



Manual del Auxiliar de Mesa

El Acta Digital

Contenido

1. Introducción.....	3
2. Tableta Digital	3
3. La APP del Acta Digital	3
4. Funciones del Anotador (del Acta Digital)	4
5. Funcionamiento del Acta Digital: Antes del partido.....	5
5.1. Instalación de la aplicación	6
5.2. Descarga del partido	6
5.3. Configuración de los equipos	14
5.4. Otras Opciones.....	30
5.5. Inicio de partido	32
6. Descripción de la pantalla de partido	35
6.1. Marcador.....	35
6.2. Reloj de partido	36
6.3. Registro de las acciones del partido	40
6.3.1. Filtro de Registros	45
6.4. Jugadores a pista	46
6.5. Anotaciones diversas	48
6.6. Terreno de juego	49
6.7. Otros datos	50
7. Funcionamiento del acta Digital: Durante el partido	54
7.1. Tiros de campo	54
7.2. Tiros libres	58
7.3. Faltas de jugadores	60
7.4. Otros tipos de faltas	63
7.5. Faltas en el banquillo	65
7.6. Sustituciones	67
7.7. Tiempo Muerto.....	72
8. Funcionamiento del Acta Digital: Cierre del partido	75

1. Introducción

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

En el capítulo 2.1.1. de este manual encontraréis una detallada guía de cómo realizar todas las anotaciones en el acta de cualquier acción que pueda ocurrir durante el partido. En este capítulo encontraréis las indicaciones de cómo hacer estas anotaciones en el acta digital, así como la guía de cómo usarla.

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

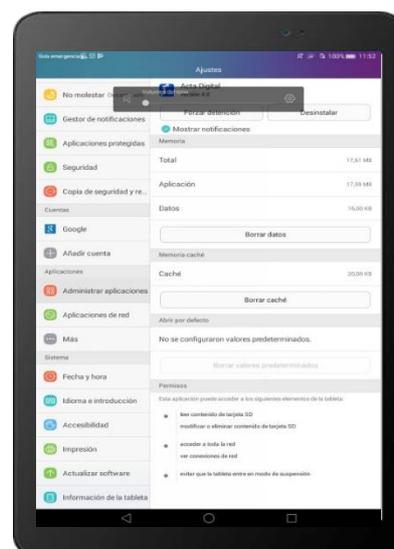
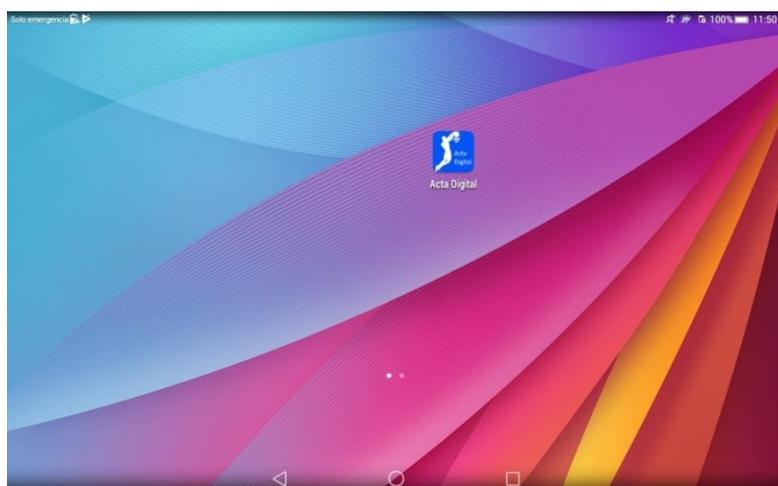
Encontraréis toda la información sobre el material que se debe llevar en el Capítulo del Anotador de este mismo Manual.

2. Tableta Digital

El club local de cada partido será el responsable de facilitar una tableta para realizar el acta oficial. La Federación distribuirá de forma progresiva entre los Clubes tabletas con una línea de internet para realizar el acta.

En estas tabletas estará instalada la APP.

3. La APP del Acta Digital



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

La aplicación sólo está diseñada para tabletas Android (no existe versión para IOS), i no se garantiza que funcione correctamente en otros modelos de tabletas, aunque debería funcionar en cualquier tableta que tenga una versión de Android 4.4.4 o posterior y una resolución de pantalla de 800x1280.

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

Será responsabilidad del Club local disponer de una tableta en buenas condiciones, y con datos disponibles para poder conectarse a internet.

En el caso que alguno de los miembros del equipo arbitral disponga de una tableta, ésta podrá usarse en lugar de la facilitada por el Club.

Igualmente, el Club local facilitará un enchufe y los cables para poder cargar la tableta, para que durante los partidos se pueda enchufar en caso de que el nivel de batería sea bajo.

4. Funciones del Anotador (del Acta Digital)

El Anotador será el encargado de realizar las anotaciones en el Acta Digital, de la misma manera que se hace con el acta en papel. La única diferencia será que, en los partidos con dos auxiliares de mesa, los indicadores de faltas de jugadores serán levantados por el cronometrador del partido.

Durante los partidos será necesario “cantar” el partido de la misma forma que se hacía hasta ahora. Se debe recordar que, en el caso de partidos con tres auxiliares en la mesa, se tendrá que “cantar” los tiros que no van a canasta.

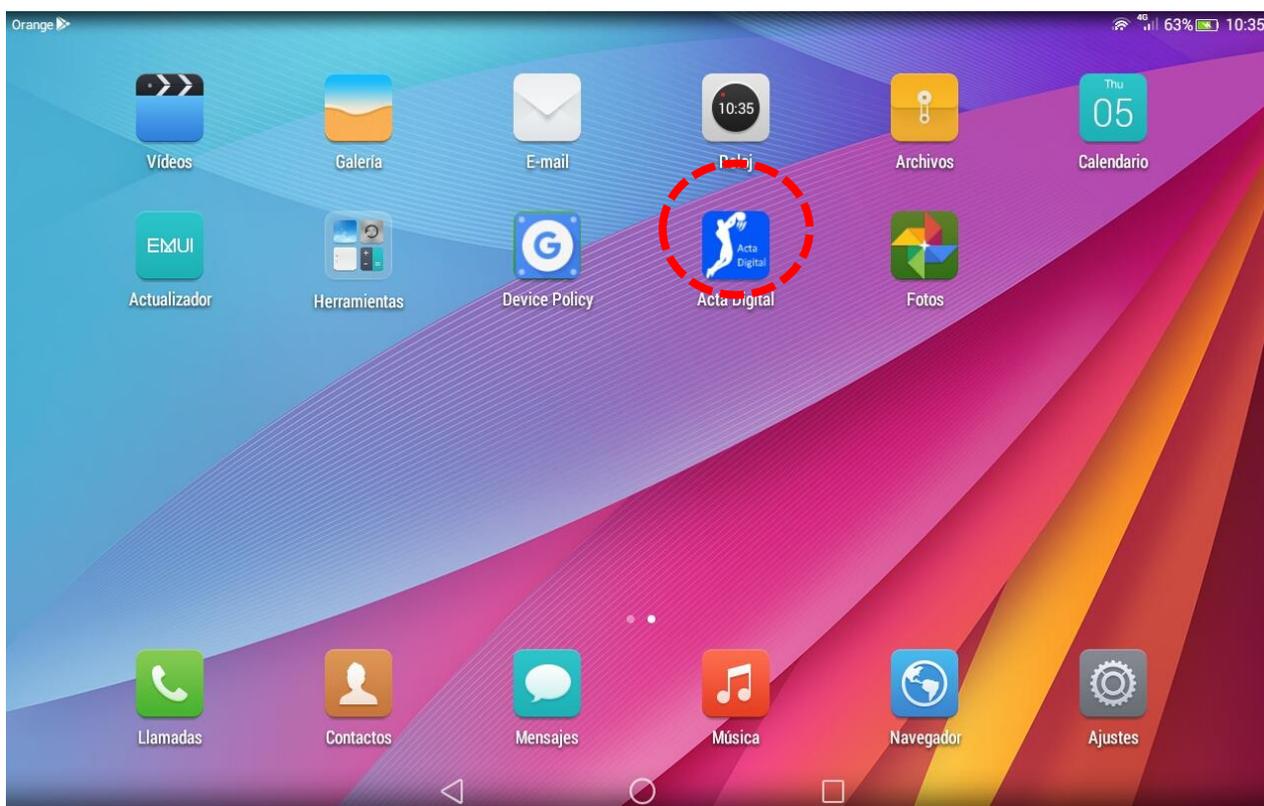


5. Funcionamiento del Acta Digital: Antes del partido

El hecho de disponer del Acta Digital nos permitirá descargar los datos del partido. El proceso que se seguirá será el siguiente:

- Publicación de las designaciones
- El anotador del partido será el encargado de descargar los datos del partido. (Si por algún problema no lo pudiese hacer, cualquiera de los árbitros o auxiliares designados para el partido podrán hacerlo). Todos los miembros del equipo arbitral de cada partido tendrán acceso desde la APP del Acta Digital a los partidos en los que han sido designados.
- El partido solo se podrá descargar una vez, y se deberá hacer el mismo día del partido en la tableta que se usará para hacer el partido.
Solo se podrá acceder a descargar los datos del partido cuando el equipo arbitral esté en la pista donde se disputará el partido, y con el dispositivo donde se realizará el acta oficial del partido (prioritariamente el facilitado por el Club Local).
- Si por alguna incidencia el partido no se puede realizar con el acta digital, se hará acta en papel, y será necesario mandar un correo electrónico al comité arbitral de la federación exponiendo los motivos.

Una vez llegados al campo y con la tableta que nos entreguen, deberemos abrir la APP del Acta Digital.



5.1. Instalación de la aplicación

En caso de que la APP del acta digital no esté instalada en la tableta se deberá descargar. La instalación es muy sencilla y solo es necesario seguir los pasos que se indican en la pantalla de la aplicación.

Puntualmente se realizarán actualizaciones de la APP. En el momento de conectarlos, aparecerá un mensaje preguntando si se desea actualizar la aplicación.

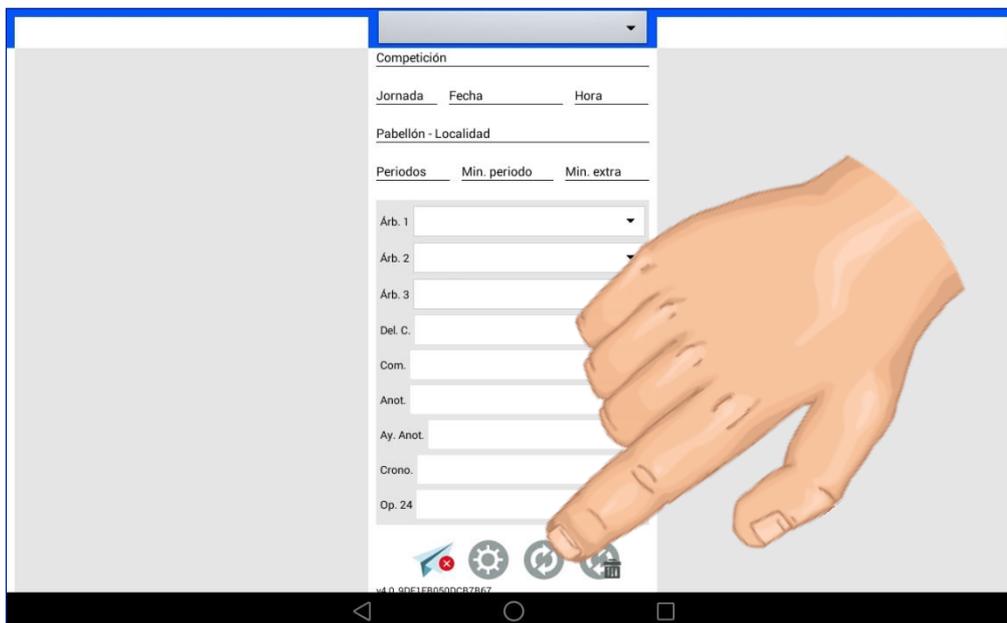
Es obligatorio instalar las actualizaciones que puedan aparecer (siguiendo las indicaciones que aparecen en pantalla)

5.2. Descarga del partido

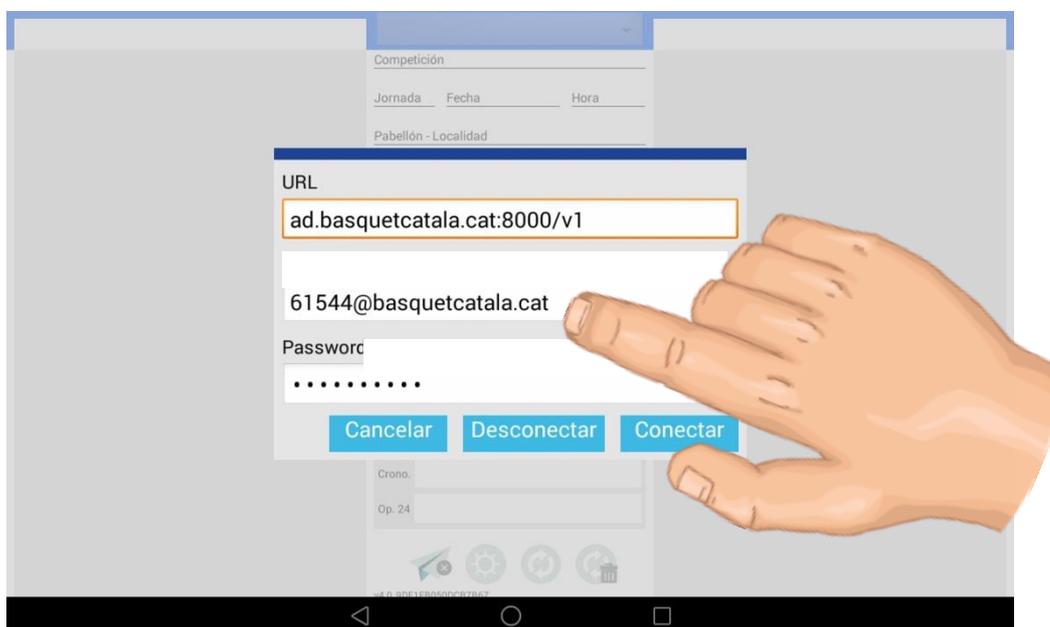
Una vez en la APP, veremos la siguiente pantalla. Se deberá clicar sobre la rueda dentada para acceder al login de los partidos.



En caso de no tener cobertura en el momento de arrancar la APP, aparecerá en la pantalla un mensaje de error, y se deberá volver a intentar descargar los datos del partido clicando sobre el símbolo de refresco en la parte inferior de la pantalla.



En este momento aparecerá la pantalla para hacer el login del usuario que descargará los datos del partido. Recuerda que lo hará el anotador, y solo se puede hacer una vez, el mismo día del partido, y con el dispositivo en el que se realizará el acta.



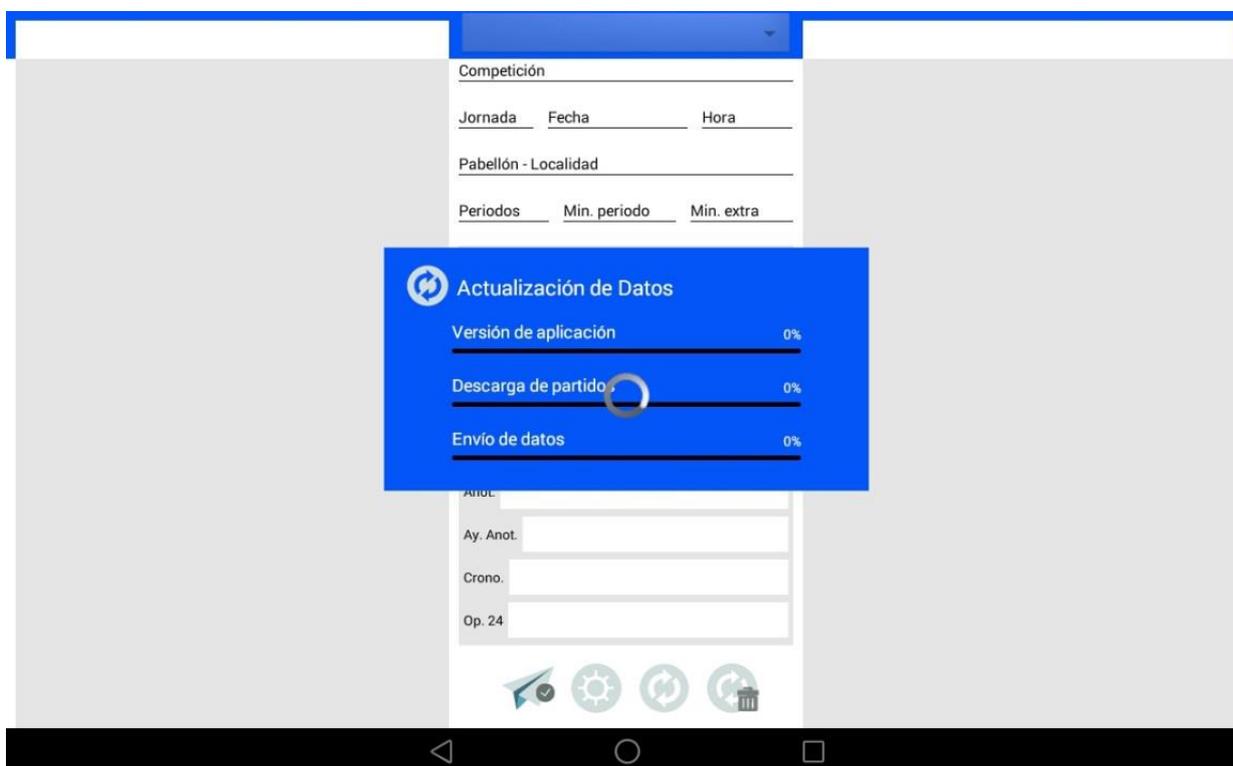
Clicando sobre los campos Email y Password podremos introducir los datos para descargar la información de los partidos, desde el teclado que se abre en la parte inferior de la pantalla.



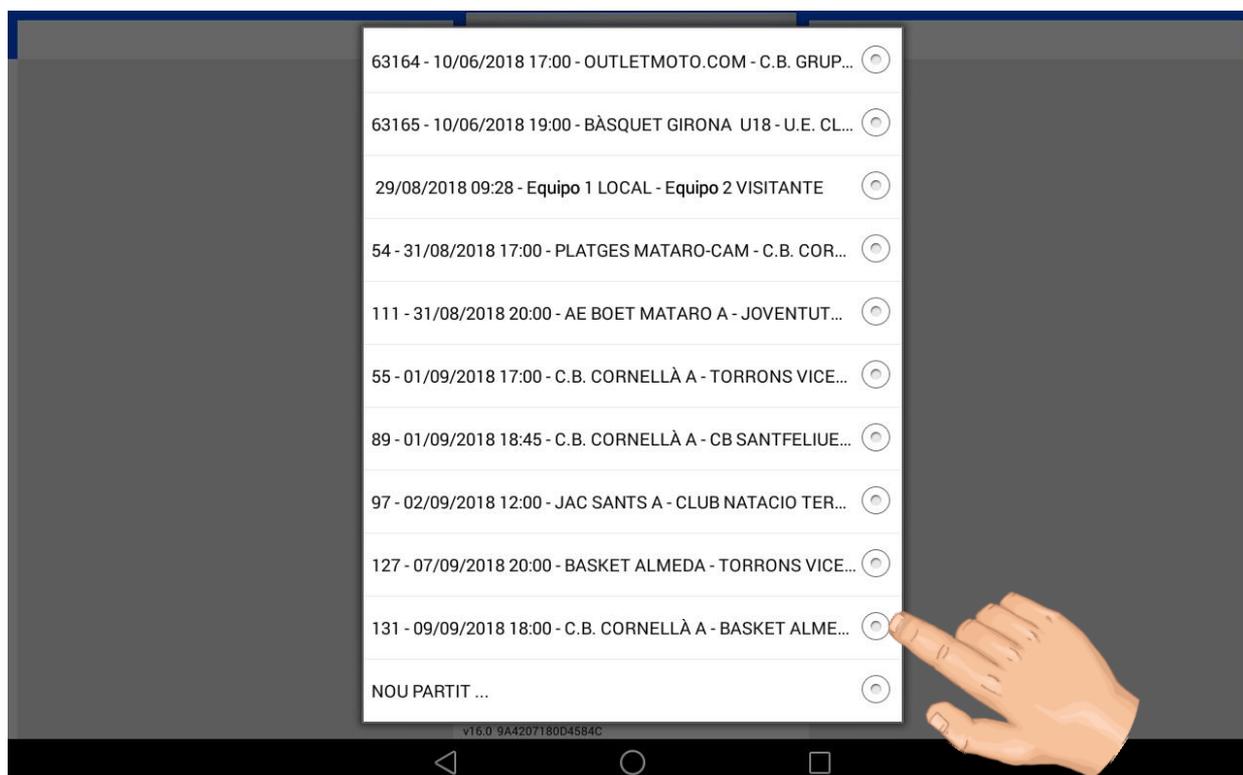
Se deberán rellenar los campos con los datos (url, email y contraseña) según indique la federación:

Una vez completados todos los campos se deberá clicar el botón “Conectar” y se descargarán los partidos que esos colegiados tengan designados.

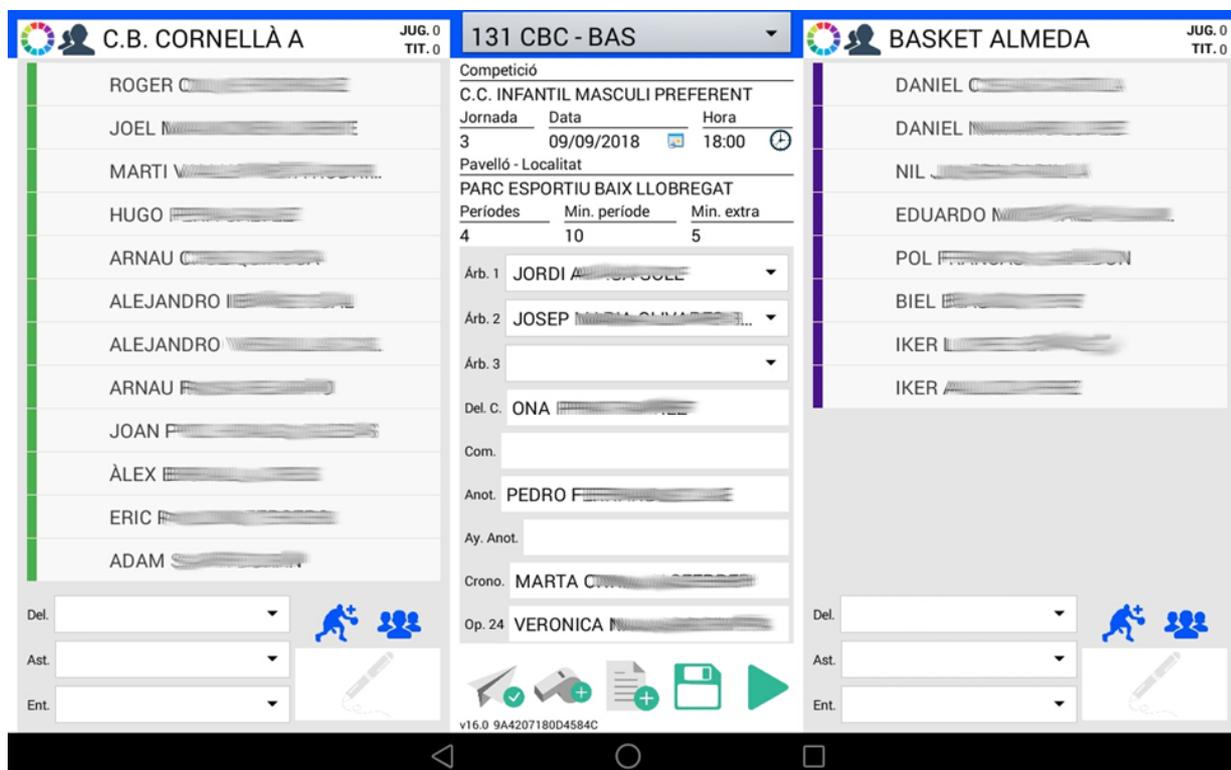




Se seleccionará el partido que se quiere hacer, de la lista de partidos designados que se descarguen.



En este momento se accederá a la pantalla de configuración del partido.

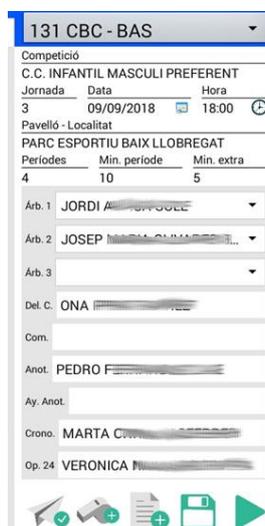


En esta pantalla se descargará toda la información del partido que antes se ponía en la cabecera del acta, y también las plantillas de los equipos.

A partir de este momento no es necesario que la tableta tenga conexión a internet hasta el momento de cerrar el acta del partido y enviar el resultado a la Federación. Si embargo, para optimizar el funcionamiento de la APP se recomienda que pueda estar conectada a internet, ya sea por wifi o datos.

Llegados a este punto se debe comprobar si los datos del partido, que aparecen en la franja central de la pantalla son correctos.

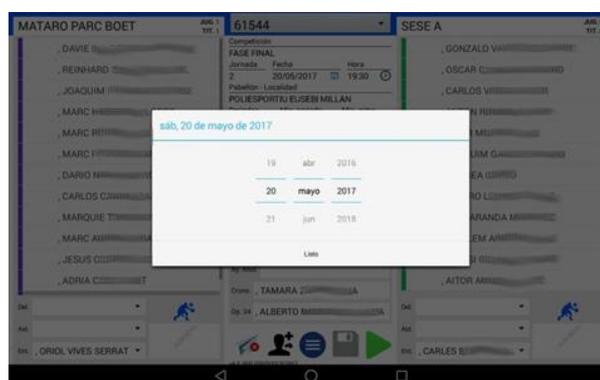
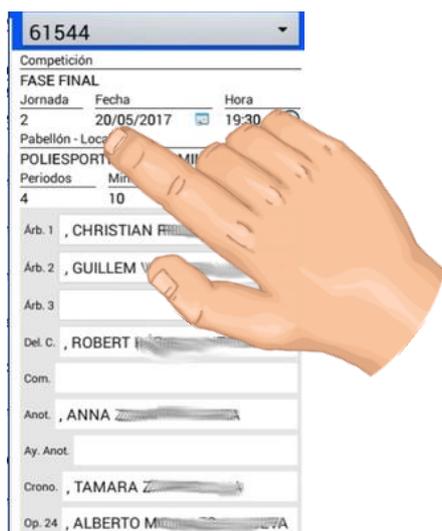
- Datos no modificables:**
- Número de partido, equipos
 - Competición (Categoría)
 - Jornada
 - Pabellón – Localidad
 - Períodos / Min. período / Min. Extra (Configuración del Reglamento)



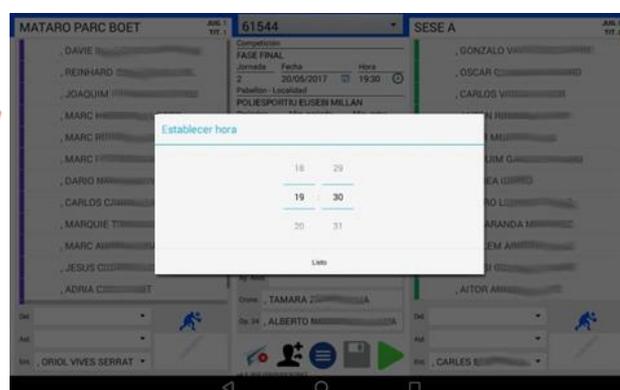
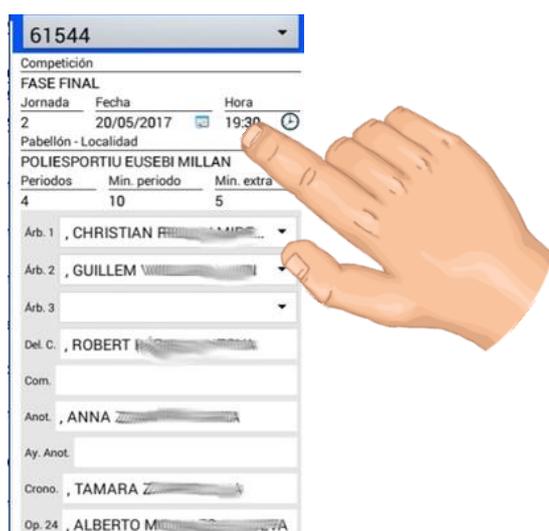
- Datos modificables:**
- Fecha
 - Hora
 - Árbitros, Auxiliares de Mesa, Comisario y Delegado de Campo

El Acta Digital descarga los mismos datos del partido que consten en la página web de la Federación. Si es necesario cambiar alguno de los datos “modificables” solo será necesario clicar sobre y se abrirá un menú que permitirá cambiarlas.

- Cambio de fecha del partido



- Cambio de hora del partido

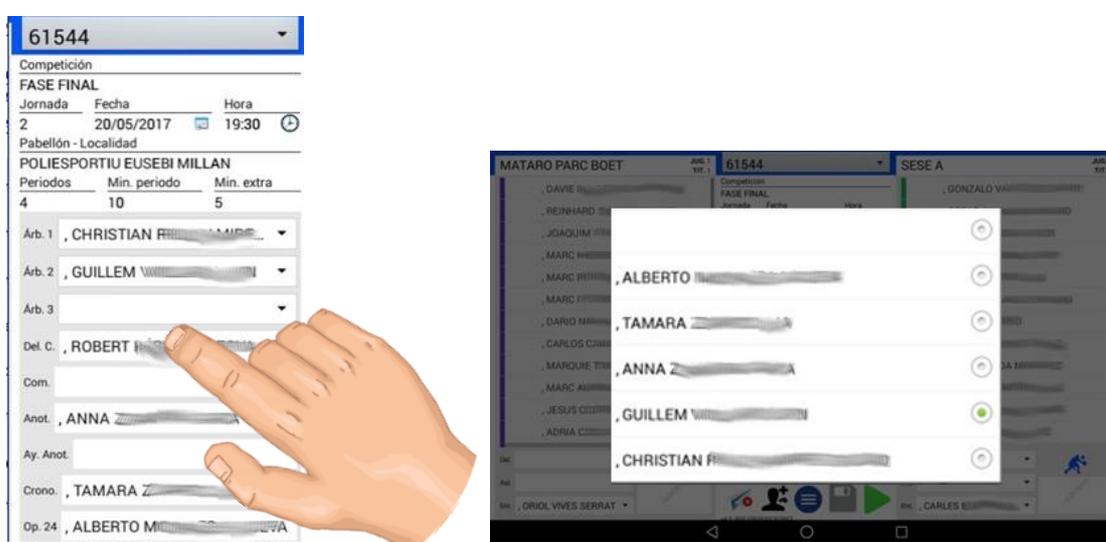


También será necesario comprobar si los miembros designados del equipo arbitral son correctos, y también el Delegado de Campo.

En caso de que se trate de un partido de una categoría que no requiera de equipo arbitral completo, por ejemplo, solo hay un Árbitro y dos Auxiliares de Mesa, se deberá dejar en blanco los espacios correspondientes a los colegiados que no asisten al partido.

De la misma manera, si es necesario modificar el nombre de uno de los miembros del equipo arbitral o el Delegado de Campo se podrá hacer clicando sobre el nombre de la persona que se desea modificar.

- Cambio de los miembros del equipo arbitral



Este menú permite seleccionar uno de los colegiados que ya estaban designados para hacer el partido en una función diferente a la designada.

En caso de que sea necesario añadir un árbitro que no constase inicialmente en la designación, se deberá clicar en el botón con el silbato en la parte inferior de la pantalla.

131 CBC - BAS

Competició
C.C. INFANTIL MASCULI PREFERENT
Jornada Data Hora
3 09/09/2018 18:00

Pavelló - Localitat
PARC ESPORTIU BAIX LLOBREGAT
Períodes Min. període Min. extra
4 10 5

Arb. 1 JORDI A. [REDACTED]
Arb. 2 JOSEP [REDACTED]
Arb. 3 [REDACTED]
Del. C. ONA [REDACTED]
Com. [REDACTED]
Anot. PEDRO F. [REDACTED]
Ay. Anot. [REDACTED]
Crono. MARTA C. [REDACTED]
Op. 24 VERONICA [REDACTED]



MATARO PARC BOET ARB. 1 61544 SESE A ARB. 2

Competition FASE FINAL

DAVE [REDACTED] GONZALO [REDACTED]
REDIGARD [REDACTED] OSCAR [REDACTED]
JOAQUIM [REDACTED]
MARC [REDACTED]
MARC [REDACTED]
MARC [REDACTED]
DARIO [REDACTED]
CARLOS [REDACTED]
MARQUE [REDACTED]
MARC [REDACTED]
JESUS [REDACTED]
ADRIA [REDACTED]

Árbitro

Nombre

Apellidos(Nombre Corto)

Número de Licencia

Cancelar OK

Árbitro

Nombre PEDRO

Apellidos(Nombre Corto)

Número de Licencia 688

Cancelar OK

+ - . 1 2 3
 * / , 4 5 6 Listo
 () = 7 8 9
 * 0 #

En caso de que sea necesario añadir un Auxiliar de Mesa o un Delegado de Campo se deberá escribir directamente en la casilla que se abre.



NO SE PODRÁ INICIAR UN PARTIDO, SI NO HAY ASIGNADO ALMENOS EL ÁRBITRO PRINCIPAL.

En caso de que sea necesario añadir el nombre de cualquier participante en el Acta Digital se hará siguiendo el formato: NOMBRE APELLIDO1 APELLIDO2 en letra MAYÚSCULA

5.3. Configuración de los equipos

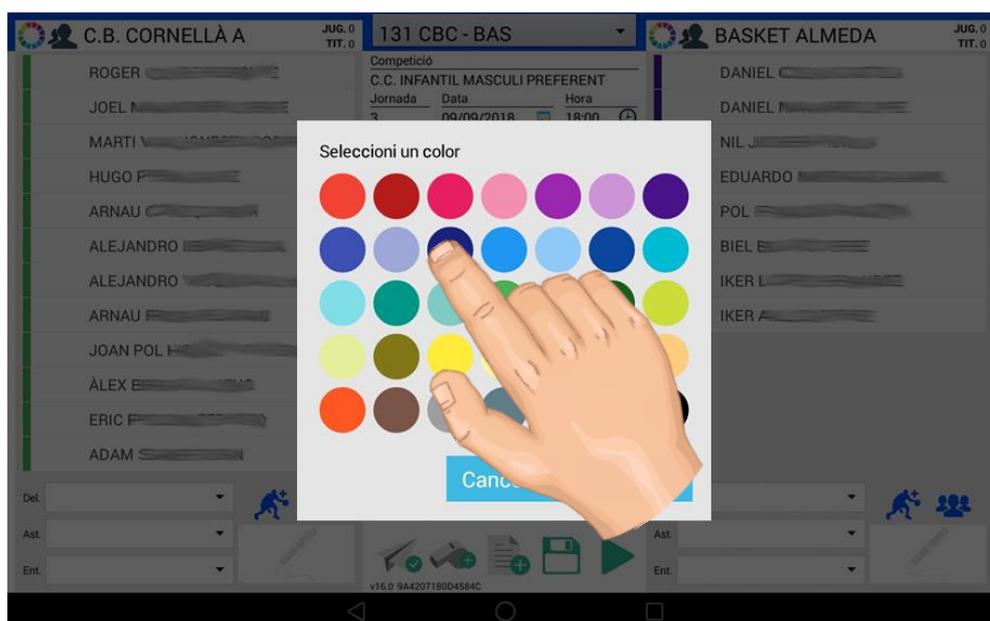
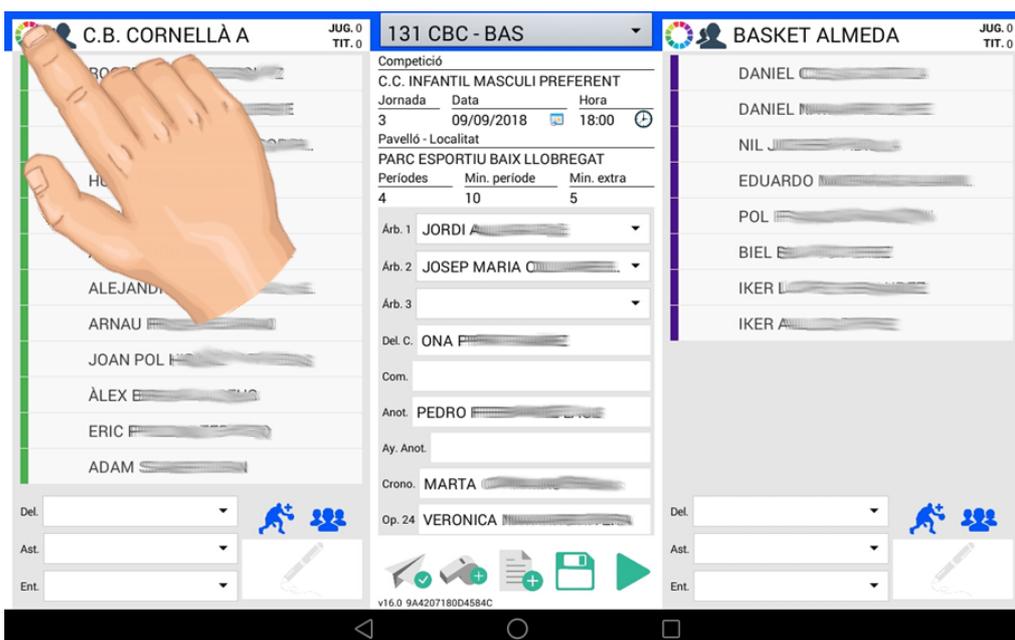
Una vez finalizada la configuración de los datos del partido y del equipo arbitral se deberá configurar cada uno de los equipos realizando las siguientes acciones:

- Seleccionar los colores de los equipos.
- Confirmar los jugadores participantes en el partido de cada equipo.
- Añadir jugadores, entrenadores y/o delegados en caso de que fuese necesario.
- Confirmar los dorsales de los jugadores que disputarán el partido.
- Confirmar el nombre de los entrenadores y el delegado.
- Confirmación del cinco inicial.
- Signatura de los entrenadores.

- Selección de los colores de los equipos

Para poder identificar visualmente a los equipos, la APP dispone de un selector de colores, para escoger el color de la camiseta de cada equipo.

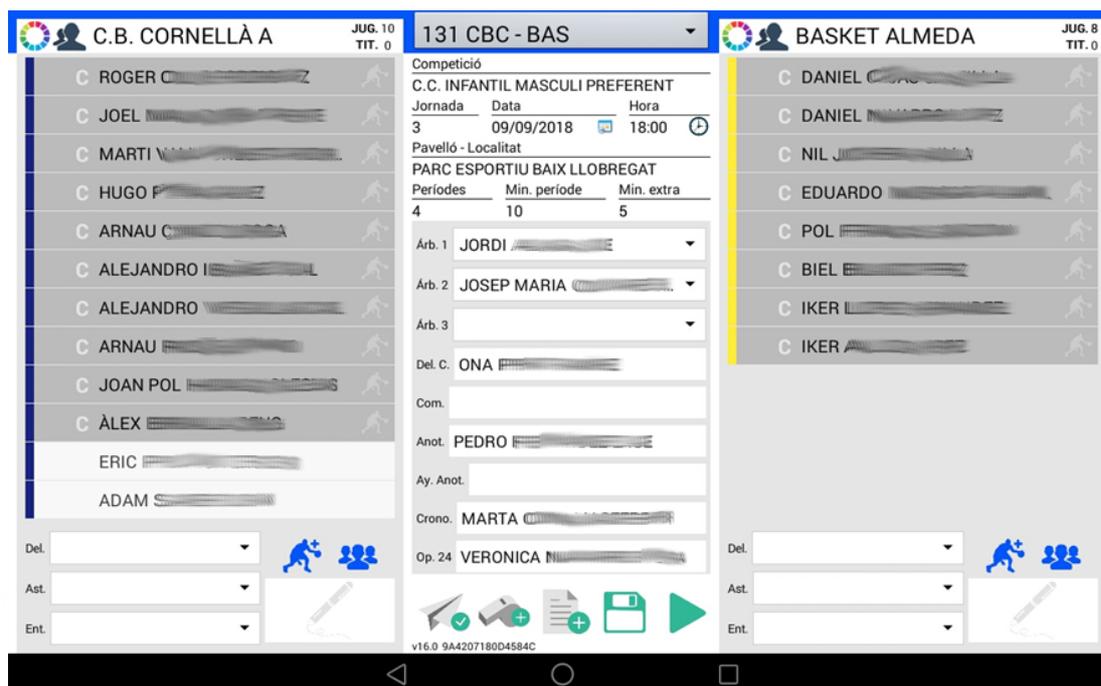
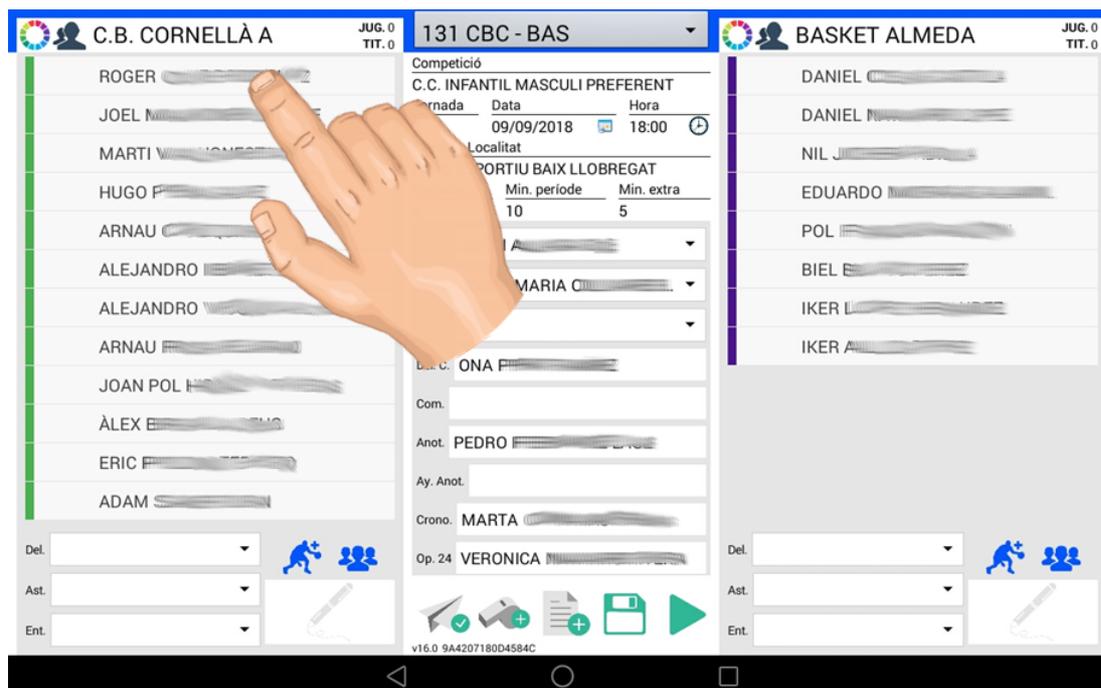
Para acceder es necesario clicar sobre el símbolo del selector de colores, y seleccionar el color más parecido al de la camiseta del equipo. No hay opción de seleccionar dos colores (camisetas a rayas)



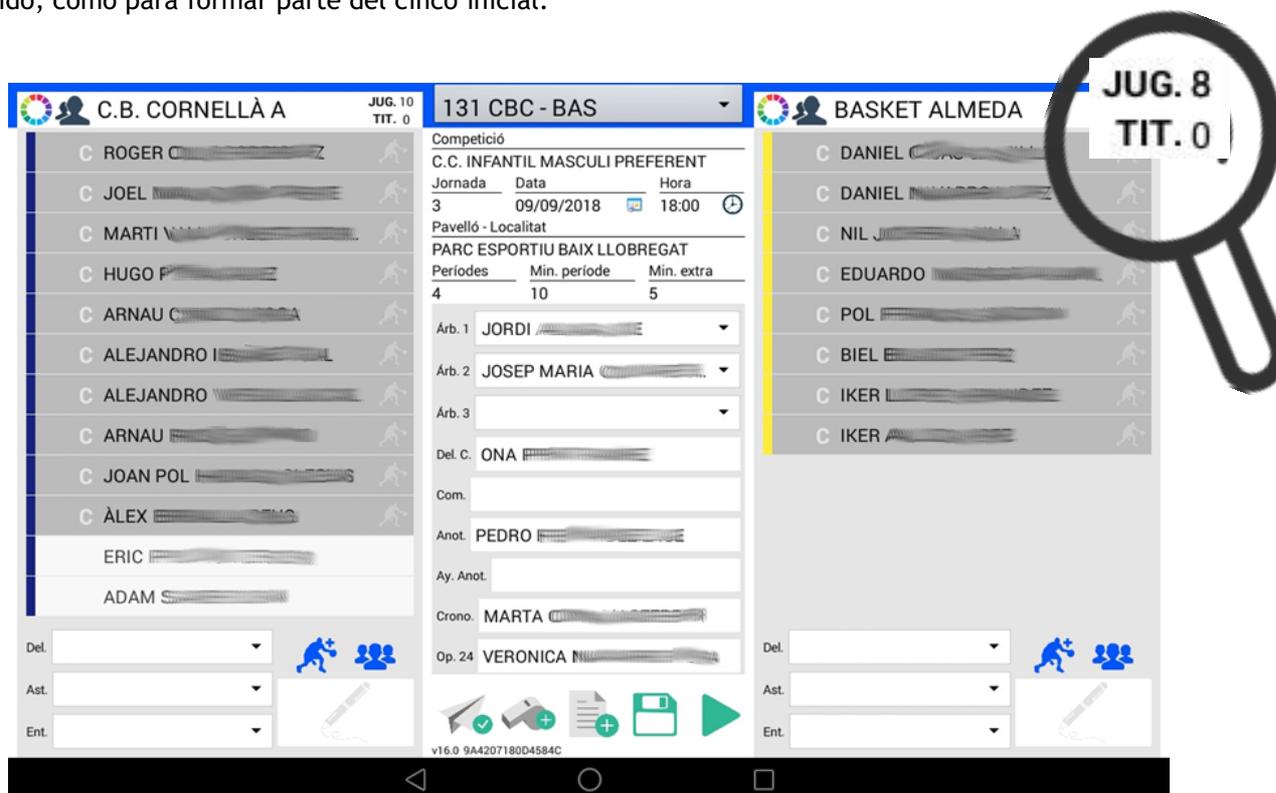
- Confirmar los jugadores que participarán en el partido

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

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



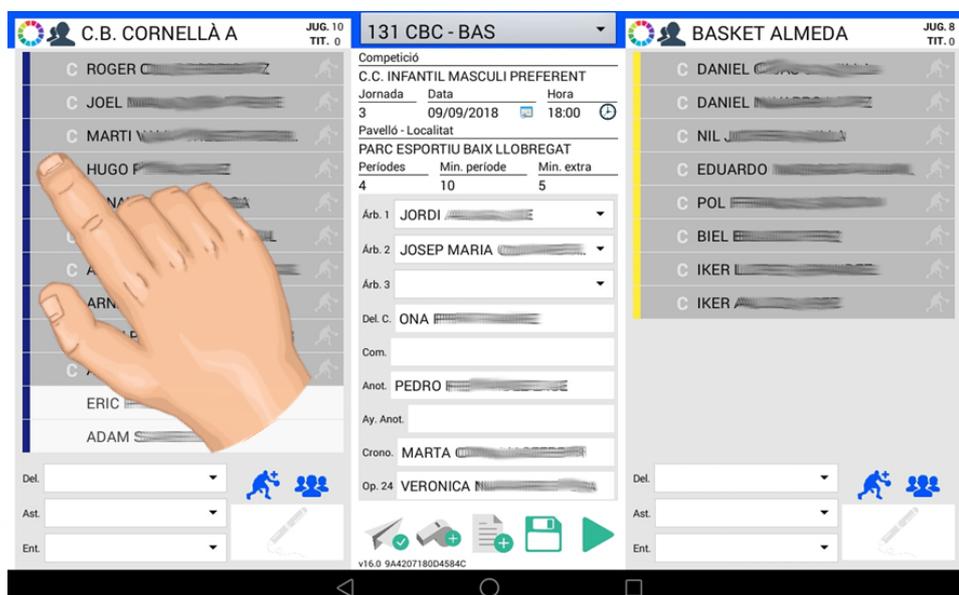
Al lado del nombre del equipo se actualiza la cantidad de jugadores seleccionados, tanto para disputar el partido, como para formar parte del cinco inicial.



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

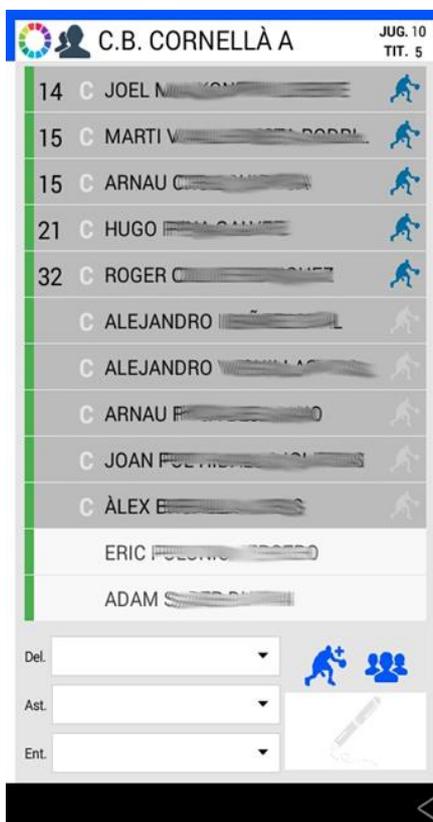
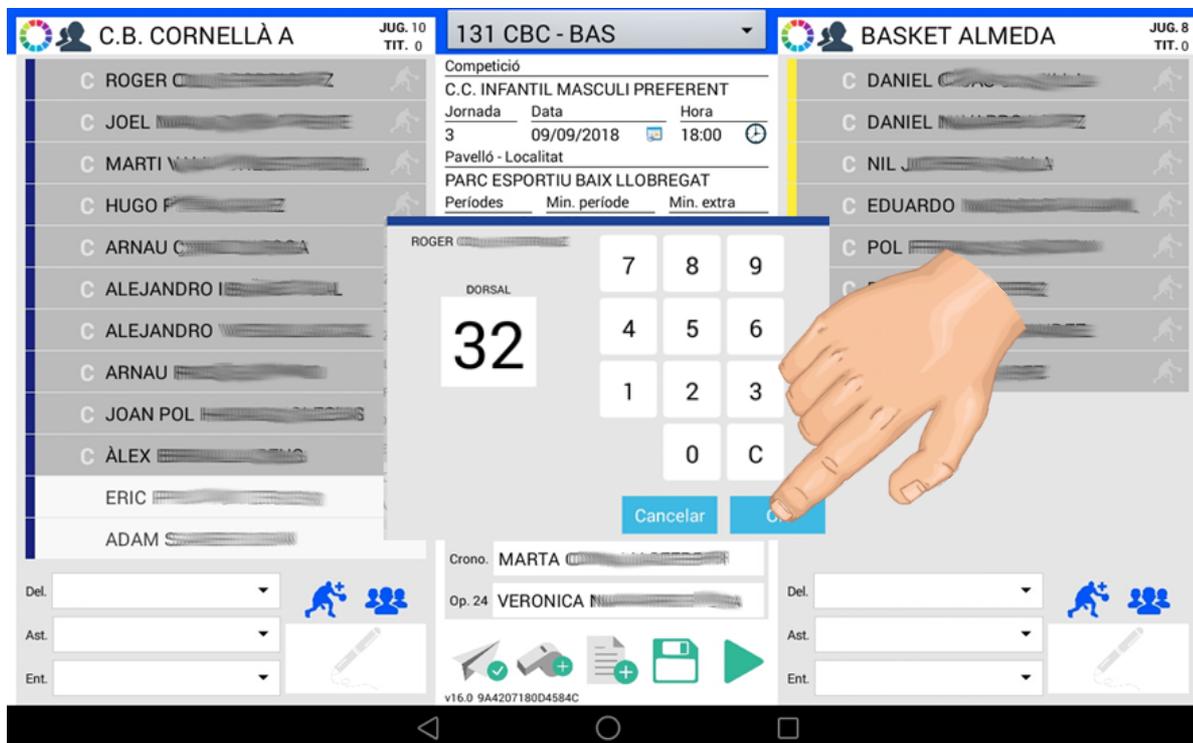
Es posible que algunos jugadores ya aparezcan en el Acta Digital con un dorsal adjudicado.

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





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



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

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

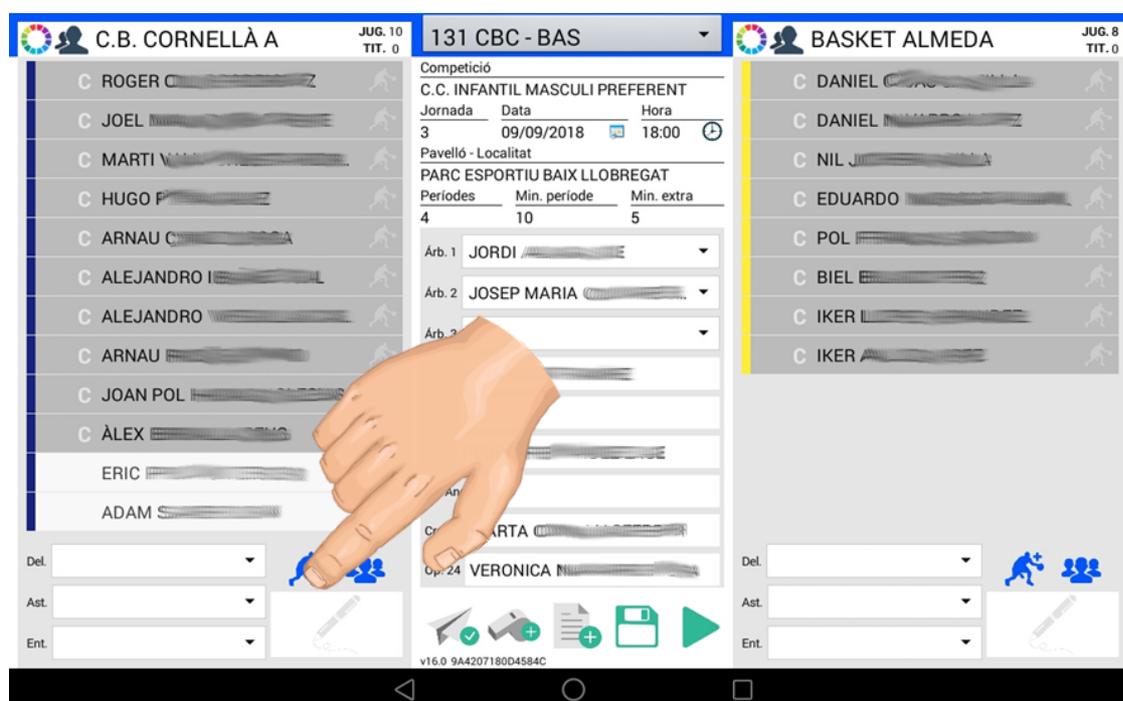
El Acta permite duplicar el dorsal de los jugadores, pero, cuando se debe signar por el entrenador, aparece un mensaje de error advirtiendo de este hecho.

- Incorporar jugadores que aparecen en el listado

Los equipos pueden “reforzar” sus equipos con jugadores de otras categorías del mismo club. Hasta se puede dar el caso de que hayan tramitado una ficha a última hora y estos jugadores no aparezcan en el listado que se descarga en la App del Acta Digital para el partido.

Recordad que independientemente de que el acta se haga en papel o en formato digital, los equipos tienen la obligación de presentar la documentación para identificar a los jugadores, entrenadores y acompañantes.

Si un jugador se identifica de forma correcta, y no consta en el listado, lo podremos añadir clicando sobre el símbolo del jugador, que aparece en la parte inferior de la alineación de este equipo.



En este momento se abrirá un cuadro de diálogo que nos permite incorporar miembros del equipo que no están presentes en el listado del Acta Digital.

Primero será necesario seleccionar la función de la persona que queremos incorporar.

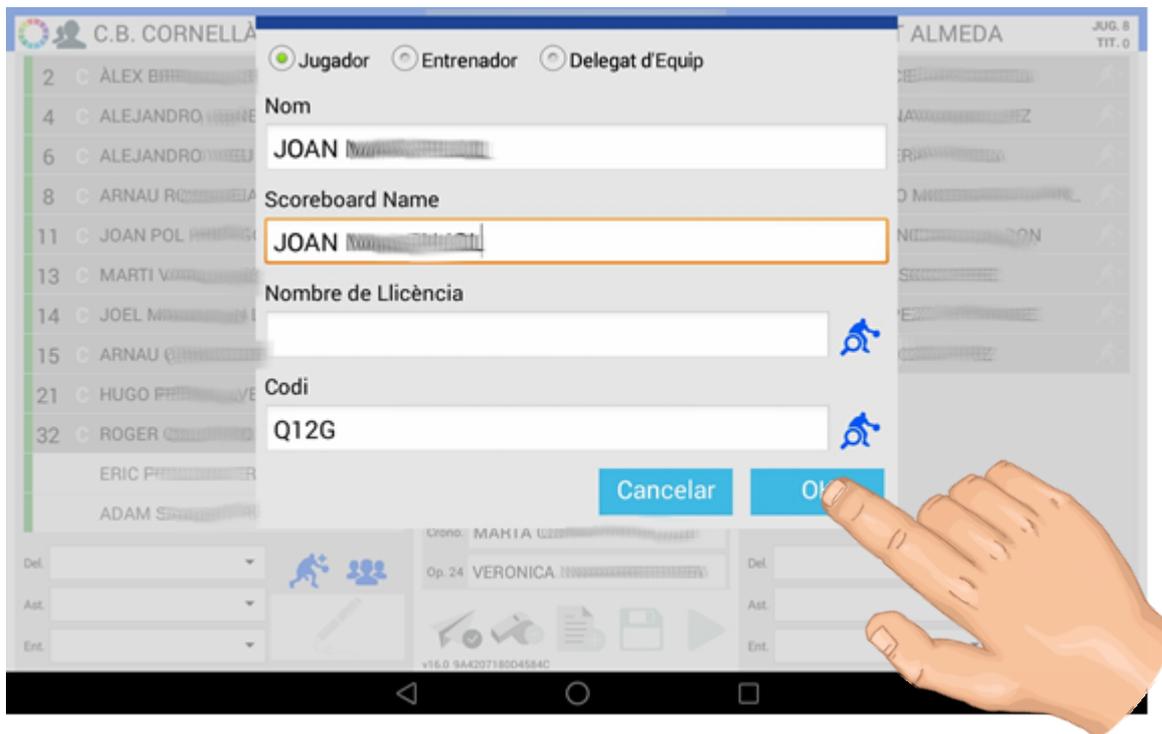
UNA VEZ AÑADIDO UN MIEMBRO DE UN EQUIPO NO SE PODRÁ CAMBIAR SU CONDICIÓN.

Si por error creamos una persona con la función de jugador y es delegado no lo podremos modificar, será necesario volver a crearla de nuevo.

Una vez seleccionada la función, en el campo “código” indicaremos el número de licencia:

- **DNI:** el número completo con la letra en mayúsculas.
- **BQ LICENCIA:** los dígitos como constan en la licencia digital.

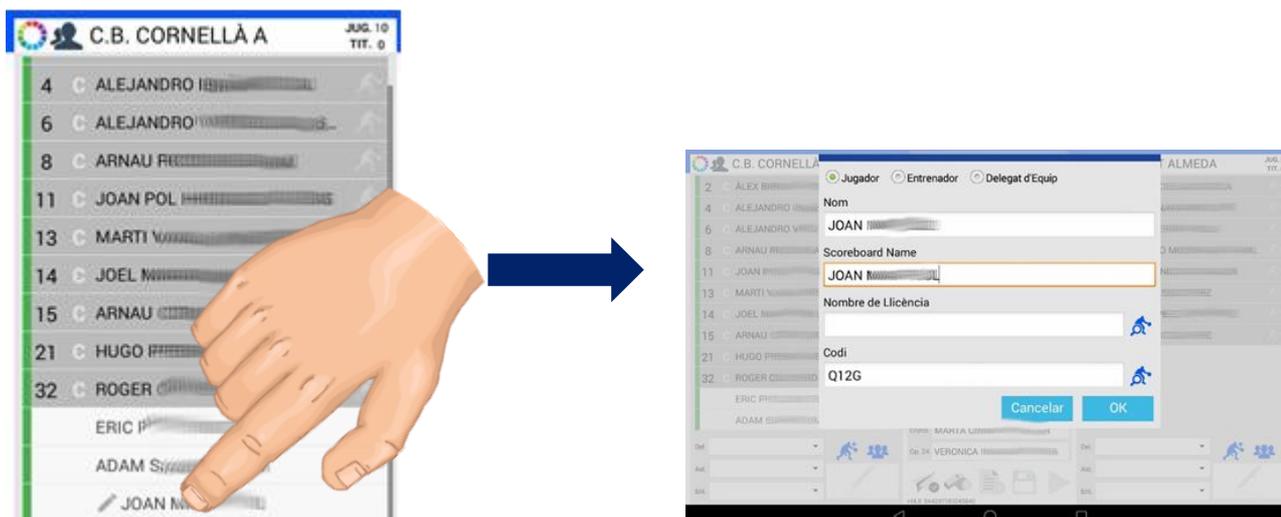
Al clicar sobre el símbolo del jugador, el Acta Digital descargará automáticamente los datos de esta persona. Entonces se tendrá que confirmar clicando OK, y el jugador (o entrenador, o acompañante será añadido al listado de participantes).



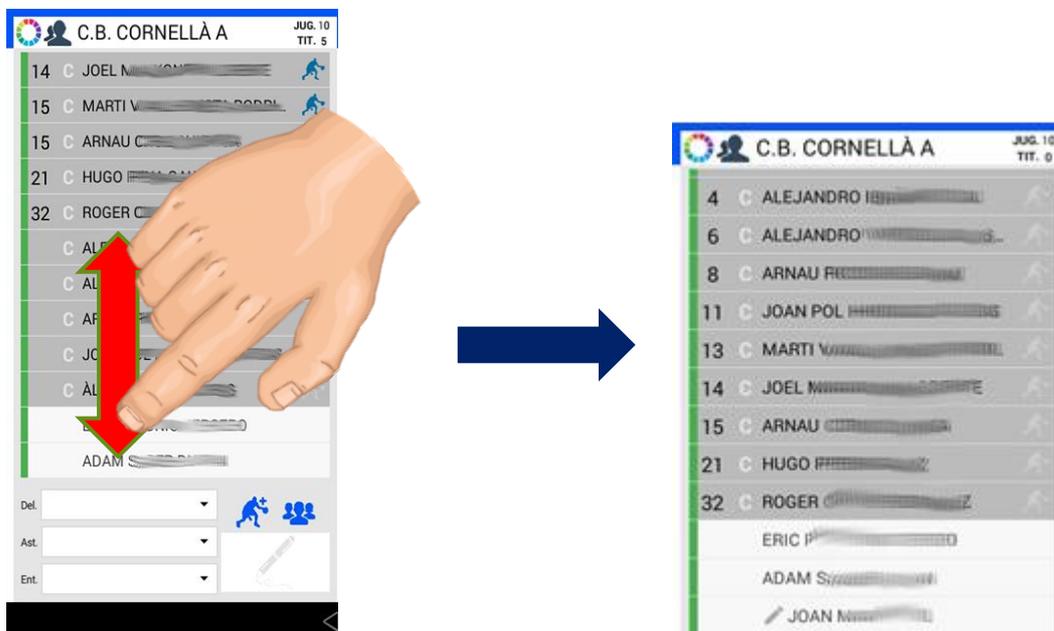
En caso de que el jugador no se añada automáticamente, se tendrán que rellenar manualmente sus datos en el campo “Scoreboard Name”, escribiendo el nombre en mayúsculas en el formato:

NOMBRE APELLIDO1 APELLIDO2

Todos los jugadores que hayan sido añadidos en el listado original aparecerán con un símbolo de un lápiz al lado. Clicando sobre este botón podréis volver a entrar para modificar los datos de esta persona (recordad que no se podrá cambiar su función).



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

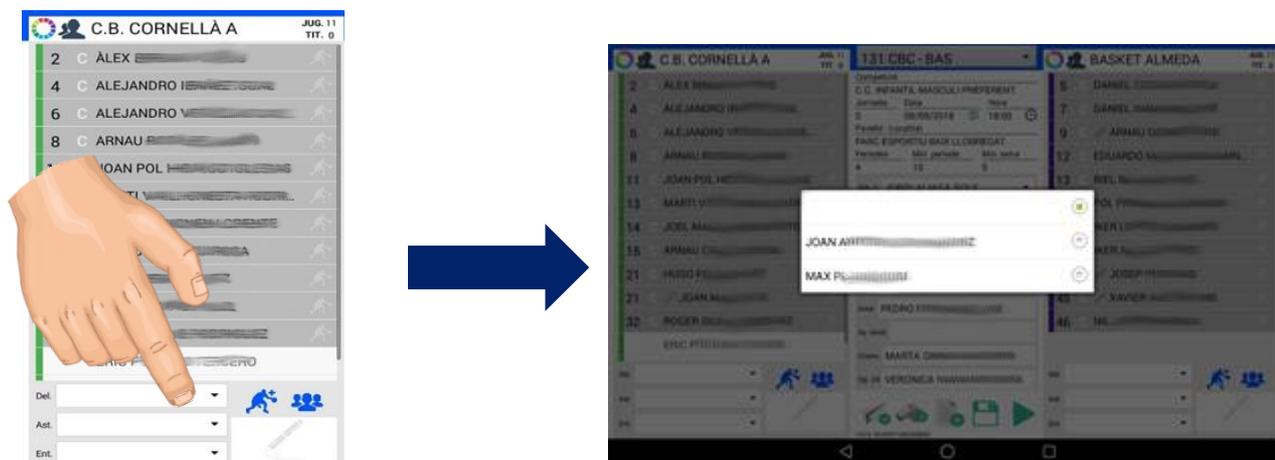


- Confirmar los nombres de los entrenadores y delegados

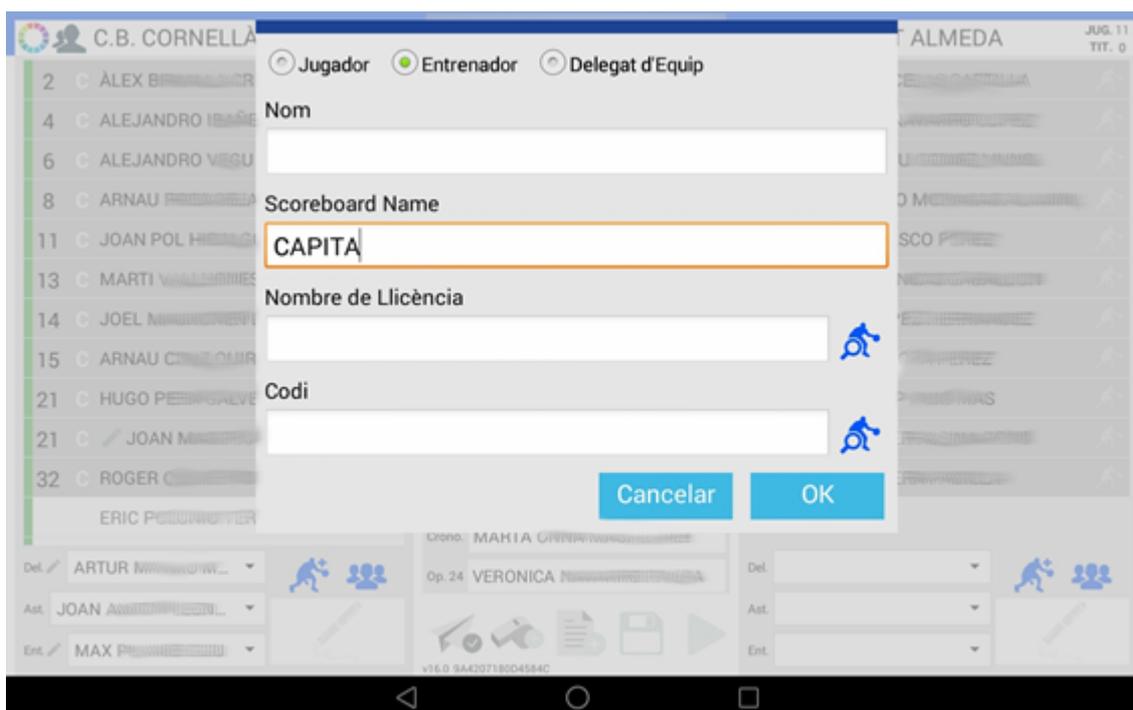
Del mismo modo que en el caso de los jugadores, podemos encontrar entrenadores y delegados ya incorporados en el acta Digital.

Si fuera necesario añadir nuevos miembros de un equipo, ya sean entrenadores, delegados o jugadores se podrá tal como se explica en el apartado de jugadores.

Para seleccionar un entrenador o delegado habrá que clicar sobre el espacio que tiene reservado a la parte inferior de la alineación de cada equipo, y se abrirá un desplegable con todas las personas que podremos seleccionar en aquella función.



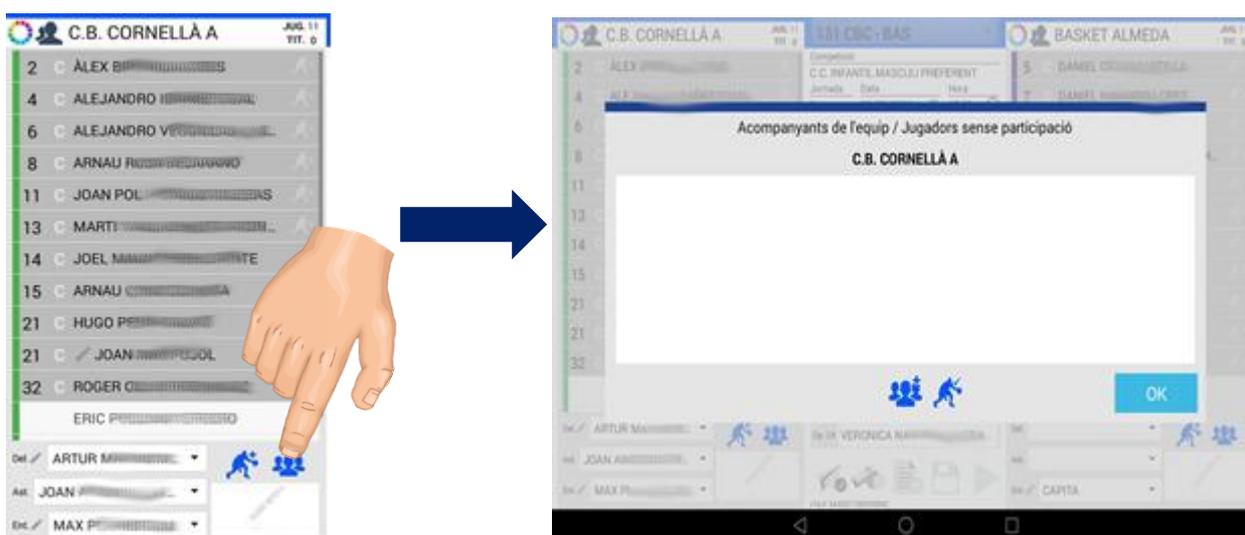
En el caso de que el entrenador de un equipo no esté presente al partido, habrá que crear un entrenador con el nombre de CAPITÁN.



- Otros acompañantes

Finalmente, existe la posibilidad de incorporar otros acompañantes del equipo (más delegados, jugadores que no participan al partido, entrenadores que no hacen función de entrenadores, etc.).

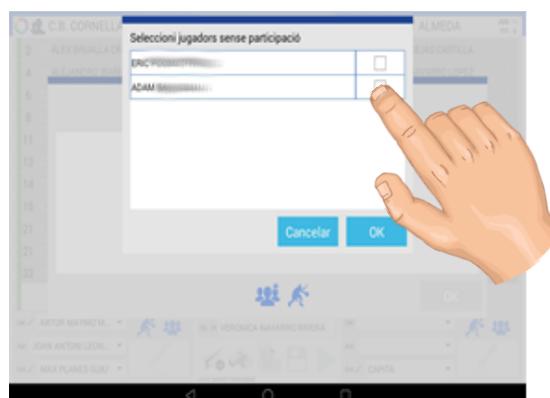
Clicando sobre el símbolo con varias personas, accederemos a la pantalla de configuración de los acompañantes de equipo.



Esta pantalla nos permite dos opciones:

Añadir un nuevo acompañante (símbolo de personas): Funciona de la misma forma que para añadir un jugador.

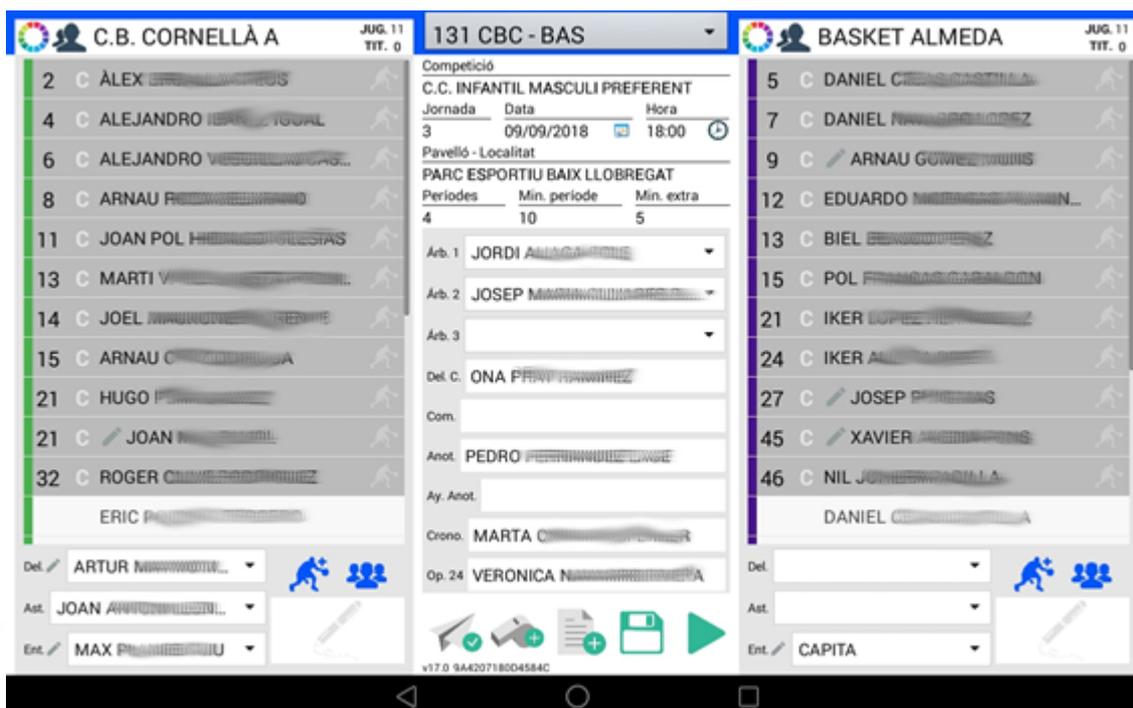
(símbolo del jugador) Inscribir como acompañante a un jugador que no disputará el partido, pero consta en la lista de jugadores del equipo.



Finalmente encontraremos a los componentes de banquillo configurados de la siguiente forma:

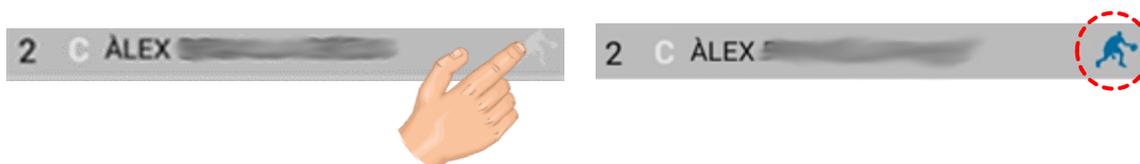


En este momento disponemos de todas las alineaciones configuradas, y sólo faltará que los entrenadores de cada equipo faciliten los cinco iniciales y el capitán antes de firmar el acta.



- Confirmar los cinco iniciales y el capitán de cada equipo

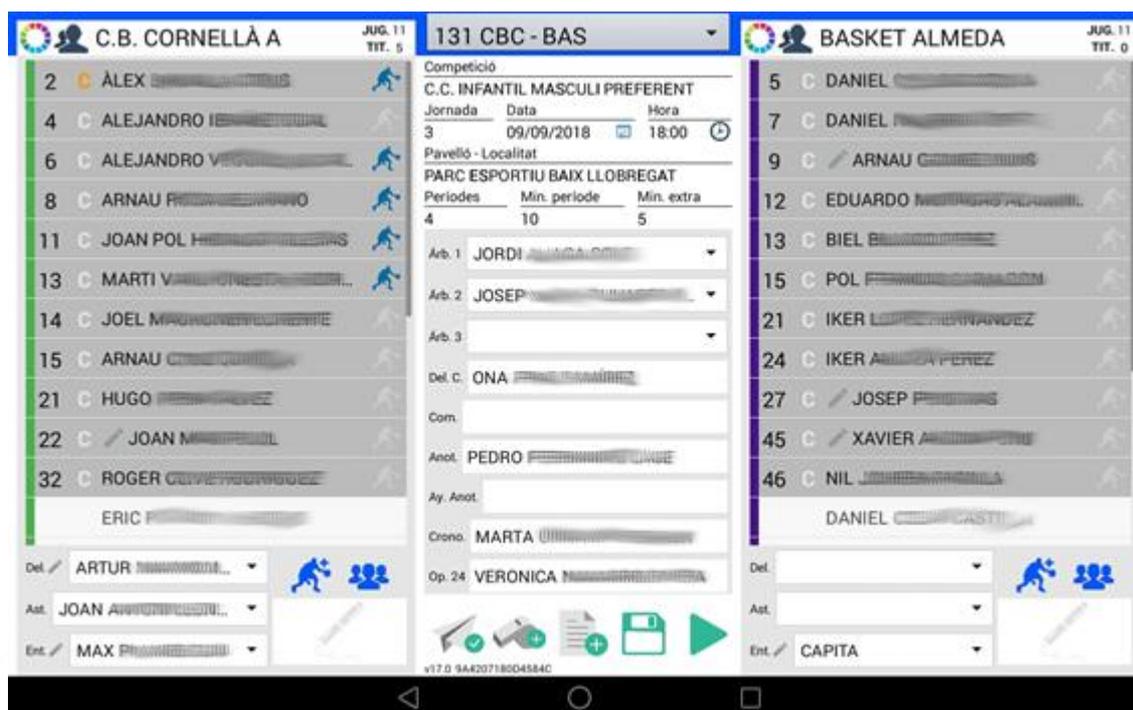
Los jugadores del cinco inicial se seleccionan clicando encima del jugador de color gris que hay junto al nombre del jugador. Cuando un jugador es seleccionado para formar parte del cinco inicial el jugador cambia a color azul.



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



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



- Firma de los entrenadores

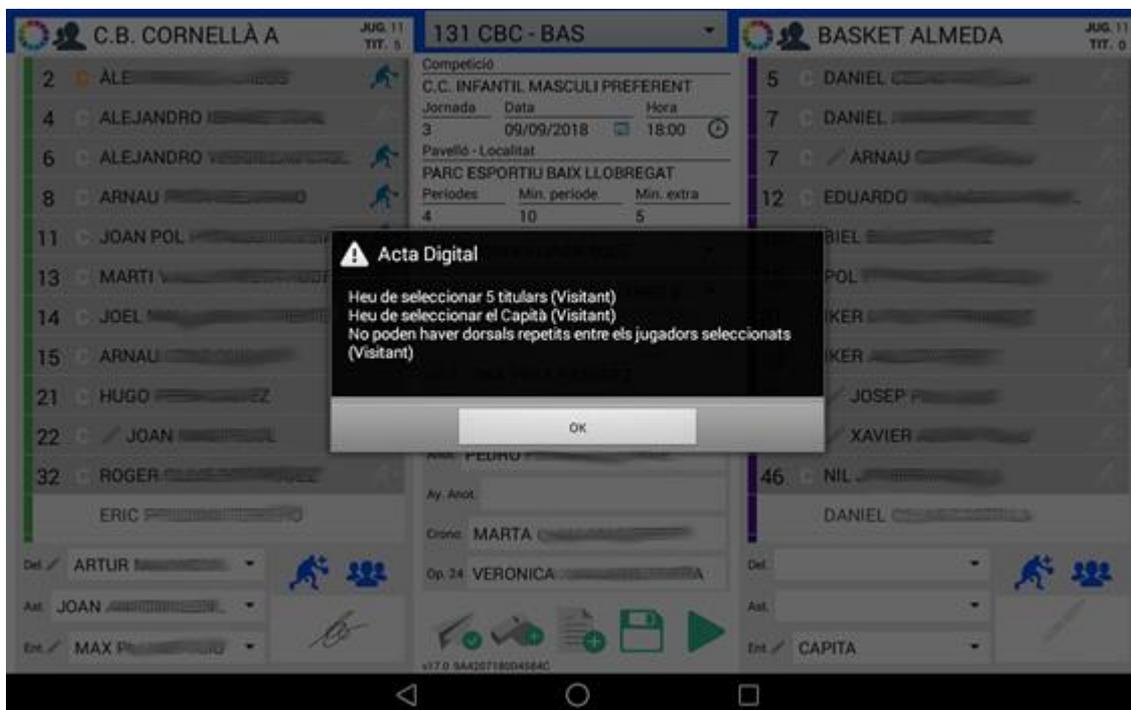
Es obligatorio que el entrenador del equipo local sea el primero al firmar el acta Digital.

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

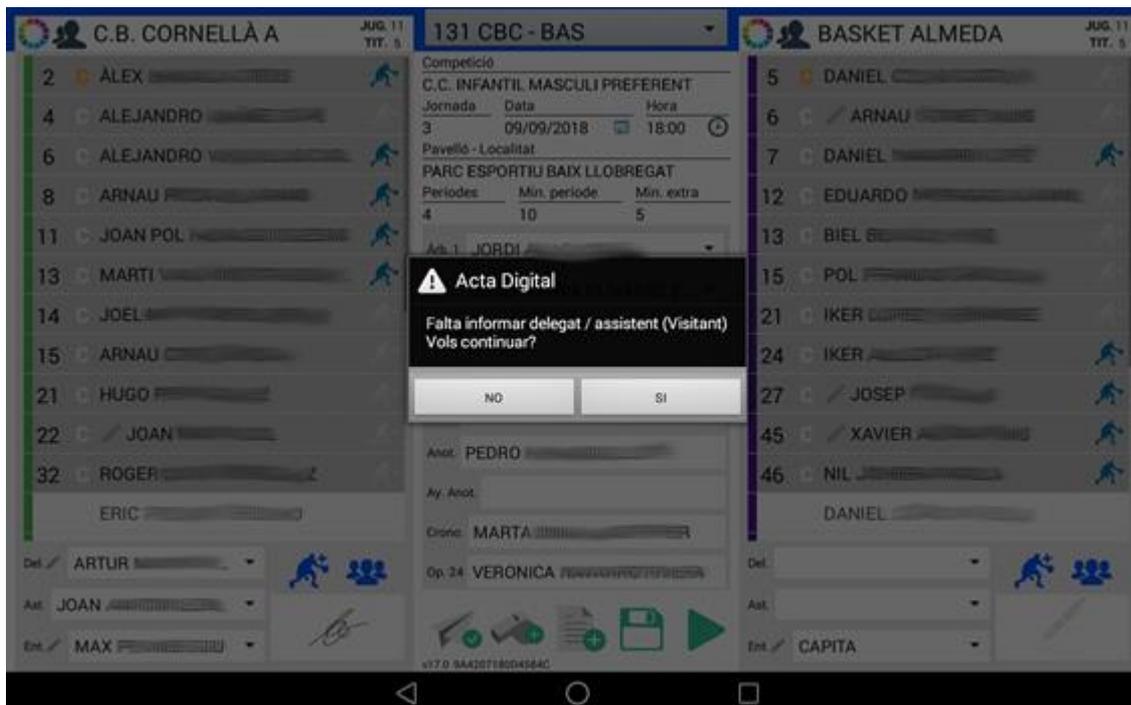
Para firmar el acta habrá que clicar en el recuadro de la parte inferior de la zona de alineación de cada equipo y se abrirá un espacio donde el entrenador podrá dibujar su firma. (Se recomienda que las firmas se realicen directamente con el dedo sobre la tableta)



A continuación, podéis ver algunos ejemplos de mensajes de error que pueden aparecer en el momento de firmar el entrenador.



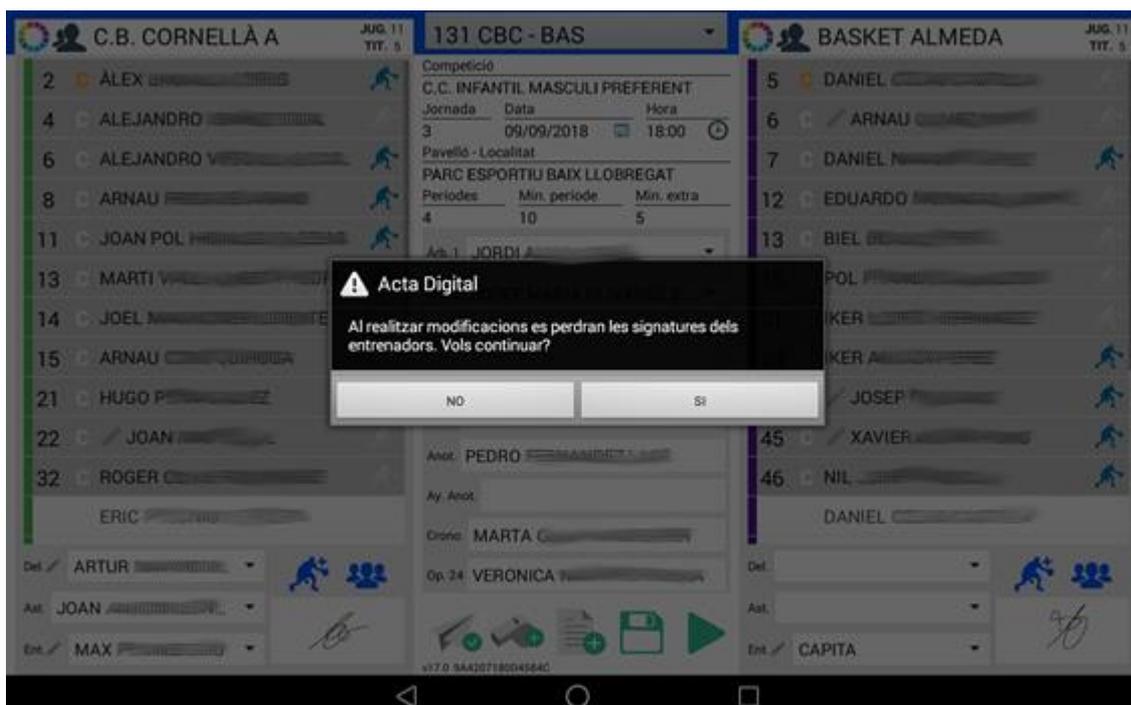
Algunos de los mensajes informes sobre aspectos de la alineación, que no se tienen que rellenar obligatoriamente, como por ejemplo la falta de entrenador ayudante o de delegados. En este caso, se puede decidir continuar, y el entrenador podrá firmar su alineación.



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

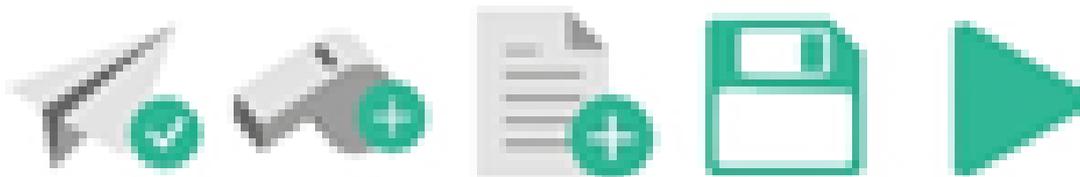
Únicamente se pueden modificar los dorsales de jugadores inscritos, en cualquier momento del partido, sin que sea necesario que los entrenadores vuelvan a firmar el acta.

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

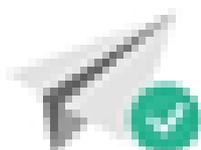


5.4. Otras Opciones

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



Cada uno de estos botones tiene las siguientes funciones:



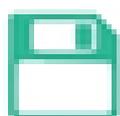
Sirve para enviar el resultado (y los archivos correspondientes al acta Digital) una vez finalizado el partido, en el supuesto de que no se haya enviado automáticamente. Si el avión tiene una cruz en color verde quiere decir que todos los envíos se han realizado correctamente. En caso contrario aparecerá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



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

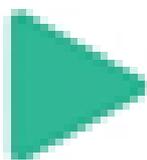


En el supuesto de que sea necesario realizar algún informe del partido, hay que clicar sobre este botón. Los informes se pueden realizar en cualquier momento (antes, durante o después del partido).



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

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



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



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



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



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

Aquí veis un ejemplo de partido creado de forma manual.

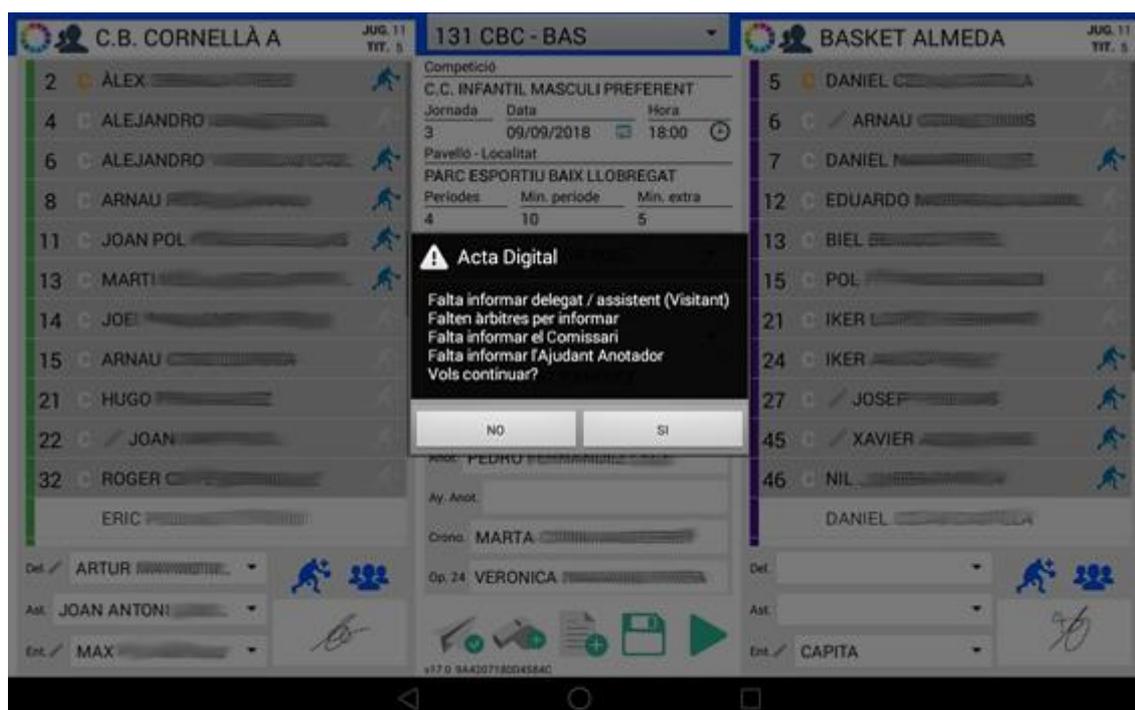
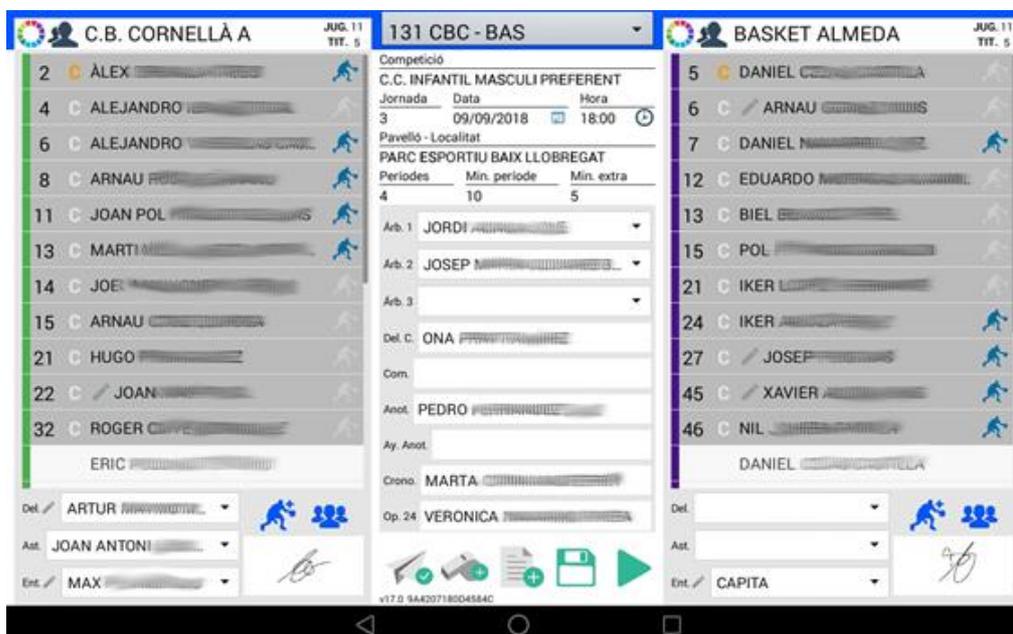




Recordad que es obligatorio que conste, al menos, el Árbitro Principal en los datos del partido. En caso contrario, no se podrá realizar el cierre del acta al final del partido.

5.5. Inicio de partido

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



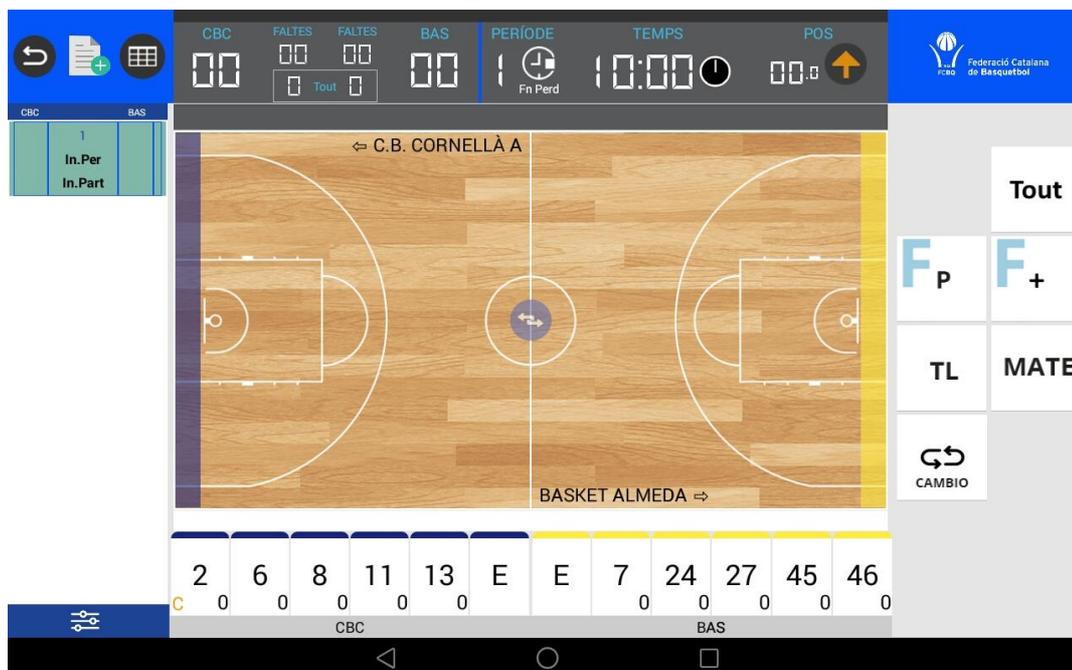
En este caso habrá que aceptar y continuar, puesto que tal y cómo se ha explicado anteriormente, en función de la categoría el equipo arbitral puede estar compuesto por diferente número de miembros.

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

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

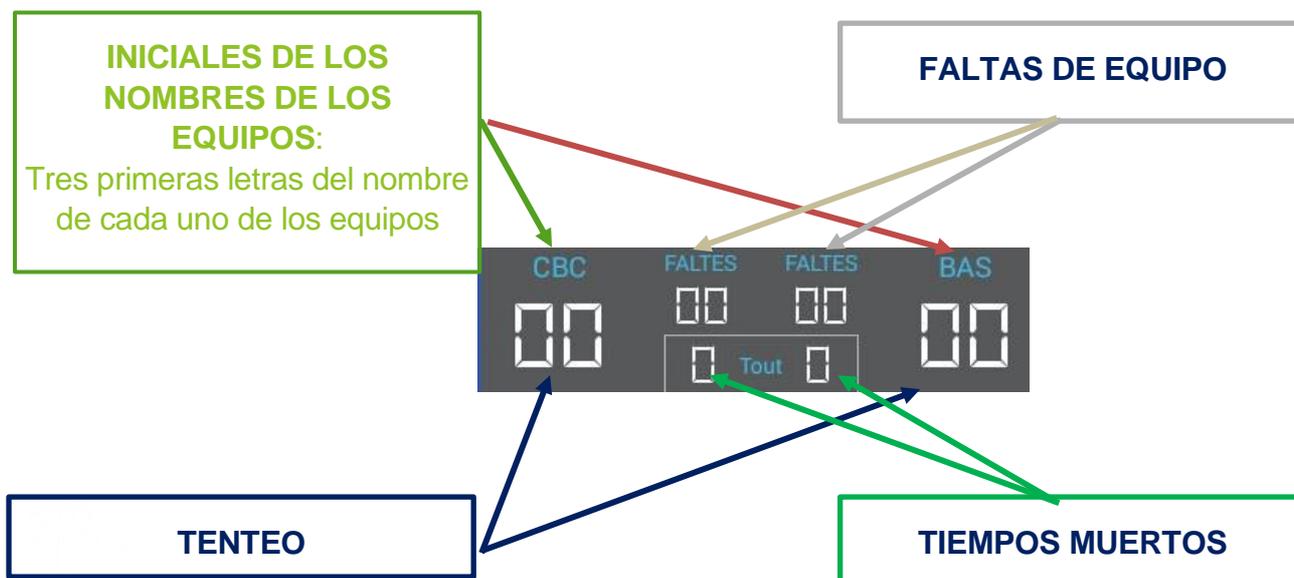
6. Descripción de la pantalla de partido

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



6.1. Marcador

El marcador del acta Digital incluye la siguiente información.



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

6.2. Reloj de partido

El marcador del acta Digital incluye la siguiente información



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

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

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

TIEMPO PARADO



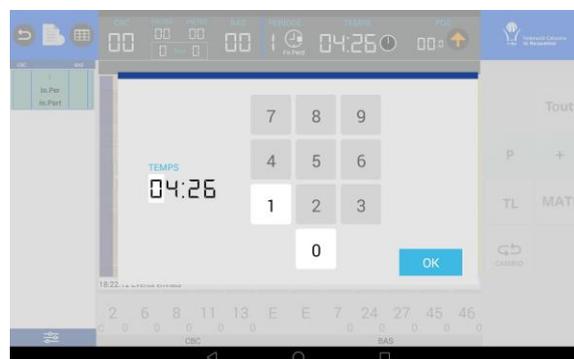
TIEMPO EN MARCHA



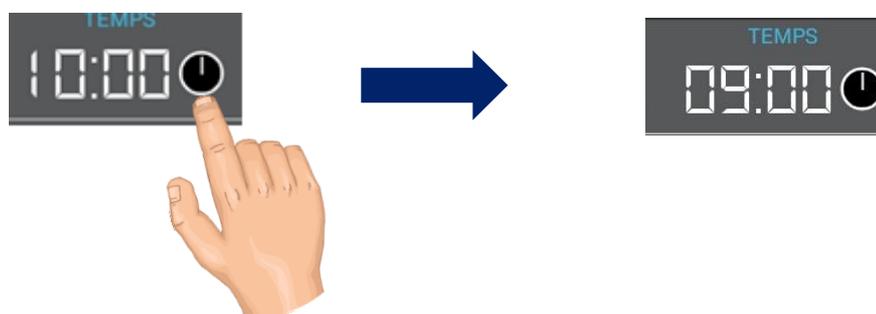
TIEMPO PARADO



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



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



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

- **Inicio de partido:**

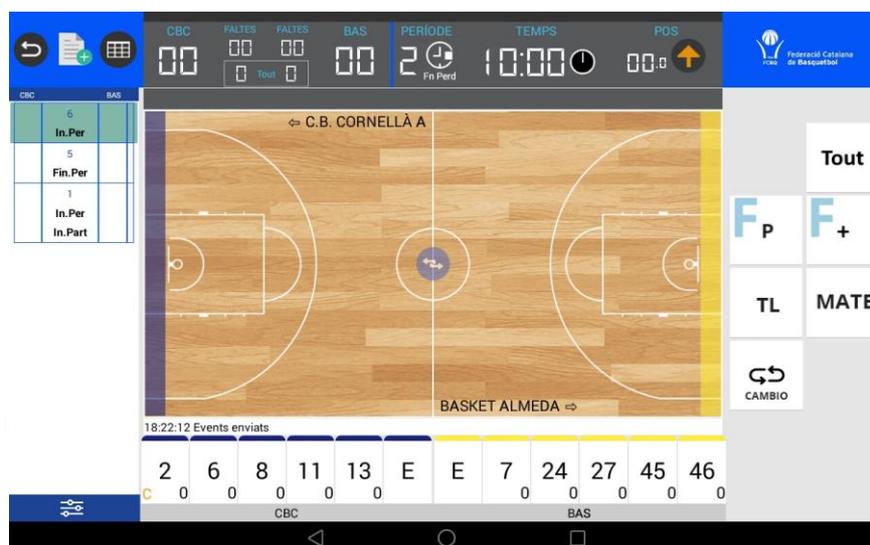
1	In.Per	In.Part
---	--------	---------

- **Final 1r Periodo**

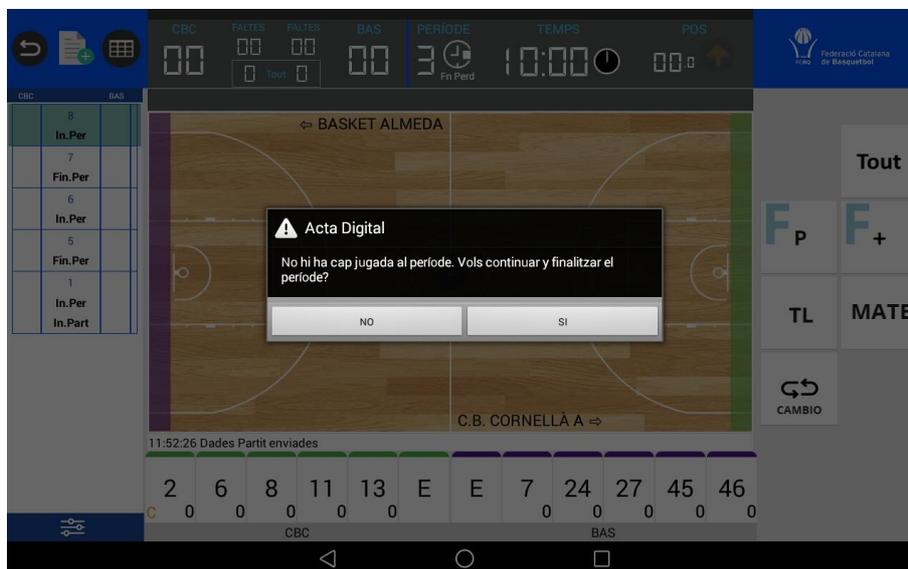


6	In.Per	
5	Fin.Per	

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

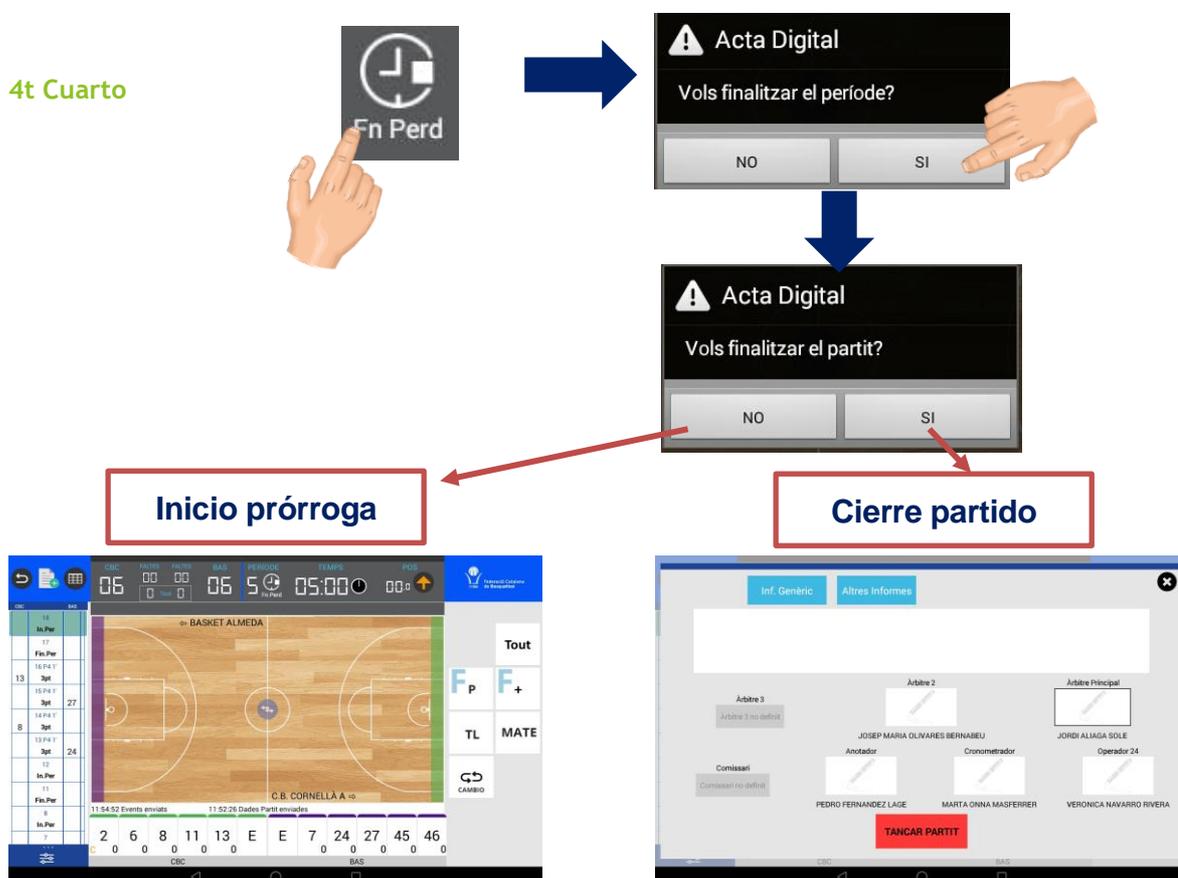


En el supuesto de que intentamos cerrar un periodo en el que no ha habido ninguna anotación, la tableta mandará un mensaje de aviso.

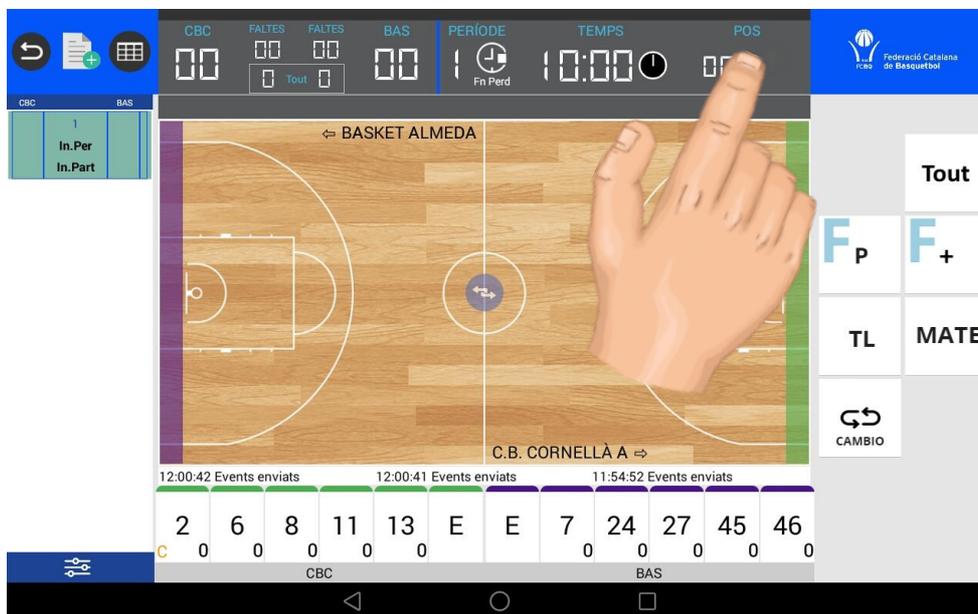


Cuando se cierra el 4º cuarto, el acta permite la posibilidad de elegir entre finalizar el partido o realizar una prórroga. En el caso de elegir continuar con una prórroga, se inicia automáticamente un periodo extra de 5 minutos.

Final 4º Cuarto



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

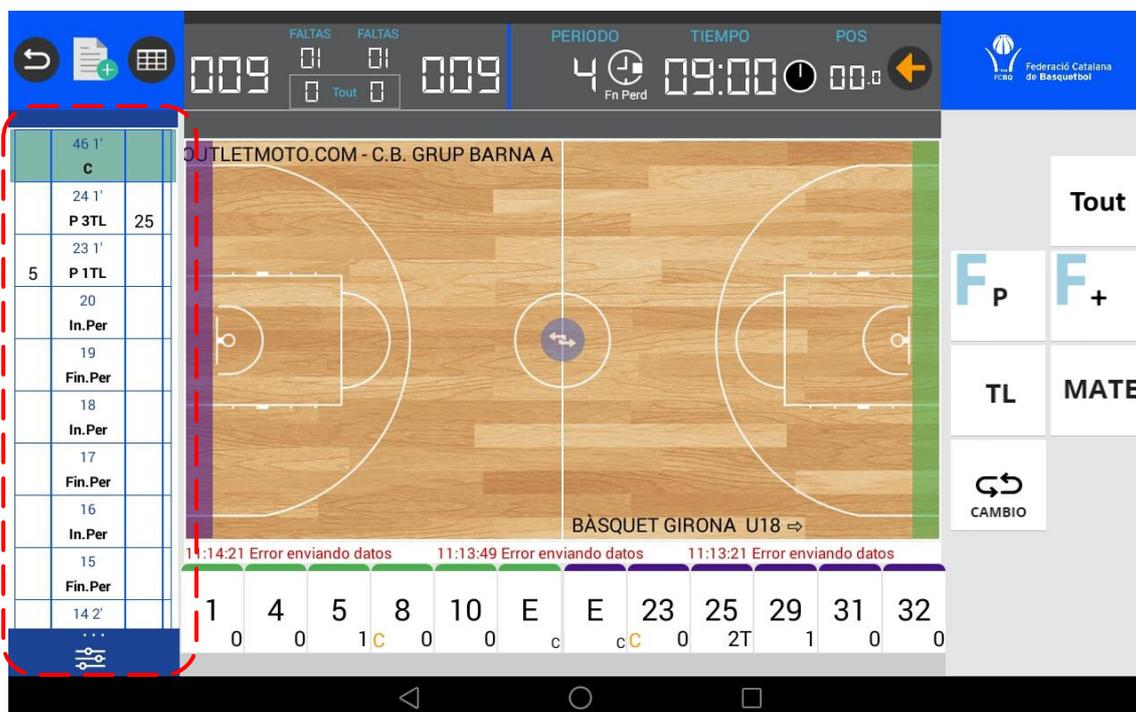


Con un simple toque sobre la flecha de alternancia se graba el cambio de dirección.



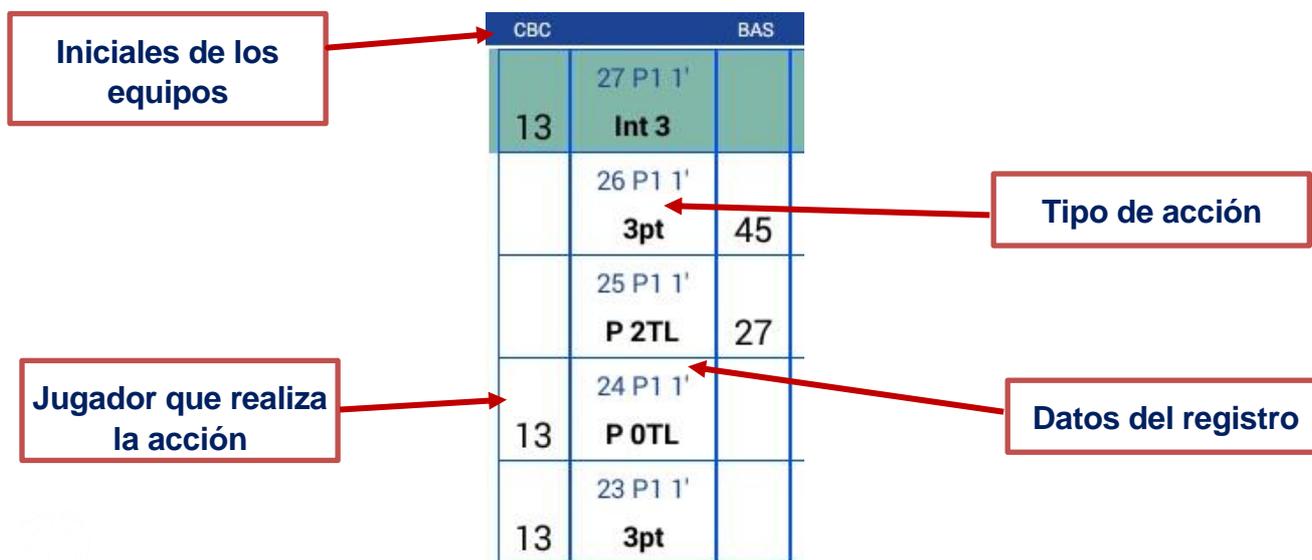
6.3. Registro de las acciones del partido

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



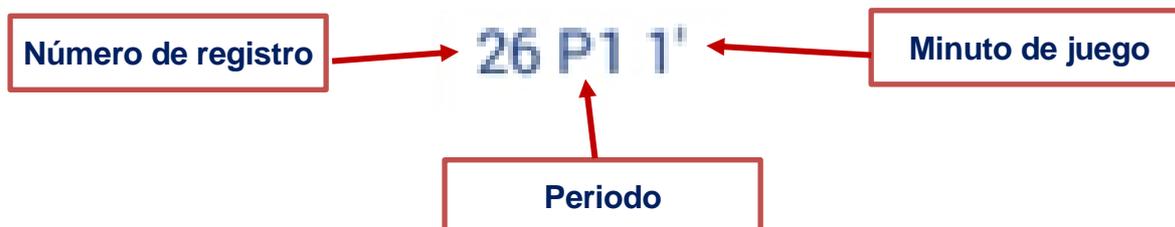
Cada vez que se realiza una anotación en el acta, se crea un registro en esta columna. El último registro siempre se encuentra en la parte superior y queda marcado en un color diferente.

Los registros tienen las siguientes informaciones:

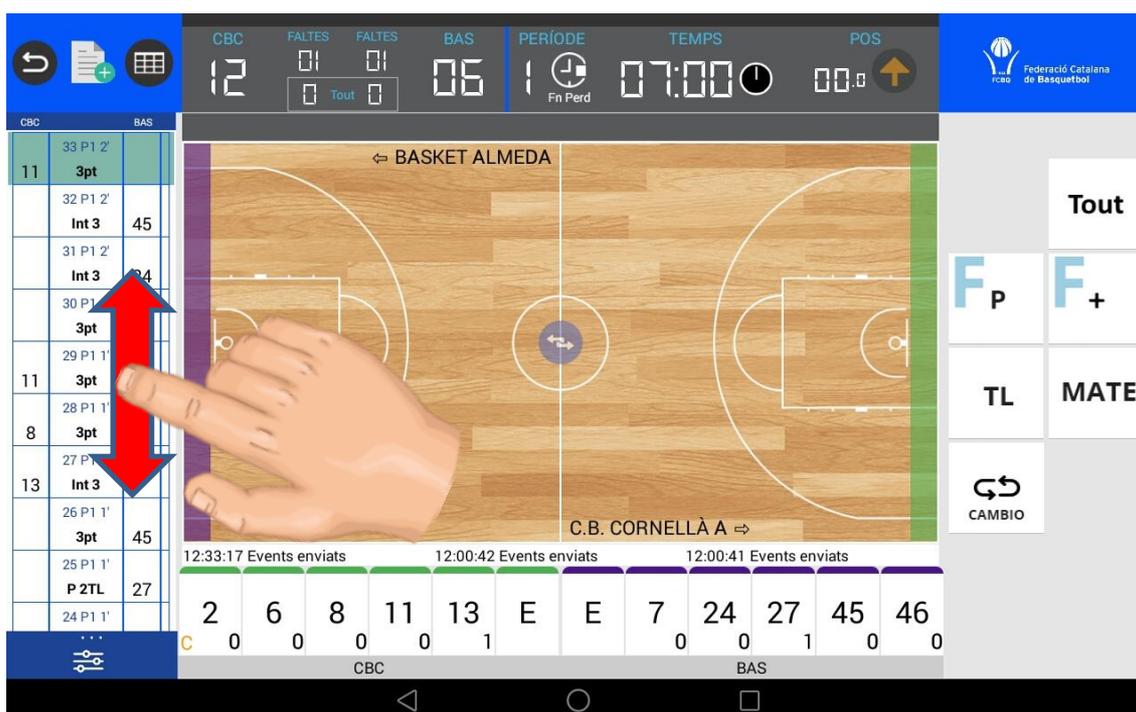


- **Tipo de acción:** Cada acción tiene un código de anotación diferente. En este manual se indicará como queda grabada cada acción.

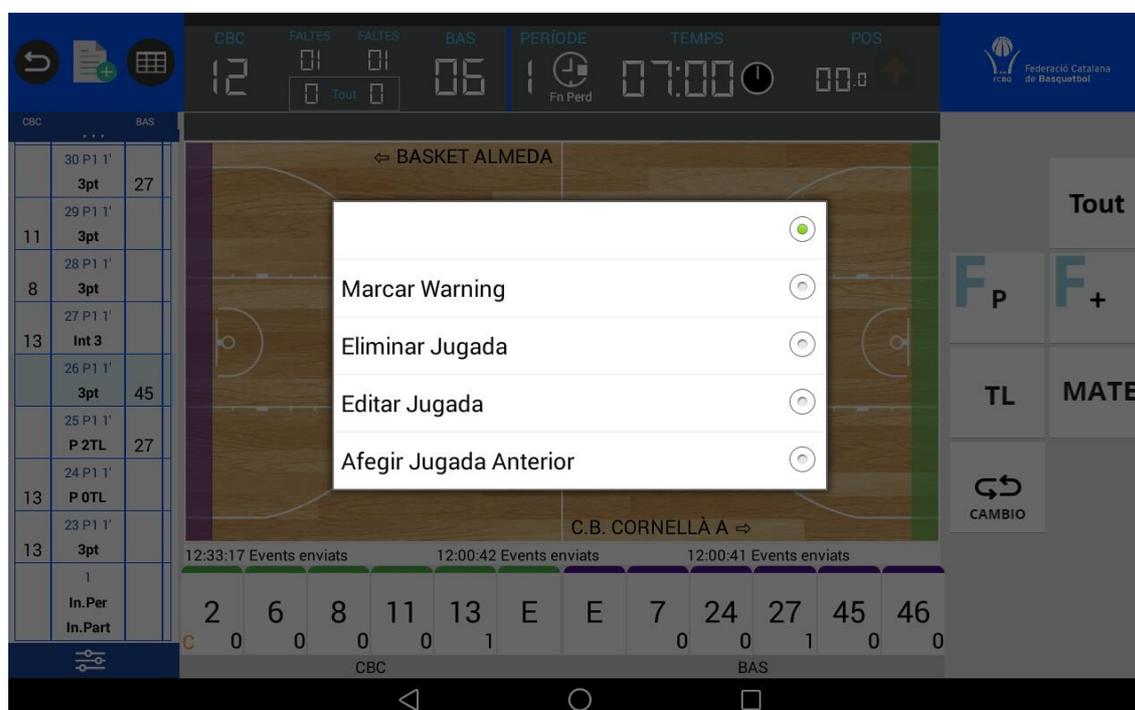
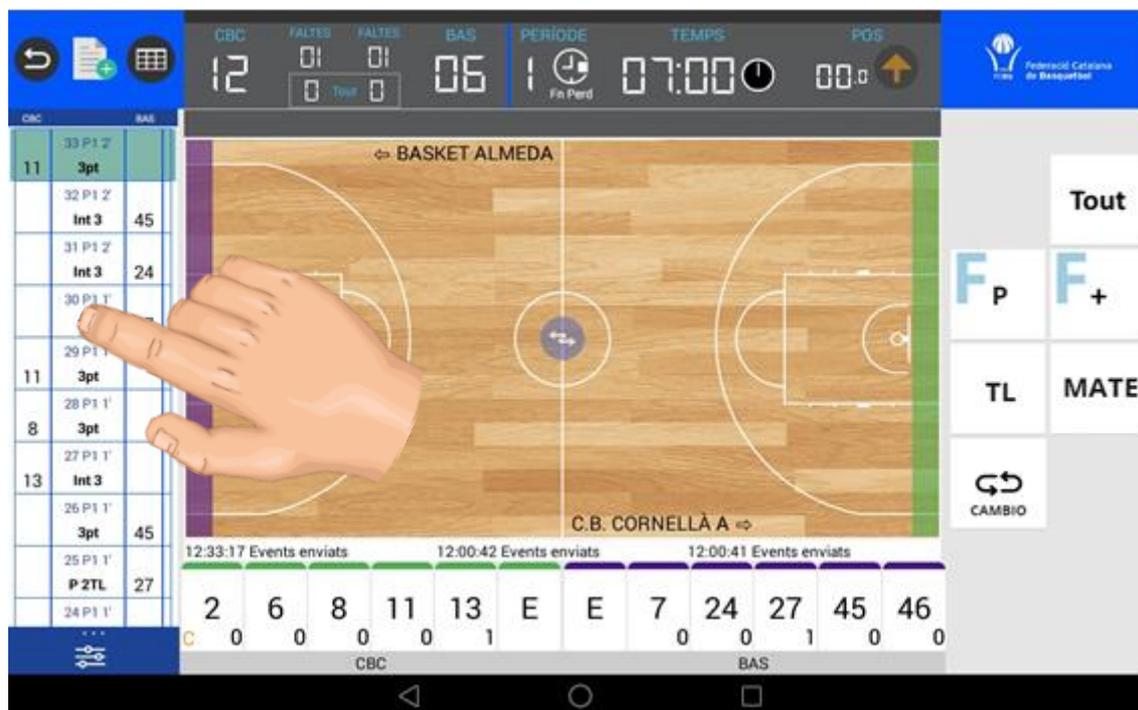
- Datos del Registro:** Cada registro se numera automáticamente. En el supuesto de que un registro se elimine conserva el número de registro. También se indica el periodo y el minuto en se graba la acción.



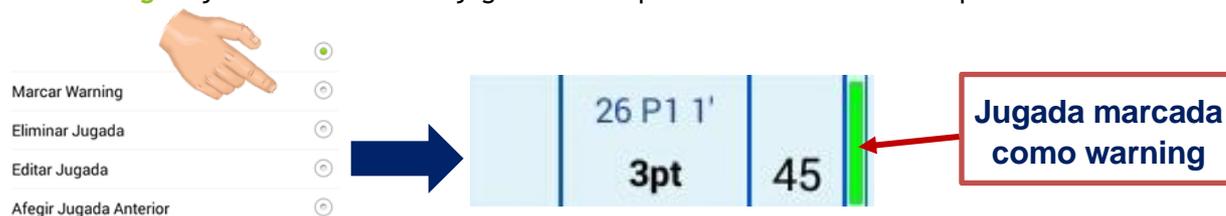
Desplazando el dedo por encima del registro de jugadas podemos acceder a los registros más antiguos.



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

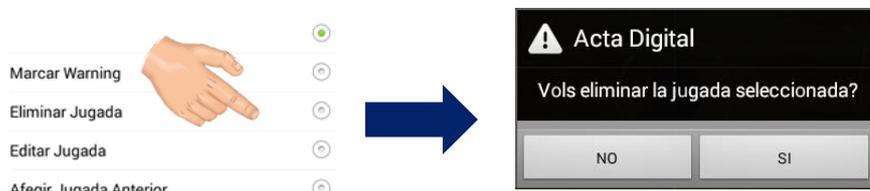


- **Marcar Warning:** Deja una marca en una jugada. Es útil para realizar correcciones posteriores.



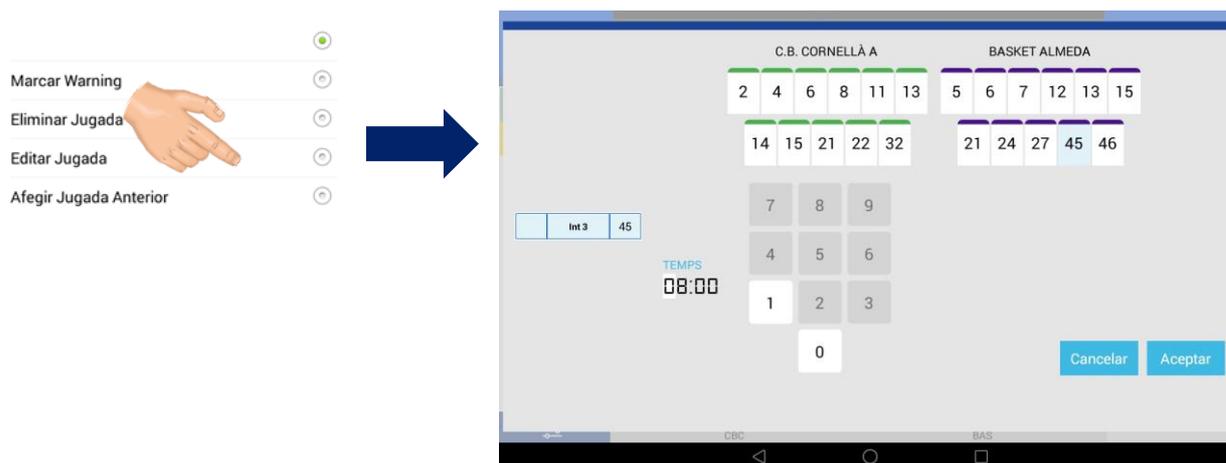
Cuando una jugada está marcada como **Warning**, y se vuelve a clicar, aparecerá la opción de **Desmarcar Warning**.

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



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

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



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

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

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

Se añade la jugada antes de la señalizada en amarillo

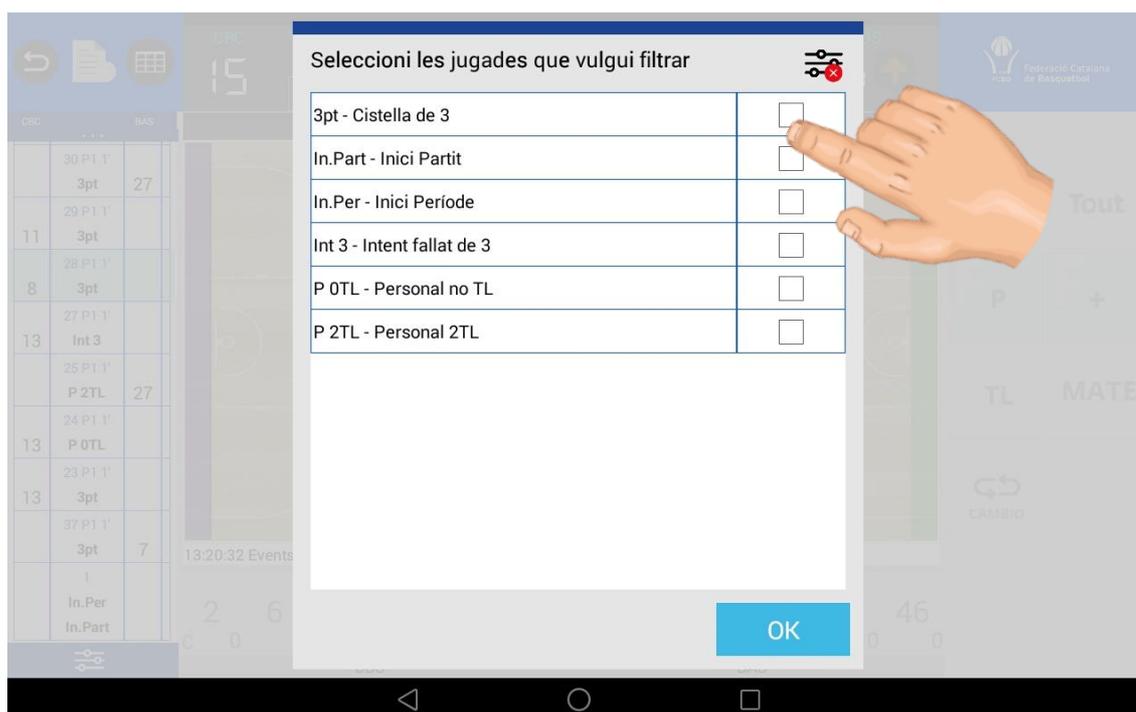
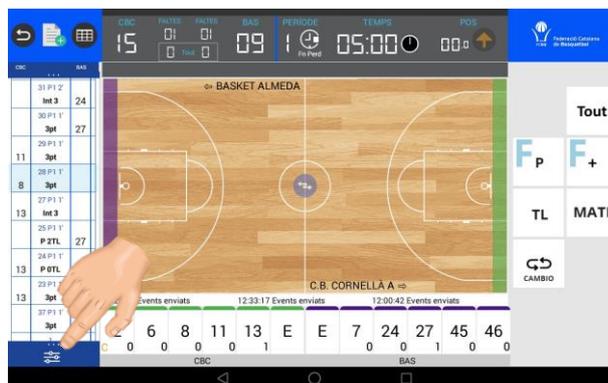
Indicador del modo “Añadir Jugada”

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

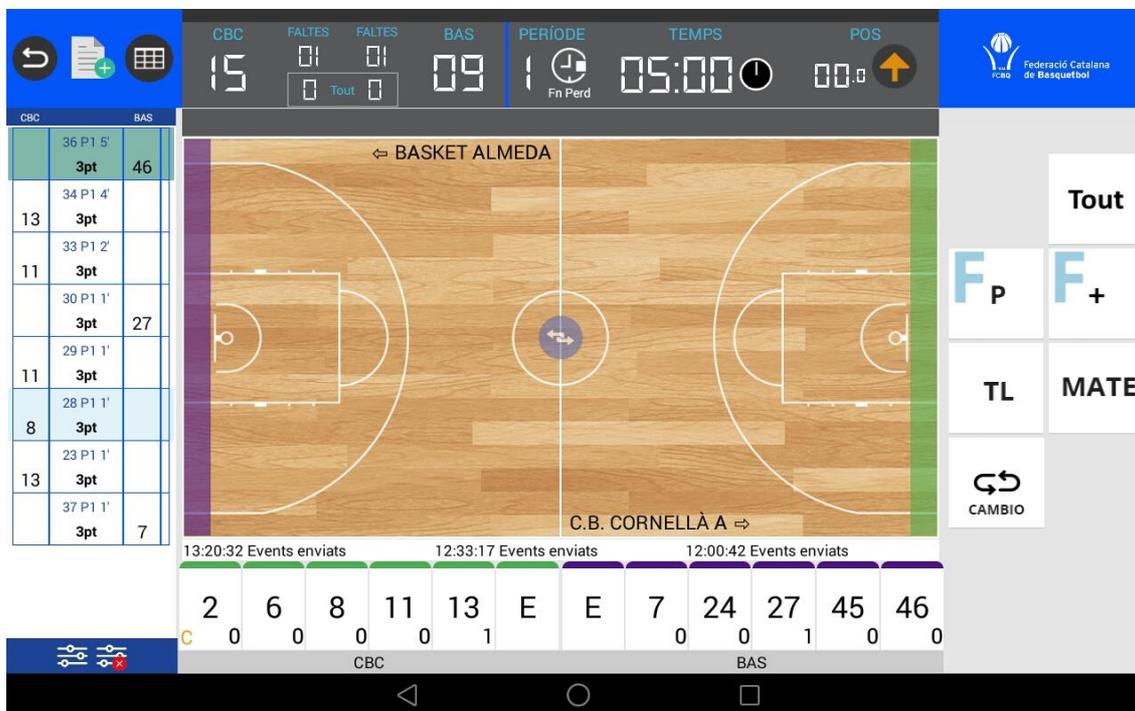
- Añadir una jugada anterior
- Eliminar la jugada que está equivocada.

6.3.1. Filtro de Registros

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



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

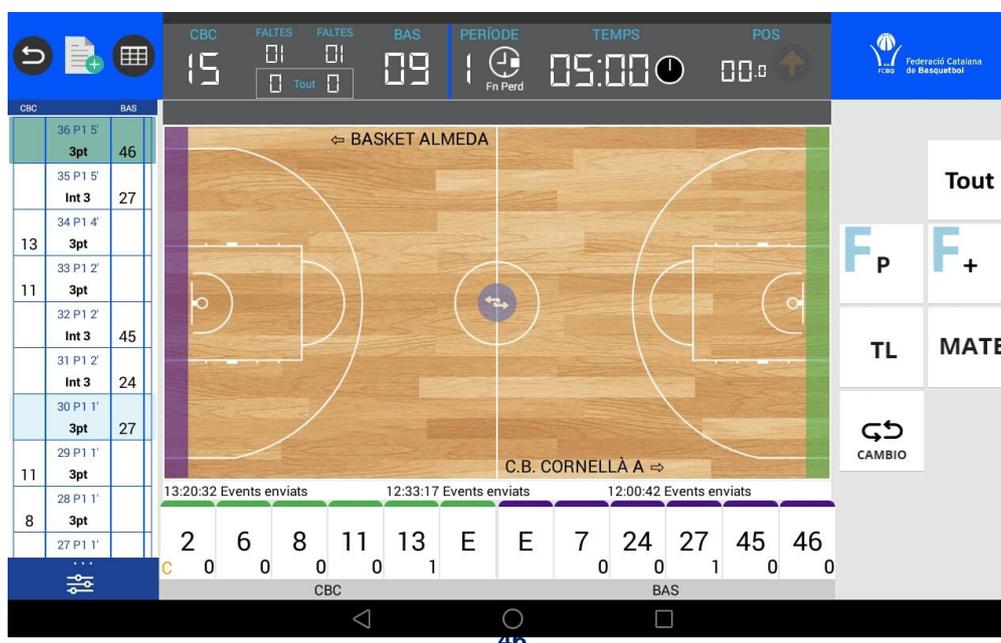


Mientras está aplicado el filtro no podremos editar, eliminar o inserta jugadas. Únicamente podremos marcar como “warnings” para dejar la señal y corregirlas posteriormente.

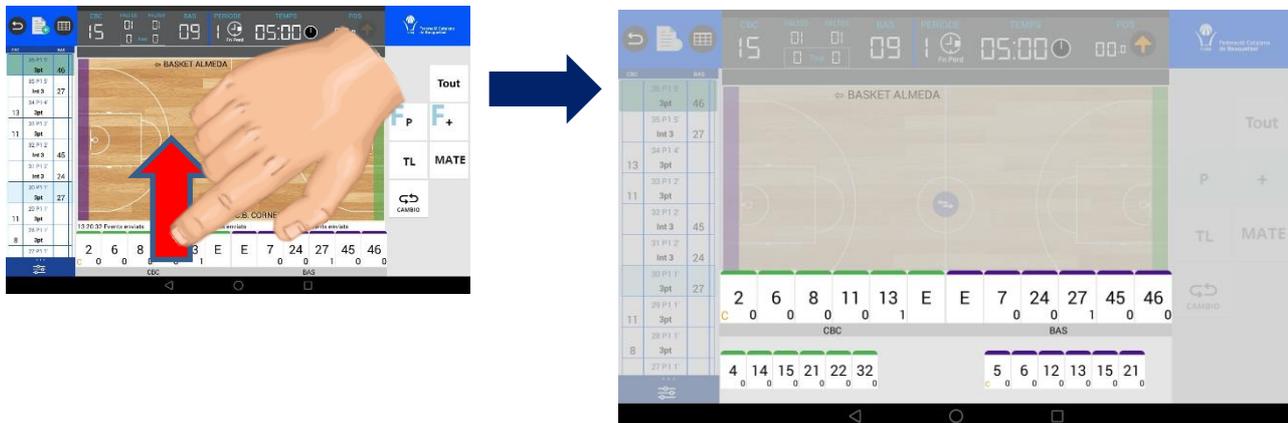
Para salir del modo filtro habrá que clicar sobre el botón de filtro que tiene una X.

6.4. Jugadores a pista

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



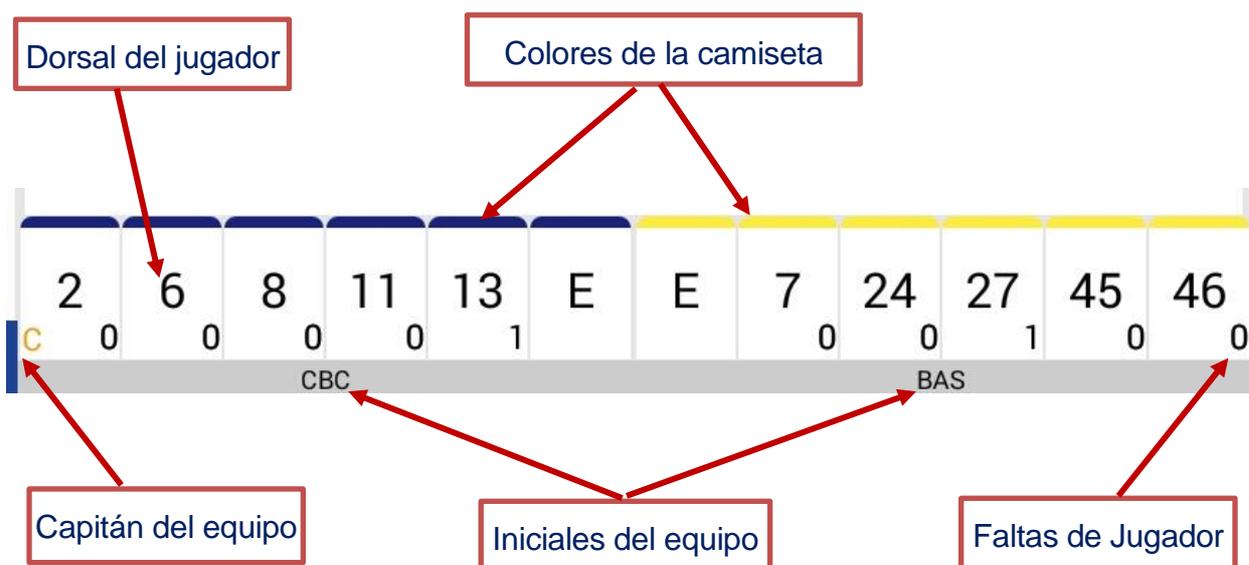
Desplazando el dedo por encima de la zona de jugadores, en dirección hacia la pista, se mostrarán todos los jugadores del banquillo.



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



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



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

- **Número de faltas**



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



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

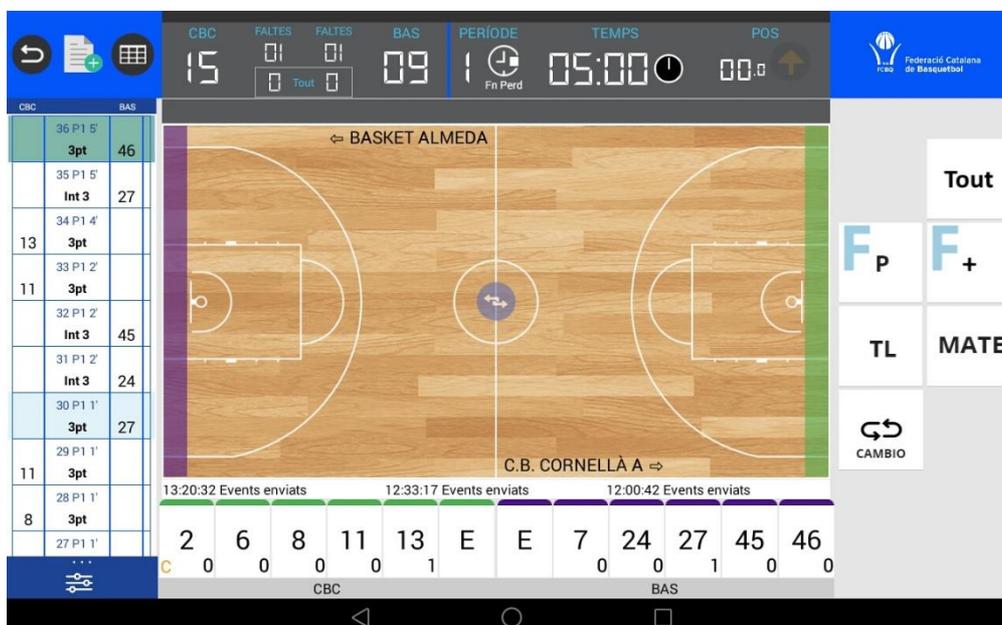


- **Jugador excluido:** El número de faltas saldrá en color rojo, tanto si es por acumulación de 5 faltas personales, o cualquiera otra combinación de faltas antideportivas y técnicas que provoque la descalificación del jugador.



6.5. Anotaciones diversas

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

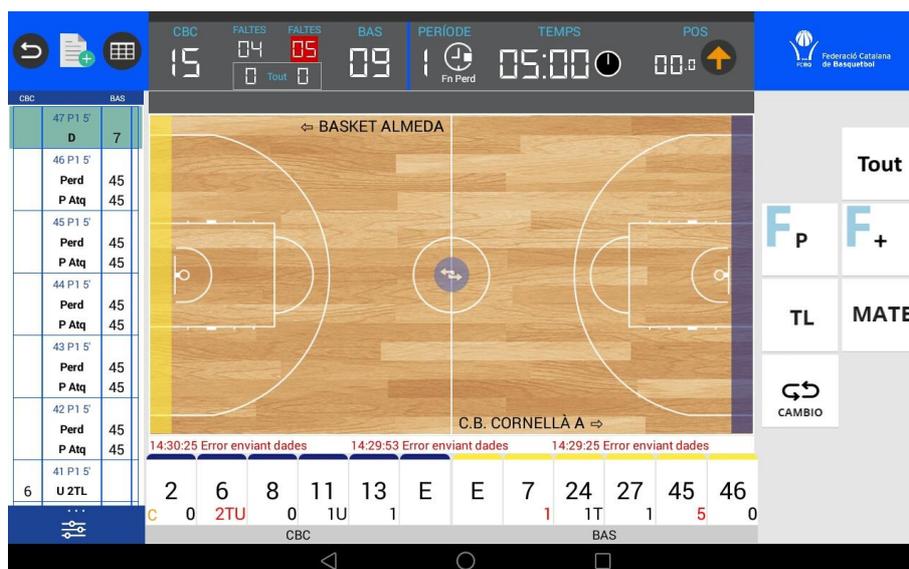




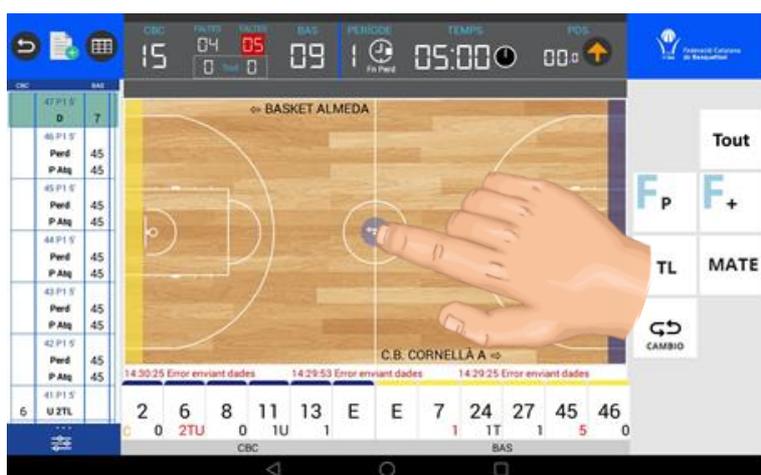
6.6. Terreno de juego

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

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



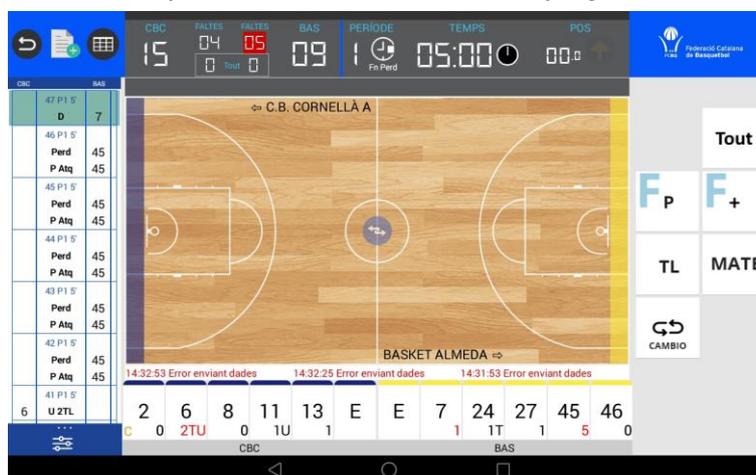
En el círculo central de la pista hay un botón que nos permite cambiar la dirección de ataque de cada equipo.



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

Equipo local: izquierda

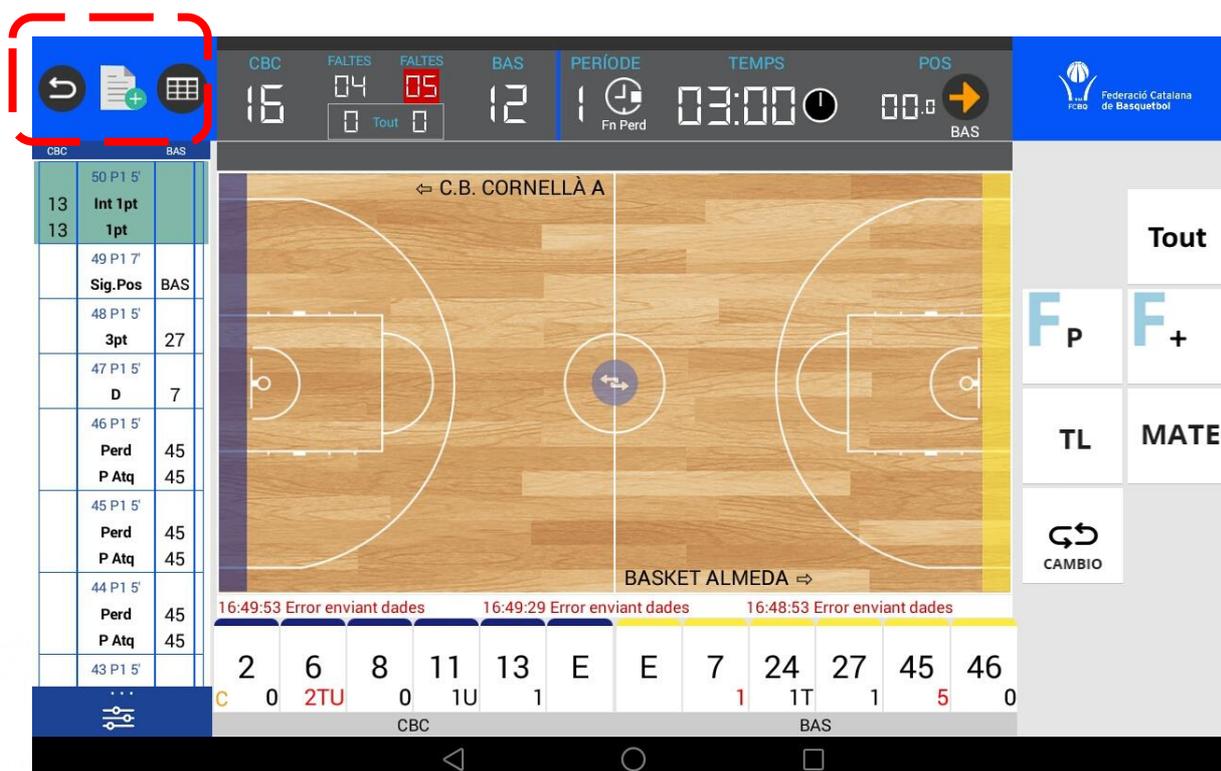
Equipo visitante: derecha



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

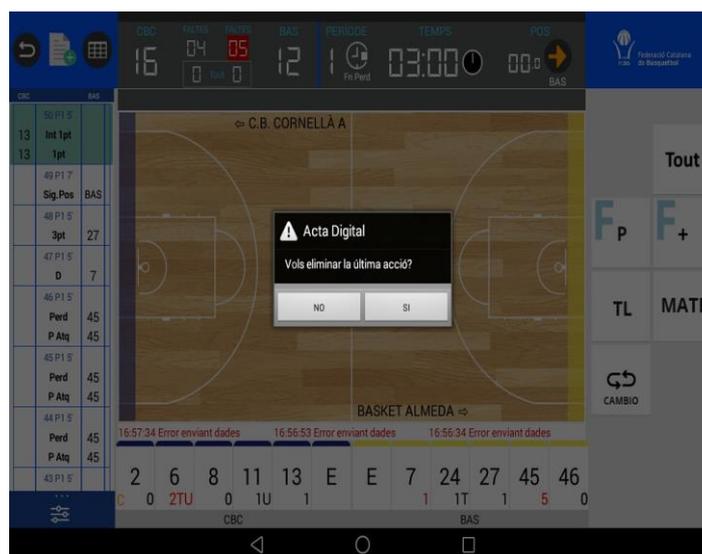
6.7. Otros datos

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



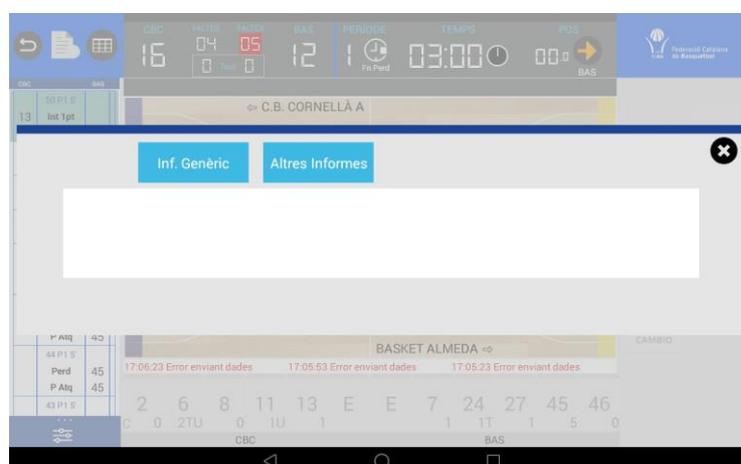
Manual del Acta Digital 2018-19

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



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

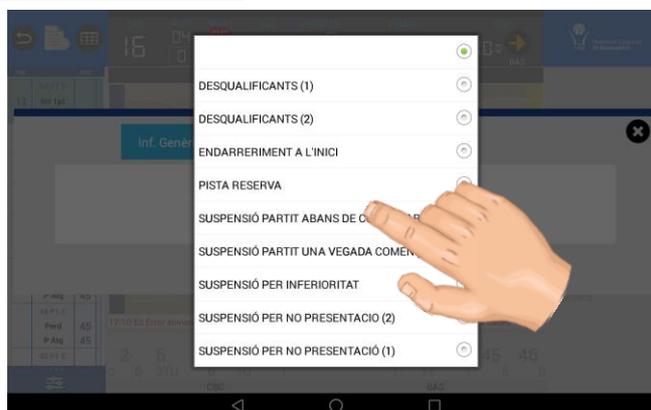
- **Informes:** Clicando sobre el botón del documento, accederemos en el apartado para crear informes del partido.

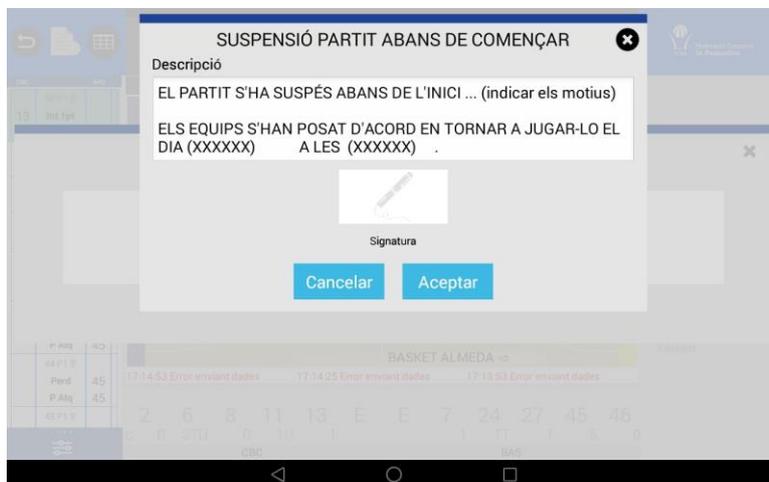


- **Informes genéricos:** permiten redactar un informe de un máximo de 5000 caracteres.



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





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

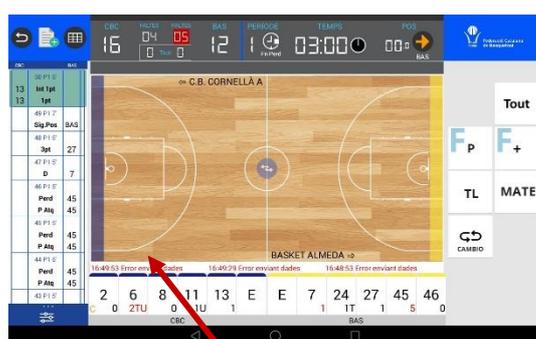
- **Estadísticas:** Clicando sobre el botón de la tabla, accederemos a las estadísticas del partido que se van creando de forma automática a medida que se introducen datos.



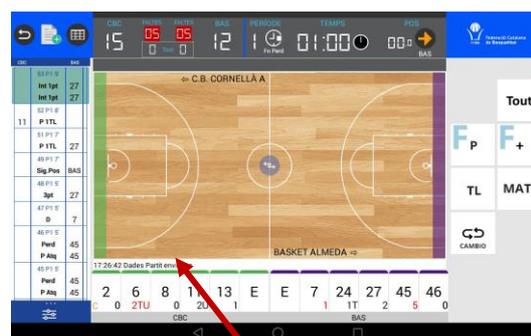
		1				2				3				4				PRG	
L	C.B. CORNELLÀ A	16				16													
V	BASKET ALMEDA	12				12													
C.B. CORNELLÀ A		Faltes	Min	Pts	2pt		3pt		TL		Rebots		Faltes		Per	Rec			
		D	I	%	D	I	%	D	I	%	O	D	T	Com	Rec				
2	ALEX BRUALLA CREUS (*) (CAP)				07:00														
4	ALEJANDRO IBÁÑEZ IGUAL				--		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

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

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



Datos no enviados



Datos enviados correctamente

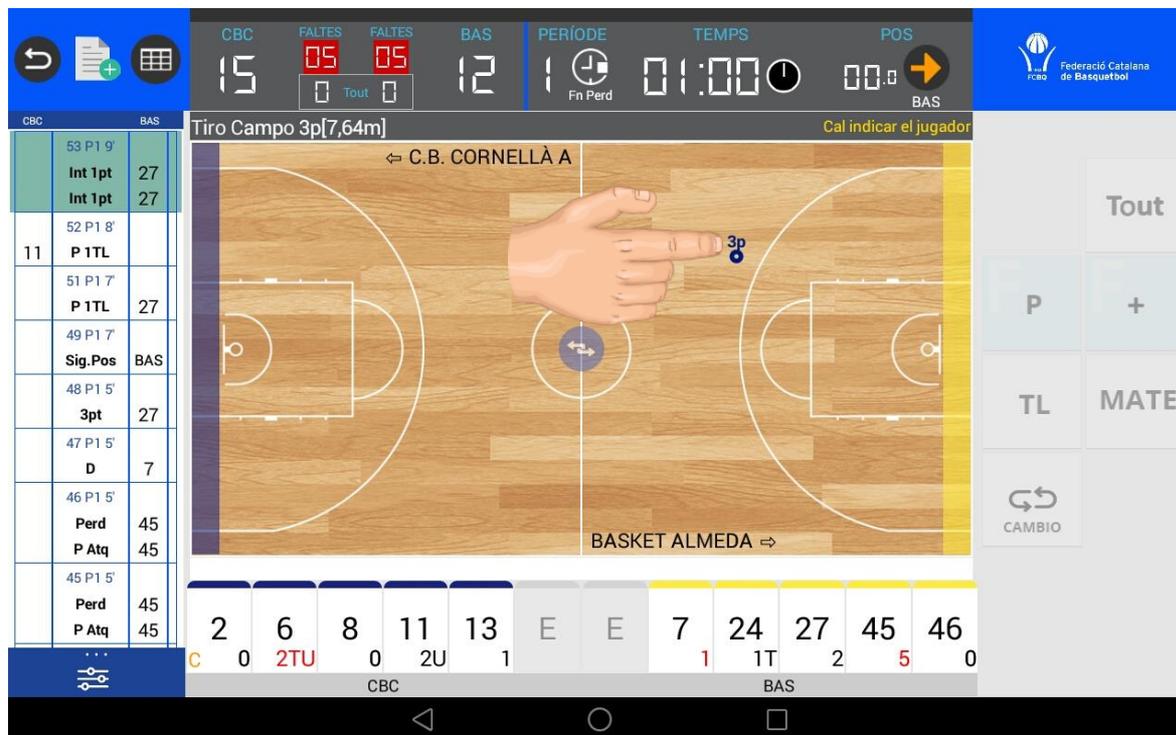
7. Funcionamiento del acta Digital: Durante el partido

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

7.1. Tiros de campo

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

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

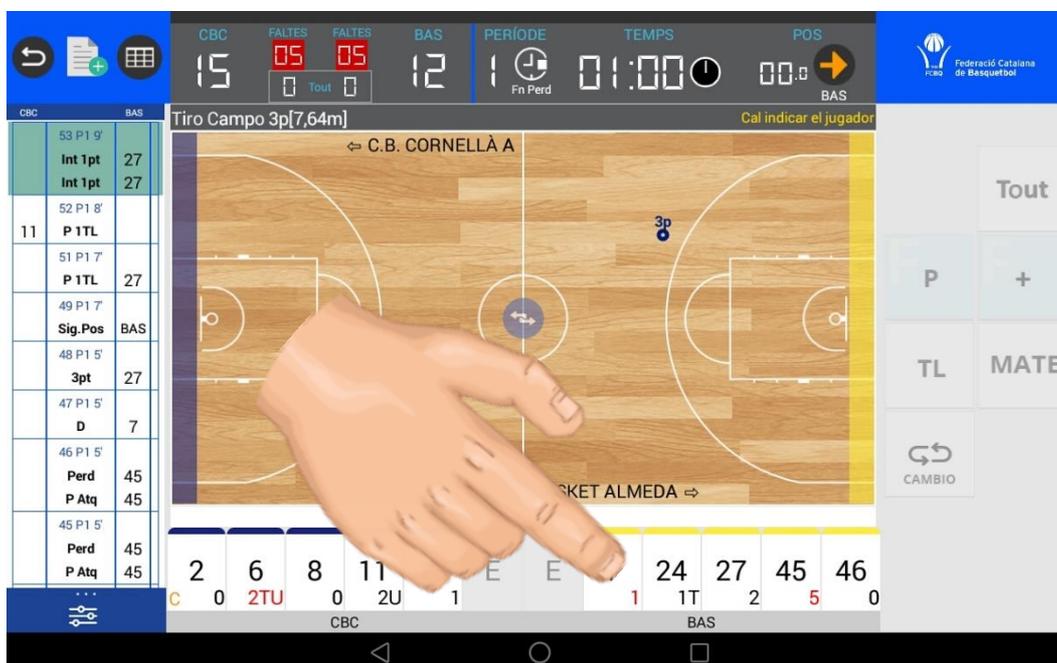


Cuando se toca la pista desde el lugar donde se hace el lanzamiento, en la pista se muestra el valor de lanzamiento (suponiendo que se realiza sobre la cesta más cercana).

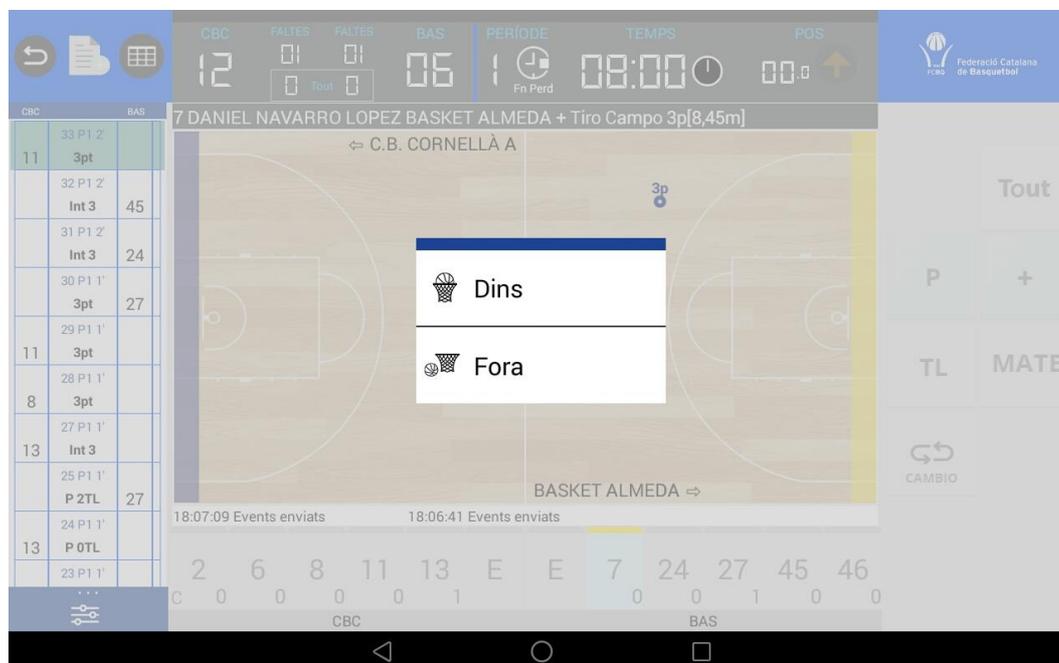
En la parte superior del campo se muestra el valor del tiro y la distancia a la cesta desde el punto del lanzamiento.



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



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

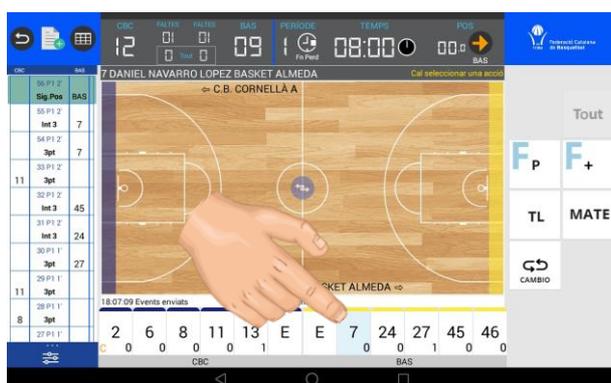


En el supuesto de que se marque dentro, los puntos se sumarán automáticamente al tanteo del equipo correspondiente, y se creará el registro que corresponda.

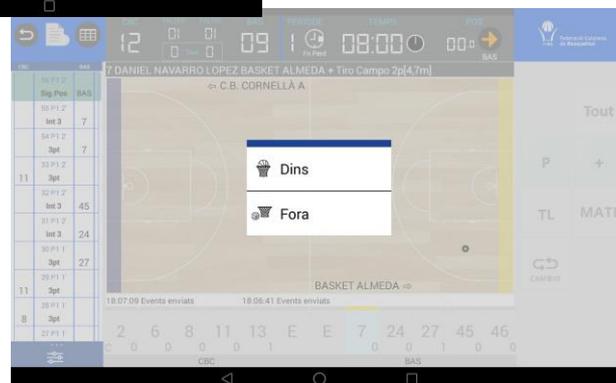
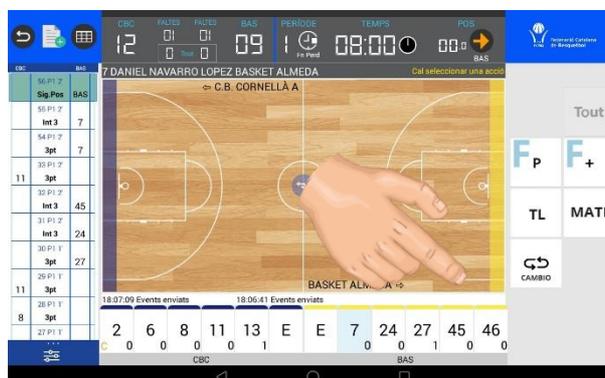
54 P1 2'	3pt	7
55 P1 2'	Int 3	7

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

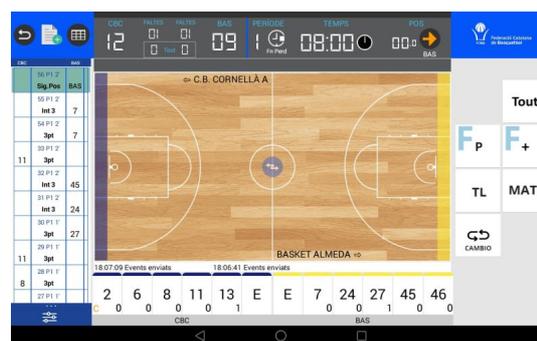
Las anotaciones de las cestas también se pueden realizar clicando primero sobre el jugador y después sobre el punto aproximado de la pista de juego desde donde se hizo el lanzamiento.



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



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



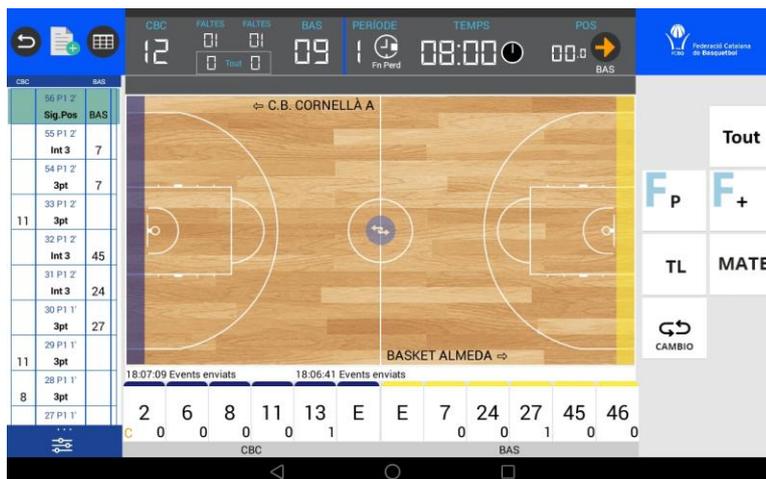
Entre los botones para introducir datos, encontraréis un que se llama MATO. Se trata de un botón para grabar mates. Tiene el mismo funcionamiento que cualquier tiro a cesta. Habrá que tocar el botón MATO, después el dorsal de jugador, y finalmente informar de si el mate ha entrado o no.



Recomendaciones:

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

Identificáis el campo donde encesta cada equipo guiándoos con los colores que encontraréis en los dorsales de los equipos y a la línea de fondo de cada pista.



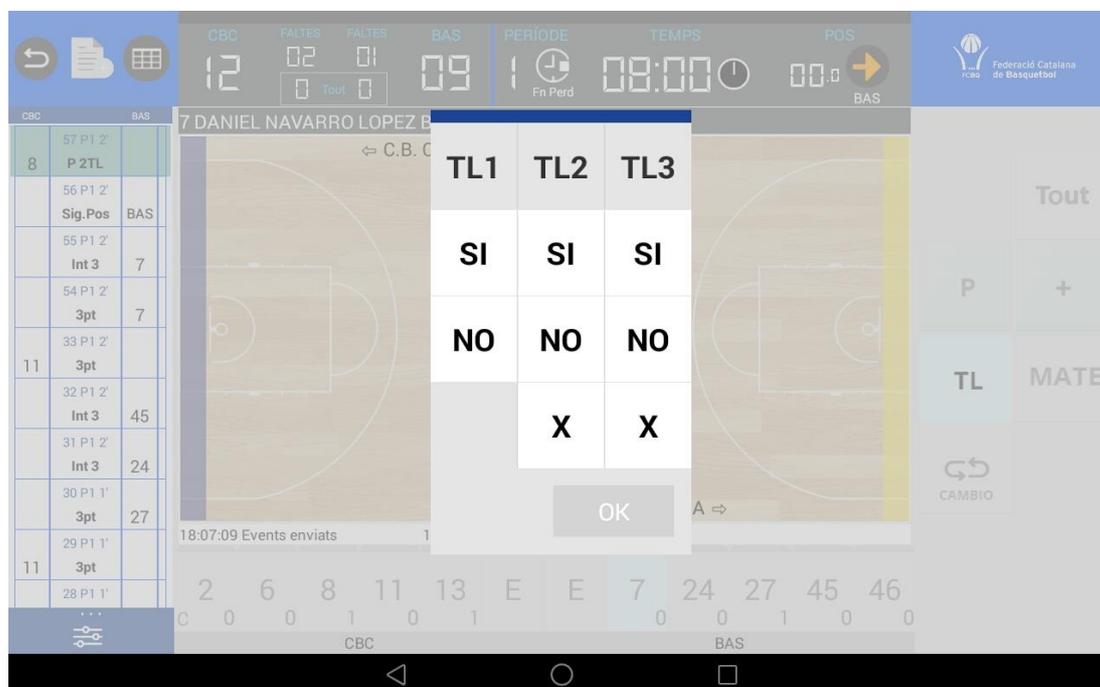
7.2. Tiros libres

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

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



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



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

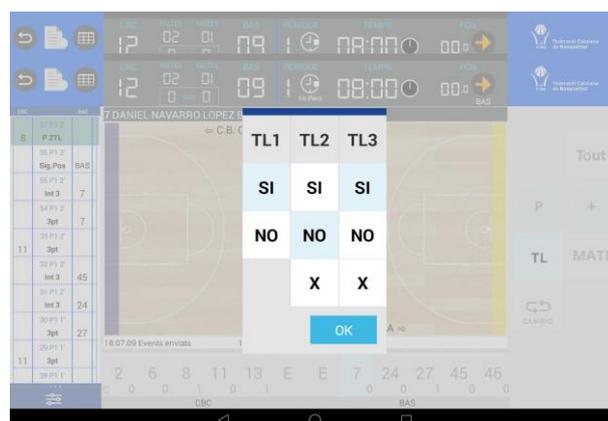
- 2 tiros entregados encestados:**

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



- 1 tiro libre adicional fallado:**

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



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

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



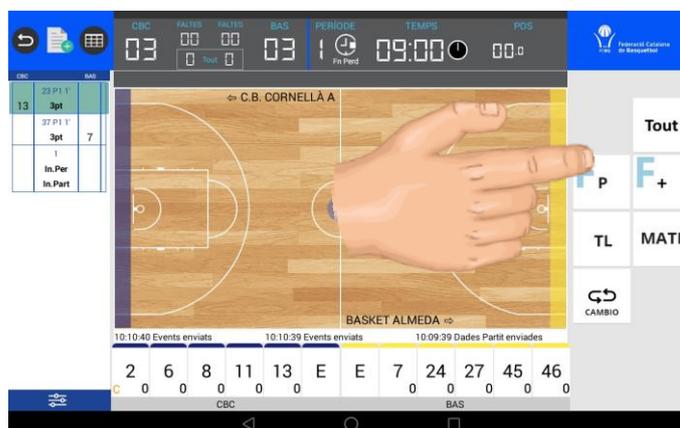
- **2 tiros libres:** Encestado el primero. Fallado el segundo.

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

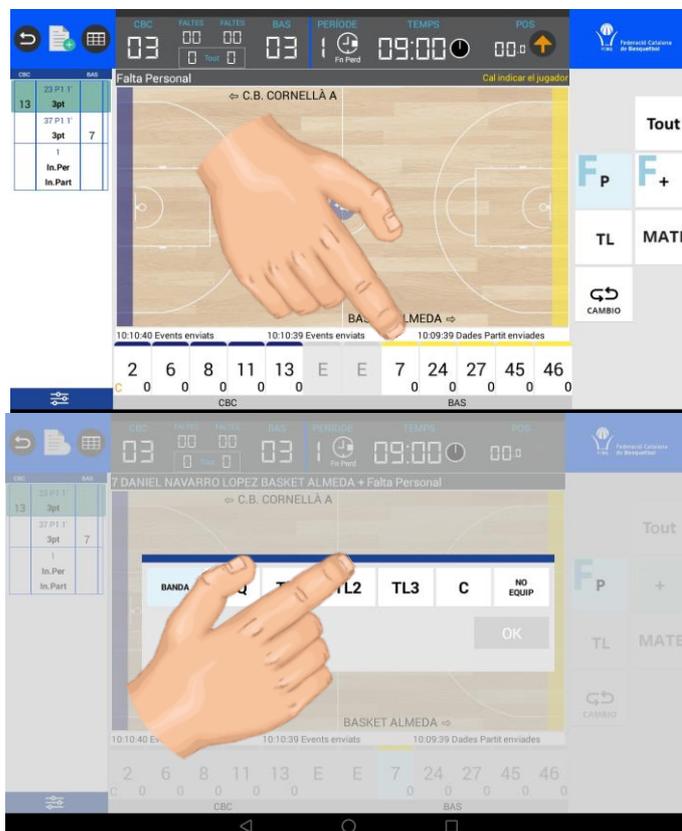
7.3. Faltas de jugadores

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

- **Selección de la Falta (FP).**



- Selección del jugador que hace la falta.

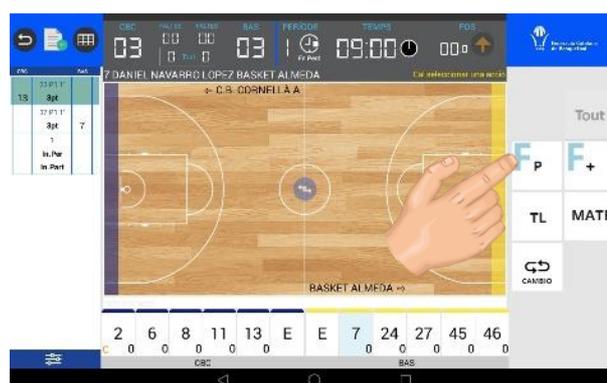
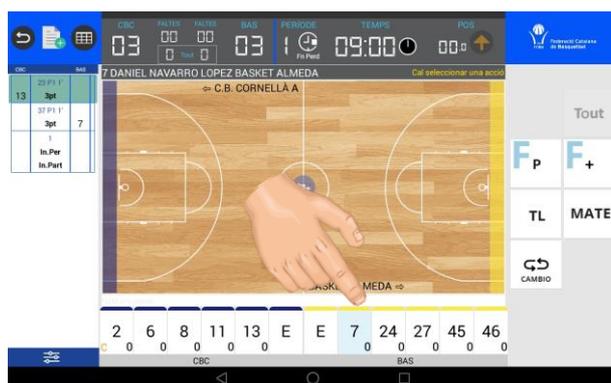


- Selección del tipo de sanción:

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

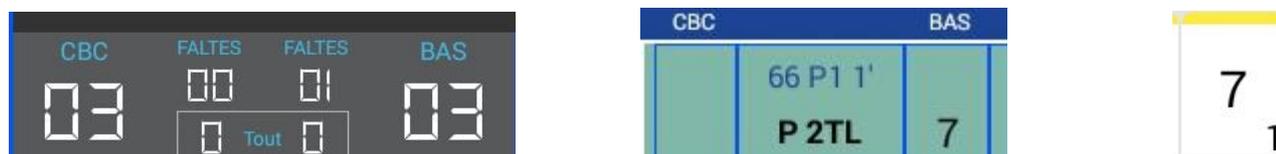
Posteriormente habrá que confirmar con OK

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



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

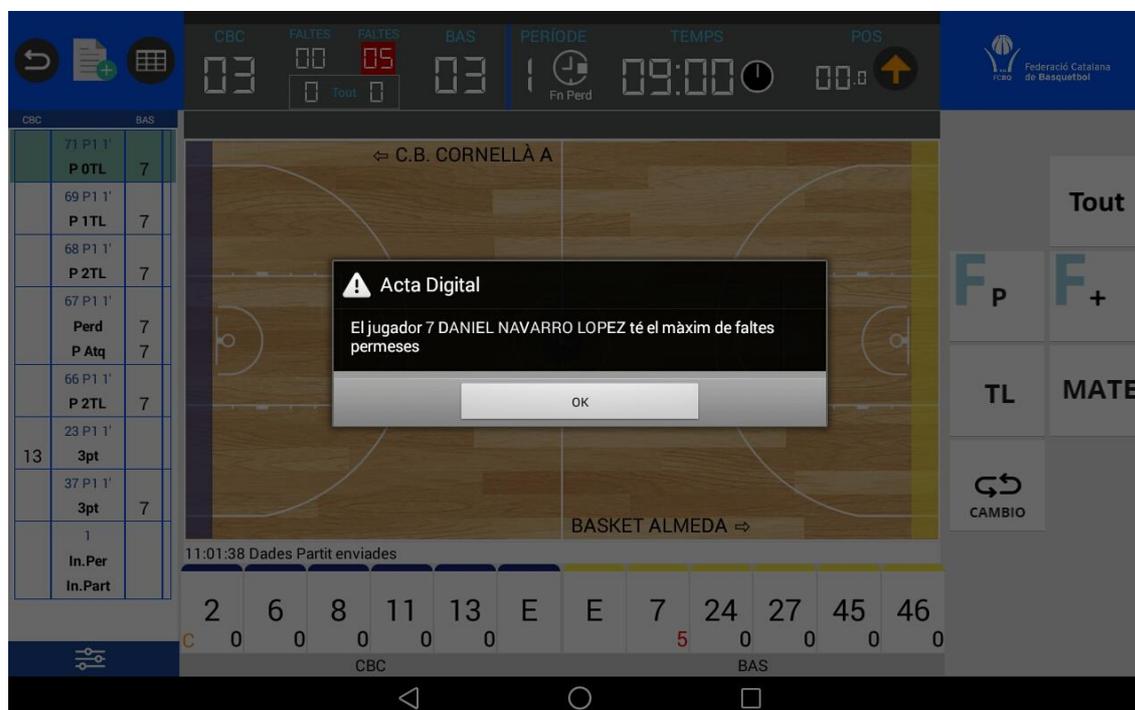
En este caso las anotaciones corresponden a una falta del jugador número 7 del equipo visitando.



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



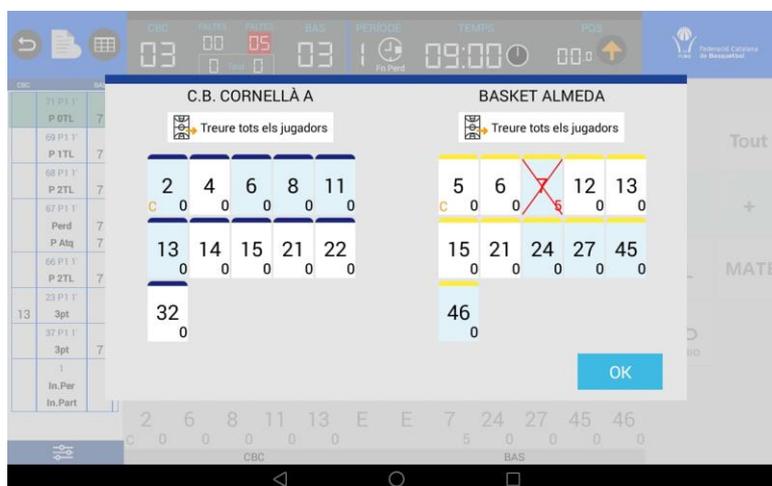
Cuando un jugador comete su quinta falta personal, el acta manda un mensaje de aviso.



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



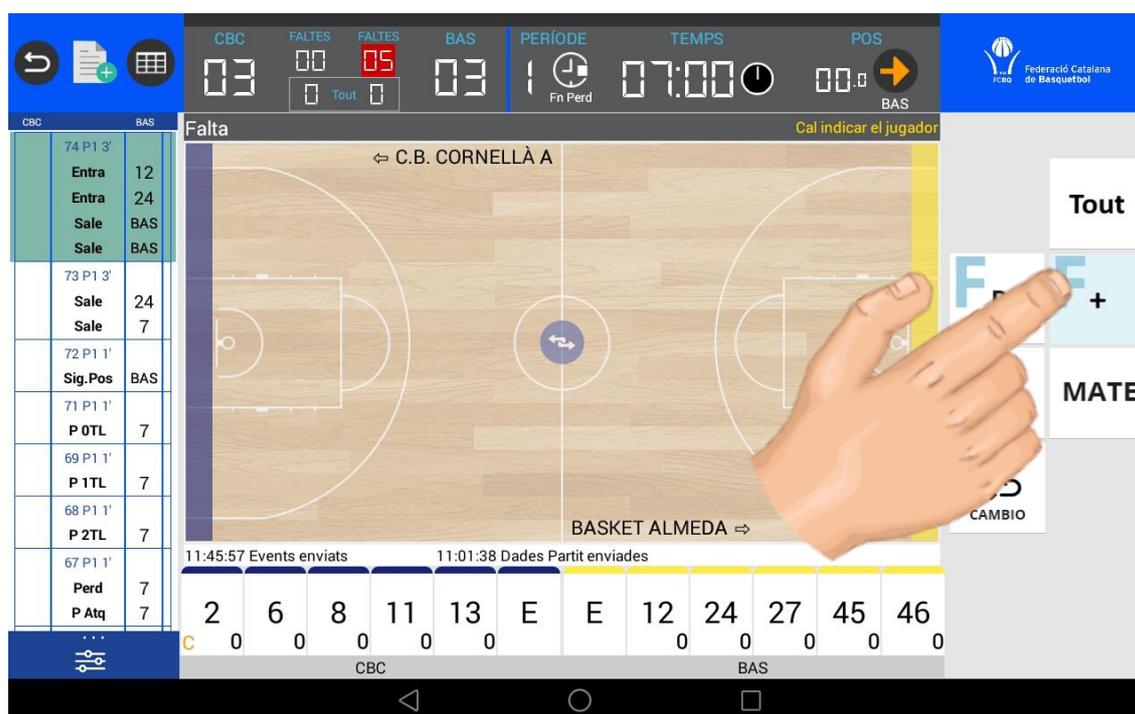
En un apartado posterior explicaremos las sustituciones. Los jugadores con 5 faltas o los descalificados quedarán marcados para impedir que los podamos incorporar a pista una vez no pueden jugar.

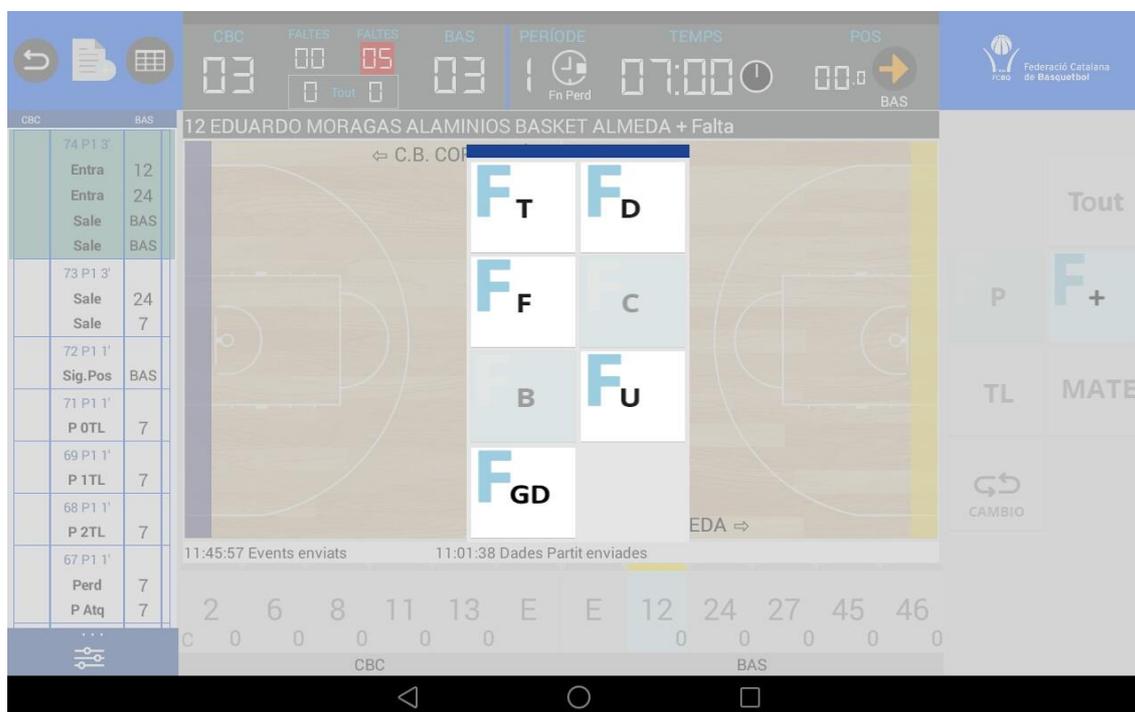


7.4. Otros tipos de faltas

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

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

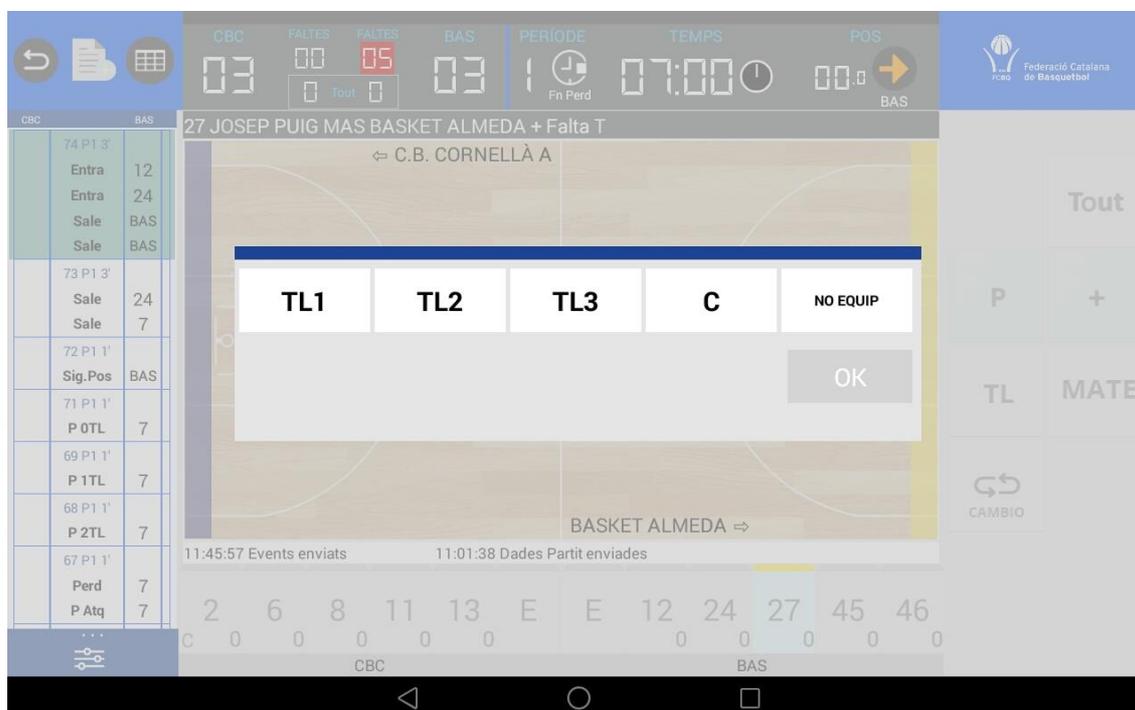




En el caso de los jugadores permite hacer las siguientes anotaciones:

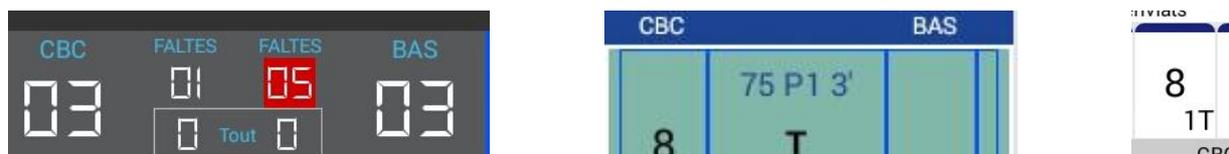
- **FT:** Falta Técnica
- **FD:** Falta Descalificante
- **FF:** Descalificante por pelea (arte. 39)
- **FU:** Falta antideportiva
- **FGD:** Game Disqualifying por acumulación de faltas T / U

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



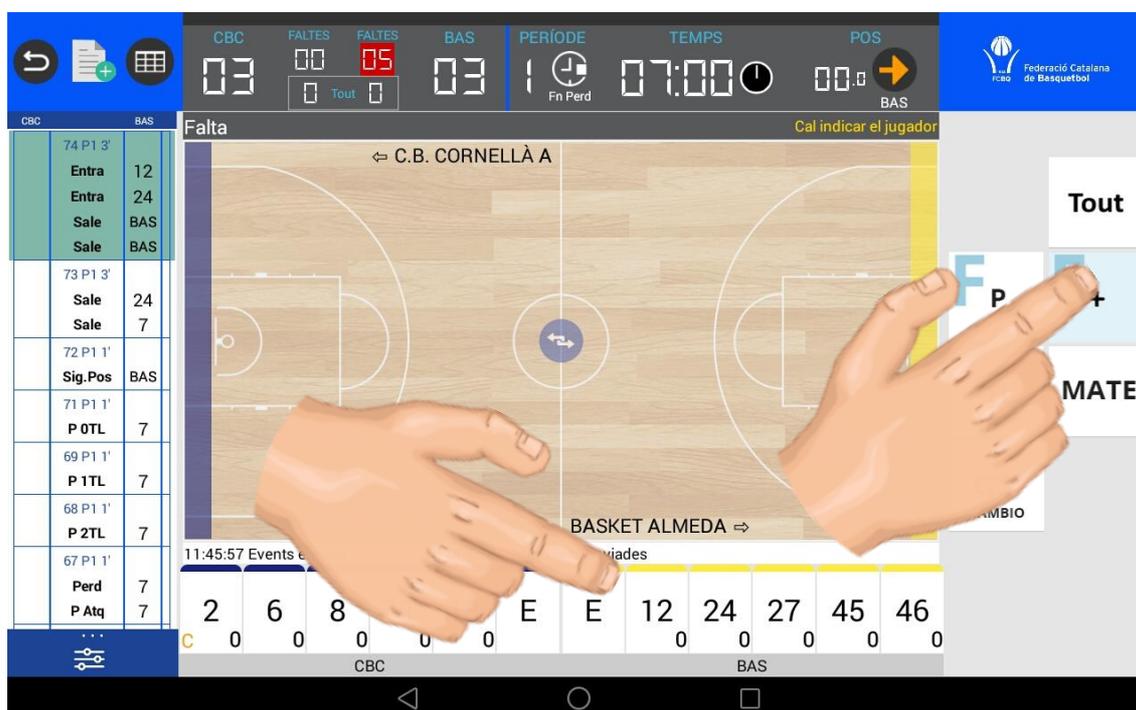
En el momento en que confirméis la falta, automáticamente se añadirá tanto a las faltas de equipo, como al contador de faltas de este jugador.

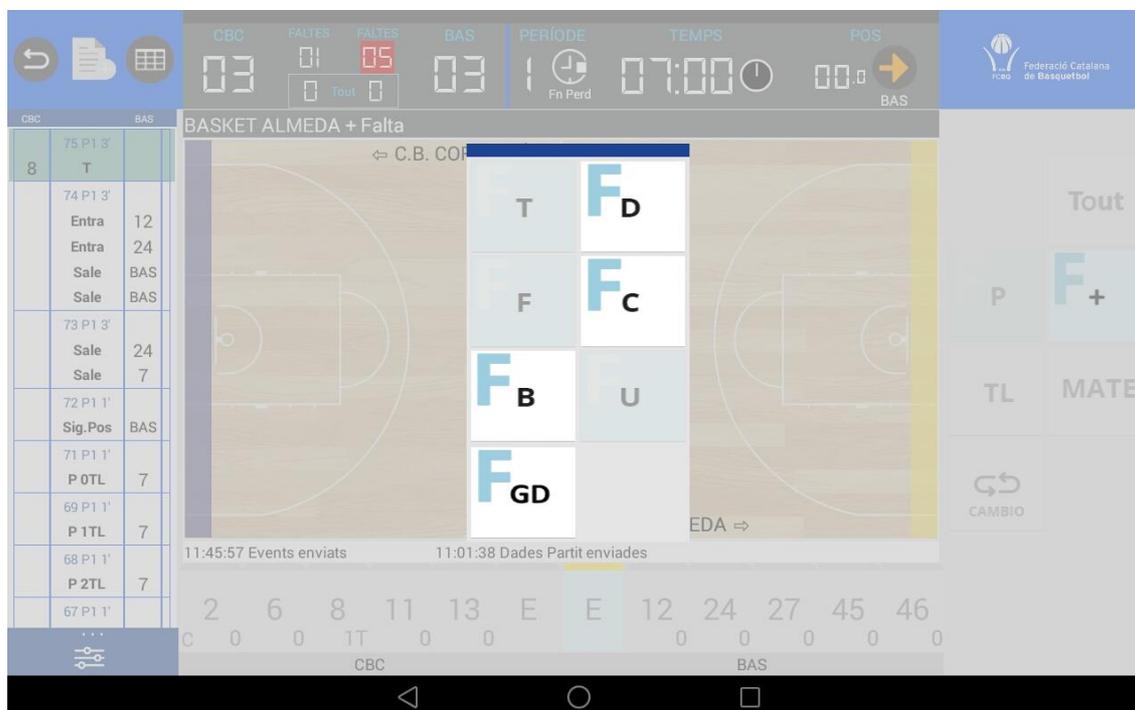
En este caso las anotaciones corresponden a una falta técnica del jugador número 8 del equipo local.



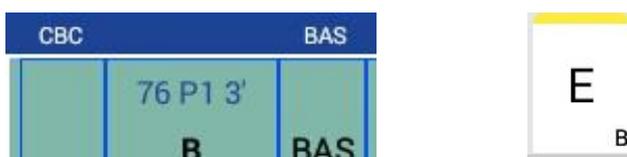
7.5. Faltas en el banquillo

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





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



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

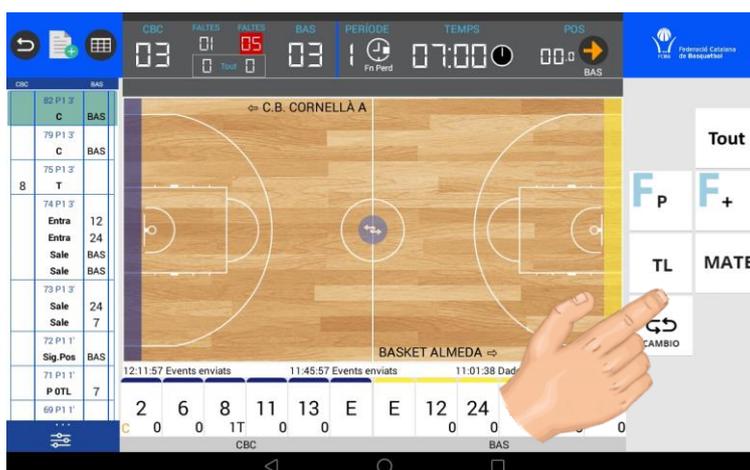
En el supuesto de que el equipo no disponga de segundo entrenador, hay que tener en cuenta que la persona que realizará estas tareas será el capitán del equipo.

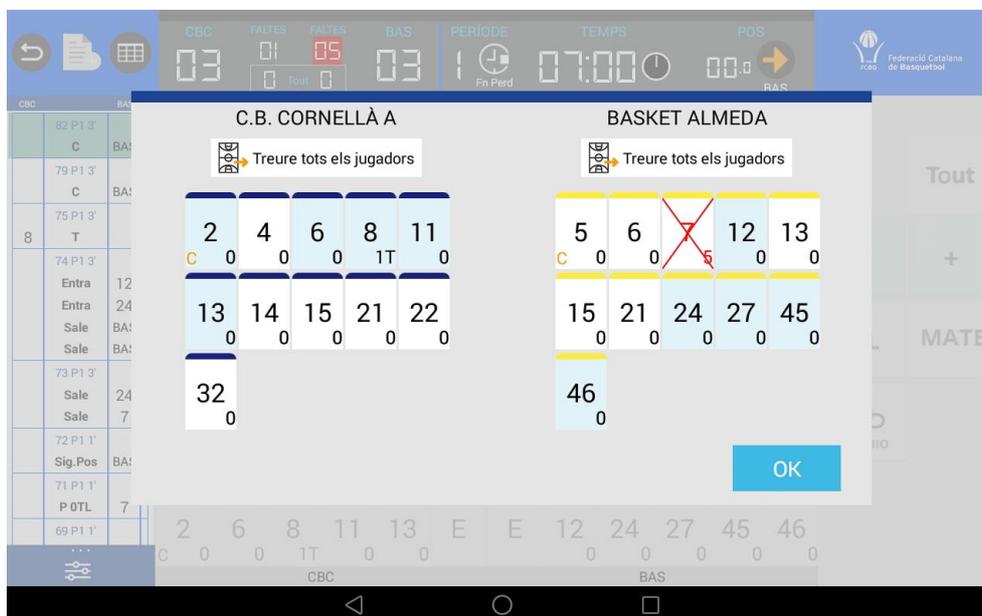


El formato de entrada de datos correspondiente a las Faltas en el Banquillo no coincide con algunas de las situaciones que explica el reglamento. Por este motivo se recomienda que en un papel anotéis la secuencia de faltas en el banquillo para poder realizar los informes necesarios una vez finalizado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

7.6. Sustituciones

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





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

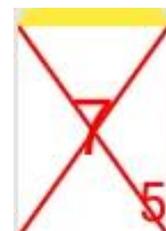
JUGADOR EN PISTA



JUGADOR EN BANQUILLO

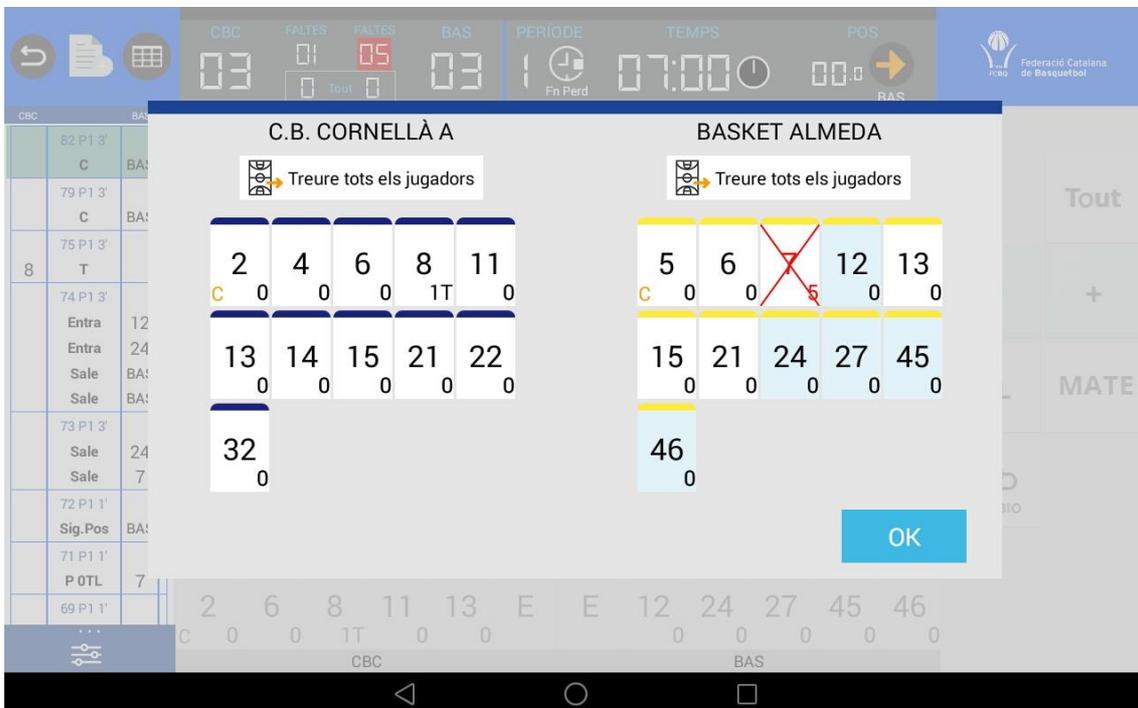


JUGADOR EXCLUIDO

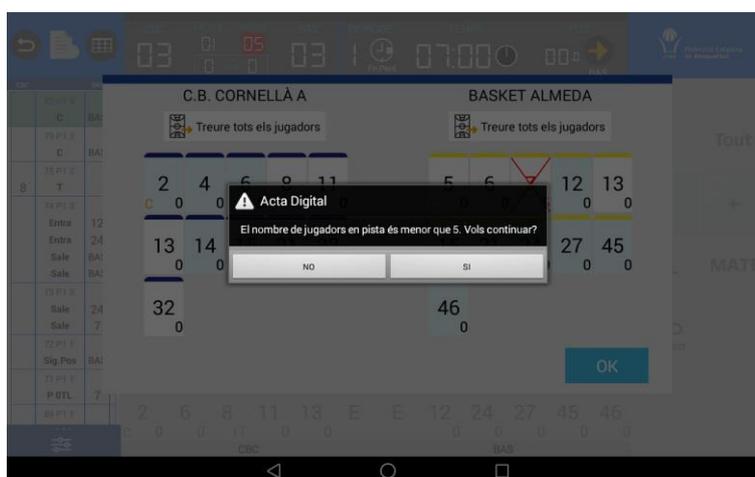


Para realizar un cambio sólo habrá que clicar sobre los jugadores que son sustituidos y que entran a pista. Cada vez que clicamos sobre el dorsal de los jugadores a la pantalla de sustituciones, cambia el estado de jugador en pista a jugador a banquillo.

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



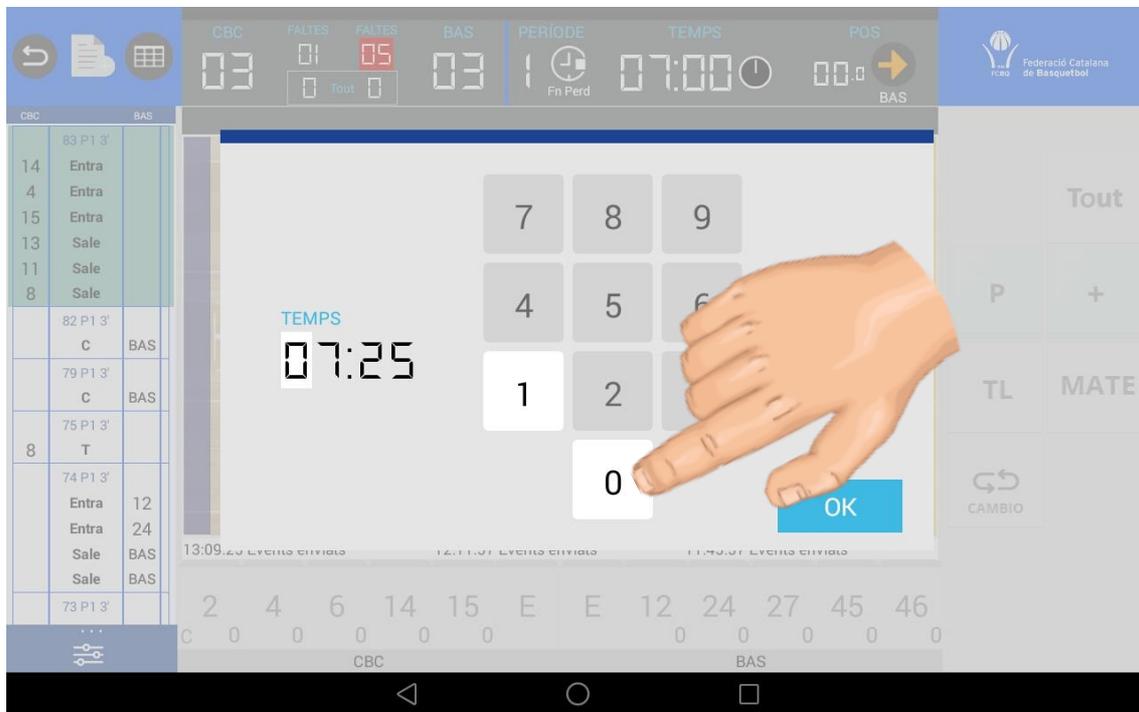
En el supuesto de que seleccionemos menos de cinco jugadores, recibiremos un mensaje de alerta, a pesar de que permite continuar el partido con menos jugadores en la pista de juego.



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



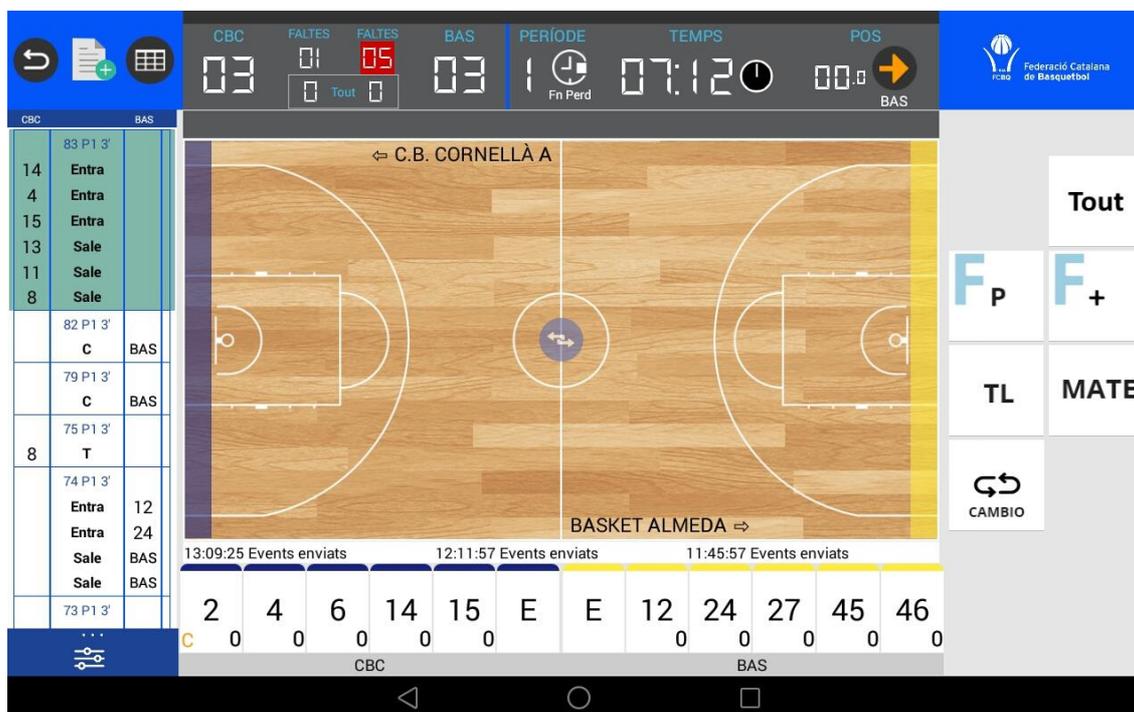
Al finalizar de seleccionar los jugadores que participan a las sustituciones, habrá que indicar el tiempo de juego exacto en que se ha producido la sustitución (esto también lo aplicaremos a los tiempos muertos):



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

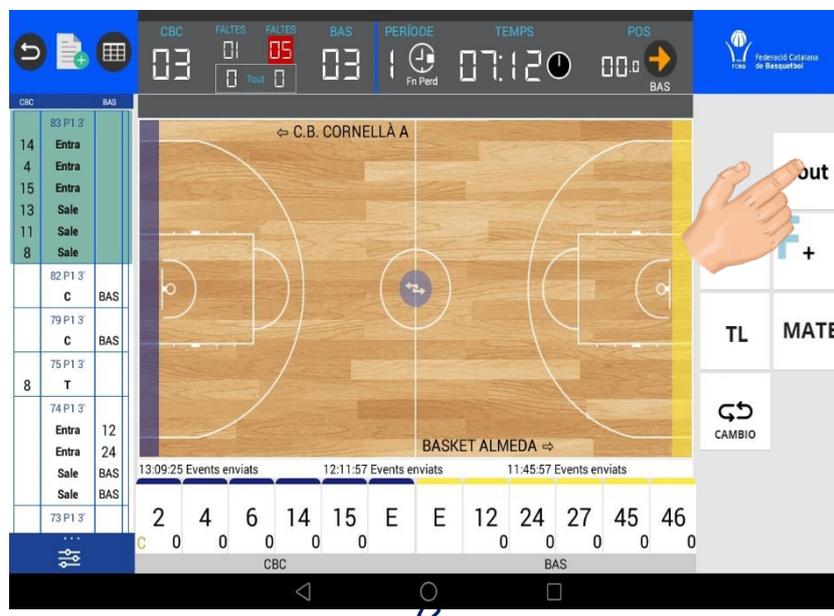


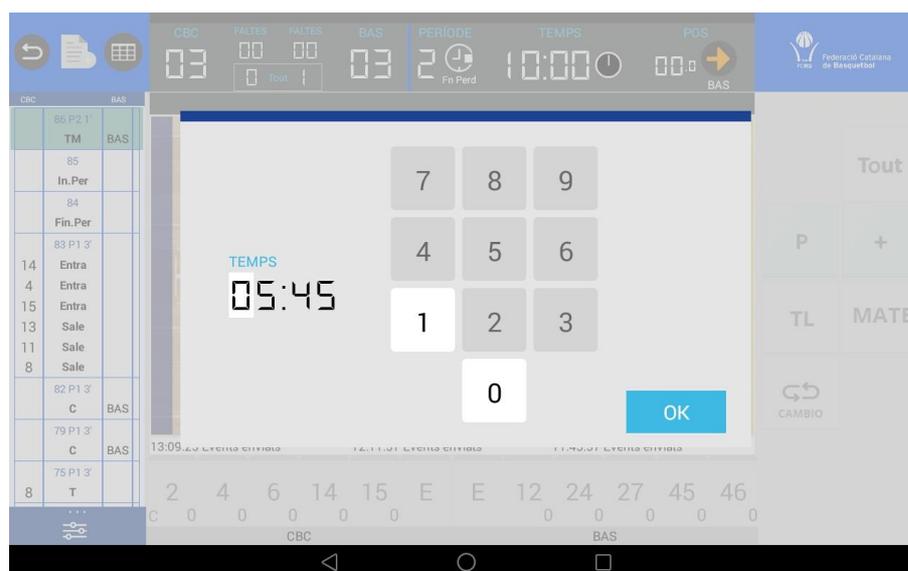
Una vez confirmamos el tiempo de juego, volveremos automáticamente a la pantalla de partido, y los jugadores que constan como jugadores a pista saldrán actualizados. Del mismo modo, en el registro de jugadas se creará un registro con las sustituciones que se hayan realizado.



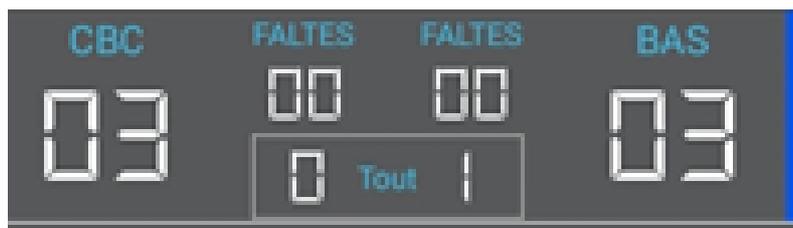
7.7. Tiempo Muerto

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





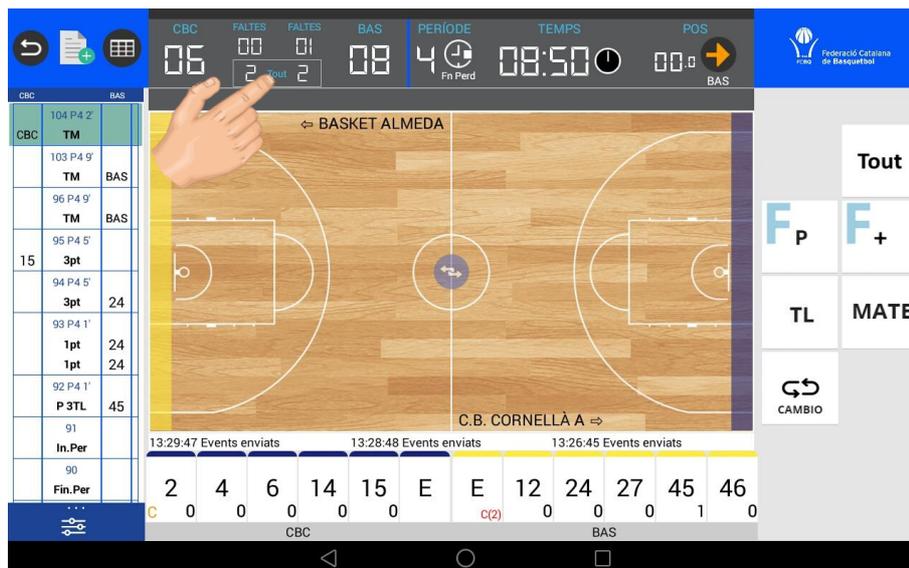
El tiempo muerto se añadirá directamente tanto a la cuenta de tiempos muertos de cada equipo (al marcador), como al registro de acontecimientos.



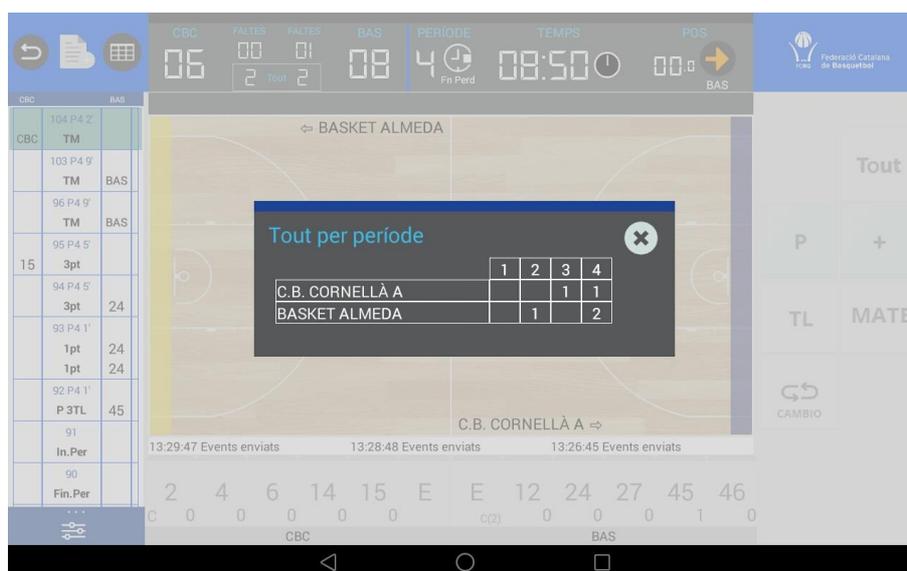
El número de tiempos muertos que podemos adjudicar a cada equipo con el acta Digital es ilimitado. Hay que recordar que se tienen que aplicar las normativas propias de cada categoría respecto a los tiempos muertos.

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

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

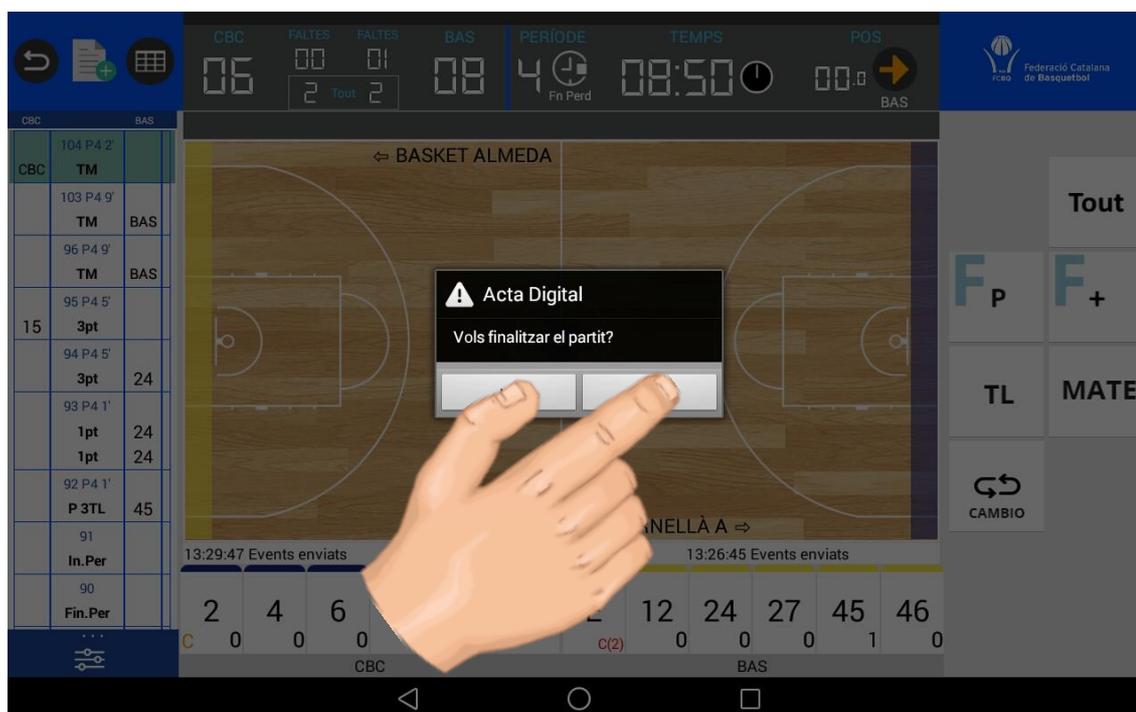
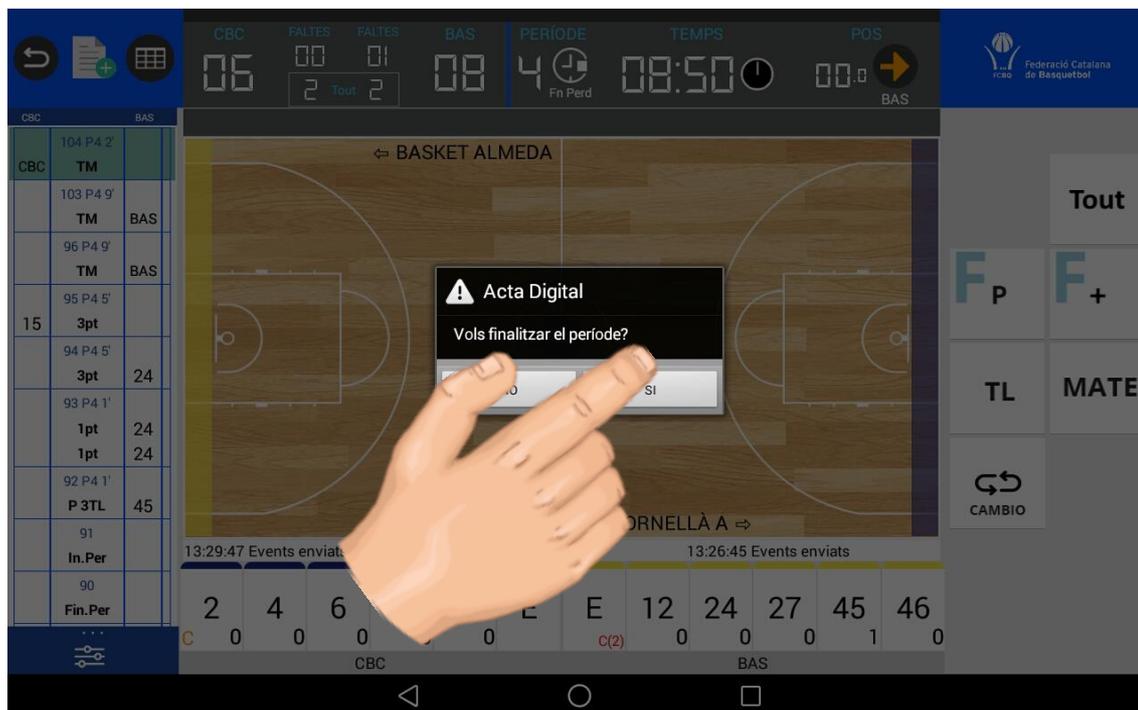


Clicando sobre los tiempos muertos del marcador se abre esta pantalla informativa:

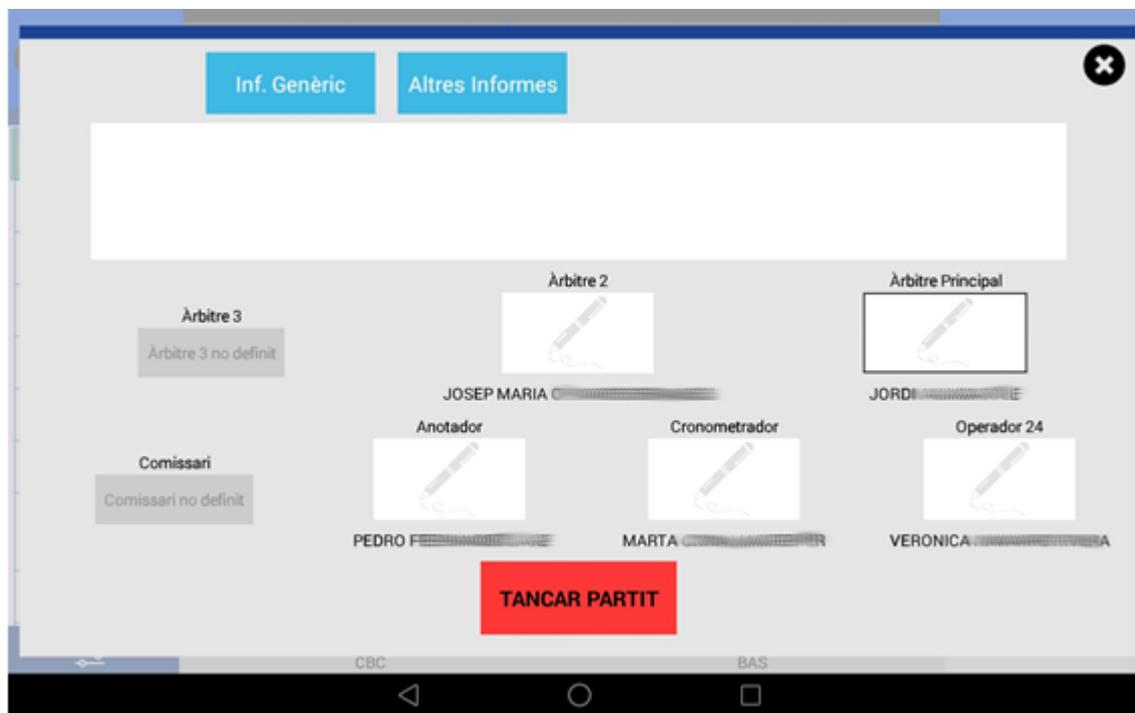


8. Funcionamiento del Acta Digital: Cierre del partido

Una vez cerramos el cuarto periodo recibiremos un mensaje que nos preguntará si queremos finalizar el periodo, y posteriormente si queremos finalizar el partido.



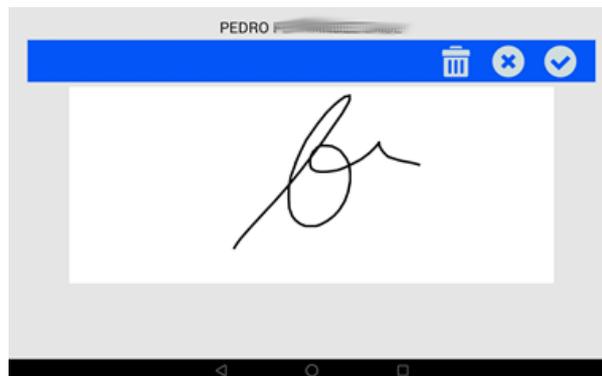
En este momento accederemos a la pantalla de cierre de partido.



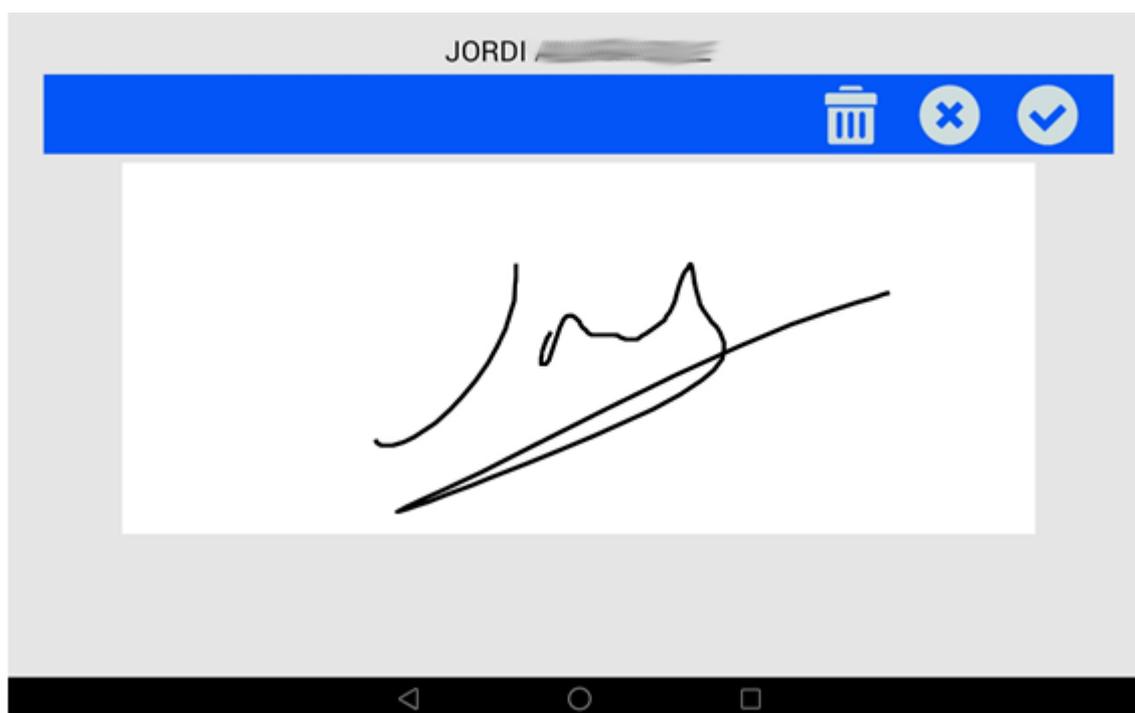
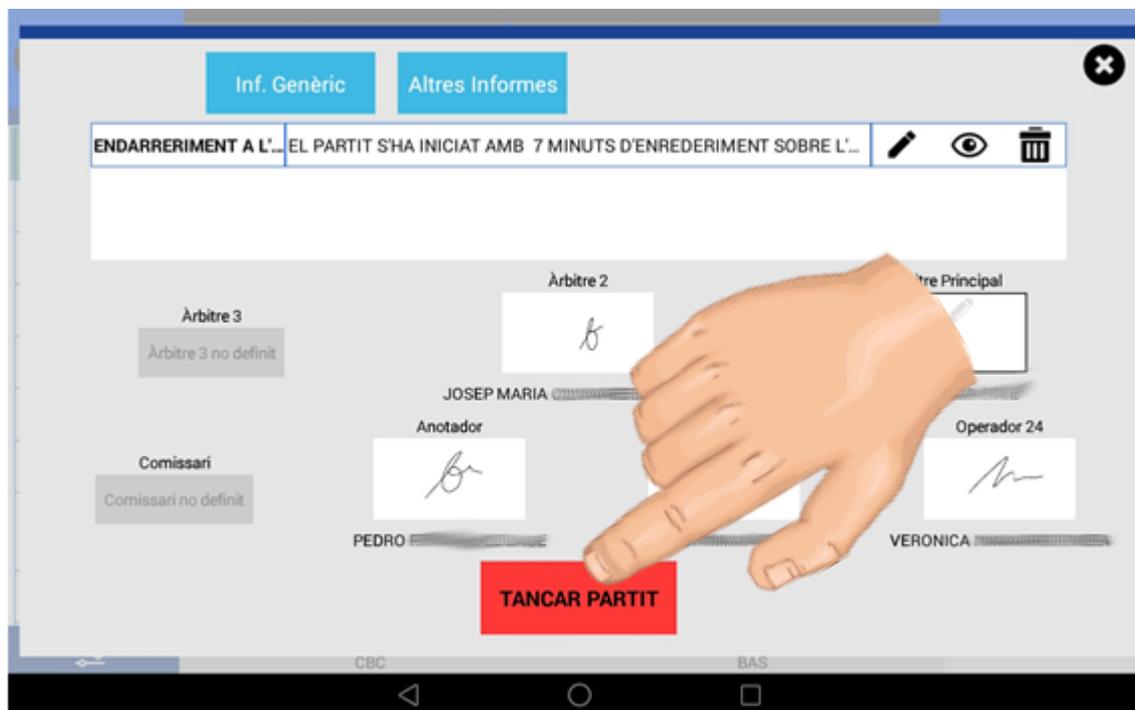
Antes de que los miembros del equipo arbitral firmen el acta, habrá que realizar los informes que sean necesarios. En un capítulo anterior ya ha sido explicado cómo se realizaban los informes.

Recordad que se pueden realizar tantos informes como sean necesarios.

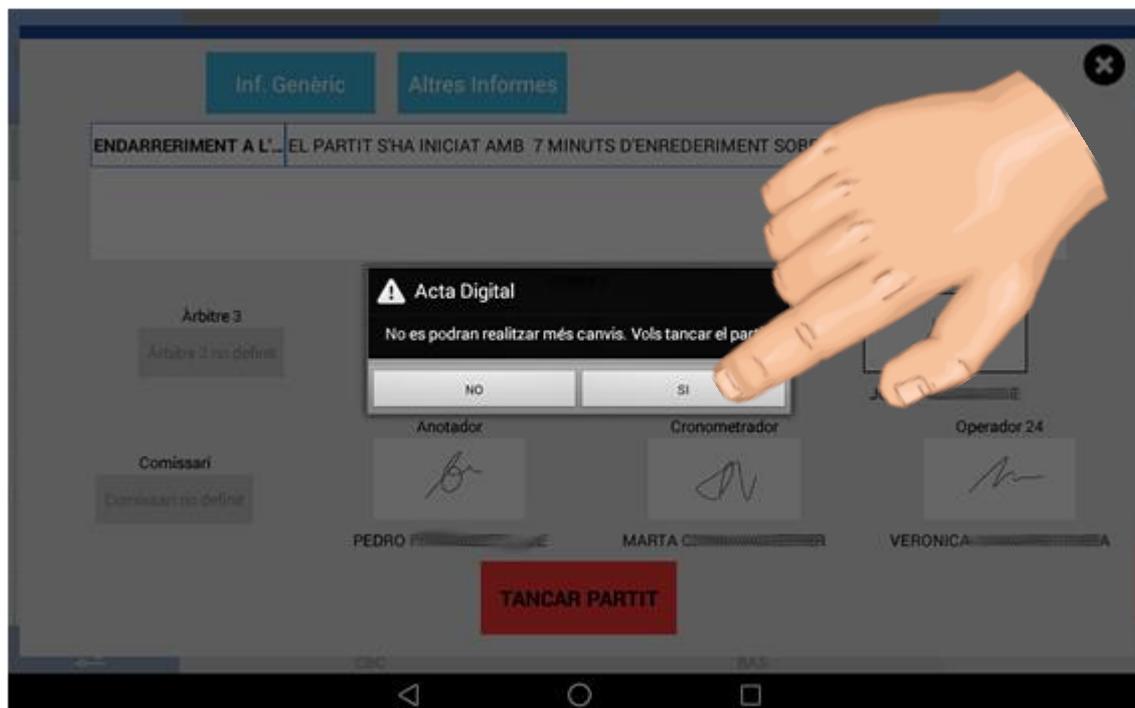
Clicando sobre cada cuadro de firma se abrirá un espacio para que pueda firmar aquella persona.



El último a firmar el acta será el Árbitro Principal. Una vez hayan firmado el resto de miembros del equipo arbitral habrá que clicar sobre el botón rojo de Cerrar Partido.



Con la firma del Árbitro el partido se cerrará, y automáticamente subirán a la página web los archivos correspondientes del acta, y se actualizará el resultado del partido.



FCBQ - CLUBS I COMPETICIONS - JUGADORS - ENTRENADORS - ARBITRES - CONNECTA

C.C. JUNIOR FEM. PREFERENT

42 Local - 49 Visitant
AE BOET MATARÓ A - JOVENTUT BADALONA FEMENÍ A

Calendari ! HI HA HAGUT UN CANVI

Competició:
FASE PER ASSOLIR CATEGORIA

Grup:
01

Data partit:
31-08-2018

Hora partit:
20:00

Instal·lació:
POLIESPORTIU EUSEBI MILLAN
SANT CUGAT, 146, Mataró (08302)

Partit:
111

Colors SAMARRETA - PANTALÓ primera equipació:
AE BOET MATARÓ A: TARONJA - TARONJA
JOVENTUT BADALONA FEMENÍ A: VERD - NEGRE

Equip arbitral:
Àrbitre Principal: CARLOS
Àrbitre Auxiliar: ALEIX
Anotador: TAMARA
Cronometrador: JOAQUIM
Operador RLL: MARTA
Auxiliar de taula en proves: PEDRO

FIBA

Federació Catalana de Basquetball BASQUETCATALA.CAT

Equip A: AE BOET MATARÓ A Equip B: JOVENTUT BADALONA FEMENÍ A

Nom: Categoria: Data: Hora: Àrbitre Principal: Àrbitre Auxiliar: Anotador: Cronometrador: Operador RLL: Auxiliar de taula en proves:

Equip A: AE BOET MATARÓ A		Equip B: JOVENTUT BADALONA FEMENÍ A	
Pos.	Nom	Pos.	Nom
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
13		13	
14		14	
15		15	
16		16	
17		17	
18		18	
19		19	
20		20	
21		21	
22		22	
23		23	
24		24	
25		25	
26		26	
27		27	
28		28	
29		29	
30		30	
31		31	
32		32	
33		33	
34		34	
35		35	
36		36	
37		37	
38		38	
39		39	
40		40	
41		41	
42		42	
43		43	
44		44	
45		45	
46		46	
47		47	
48		48	
49		49	
50		50	
51		51	
52		52	
53		53	
54		54	
55		55	
56		56	
57		57	
58		58	
59		59	
60		60	
61		61	
62		62	
63		63	
64		64	
65		65	
66		66	
67		67	
68		68	
69		69	
70		70	
71		71	
72		72	
73		73	
74		74	
75		75	
76		76	
77		77	
78		78	
79		79	
80		80	
81		81	
82		82	
83		83	
84		84	
85		85	
86		86	
87		87	
88		88	
89		89	
90		90	
91		91	
92		92	
93		93	
94		94	
95		95	
96		96	
97		97	
98		98	
99		99	
100		100	

42 - 49

AE BOET MATARÓ A JOVENTUT BADALONA FEMENÍ A

Anotador: Cronometrador: Operador RLL: Auxiliar de taula en proves:

Una vez el partido está cerrado no se podrá modificar ningún dato.

