

5. Iniciar un partido

Una vez hayamos configurado los jugadores, técnicos y datos del partido, podemos iniciar el partido. Para iniciar un partido pulsamos sobre el botón "Iniciar" de la parte superior derecha:



Pantalla de edición de datos de un partido

5.1. Quintetos iniciales

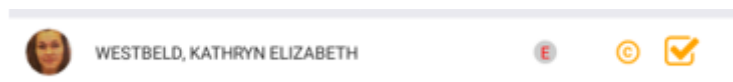
Lo primero que veremos al pulsar "Iniciar" será la pantalla de quinteto inicial y cuerpo técnico del equipo local. En esta pantalla veremos los jugadores y cuerpo técnico que hayamos seleccionado en las pantallas del punto 5.2



Pantalla de quinteto inicial

En esta pantalla debemos seleccionar los jugadores del quinteto inicial pulsando sobre los checkbox de la parte derecha.

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



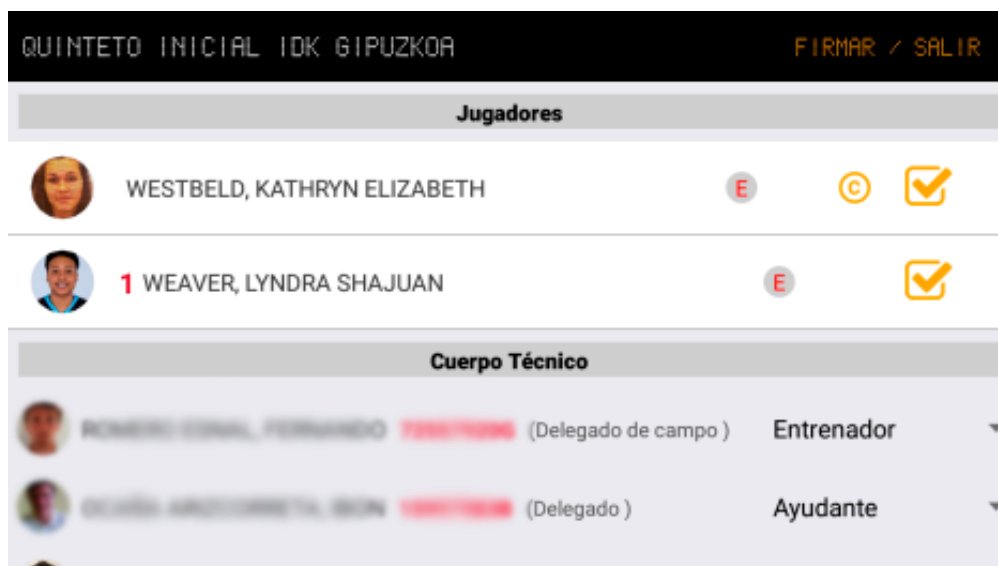
Jugadora seleccionada como capitana

Seleccionar un capitán

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

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.



Pantalla de quinteto inicial rellena

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.

En caso de que no se haya seleccionado el rol de Entrenador del cuerpo técnico (y del médico y delegado de campo para el equipo local), la aplicación lo notificará.

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 2, firmará el capitán.



Pantalla de firma (firma no real)

Al firmar y confirmar, se iniciará el mismo proceso de los pasos 6.1 y 6.2 para el equipo visitante.

Una vez completado este mismo proceso para el equipo visitante se accederá a la pantalla de desarrollo del partido.

6. Comienzo de un partido

Al entrar a un partido sin iniciar, lo primero que veremos serán 3 botones: uno negro para ver el acta antes de comenzar y verificar que los datos son correctos, uno azul para iniciar el partido (no inicia el reloj) y otro rojo para salir sin comenzar la toma de datos del partido.

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



Pantalla de partido no iniciado