia de alguno de los flujos anteriores o bien una acción de partido que hay marcar y no es visible desde la pantalla principal.

7.7.1. Situaciones de salto

Esta opción se encuentra oculta y llegaremos a ella con una pulsación larga en el centro del campo. Veremos una nueva pantalla como la siguiente:



Pantalla de situación de salto

En la pantalla anterior marcaremos en primer lugar si se trata de una situación de salto por balón retenido o porque el balón ha salido fuera del campo.

Si marcamos la opción de balón retenido, se activarán los jugadores del equipo que tenía la posesión actual de balón para seleccionar el jugador que ha perdido el balón y a continuación, se activarán los jugadores contrarios para seleccionar el jugador que ha recuperado el balón.

Si marcamos la opción bola fuera, se activarán los jugadores del equipo que tenía la posesión actual de balón para seleccionar el jugador que ha perdido el balón y se terminará el flujo.

7.7.2. Pantalla de tiros libres

Entraremos en esta pantalla cuando se haya producido una falta que tenga como consecuencia el lanzamiento de tiros libres. No hay ninguna otra forma directa de llegar a este punto.



Pantalla de tiros libres

Las opciones de la pantalla anterior dependerán del número de tiros libres seleccionados y del tipo de falta señalado.

En primer lugar, podremos marcar si los tiros libres son consecuencia de una acción de contraataque o no.

A continuación, tenemos las casillas para seleccionar si los tiros libres han sido convertidos o fallados.

En la siguiente línea aparece marcado el lanzador de los tiros libres. En el caso de ser una falta que se comete sobre un jugador, aparecerá ese jugador destacado. Si se trata de una falta en la que no se indica sobre quién se comete (por ejemplo, una técnica), tendremos que seleccionar el lanzador. En cualquier momento podremos seleccionar el lanzador de los tiros libres si no fuera el que aparece marcado.

Detrás tenemos la opción de marcar el jugador que dio la asistencia si es necesario.

A la derecha podemos ver el botón de sustitución descrito en el punto **Sustituciones**

En la parte de debajo de la pantalla nos encontramos los 3 botones para Volver  Confirmar  y cancelar 

7.7.3. Menú de opciones

El menú se encuentra oculto. Para poder acceder al menú, realizaremos una pulsación larga sobre cualquier parte del campo (a excepción del centro del campo, que corresponde a las situaciones de salto como hemos descrito en el punto **Situaciones de salto**)



Ventana de menú de opciones

Vamos a explicar las opciones de este menú empezando por la columna de la izquierda:

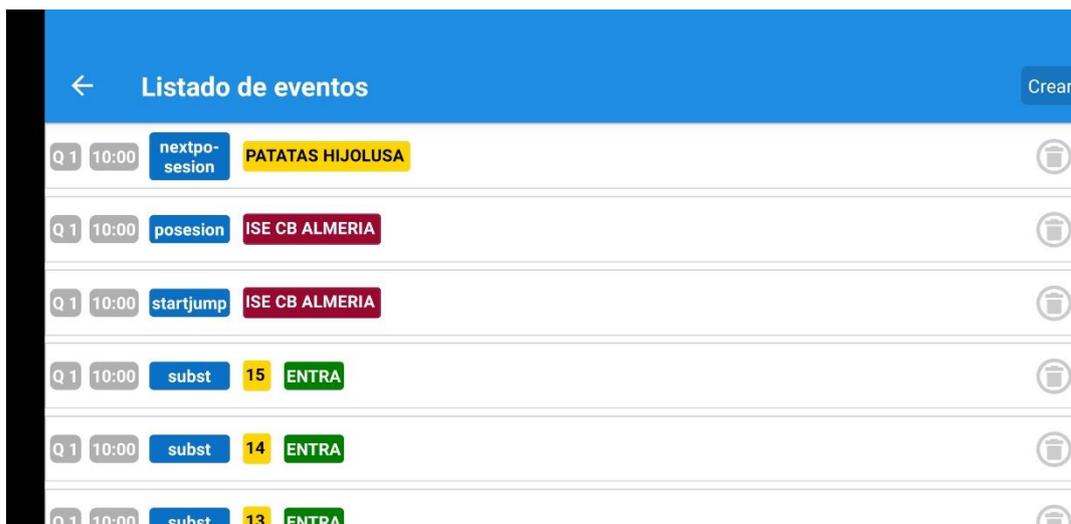
Eliminar último evento

Pulsando sobre la línea, se eliminará el último evento introducido y que se muestra en la pantalla

Editar eventos

Pulsando sobre este botón, se nos mostrará la pantalla con el listado de eventos. Aquí podremos editar los eventos, eliminarlos y crear nuevos eventos.

Para editar una acción pulsaremos sobre cualquier sitio de la línea con la acción a editar y para eliminarla pulsaremos sobre el icono .



Pantalla de edición de eventos

La mayoría de las acciones están encadenadas y eliminar 1 supondrá eliminar las acciones que tienen encadenadas. Por ejemplo, si eliminamos un tiro fallado, se eliminará el rebote posterior y la nueva posesión.

Al entrar en una acción para editarla, podremos modificar los datos, pero también tenemos un botón arriba a la derecha para añadir una acción que va encadenada a esta. Por ejemplo, si hemos modificado un rebote defensivo a ofensivo, se habrá eliminado la posesión. Podemos entrar a editar el rebote para añadir la posesión justo como acción posterior al rebote. Cuando hayamos terminado pulsaremos en el botón guardar.



Cambiar lado

Con esta opción volveremos a la pantalla de toma de datos del partido, pero encontraremos a los equipos en el lado contrario al que estaban. El equipo que estuviera a la izquierda aparecerá a la derecha y viceversa.

Ver media

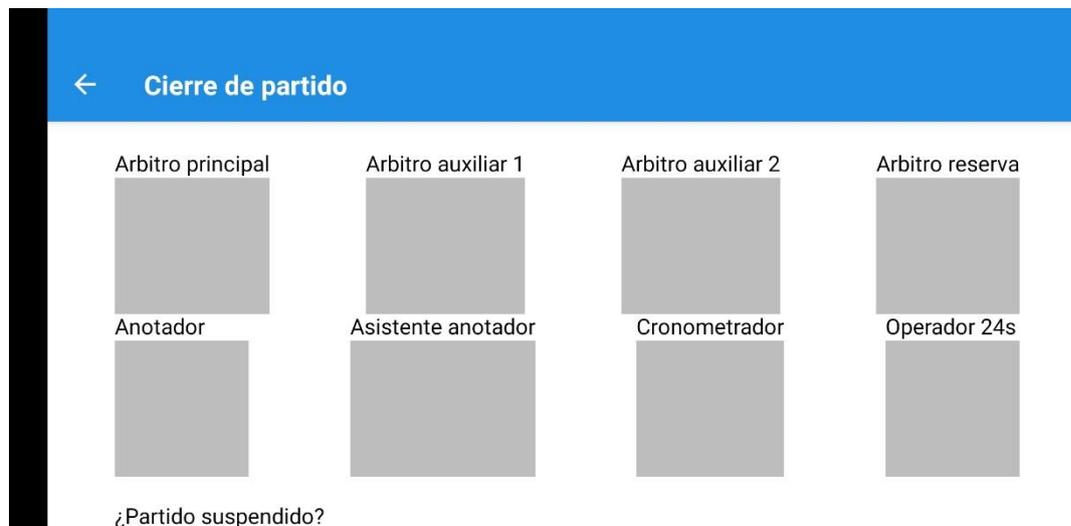
Esta opción sacará el informe de estadísticas generado para los medios de comunicación. Podremos consultarlo, así como imprimirlo en pdf y descargarlo en el dispositivo para enviarlo por email o cualquier otro medio.

Finalizar partido

Cuando haya terminado el partido, pulsaremos en este botón para introducir las firmas de los árbitros y auxiliares de mesa, el informe del partido si se ha producido alguna incidencia, consultar el acta antes de su cierre y enviar el acta al servidor.

En esta ventana tenemos la siguiente información:

- **Firmas del cuerpo arbitral**



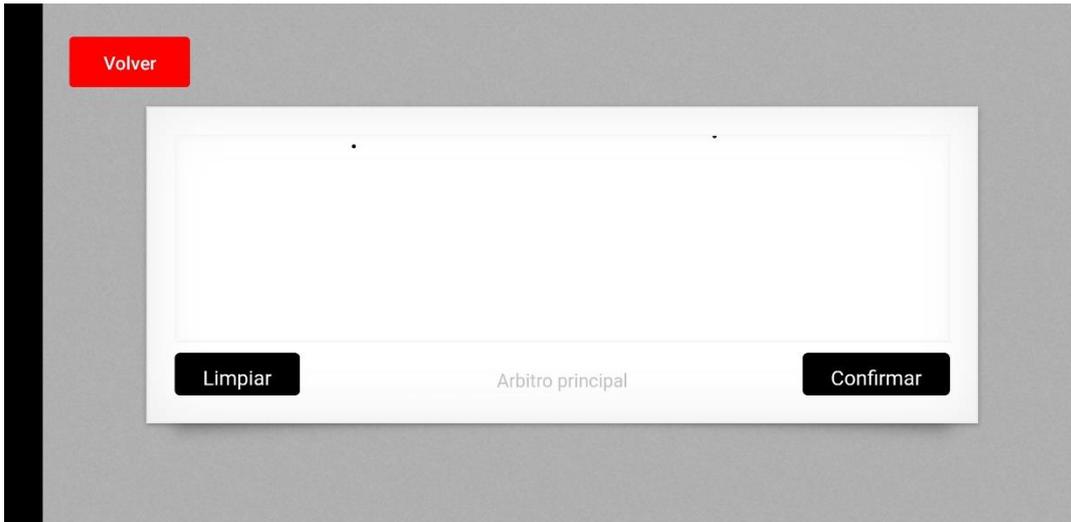
← Cierre de partido

Arbitro principal	Arbitro auxiliar 1	Arbitro auxiliar 2	Arbitro reserva
Anotador	Asistente anotador	Cronometrador	Operador 24s

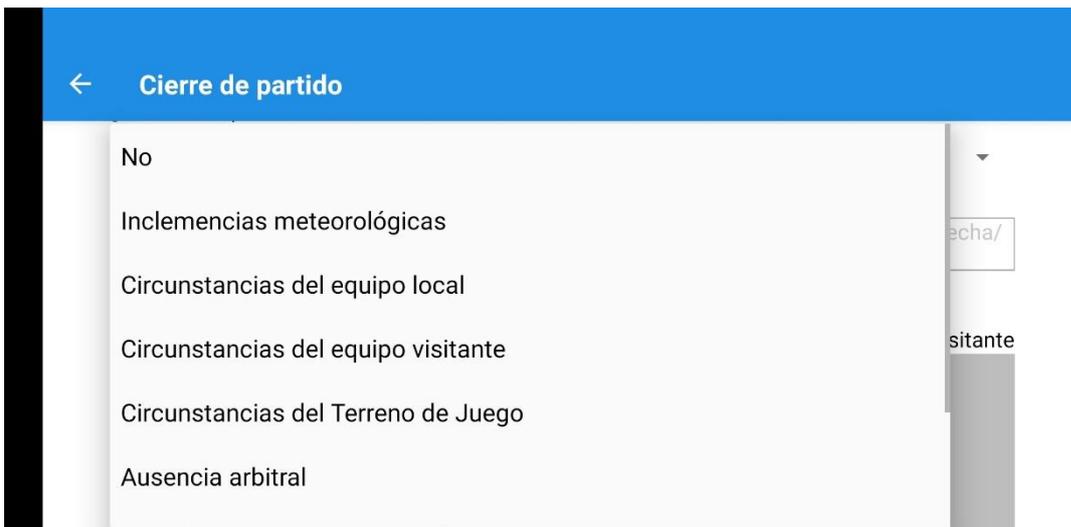
¿Partido suspendido?

Firmas árbitros

Para añadir una firma, pulsaremos sobre el cuadro gris y se abrirá la ventana de firmas:



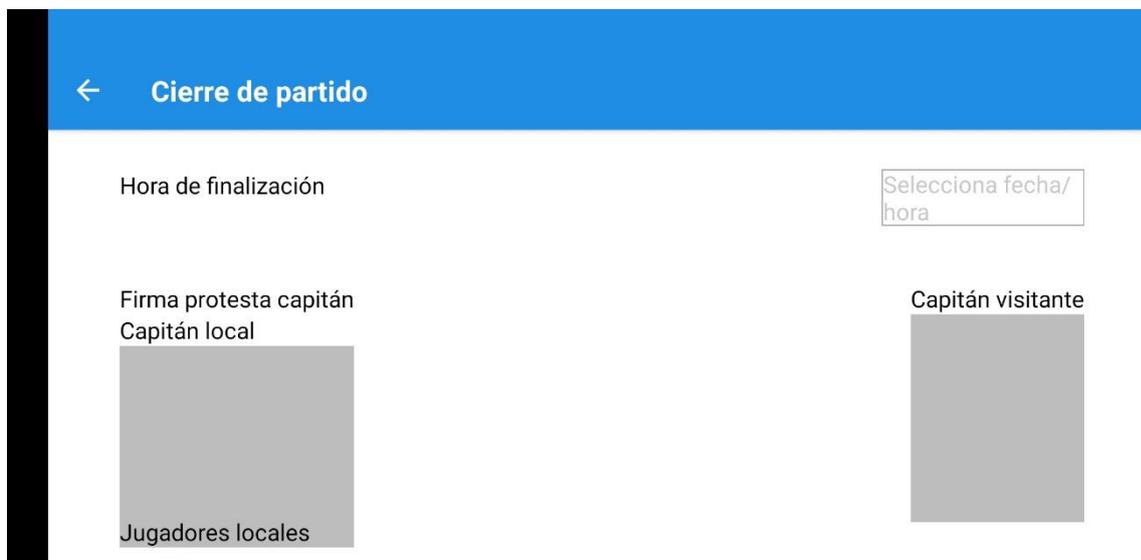
- **Partido suspendido + motivo suspensión**



Opciones de suspensión de partido

- **Hora de finalización**

Para dar por cerrado el partido tendremos que poner la hora de finalización:



The screenshot shows a mobile application interface for closing a game. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text "Cierre de partido". Below the header, there are several input fields and signature areas. On the left, there is a label "Hora de finalización" above a grey rectangular box. To the right of this box is a text input field containing the placeholder "Selecciona fecha/hora". Below the "Hora de finalización" box, there is a label "Firma protesta capitán Capitán local" above another grey rectangular box. At the bottom left, there is a label "Jugadores locales" above a third grey rectangular box. On the right side, there is a label "Capitán visitante" above a fourth grey rectangular box. On the far right edge, there are three vertical navigation icons: a left-pointing triangle, a circle with a dot in the center, and a solid square.

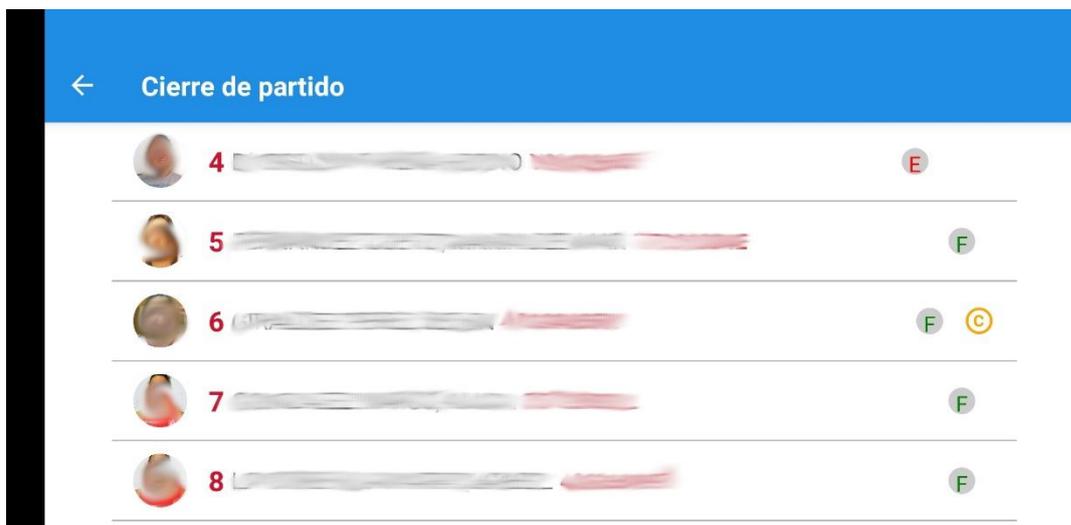
- **Firmas capitanes en caso de protesta**



This screenshot is identical to the one above, showing the "Cierre de partido" screen. It highlights the signature areas for the local captain and the visiting captain, which are represented by grey rectangular boxes. The other elements, such as the "Hora de finalización" field and the "Jugadores locales" box, remain the same.

Espacio de las firmas de capitanes en caso de protesta

- **Listado de jugadores y cuerpo técnico de equipos local y visitante para su consulta al rellenar el informe arbitral**



Listado de jugadores/as y técnicos

- **Informe arbitral**

Para añadir un informe al partido pulsaremos sobre la caja de texto. Permite el dictado por voz para la introducción del texto más rápido.



- **Ver acta**

Nos permite ver el acta que se va a generar y enviar a la federación.

- **Cerrar acta**

Al enviar el acta, el partido se marcará como finalizado y será enviada a los servidores de la federación (en caso de estar en modo online). Una vez enviada el acta, no se podrá modificar.

Es importante asegurarse de que hay conexión a Internet antes de pulsar el botón "Cerrar acta".

Ver acta

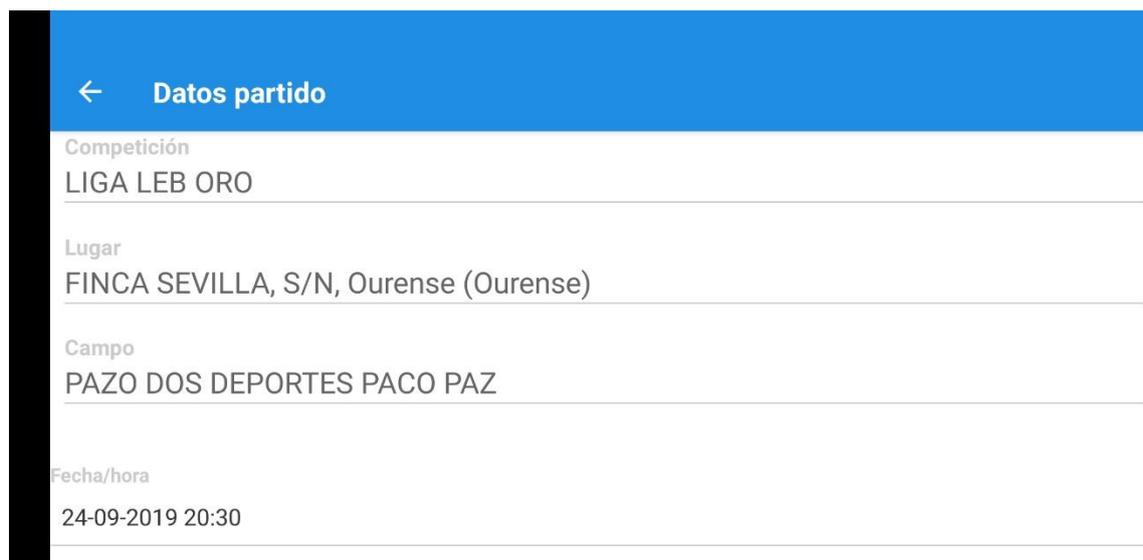
En cualquier momento del partido podremos consultar el acta para asegurarnos de que está correcta pulsando en este botón. Dicha acta se podrá consultar e imprimir en pdf para guardarlo en el dispositivo y enviarlo por correo electrónico o cualquier otro medio.

Ver estadística

Pulsando en este botón obtendremos el informe con la estadística del partido hasta el momento actual. Esta estadística se podrá consultar e imprimir en pdf para guardarlo en el dispositivo y enviarlo por correo electrónico o cualquier otro medio.

Editar partido

Desde este panel podemos editar algunas de las opciones del partido, tal y como se hacen en el punto **Ajustes del partido**



← Datos partido	
Competición	LIGA LEB ORO
Lugar	FINCA SEVILLA, S/N, Ourense (Ourense)
Campo	PAZO DOS DEPORTES PACO PAZ
Fecha/hora	24-09-2019 20:30

Salir del partido

Permite salir del partido sin cerrar ni enviar el acta.