

6.1. Desarrollo de un partido. Elementos en pantalla

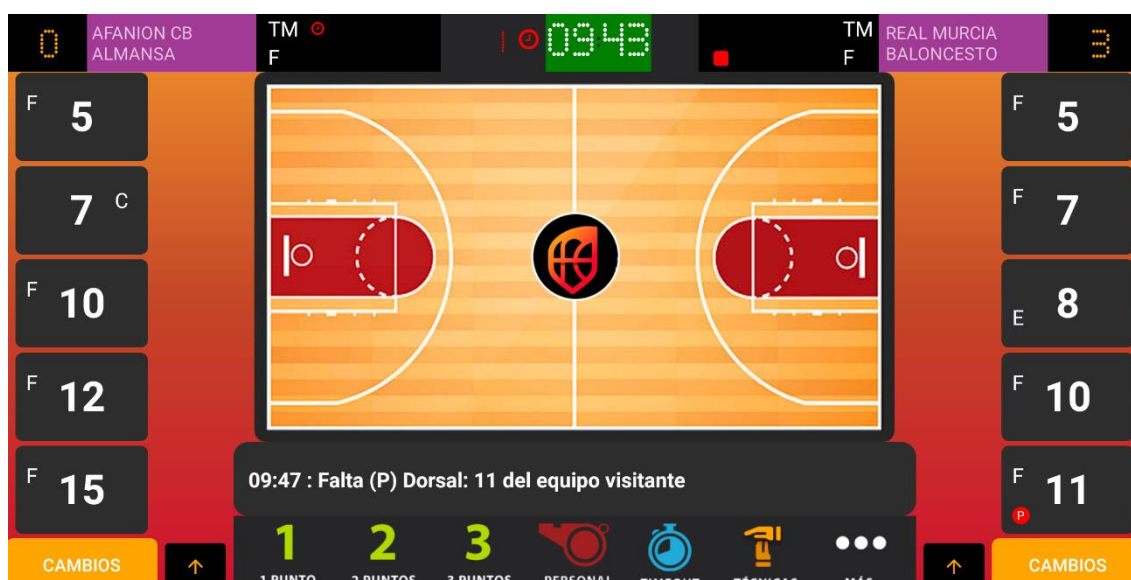
A continuación, se destacan los diferentes elementos en pantalla en color rosa

6.1.1. Marcadores y equipo

Marcadores



Nombres de equipos

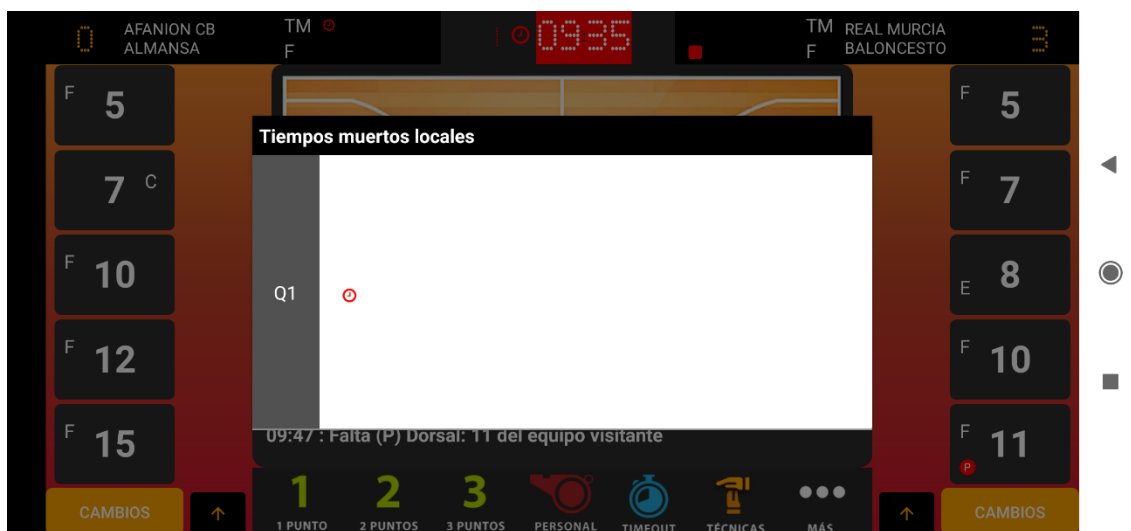


Tiempo muerto

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



Para ver información de tiempos muertos por periodo simplemente pulsa sobre los tiempos muertos



Ventana con información de tiempo muerto por periodo

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



Periodo



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



Aviso de final de periodo

Reloj



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

Pasará de verde (encendido) a rojo (apagado)

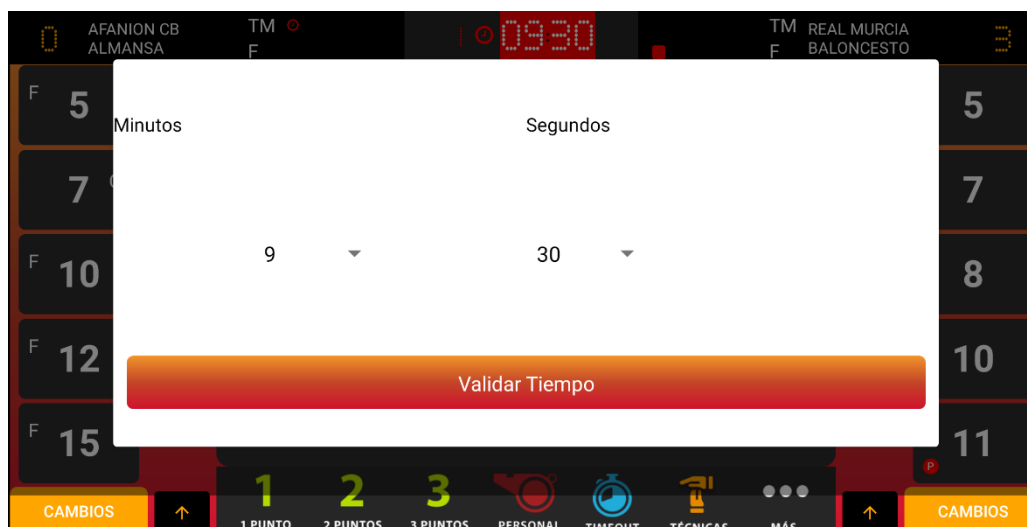


Reloj apagado



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".

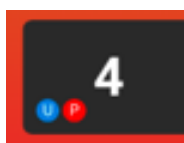


Ventana para modificar el tiempo del reloj

Jugadores en pista



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



Ejemplo de jugador con falta U y P

Cambios y banquillo



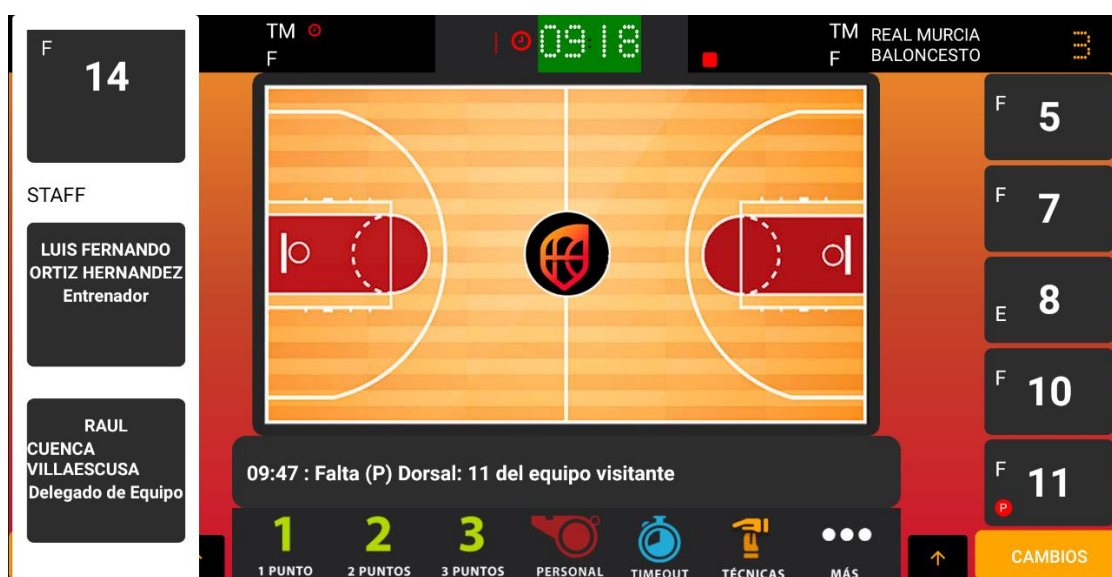
Banquillo:

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 de banquillo



Banquillo desplegado

Sustituciones

Para acceder a la ventana de sustituciones pulsaremos sobre el botón "cambios"



Ventana de cambios

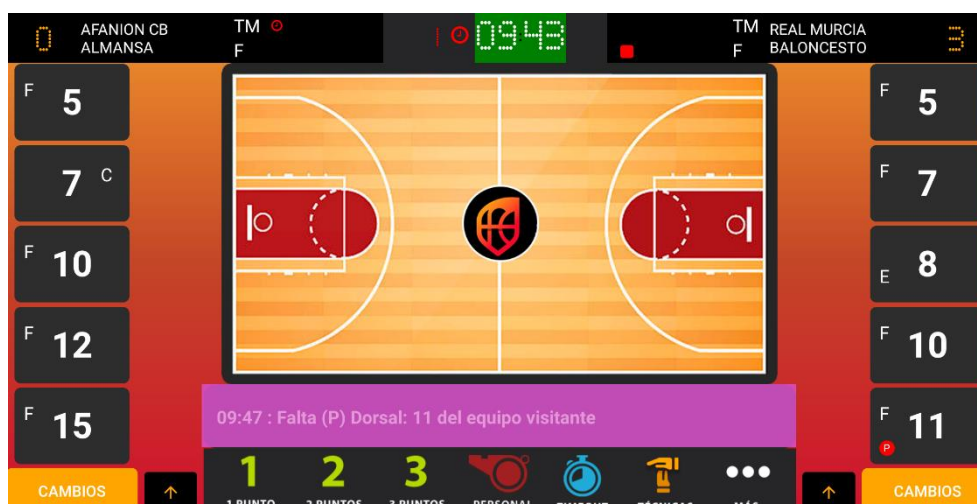
Desde esta ventana podemos meter/sacar jugadores de pista en el orden que queramos. En la parte izquierda veremos en verde los jugadores que están en pista en ese momento y en la parte derecha, en rojo, los jugadores que están en banquillo en ese momento.

Para sacar un jugador de pista, simplemente pulsamos sobre él.

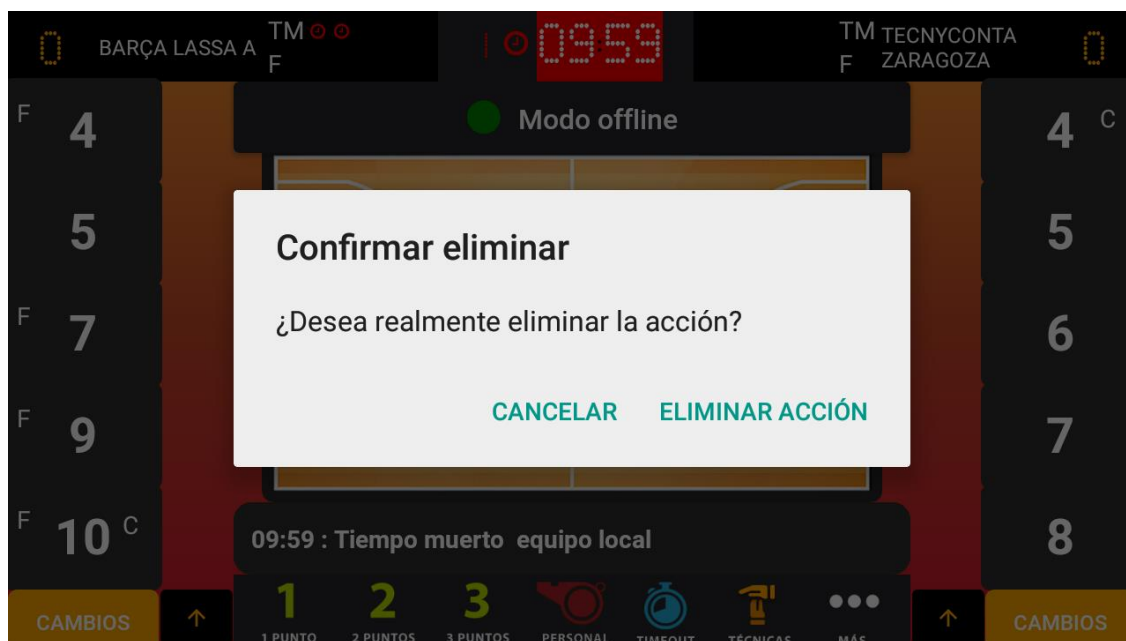
Para meter un jugador en pista, simplemente pulsamos sobre él.

Al guardar mostrará un aviso si hay más de 5 jugadores en pista.

Última acción



Para eliminar la última acción pulsaremos sobre esta barra y confirmaremos el mensaje



Pregunta para confirmar la eliminación de la última acción

Hay algunas acciones que tendrán un comportamiento especial al ser eliminadas:

- Eliminar una sustitución de un jugador expulsado.

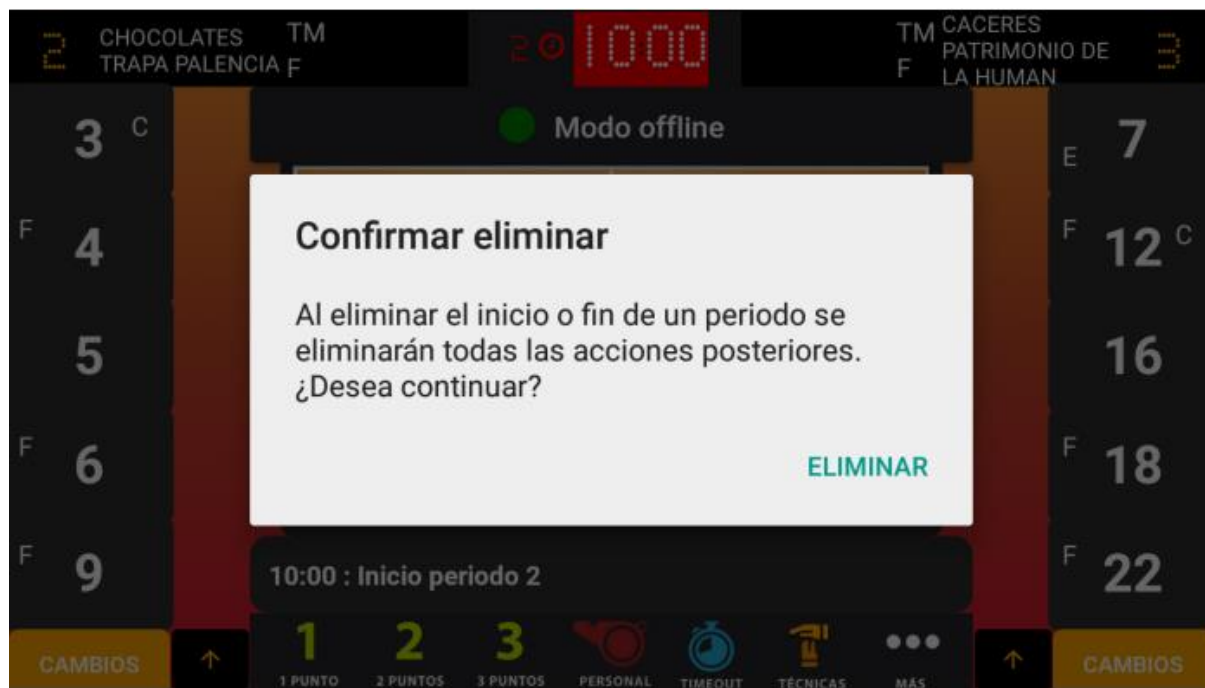
Al eliminar una sustitución de un jugador expulsado el sistema eliminará también la falta que provocó la expulsión. En caso de que dicha falta hubiera provocado una falta adicional al entrenador, también será eliminada.



Pregunta de eliminación expulsión

- Eliminar un inicio o fin de periodo:

Al eliminar un inicio o fin de periodo todas las acciones posteriores serán eliminadas.



Pregunta de eliminación de periodo

Botonera de acciones



En la botonera de acciones tendremos las faltas, tiros, tiempos muertos, etc. Esto lo veremos en el siguiente punto (8.-Acciones)

Campo



Al pinchar en el campo después de pinchar en algunos de los botones de acciones, se cancelará la acción, como se explicará más adelante.

7. Acciones

A continuación, veremos cada una de las acciones de la botonera:

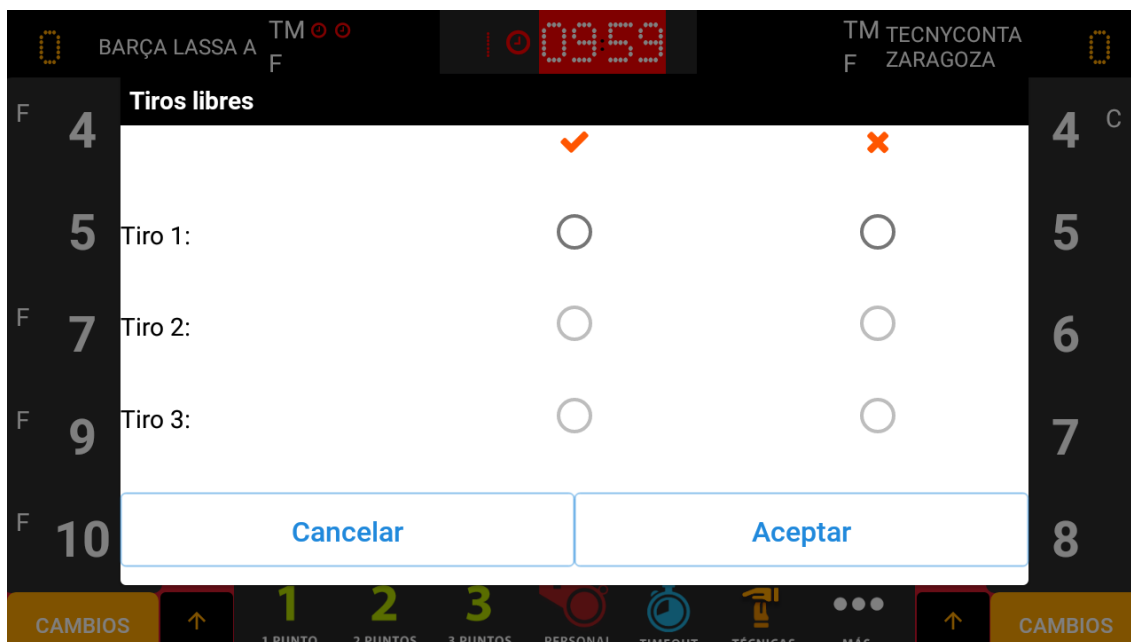


Botonera de acciones

7.1. Tiros libres

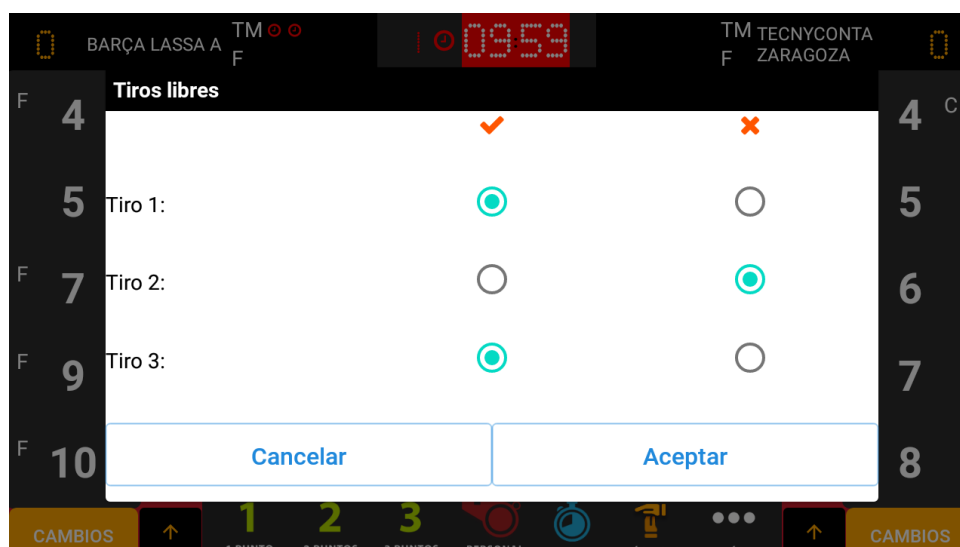


Desde esta acción, podemos insertar tiros libres. Al pulsar sobre este botón parpadearán los jugadores en cancha. Seleccionaremos al tirador y nos aparecerá la siguiente ventana:



Ventana de tiros libres

Para anotar un tiro, pulsaremos sobre el círculo correspondiente. Por ejemplo, en la siguiente captura se indica que son 3 tiros libres, el primero anotado, el segundo fallado y el tercero anotado.



En caso de solo ser 1 o 2 tiros, solo rellenaríamos esas 2 casillas. Para guardar los datos pulsaremos “Aceptar”.

7.2. Canastas 2pts / 3pts

Las canastas de 2 y 3 puntos son iguales.

Para anotar una canasta de 2 o 3 pulsaremos sobre el botón correspondiente. Tras pulsar el botón, los jugadores de ambos equipos parpadearán. Simplemente debemos seleccionar el jugador que ha anotado los puntos.

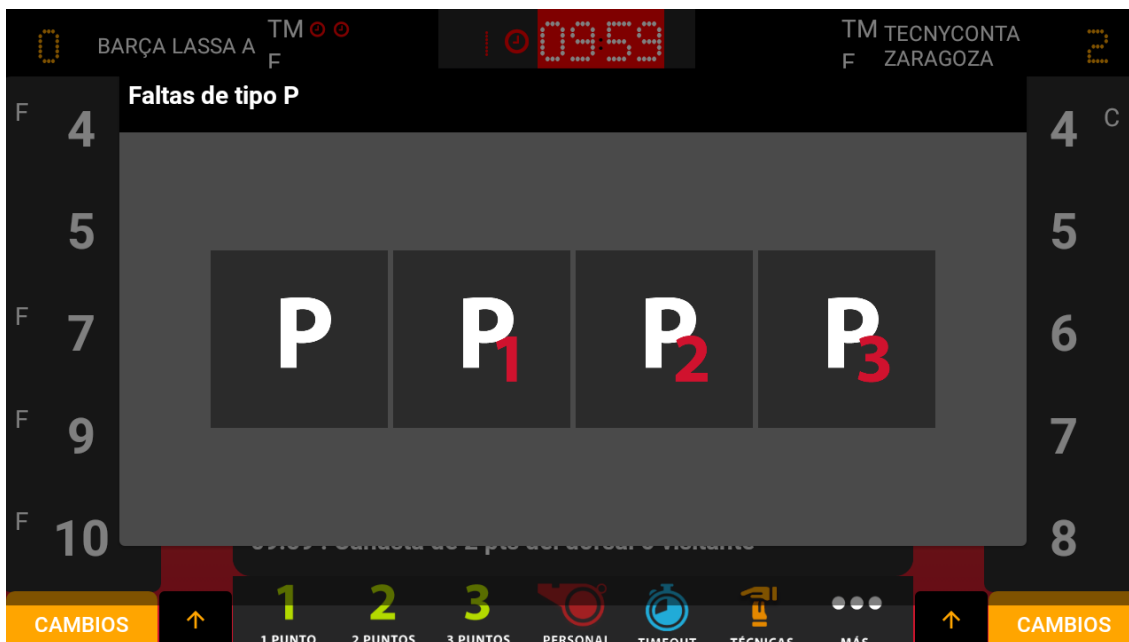


Jugadores parpadeando

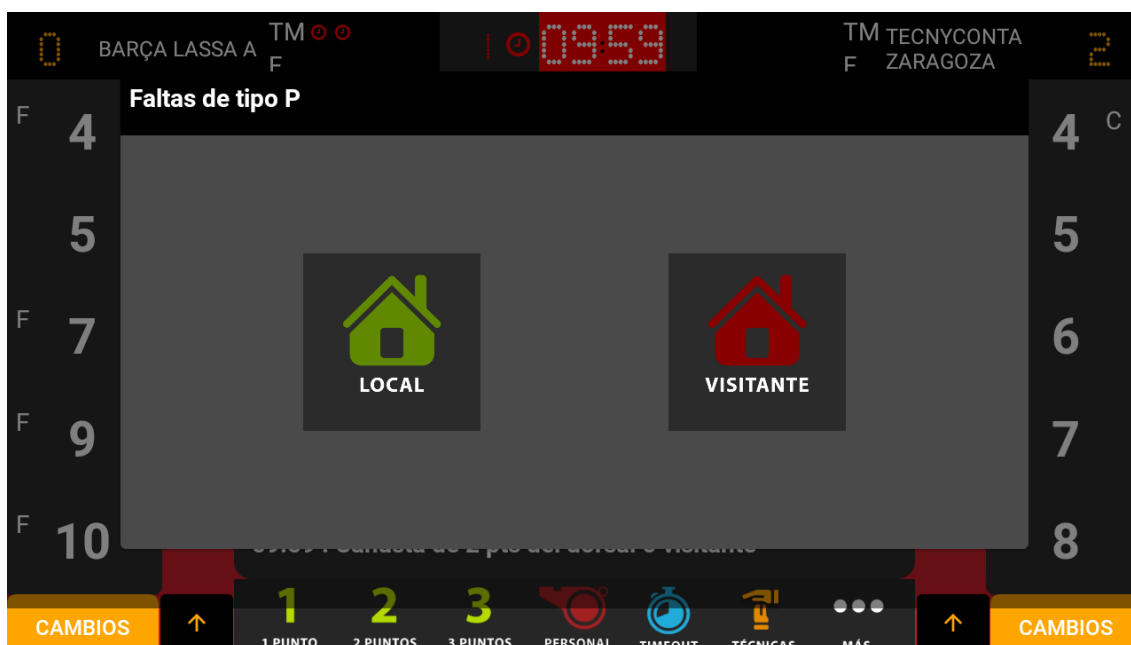
Para cancelar una canasta tras haber pulsado el botón de 1pt, 2pts o 3 pts, pulsaremos sobre el campo.

7.3. Personales

Tras pulsar el botón de falta personal  nos aparecerán las siguientes ventanas en las que debemos seleccionar una opción:



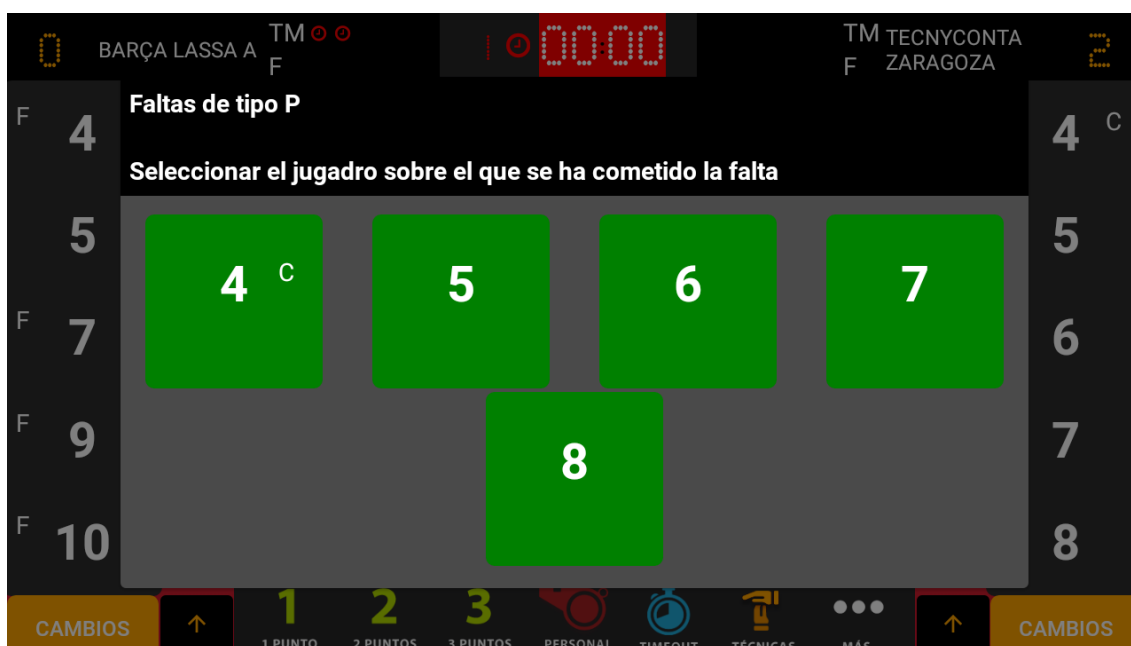
Selección de tipo de falta personal (no de tiro, 1 tiro, 2 tiros, 3 tiros)



Selección del equipo del jugador que ha comentado la falta



Jugador que ha cometido la falta

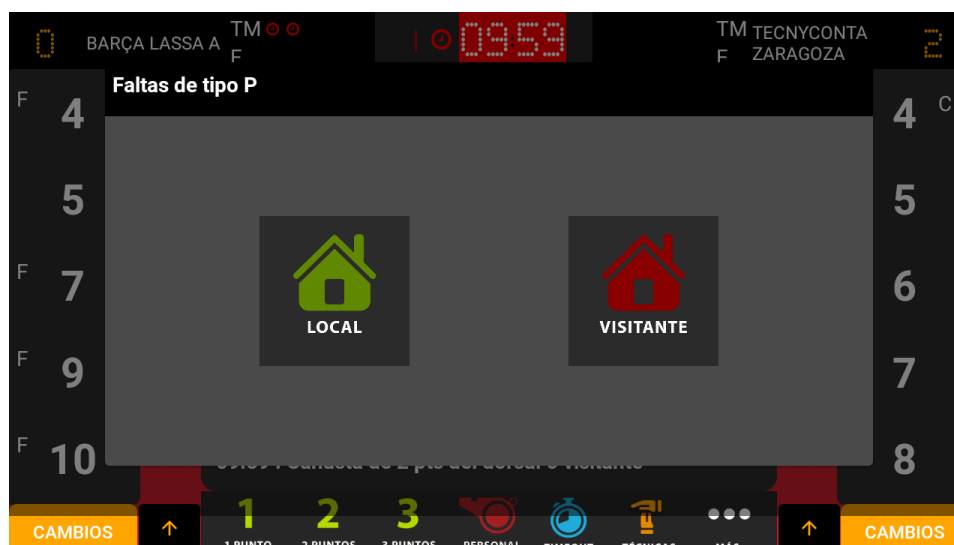


Jugador que ha recibido la falta

Para cancelar la introducción de una falta, pulsaremos fuera de la ventana

7.4. Tiempo muerto

Para indicar un tiempo muerto solicitado por un equipo pulsaremos el botón de tiempo muerto y seleccionaremos el equipo (local o visitante) que lo haya solicitado

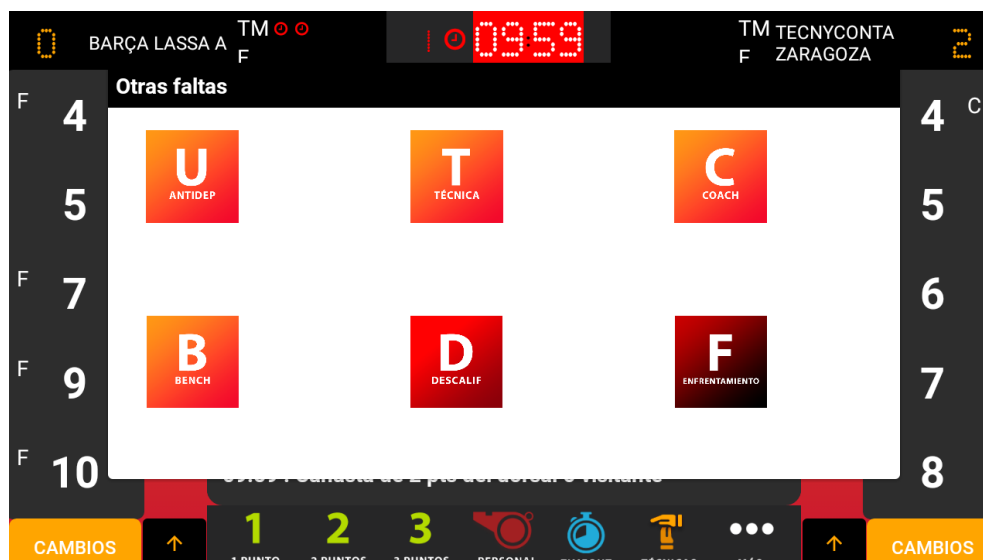


Ventana de selección de equipo

7.5. Técnicas

Para mostrar el resto de faltas, pulsaremos sobre el botón "Técnicas".

Aquí veremos el resto de faltas disponibles que tenemos en la aplicación.



Ventana de opciones de falta

Cada tipo de falta tiene su propio flujo, igual o muy similar al de la falta personal visto en el punto 8.3.

Faltas tipo F y D

Las faltas de tipo F y D preguntarán además si la falta cuenta como falta de equipo (D) y si la falta debe generar una falta de tipo B2 al entrenador (D y F)




Pantalla falta de equipo faltas D



Pantalla falta al entrenador faltas D y F

7.6. Más opciones

Para ver otras opciones de la aplicación pulsaremos sobre el botón “Más...”  En este botón tenemos las siguientes opciones:



Ventana de más opciones

Editar partido

Desde este panel podemos editar algunas de las opciones del partido, tal y como se hacen en el punto 5.1

AJUSTES JUEGO



Información del partido

Competición	LIGA DIA
Lugar	C/ Dolores Ibarruri, s/n, Barcelona (Sant Adrià de Besòs)
Campo	PABELLON MUNICIPAL MARINA BESOS
Fecha	<input style="width: 80%;" type="text" value="07-04-2019 19:00"/>

GUARDAR
VOLVER

Log de eventos

Desde este panel podemos ver, editar y eliminar las acciones del partido.

Para editar una acción pulsaremos sobre el icono  y para eliminarla pulsaremos sobre el icono .

Al pulsar sobre editar accederemos a un formulario donde podremos modificar los valores de la acción.



Pantalla de edición de eventos

Hay algunas acciones que tendrán un comportamiento especial al ser eliminadas:

- **Eliminar una sustitución de un jugador expulsado.**

Al eliminar una sustitución de un jugador expulsado, el sistema eliminará también la falta que provocó la expulsión. En caso de que dicha falta hubiera provocado una falta adicional al entrenador, también será eliminada.

- **Eliminar un inicio o fin de periodo:**

Al eliminar un inicio o fin de periodo todas las acciones posteriores serán eliminadas.

Ver acta

Desde este panel podemos ver un el acta en el tiempo actual del partido.

Finalizar un partido

Desde este panel podemos finalizar un partido.
En esta ventana tenemos la siguiente información.

- **Firmas del cuerpo arbitral**

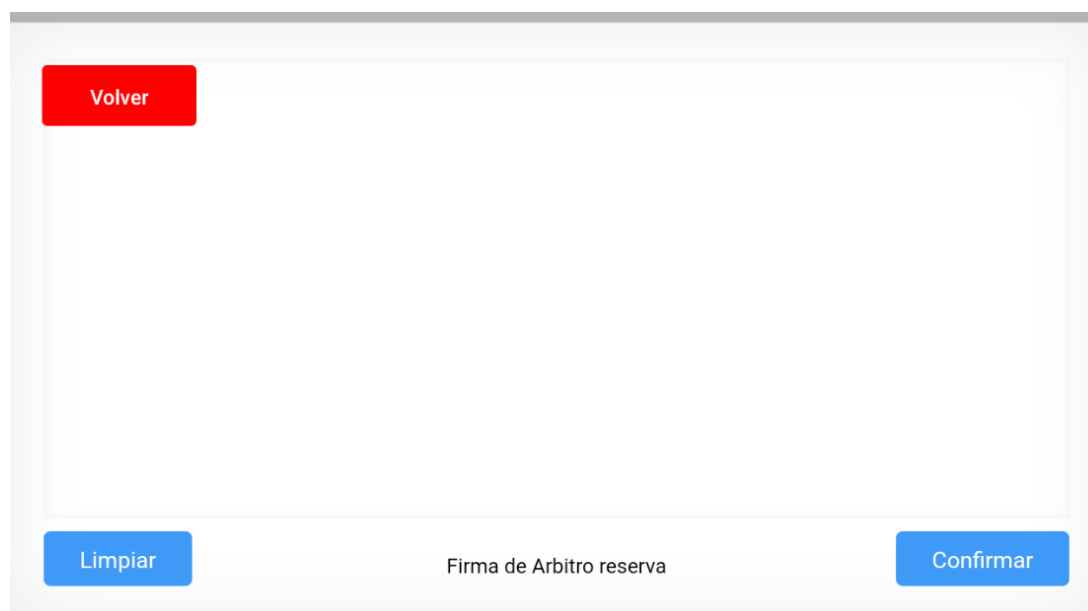


The screenshot shows a mobile application interface titled "Finalizar Partido". It features a grid of eight signature boxes for different roles. The roles and their corresponding boxes are:

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

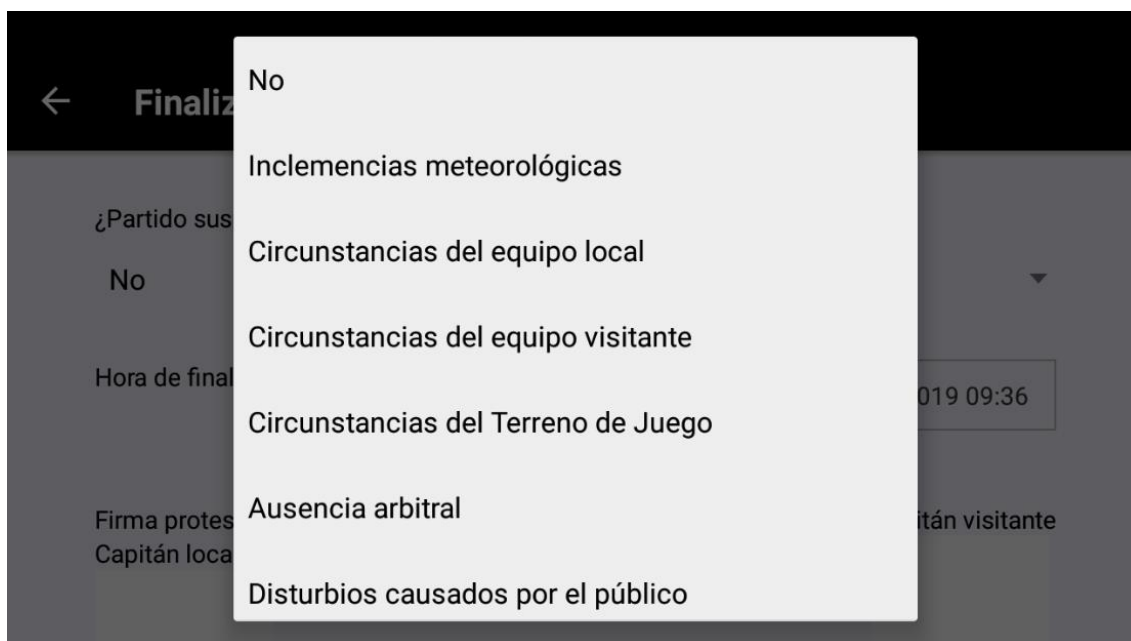
Firmas árbitros

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



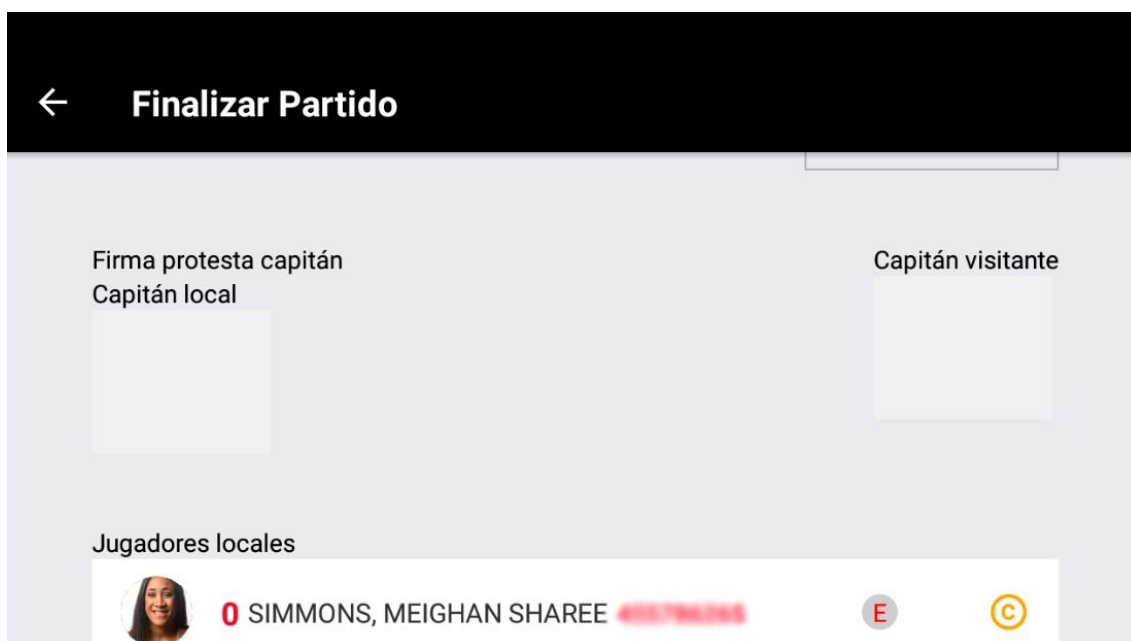
The screenshot shows a signature window for the reserve referee. It features a large white area for writing the signature. At the top left, there is a red button labeled "Volver". At the bottom, there are three buttons: a blue "Limpiar" button on the left, a blue "Confirmar" button on the right, and the text "Firma de Arbitro reserva" centered in the middle.

- Partido suspendido + motivo suspensión



Opciones de suspensión de partido

- Firmas capitanes en caso de protesta



Espacio de las firmas de capitanes en caso de protesta

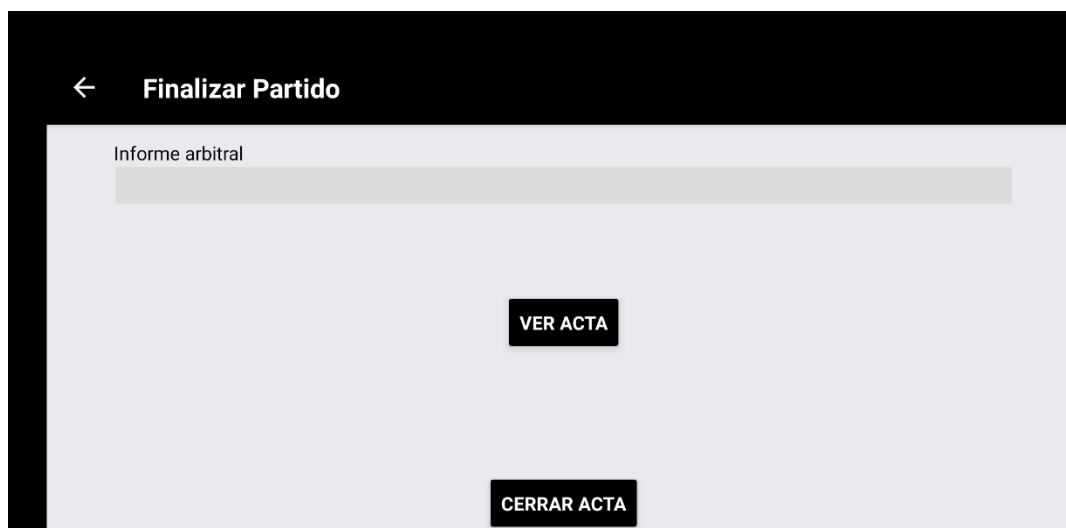
- Listado de jugadores y cuerpo técnico de equipos local y visitante para su consulta al rellenar el informe arbitral



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 cerrar el acta, el partido se marcará como finalizado y será enviada a los servidores de la federación (en caso de estar conectado a Internet):

- **Si tiene conexión a Internet:** una vez cerrada el acta correctamente, se notificará mediante un mensaje en pantalla, se eliminará el partido de los partidos descargados y se cerrará la sesión de forma automática.
- **Si no tiene conexión a Internet:** Una vez cerrada el acta, se le notificará que se ha cerrado correctamente y que la tiene pendiente de enviar. Posteriormente se mostrará la pantalla de partidos descargados y tendrá que enviar el acta de forma manual en cuanto tenga conexión a Internet a través del botón del punto **Finalizado**.

- **Salir**

Permite salir del partido.