ACTA DIGITAL FExB

Guía de uso en tipo “Sencilla”

María José Campos

Cómo usar este documento

- Las imágenes corresponden a una tablet, en un móvil el aspecto es similar y si pulsas la flecha que está junto a los jugadores de la derecha aparecerá el menú con cancha, historial, otros, configuración y estadísticas.

- En el índice tendrás todos los contenidos y podrás pinchar en cada uno de ellos para que te lleve al apartado que desees.

- En cada página está el escudo de FExB que pulsando sobre él hará que regreses al índice.

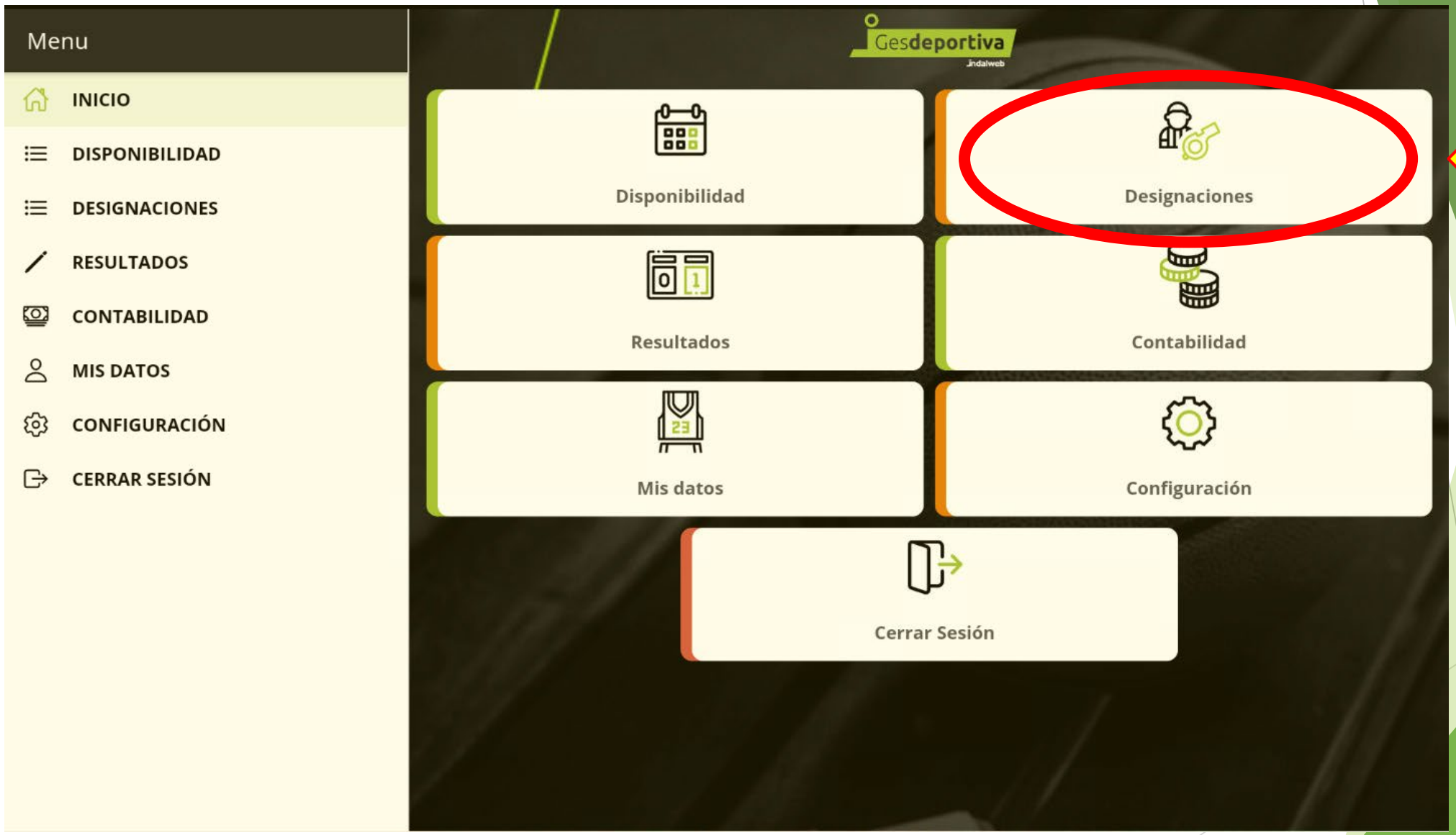
- Este es un documento de uso personal creado por María José Campos, Responsable de Oficiales de Mesa FExB Grupo 2.

- Para cualquier consulta: mariajose.campos@fexb.es

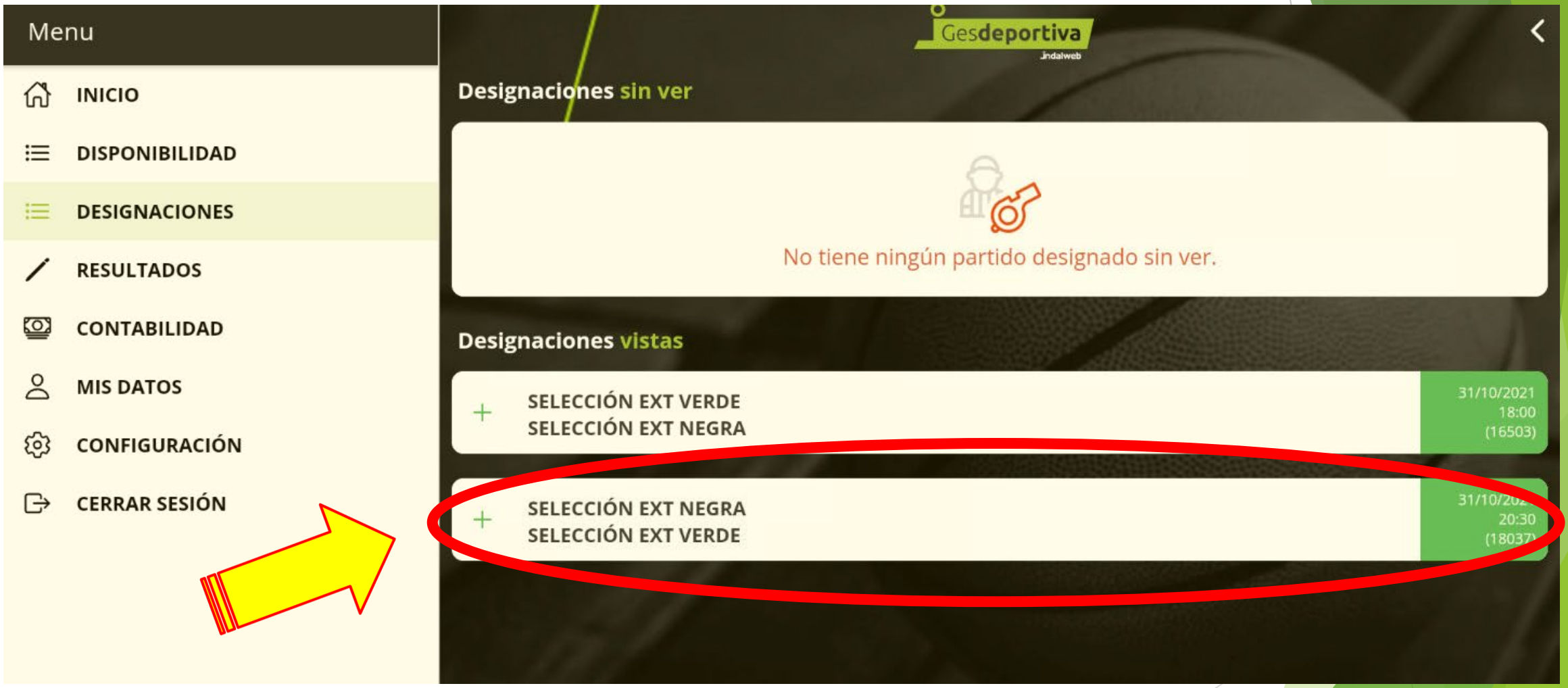
Índice

- Selección del partido
- Selección equipo local
- Selección equipo visitante
- Cambio número de jugador
- Quinteto inicial
- Comienzo acta digital
- Pantalla inicio de partido
- Configuración
- Color de los equipos
- Cambiar zona de ataque de equipos
- Previsualizar acta
- Tiempo de juego
- Canasta convertida
- Tiros libres
- Sustituciones
- Tiempo muerto
- Falta personal
- Faltas de equipo
- Técnica jugador
- Técnica entrenador ‘C’
- Técnica entrenador ‘B’
- Antideportiva
- Descalificante
- Enfrentamientos sin participación
- Enfrentamientos con participación
- Editar acciones de juego
- Eliminar acciones de juego
- Final de cuarto
- Prórroga
- Cierre del acta
- Firma del capitán en caso de protesta
- Recuperar partido iniciado

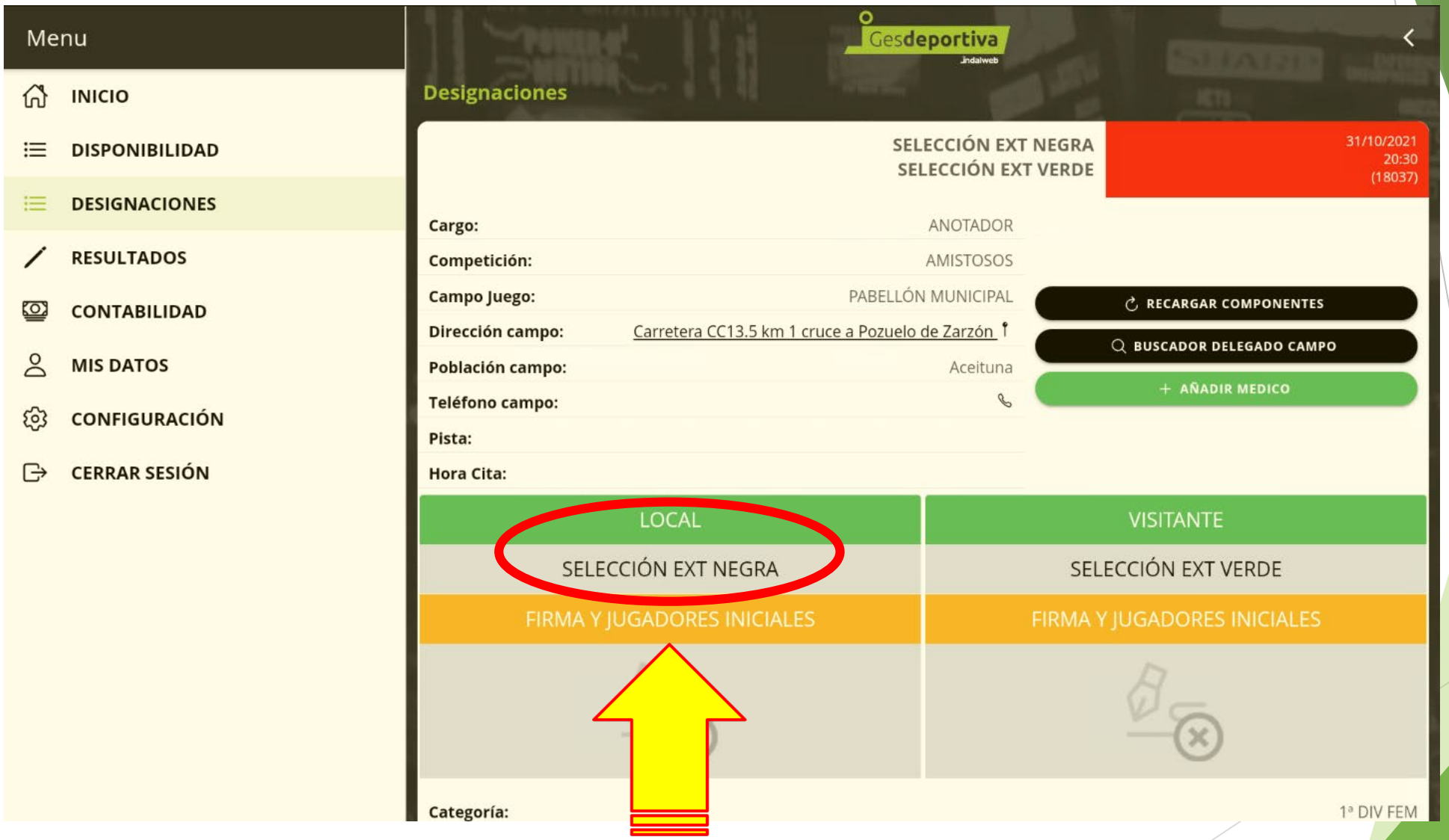
Selección del partido



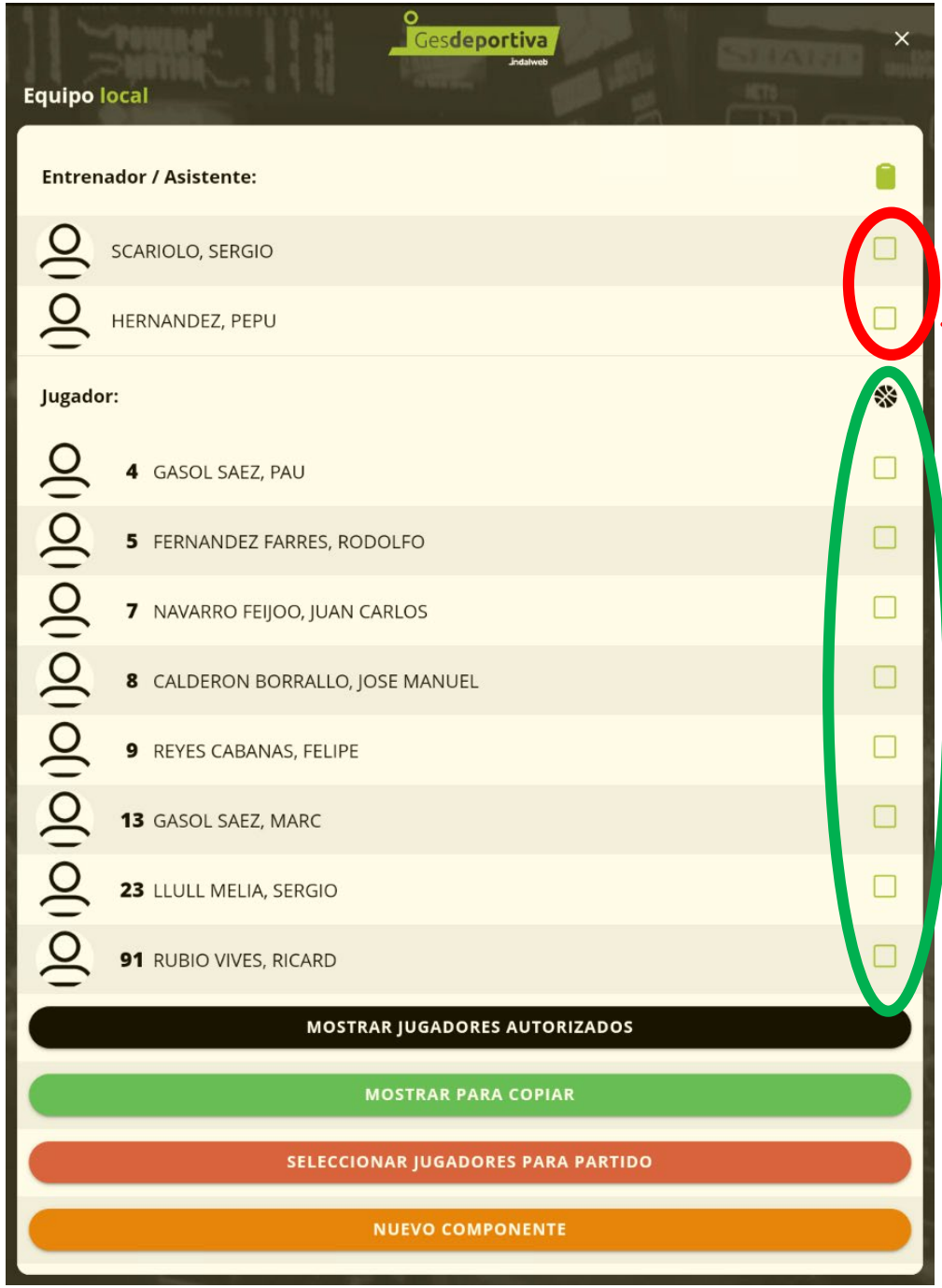
Selección del partido



Selección equipo local



Selección equipo local

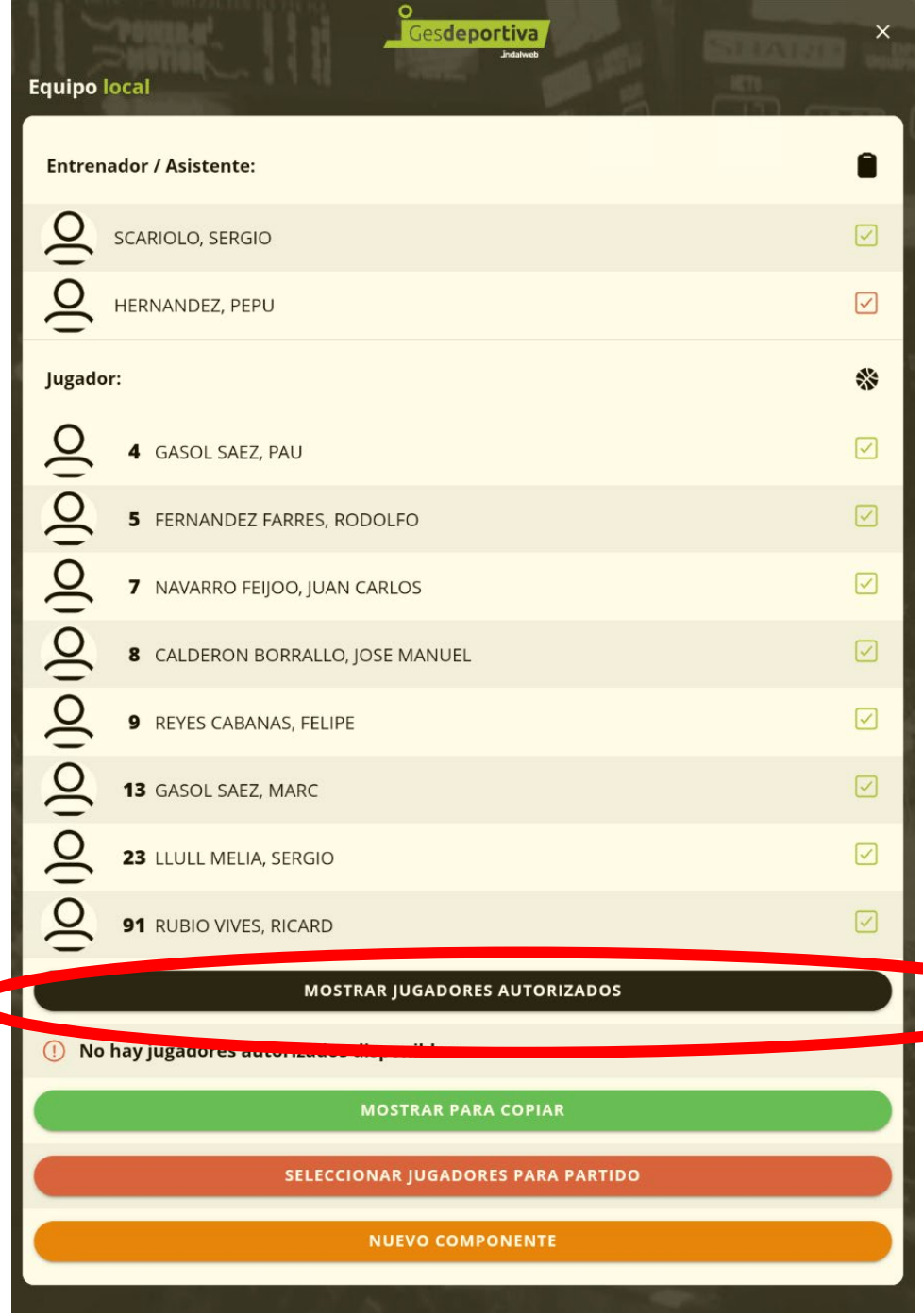


1

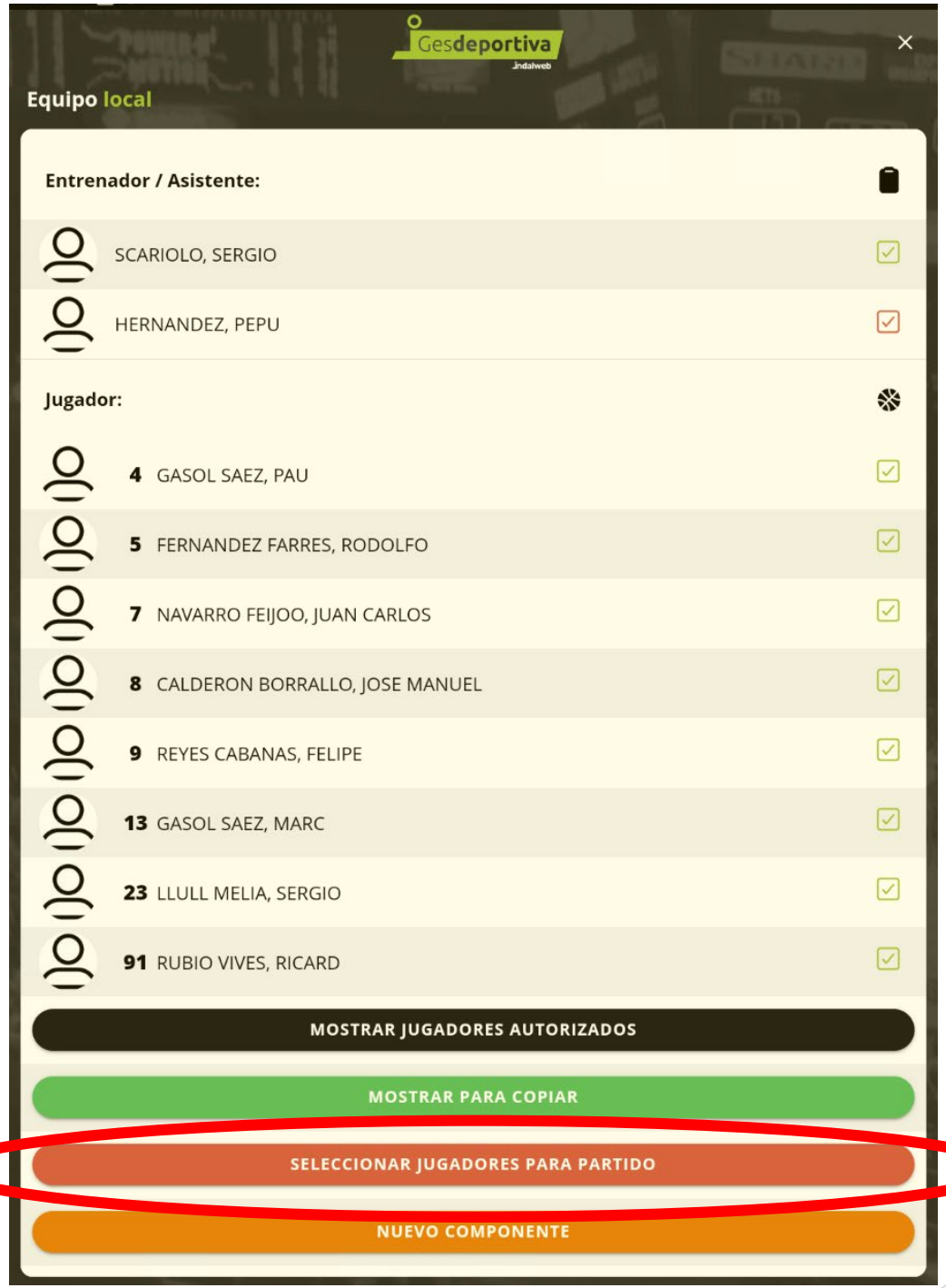
2

Seleccionaremos en primer lugar al entrenador y en segundo lugar al ayudante

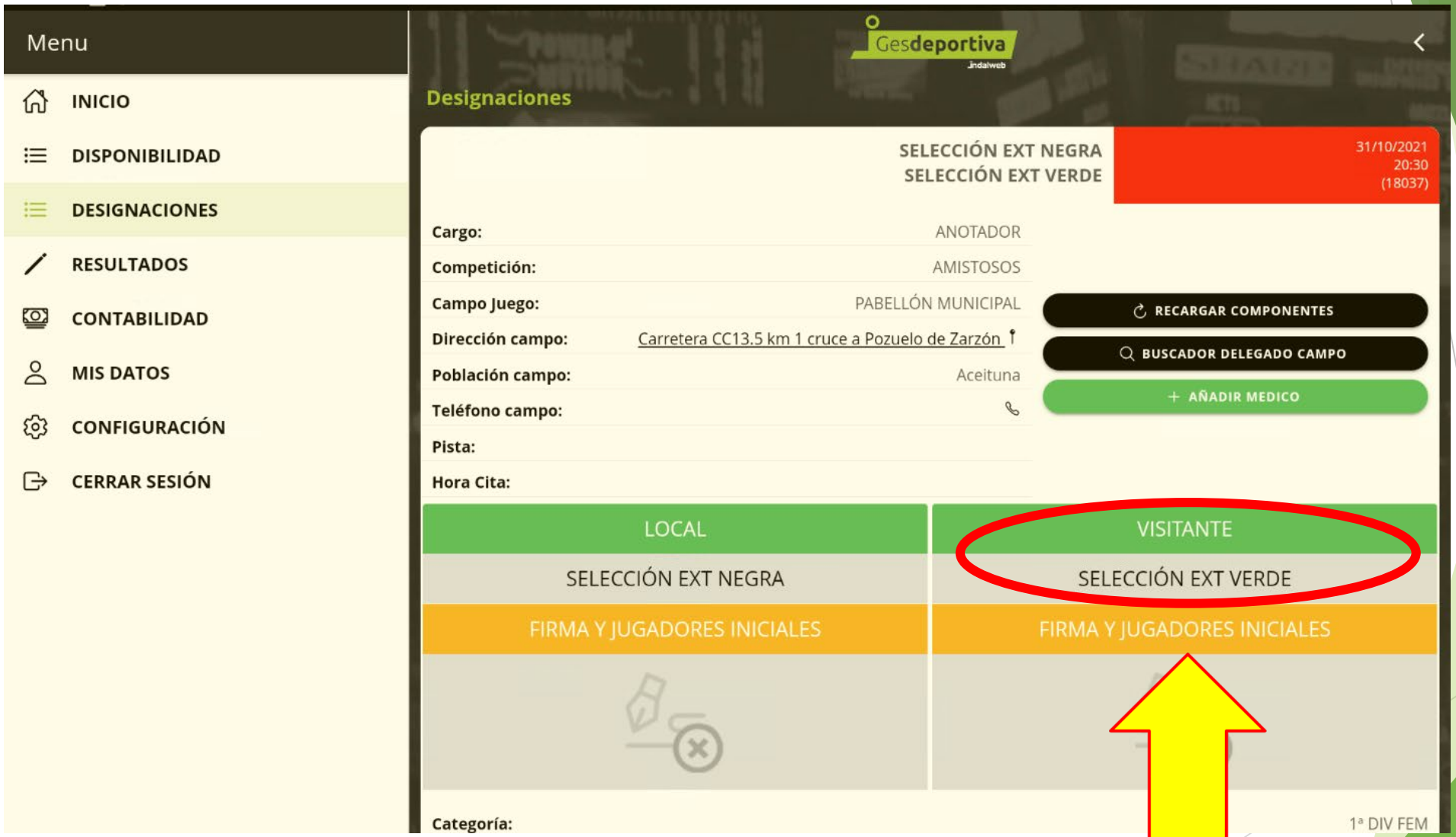
Selección equipo local



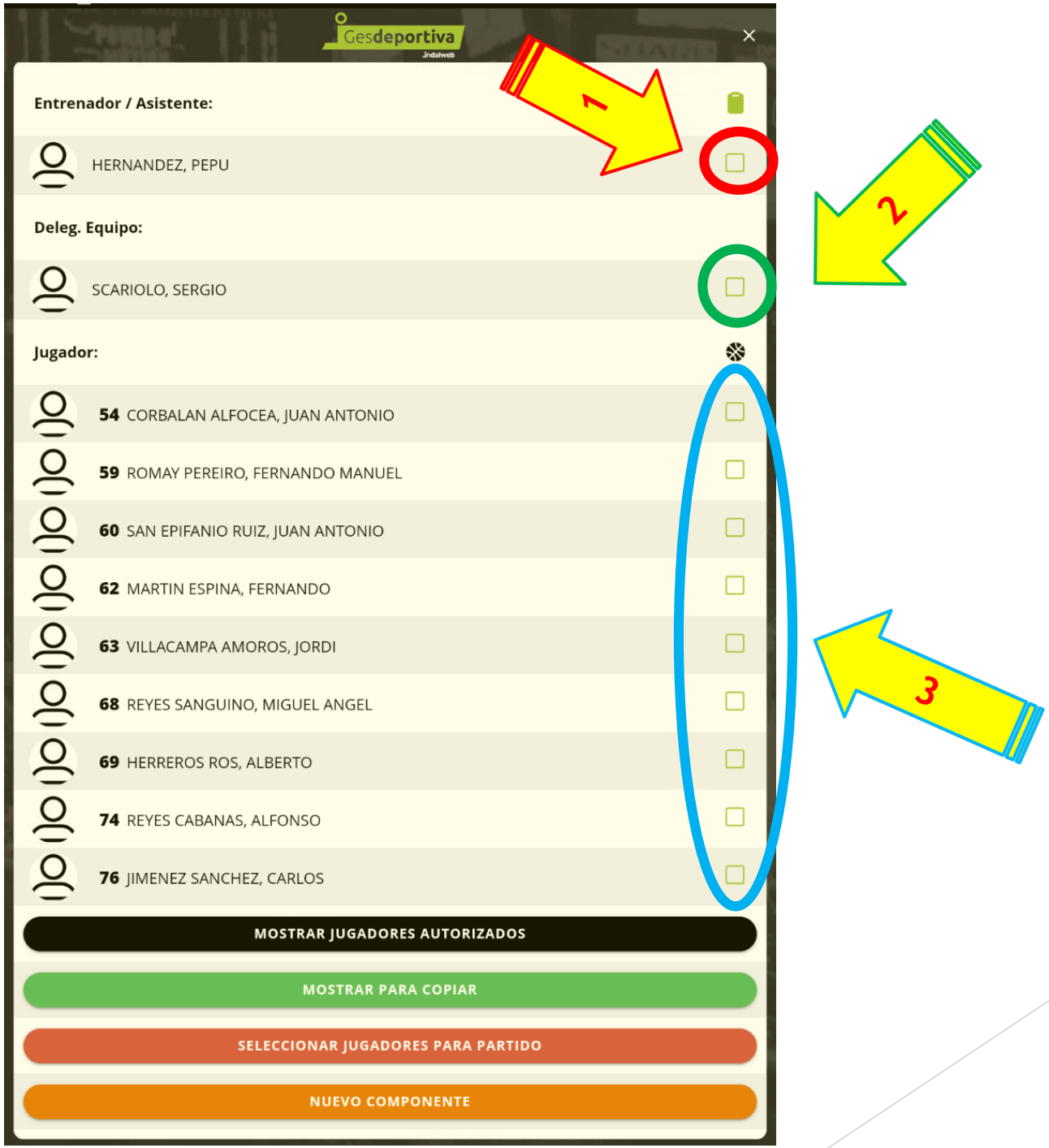
Selección equipo local



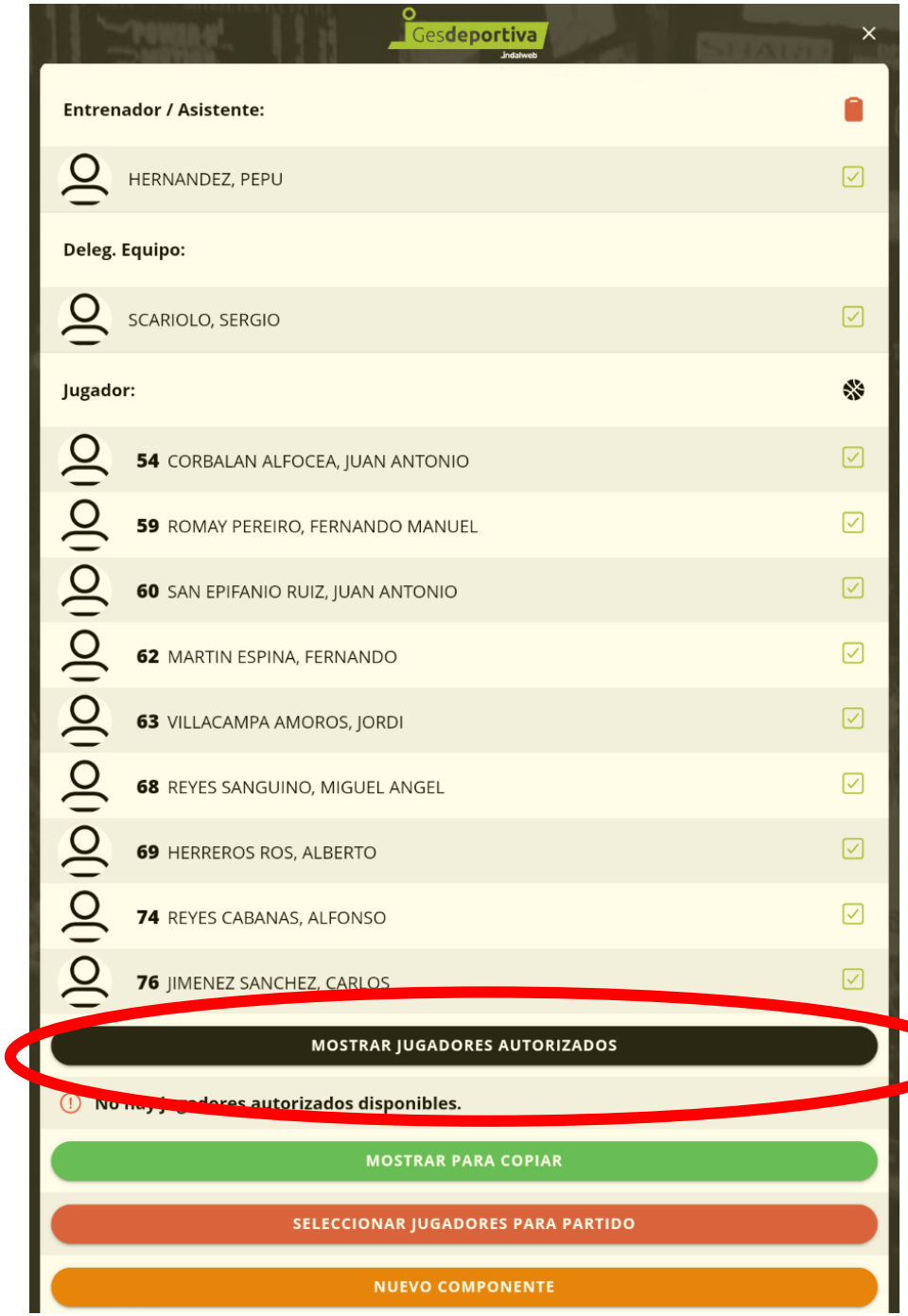
Selección equipo visitante



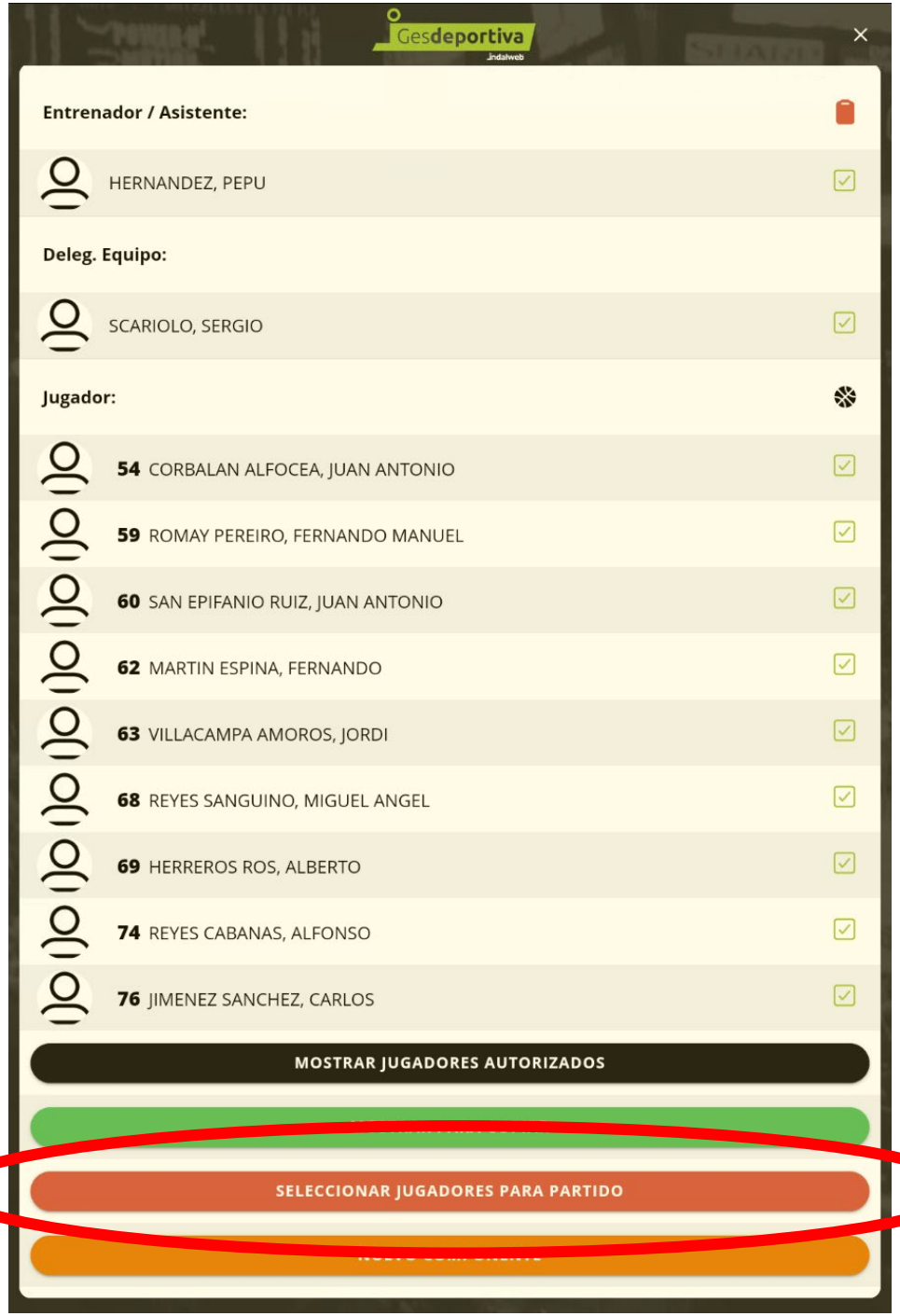
Selección equipo visitante



Selección equipo visitante

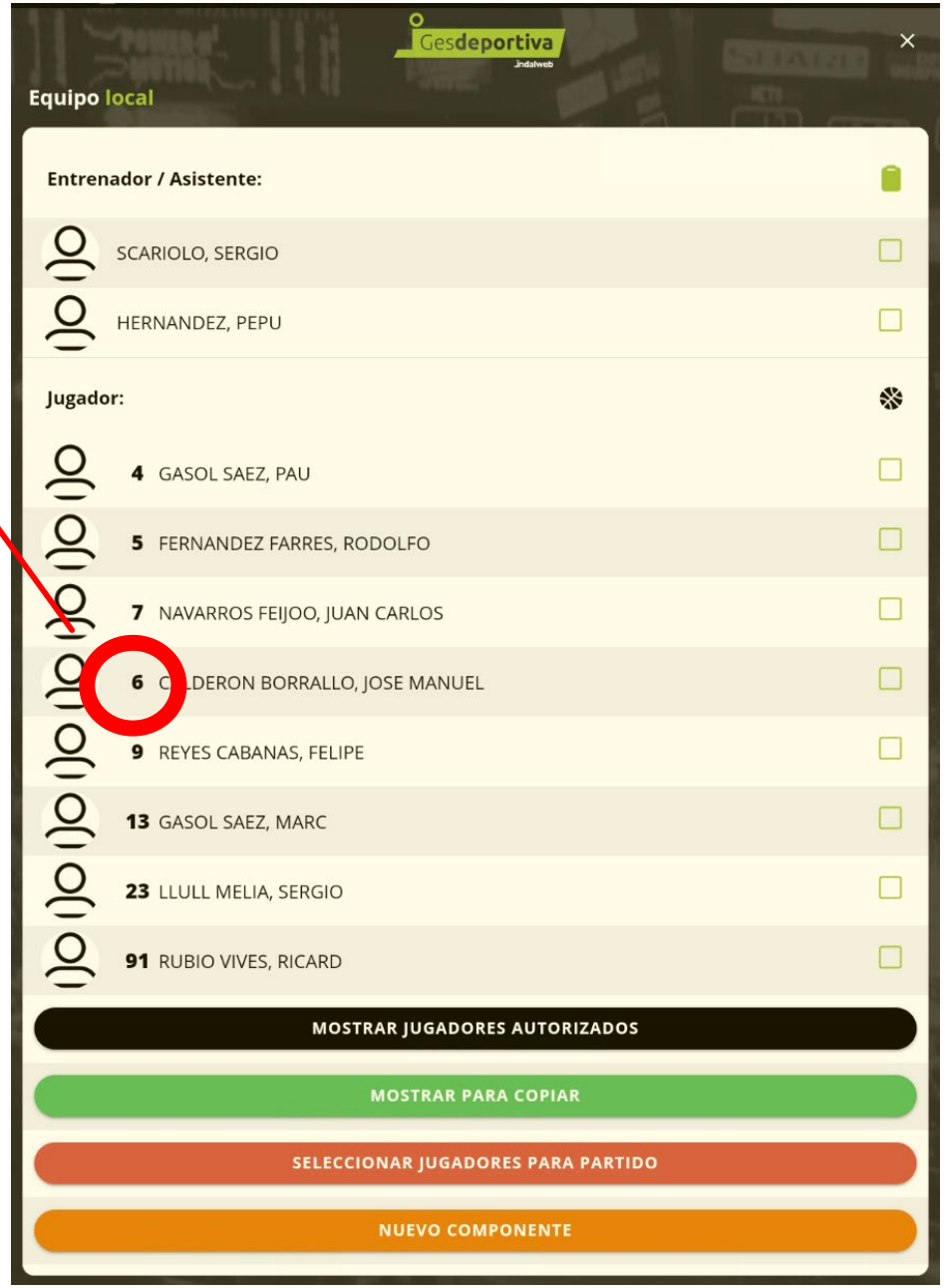


Selección equipo visitante

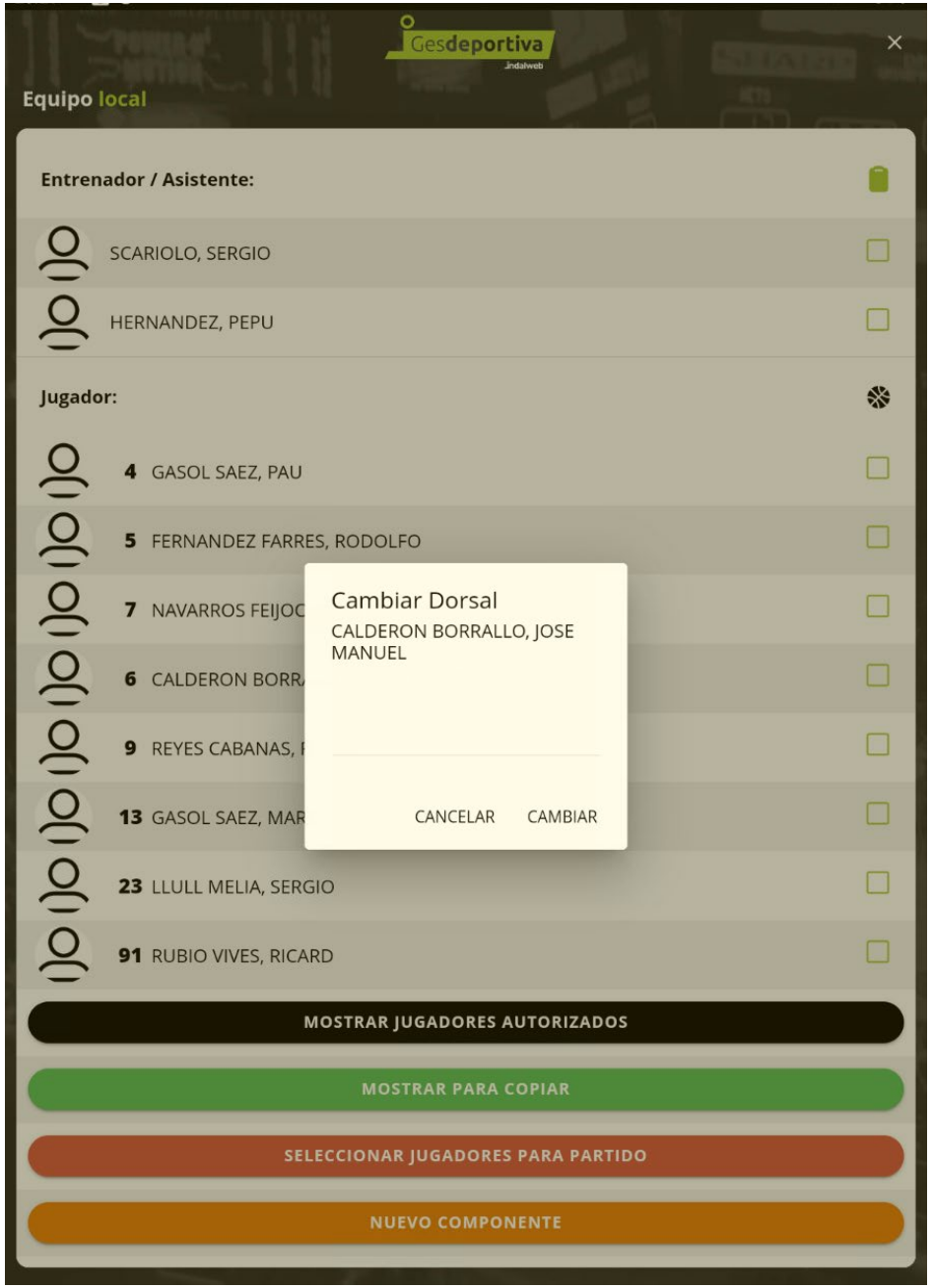


Cambio número de jugador

Pulsación sobre el número del jugador

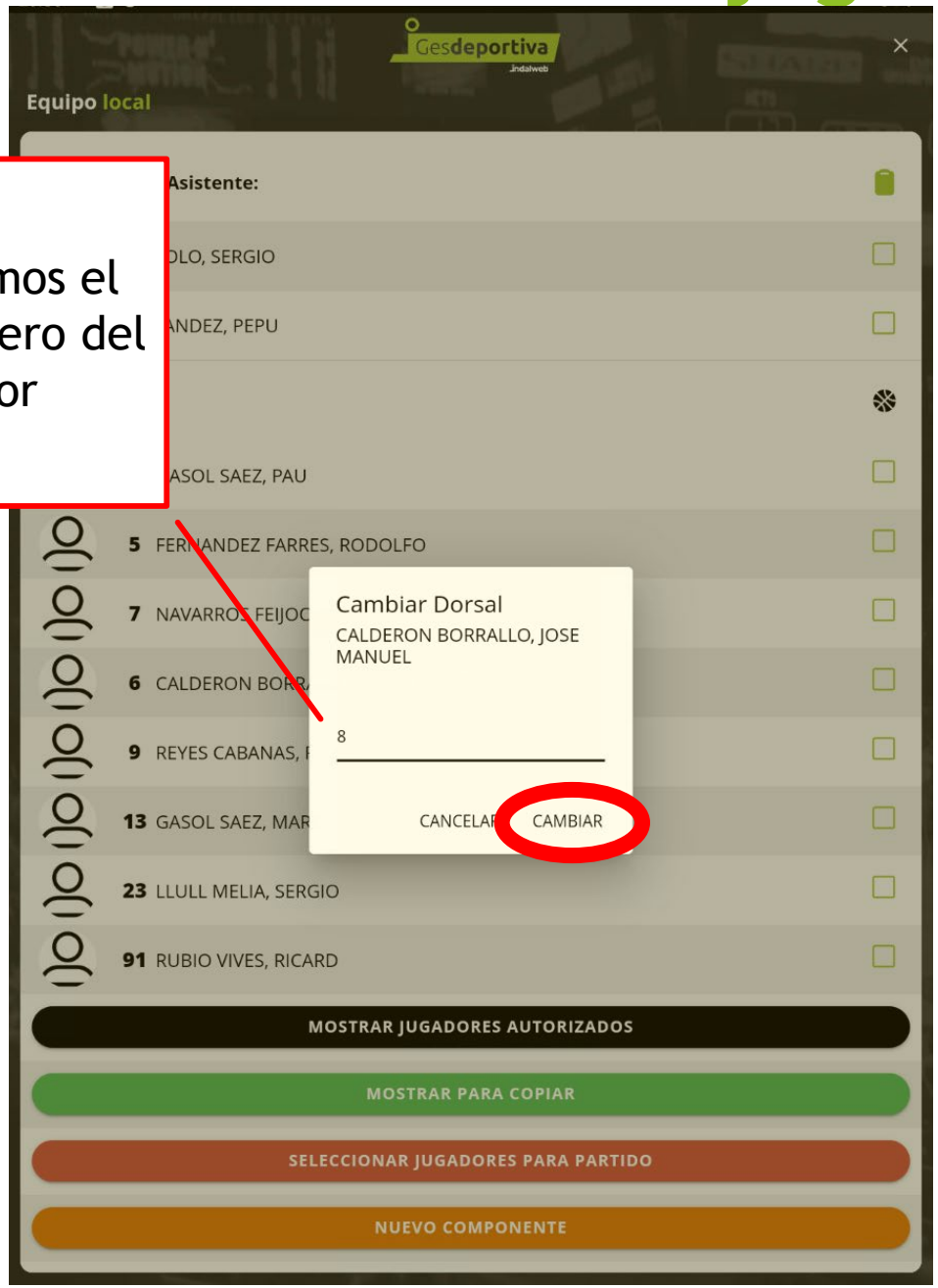


Cambio número de jugador

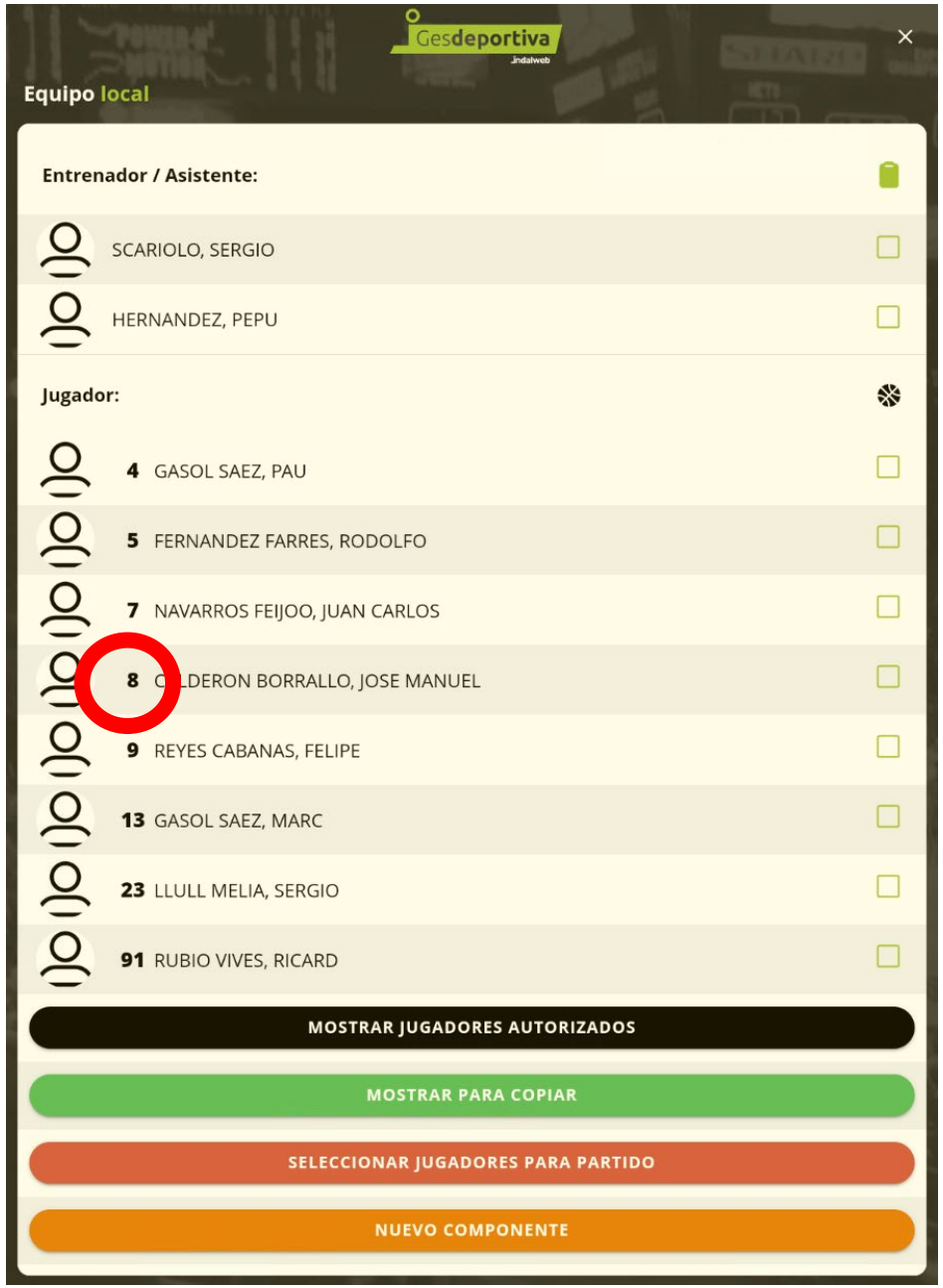


Cambio número de jugador

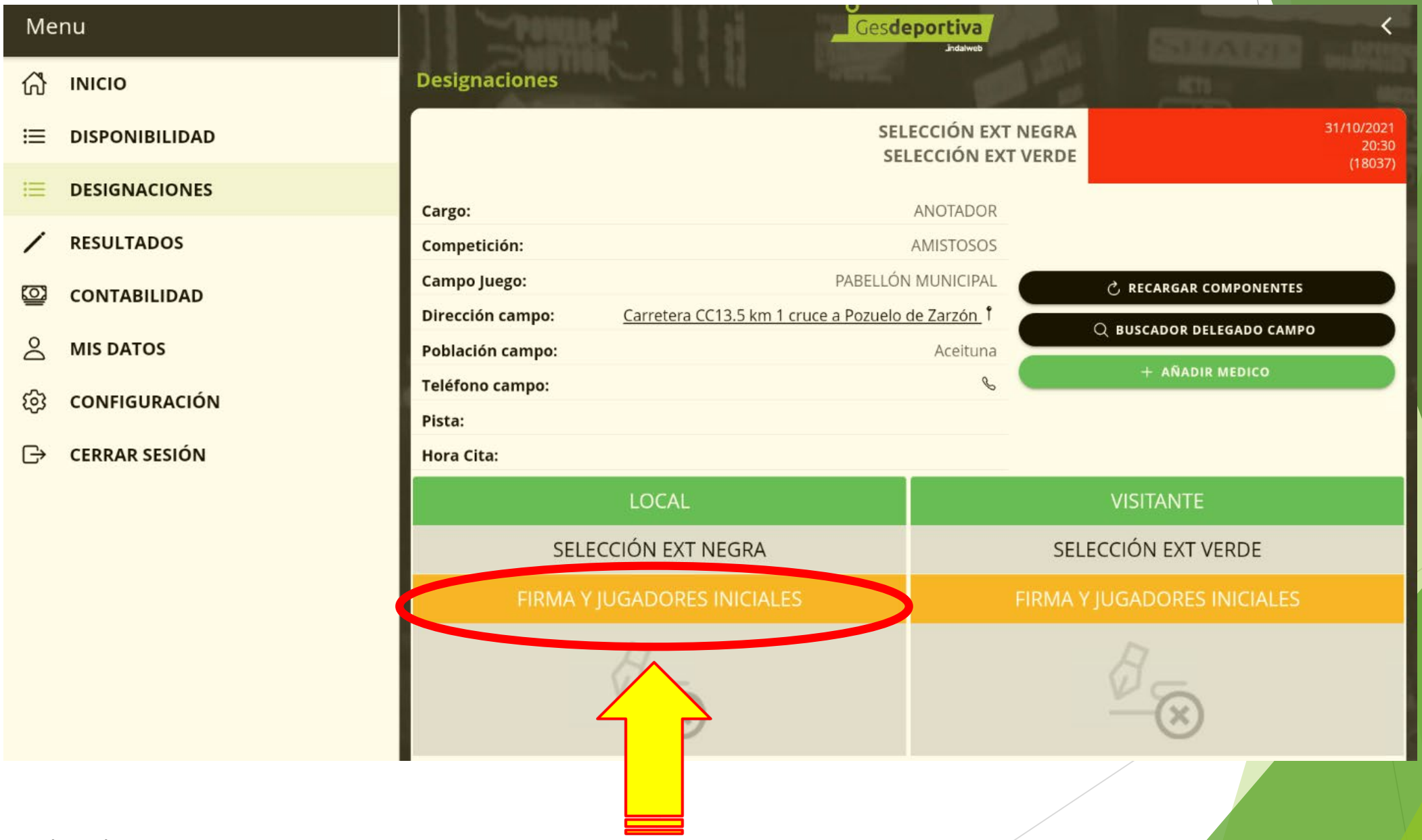
Introducimos el nuevo número del jugador



Cambio número de jugador



Quinteto inicial



Quinteto inicial

Quinteto inicial

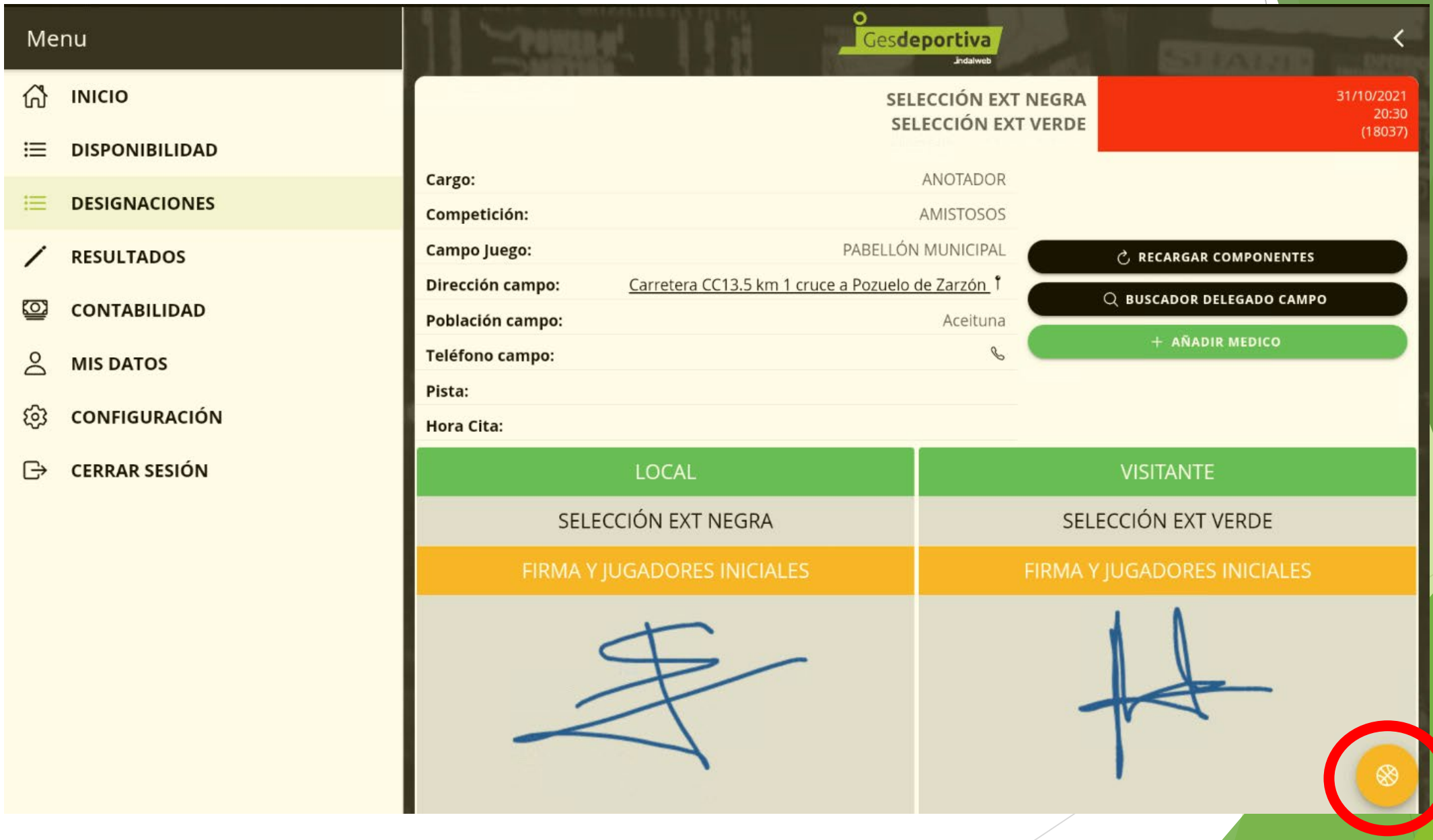
Seleccionamos al capitán con una pulsación larga

Seleccionamos el cinco inicial con un toque

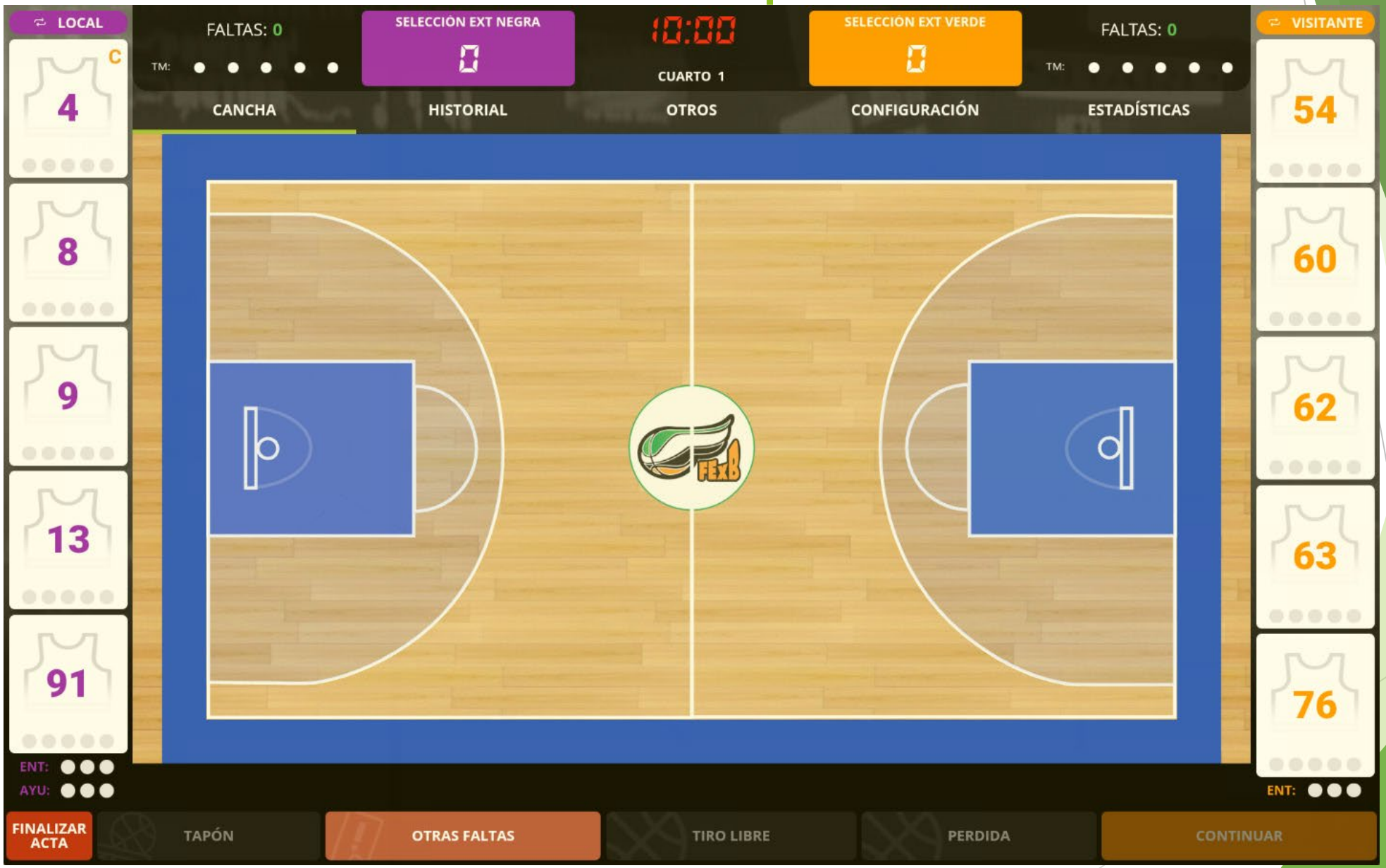
Quinteto inicial

Quinteto inicial

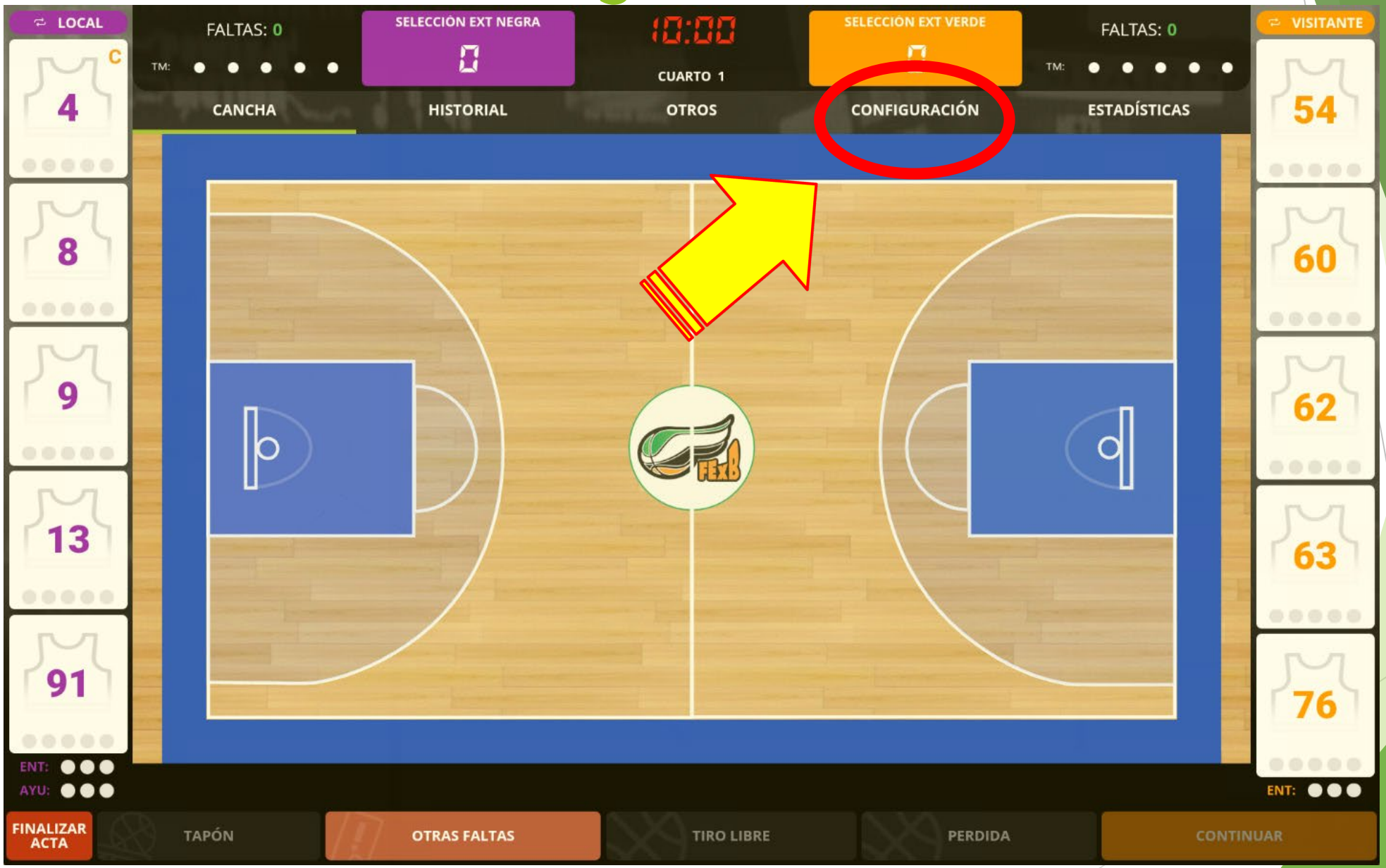
Comienzo acta digital



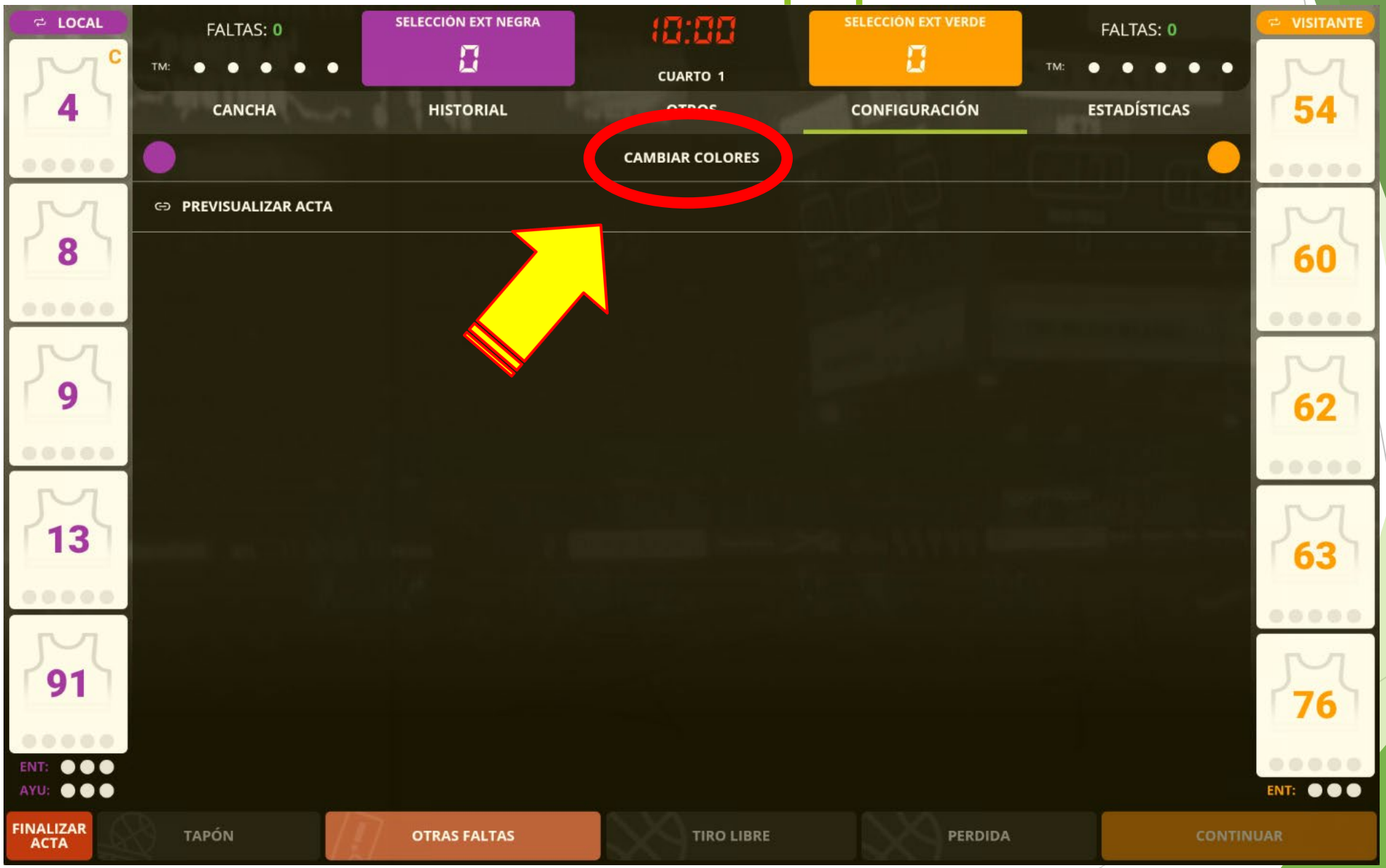
Pantalla inicio partido



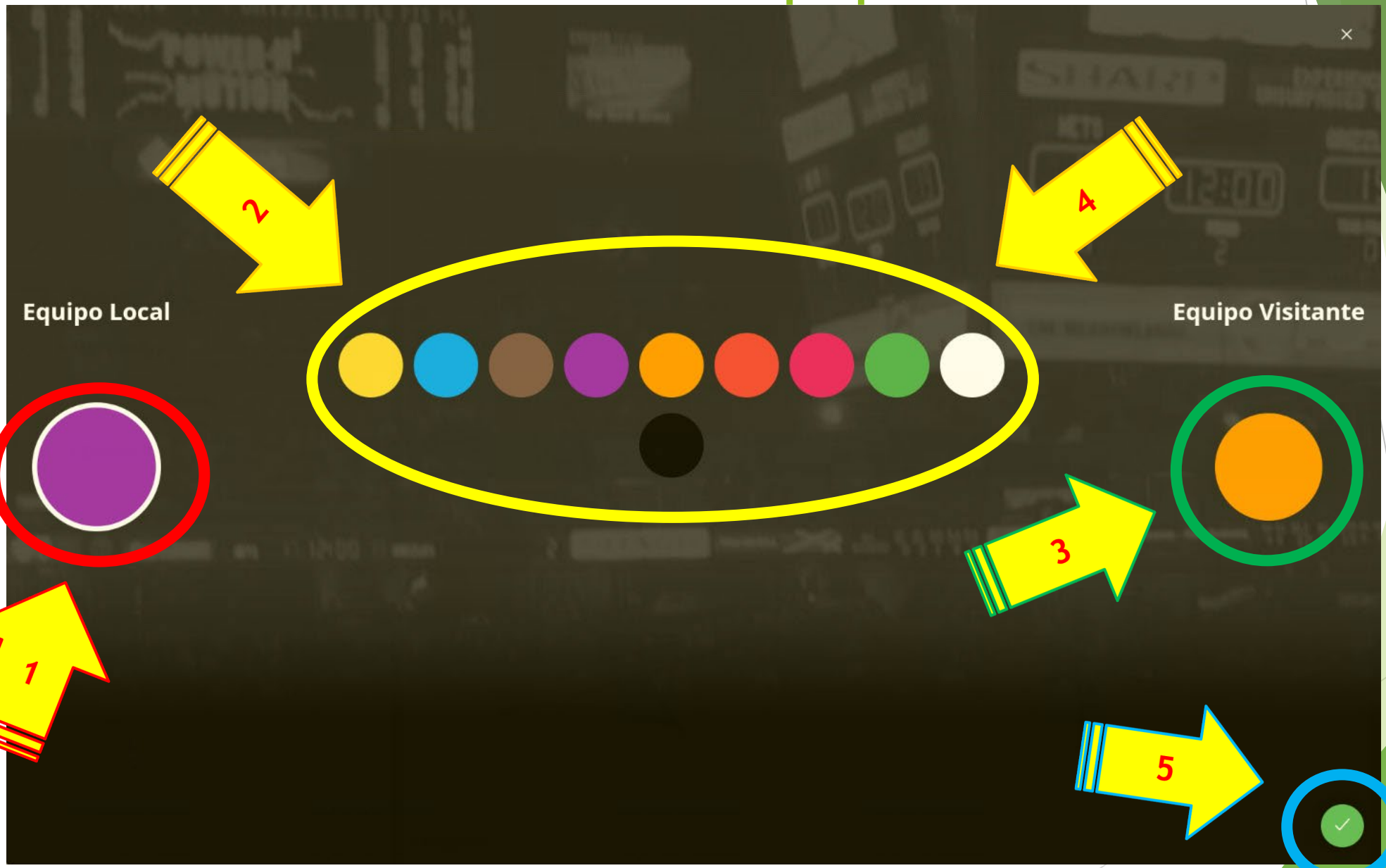
Configuración



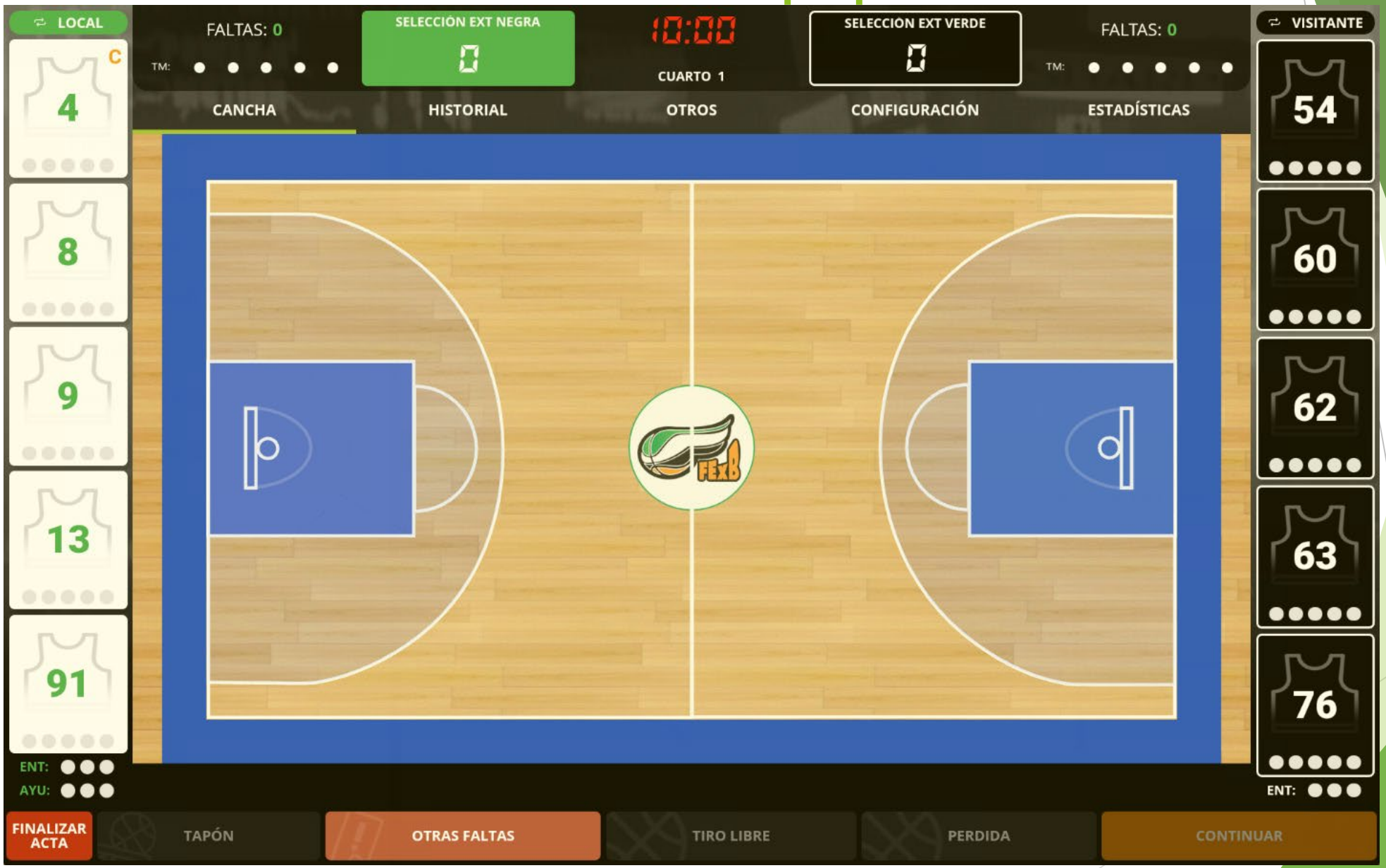
Color de los equipos



Color de los equipos



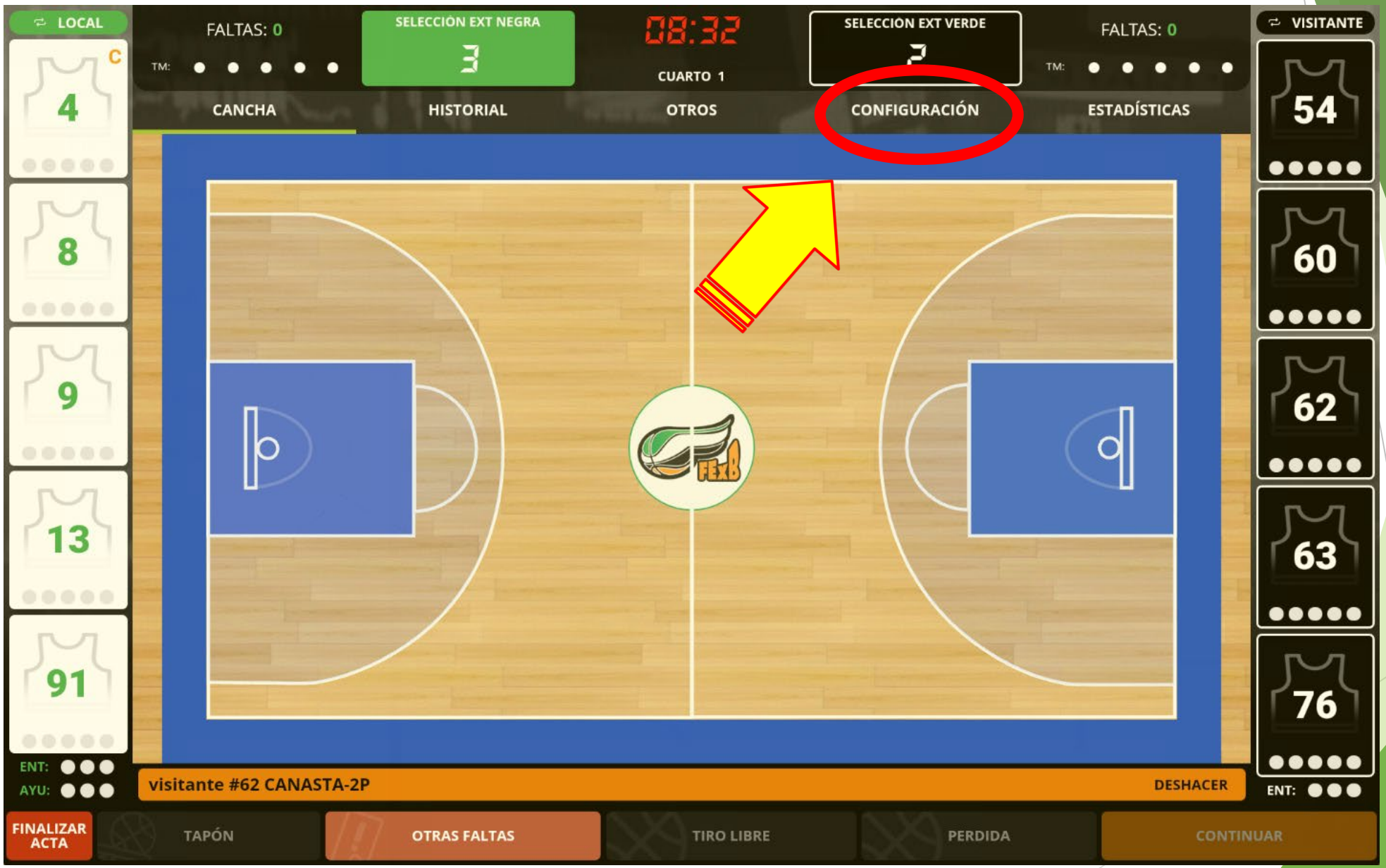
Color de los equipos



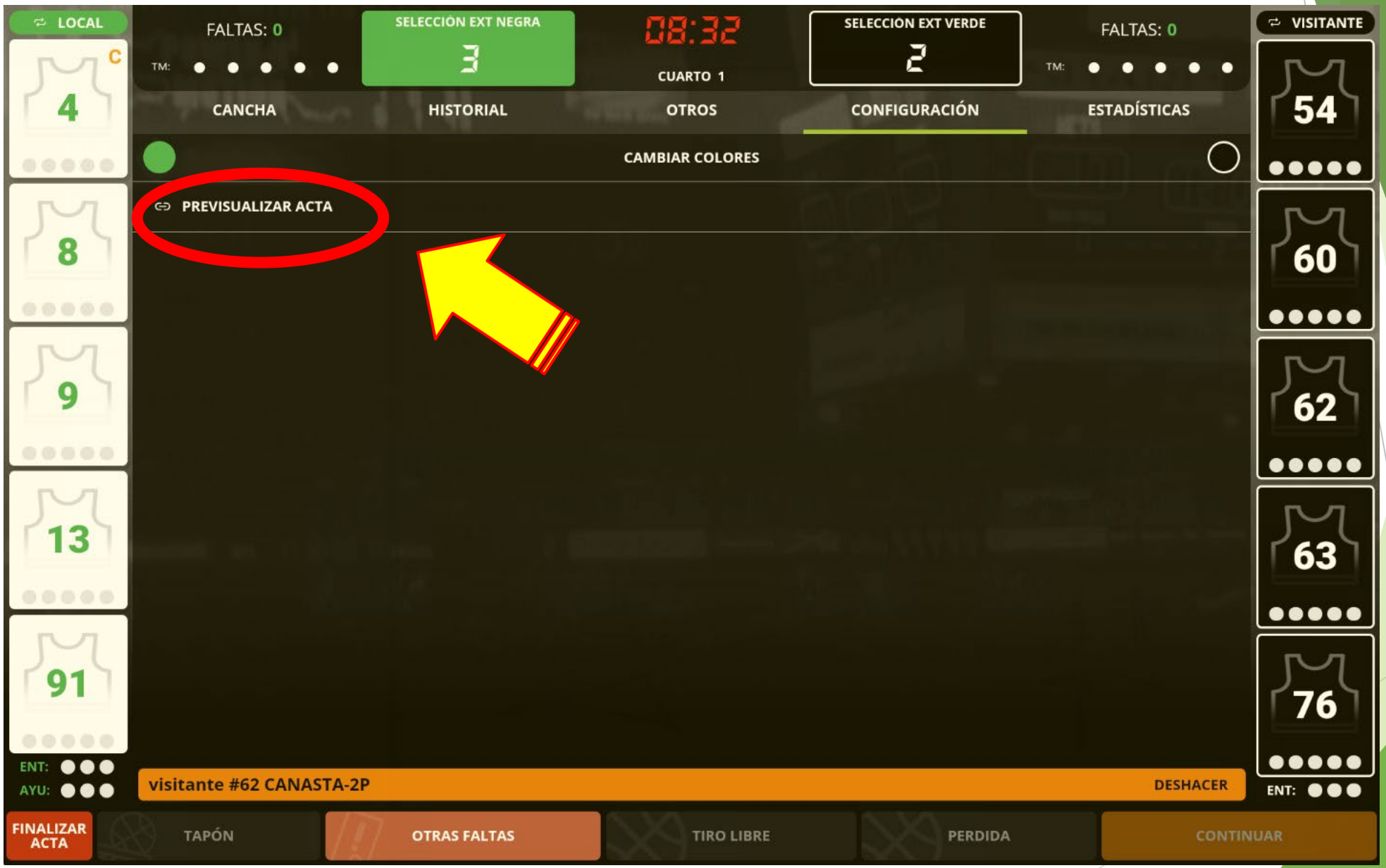
Cambiar zona de ataque de los equipos

Cambiar zona de ataque de los equipos

Previsualizar acta

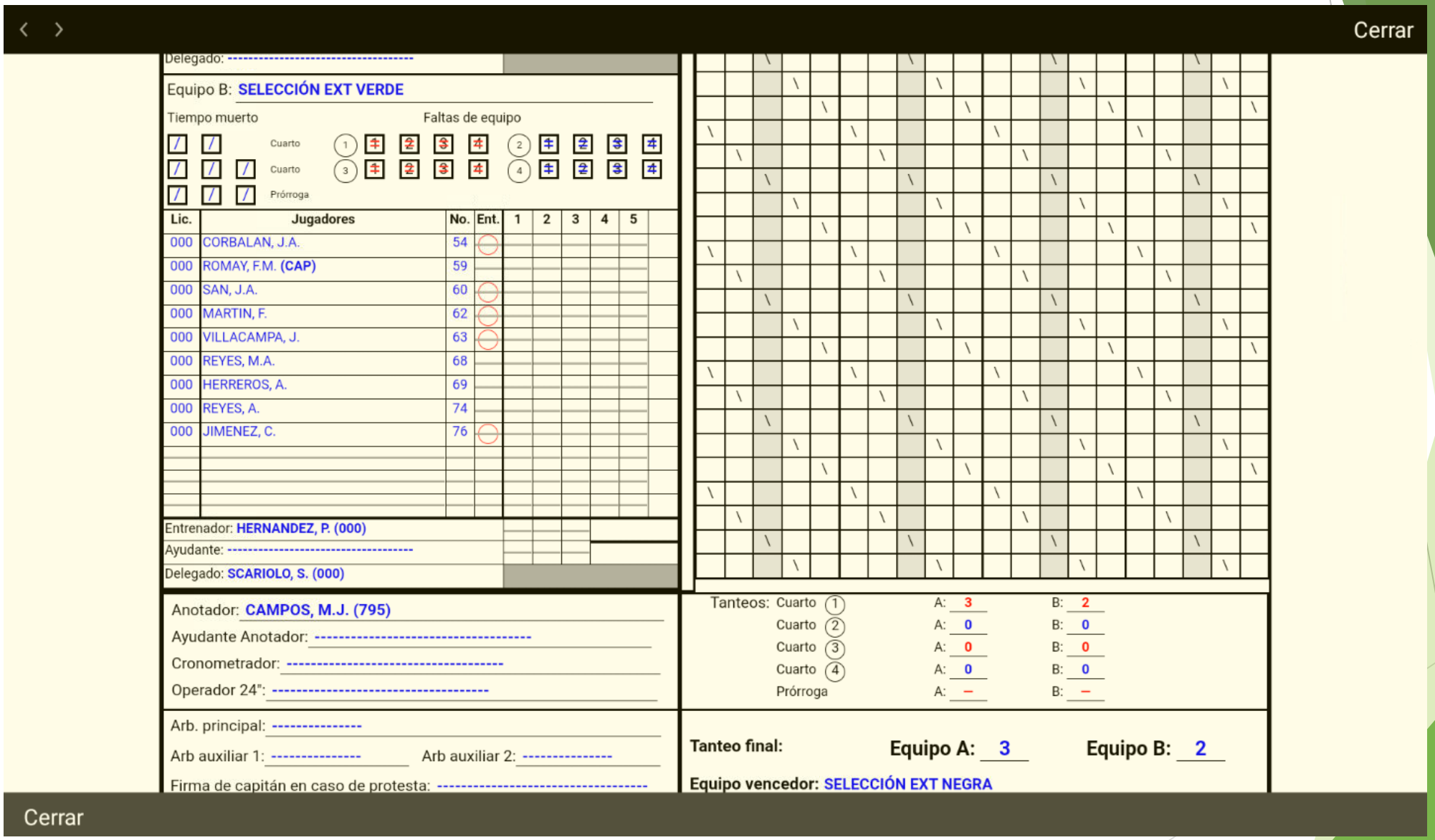


Previsualizar acta



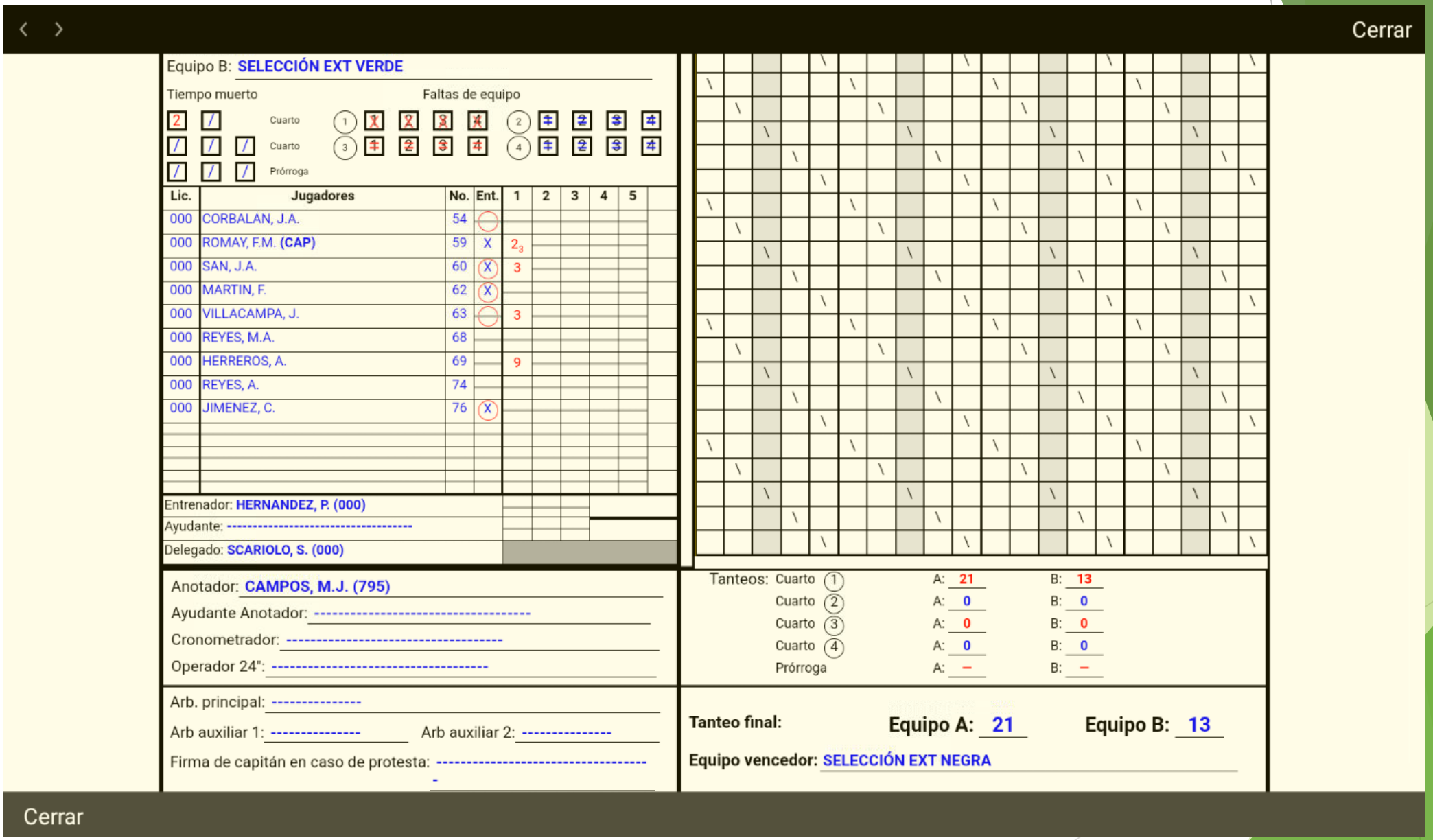
Previsualizar acta

Previsualizar acta



Previsualizar acta

Previsualizar acta



Tiempo de juego

Una pulsación corta hará que el reloj se ponga en marcha y se pare.
En rojo nos indica que el reloj está parado

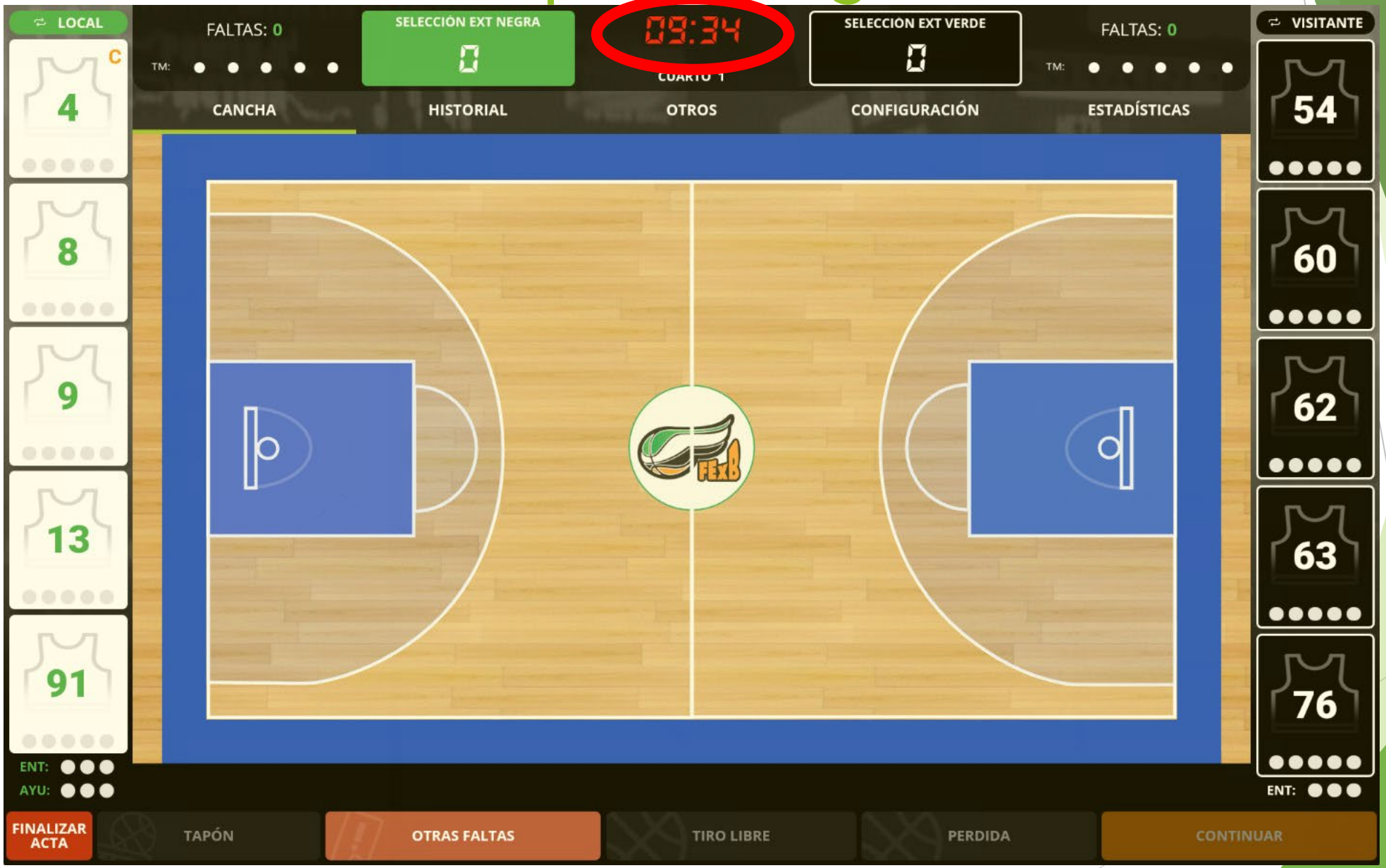
Tiempo de juego

Tiempo de juego

Mantendremos pulsado para hacer una modificación del tiempo. ¡¡¡OJO!!! Si pulsamos durante mucho tiempo se pondrá a cero.

Tiempo de juego

Tiempo de juego



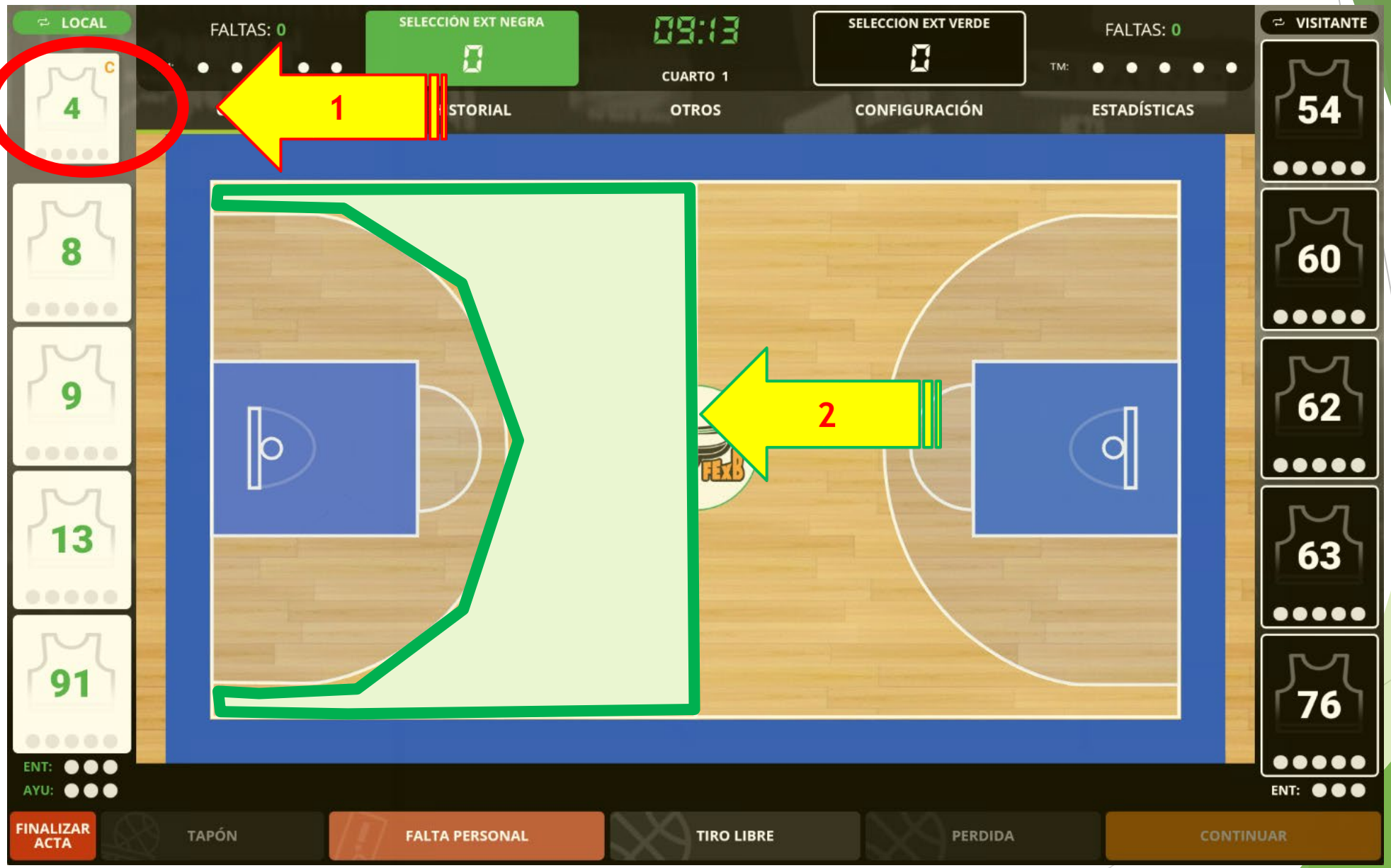
Canasta convertida

- Procedimiento:

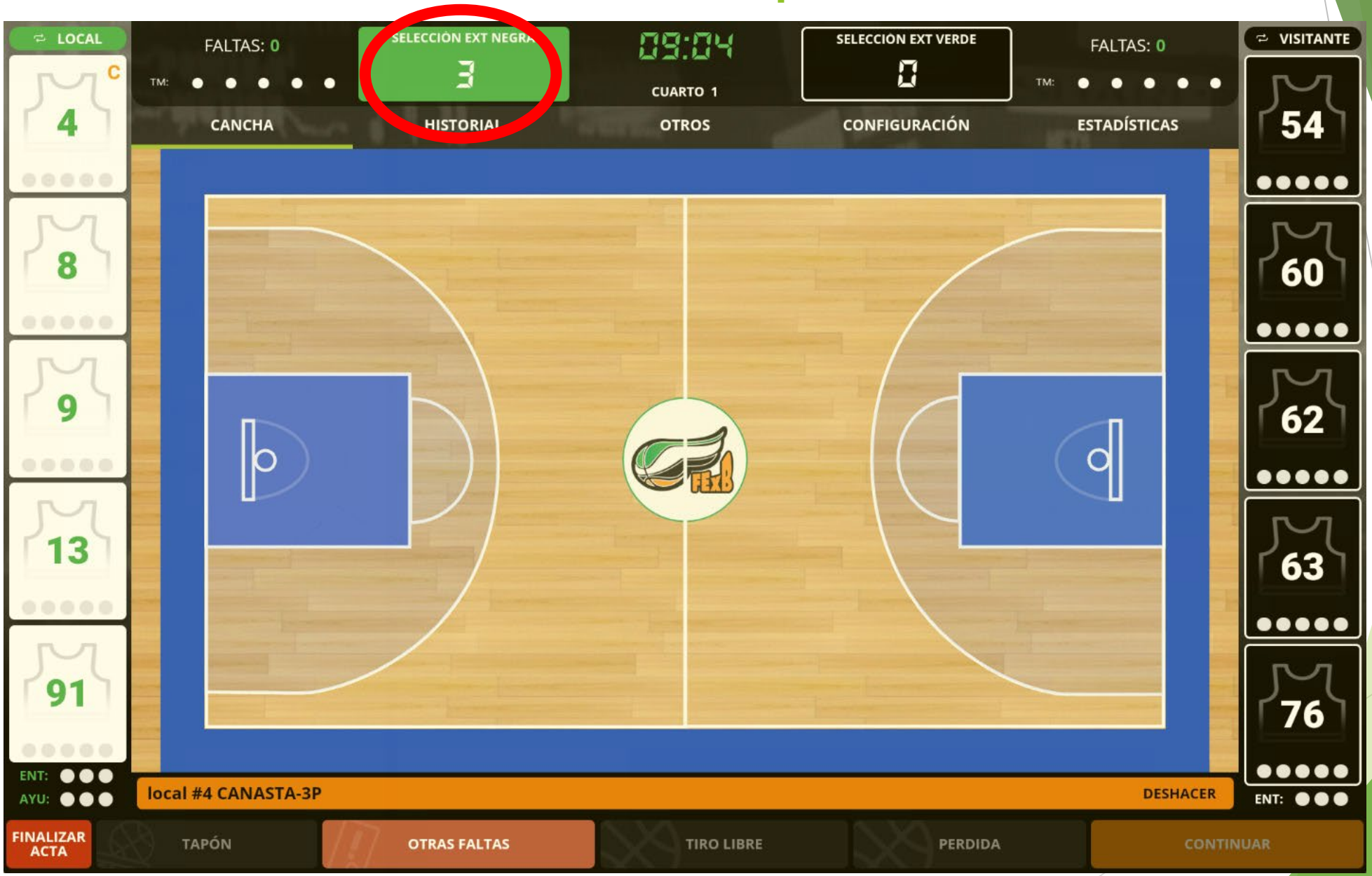
1. Seleccionamos el jugador correspondiente.

2. Pulsación larga en la zona de 2 o 3 puntos desde donde se realizó el lanzamiento.

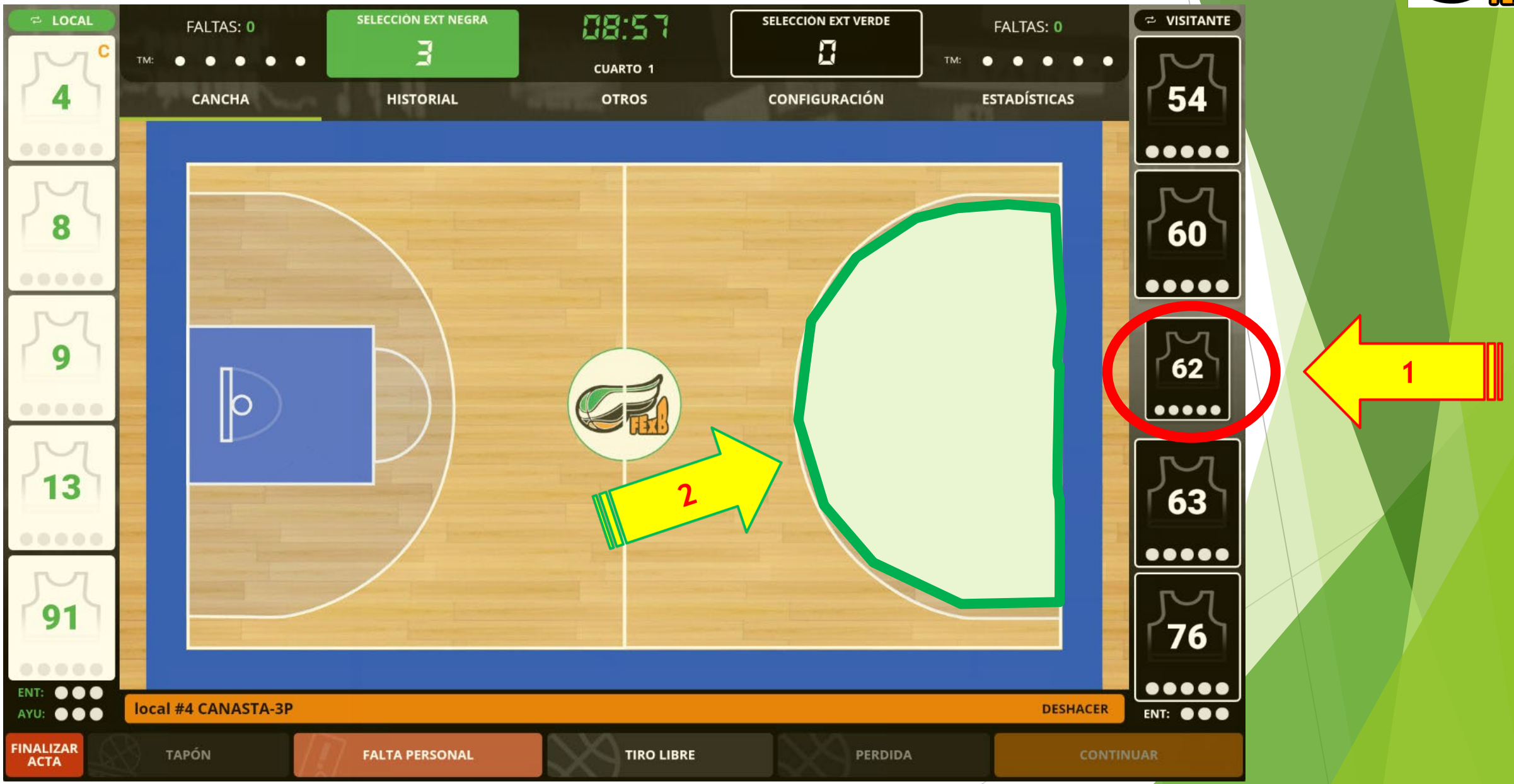
Canasta de 3 puntos



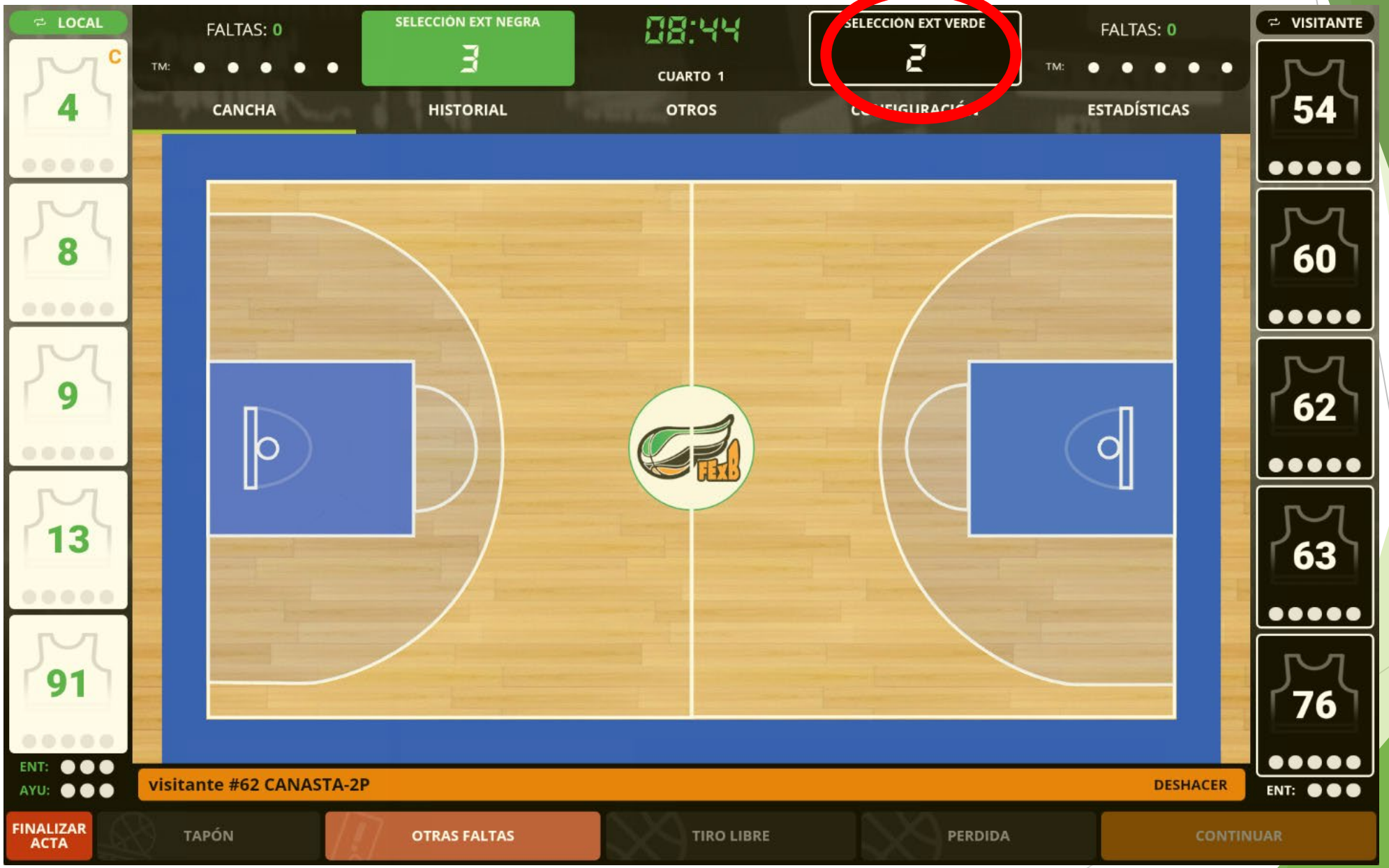
Canasta de 3 puntos



Canasta de 2 puntos



Canasta de 2 puntos



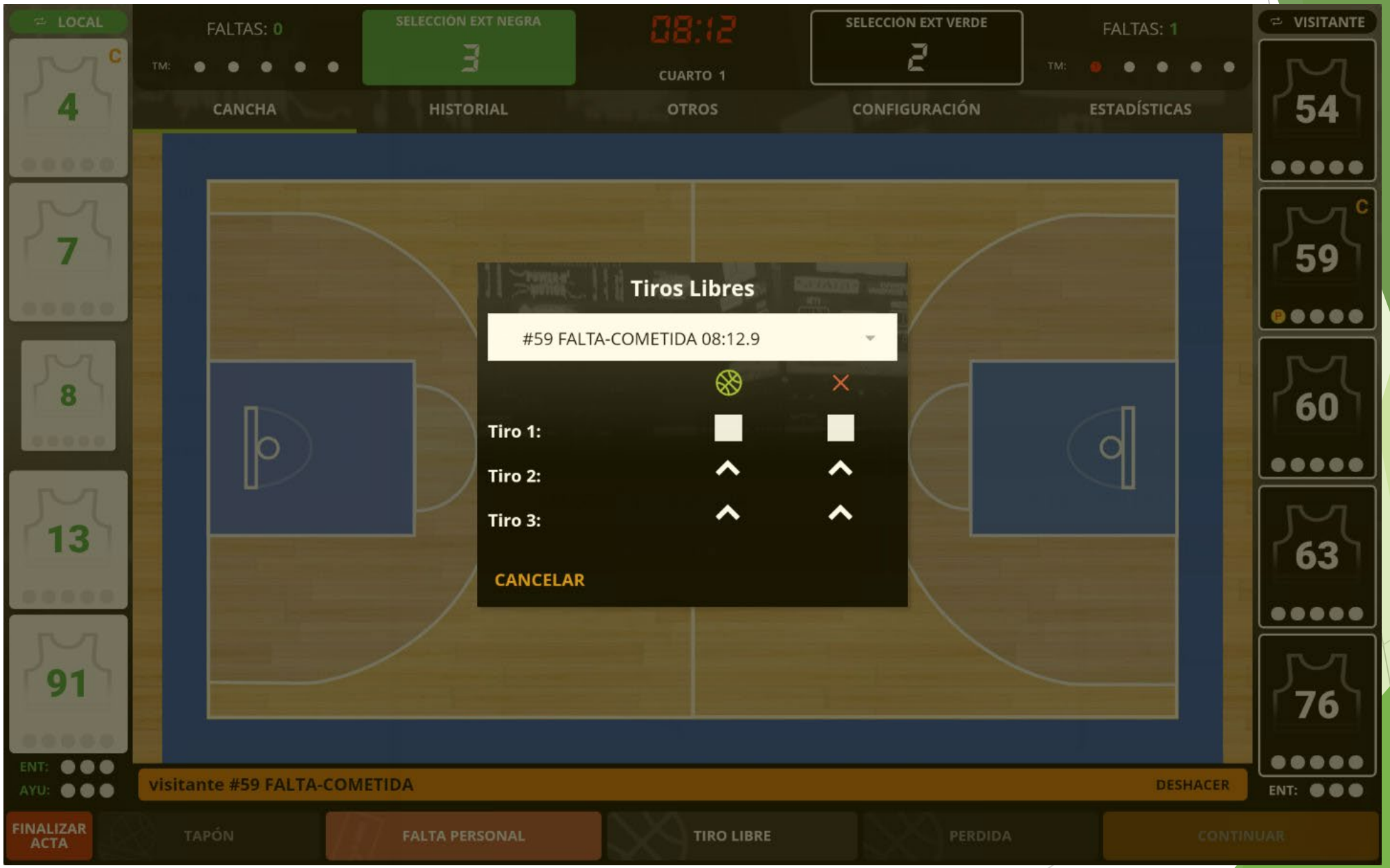
Tiros libres

- Procedimiento:

1. Seleccionamos el jugador correspondiente.
2. Pulsamos “TIRO LIBRE”.
3. Señalamos la opción en cada tiro (convertido o fallado).

Tiros libres

Tiros libres



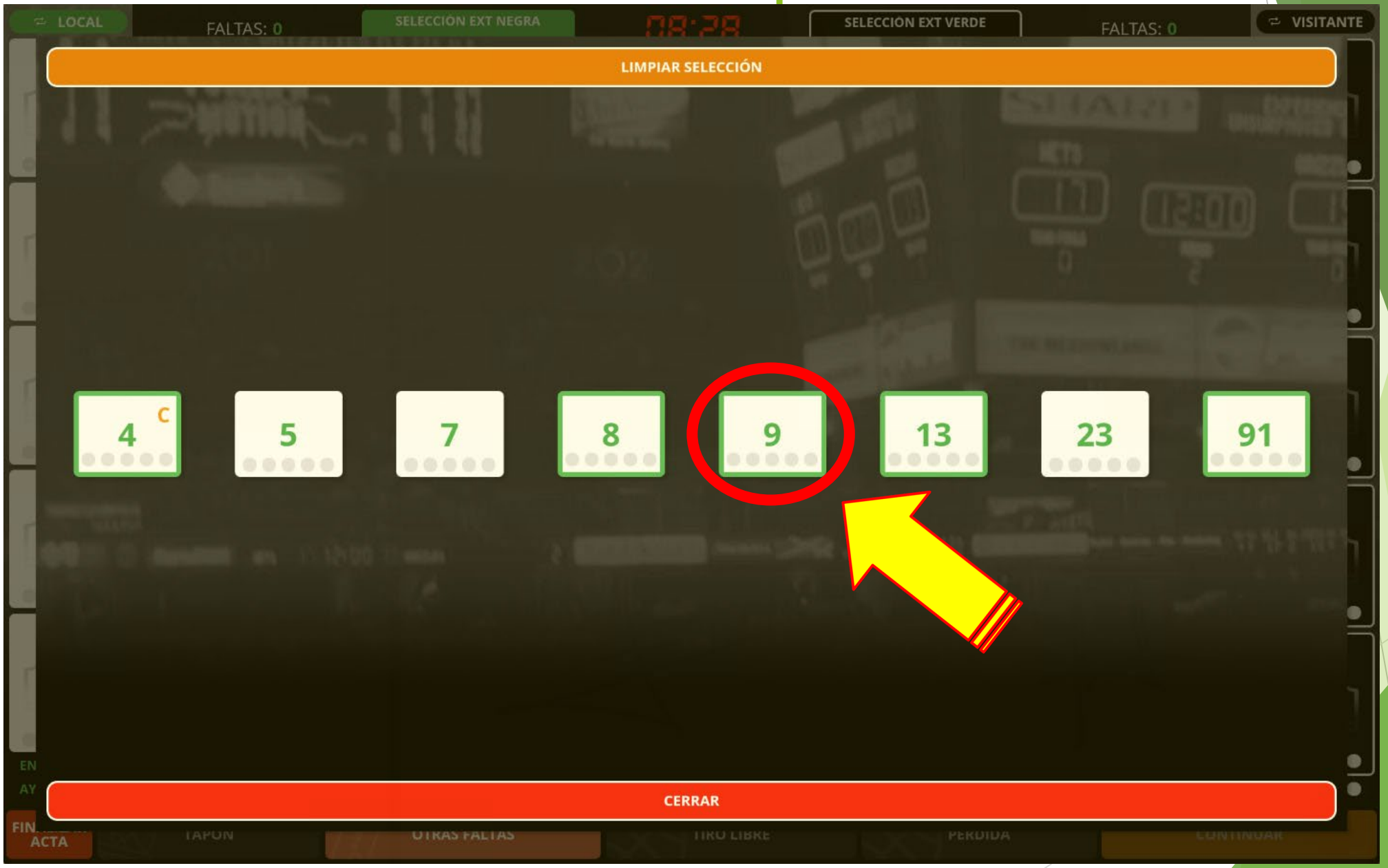
Tiros libres

Sustituciones

- Opción 1 (la recomendable en cambios múltiples):
  1. Pulsamos sobre equipo “LOCAL” o “VISITANTE”.
  2. Quitamos a los jugadores que se convierten en sustitutos.
  3. Introducimos a los jugadores que forman el quinteto en pista.
- Opción 2 (cuando se produce una única sustitución):
  1. Pulsación larga sobre el jugador que se convierte en sustituto.
  2. Elegir al jugador que sale a pista.

Sustituciones / Opción 1

Sustituciones / Opción 1

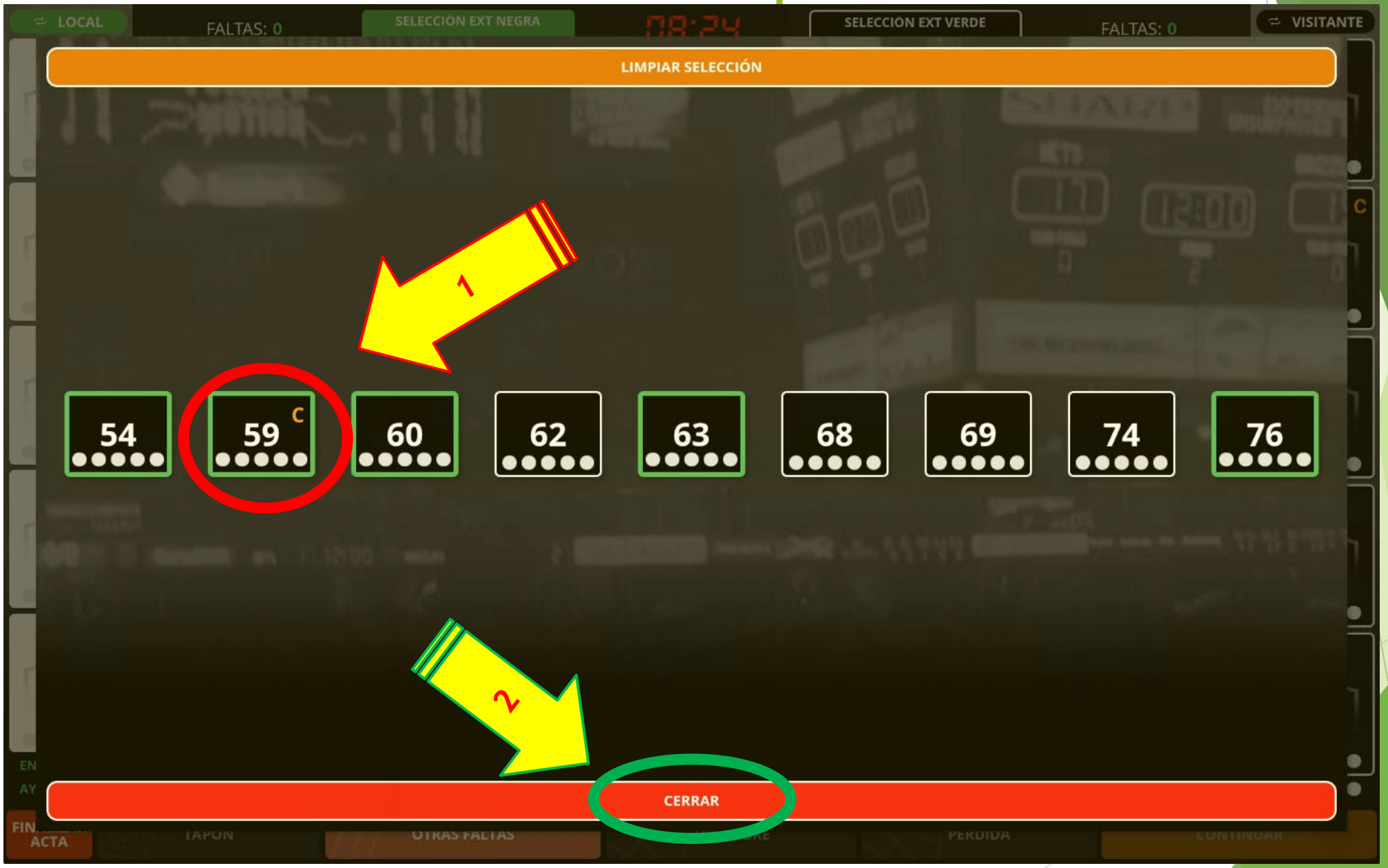


Sustituciones / Opción 1

Sustituciones / Opción 1

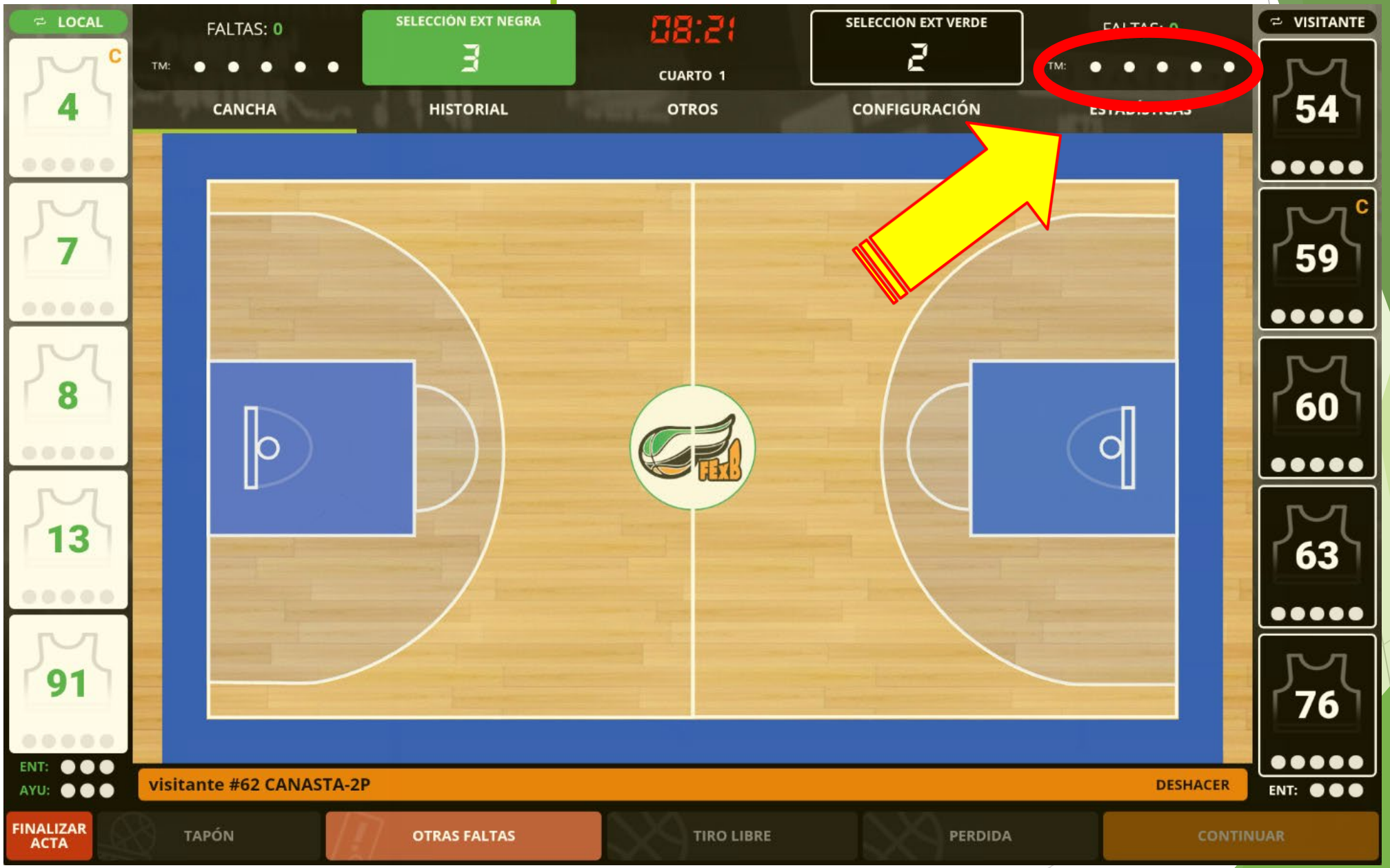
Sustituciones / Opción 2

Sustituciones / Opción 2

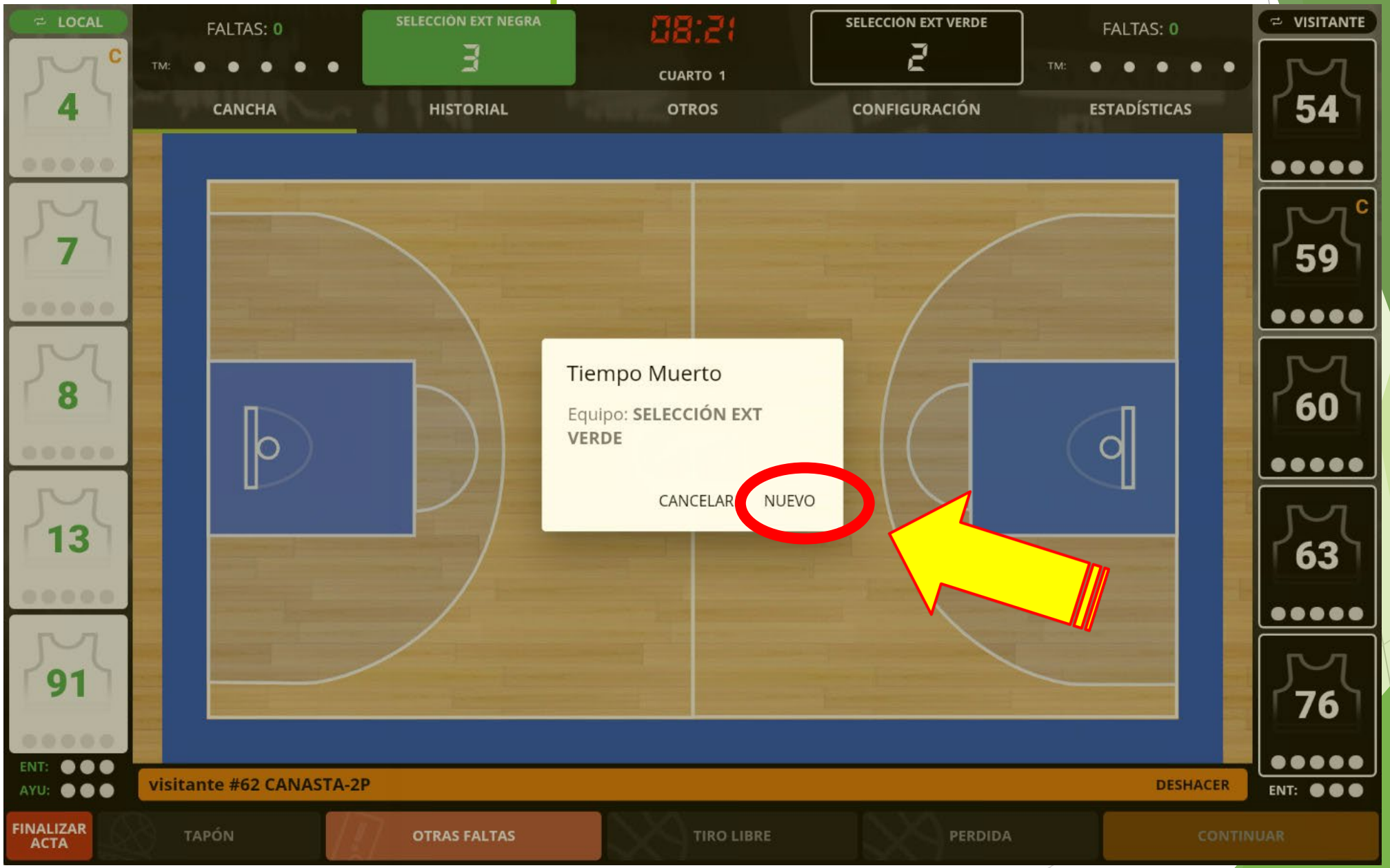


Sustituciones / Opción 2

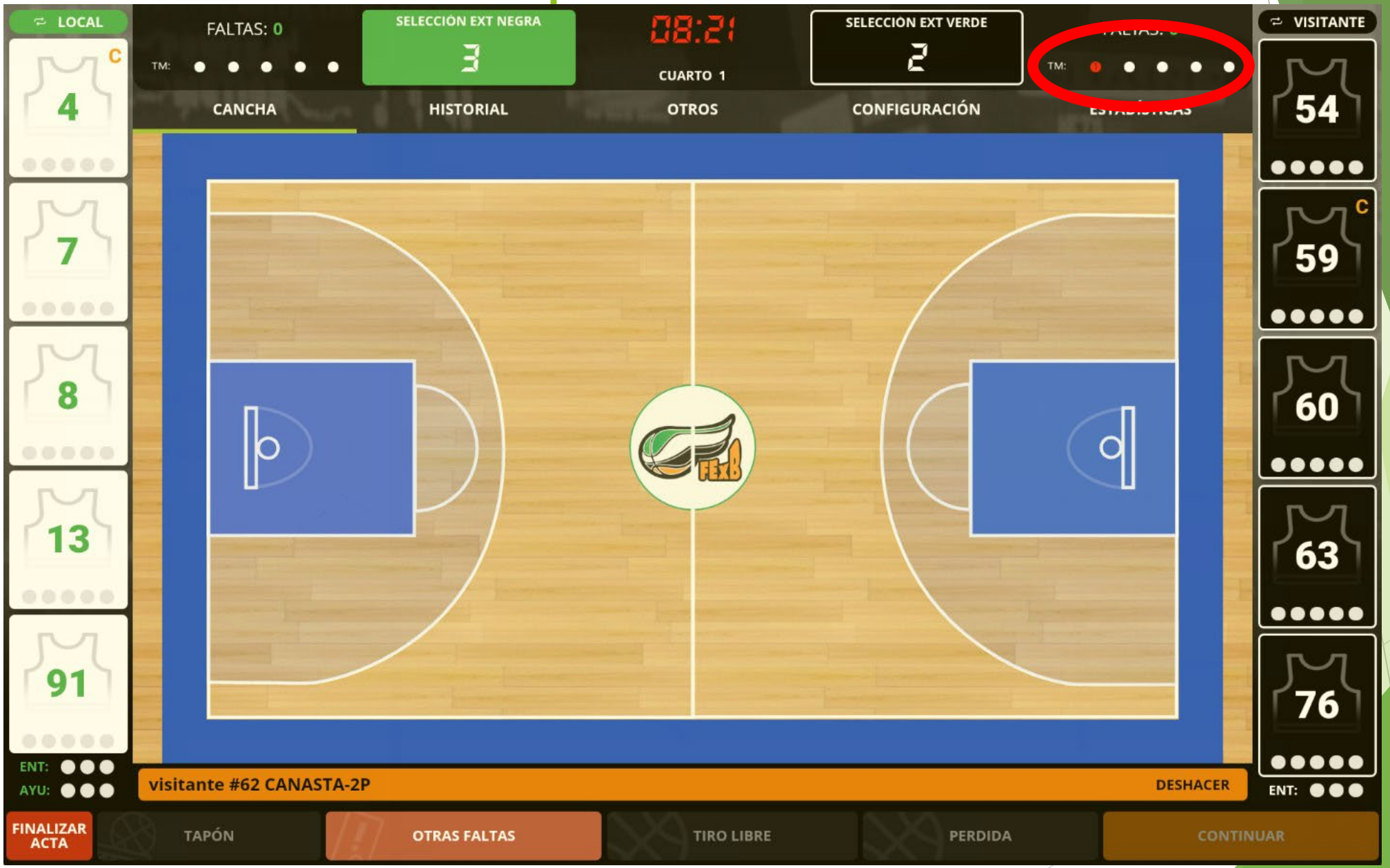
Tiempo muerto



Tiempo muerto



Tiempo muerto



Falta personal

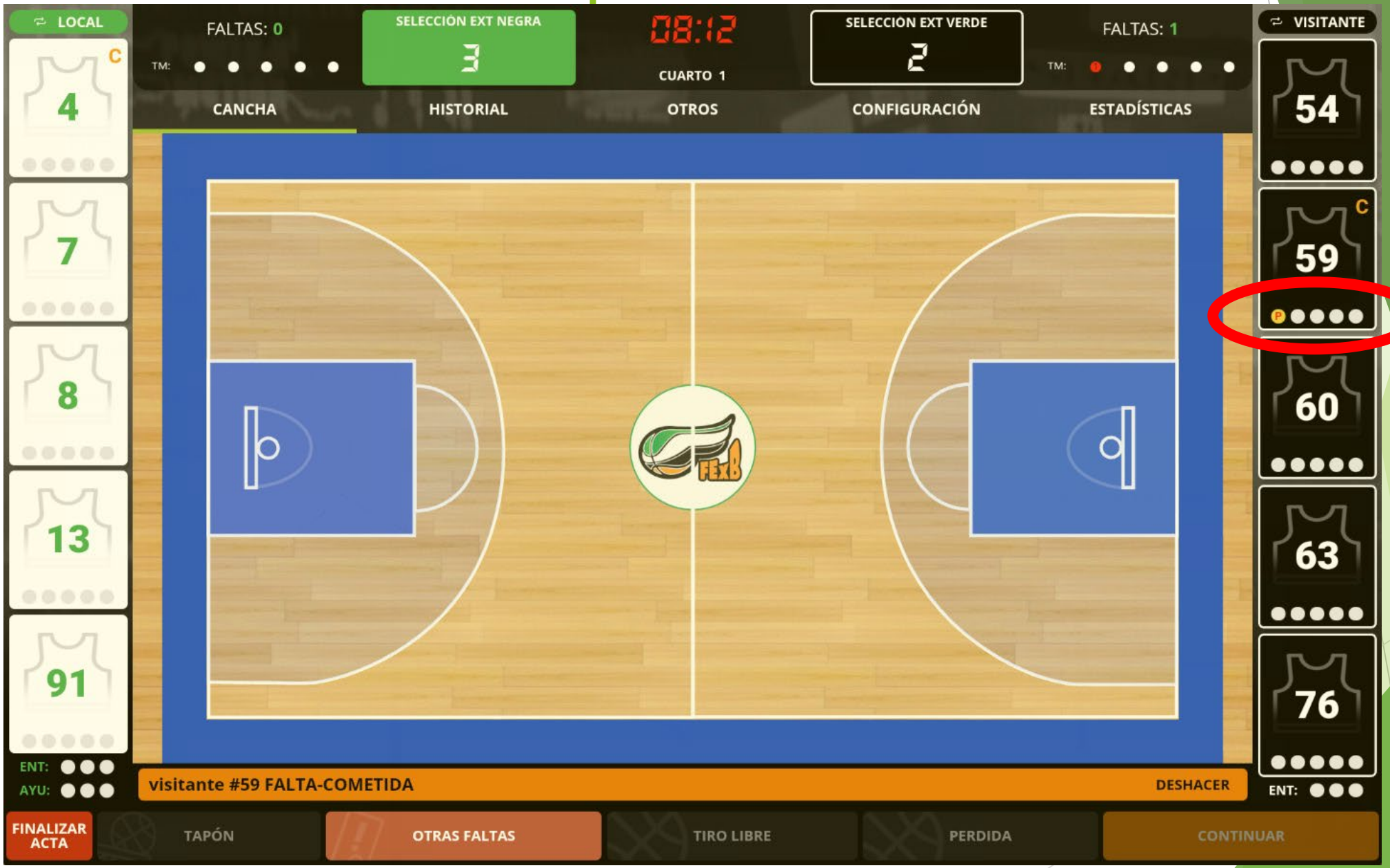
- Procedimiento:

  1. Seleccionamos el jugador que realiza la falta personal.

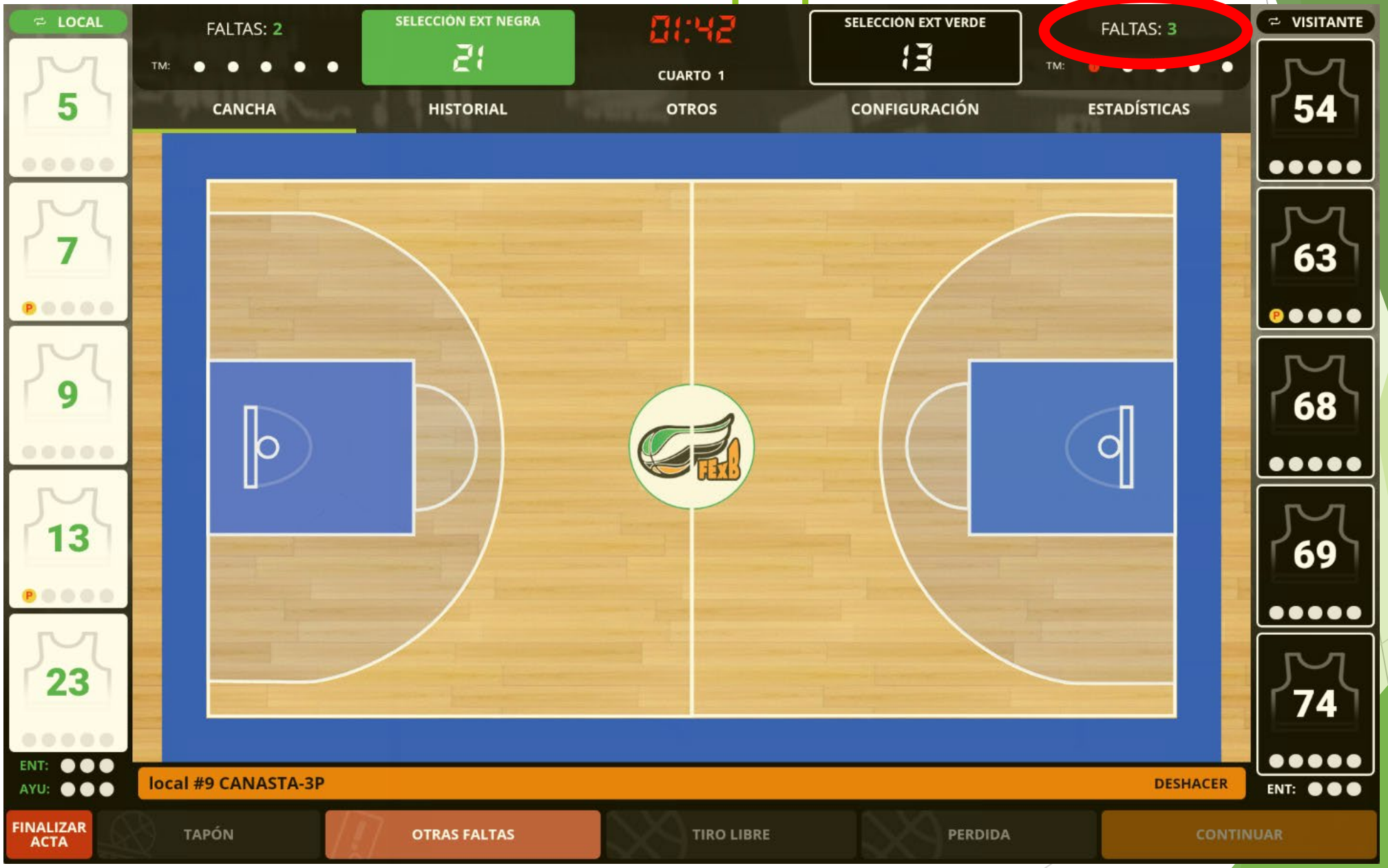
  2. Pulsamos “FALTA PERSONAL”.

Falta personal

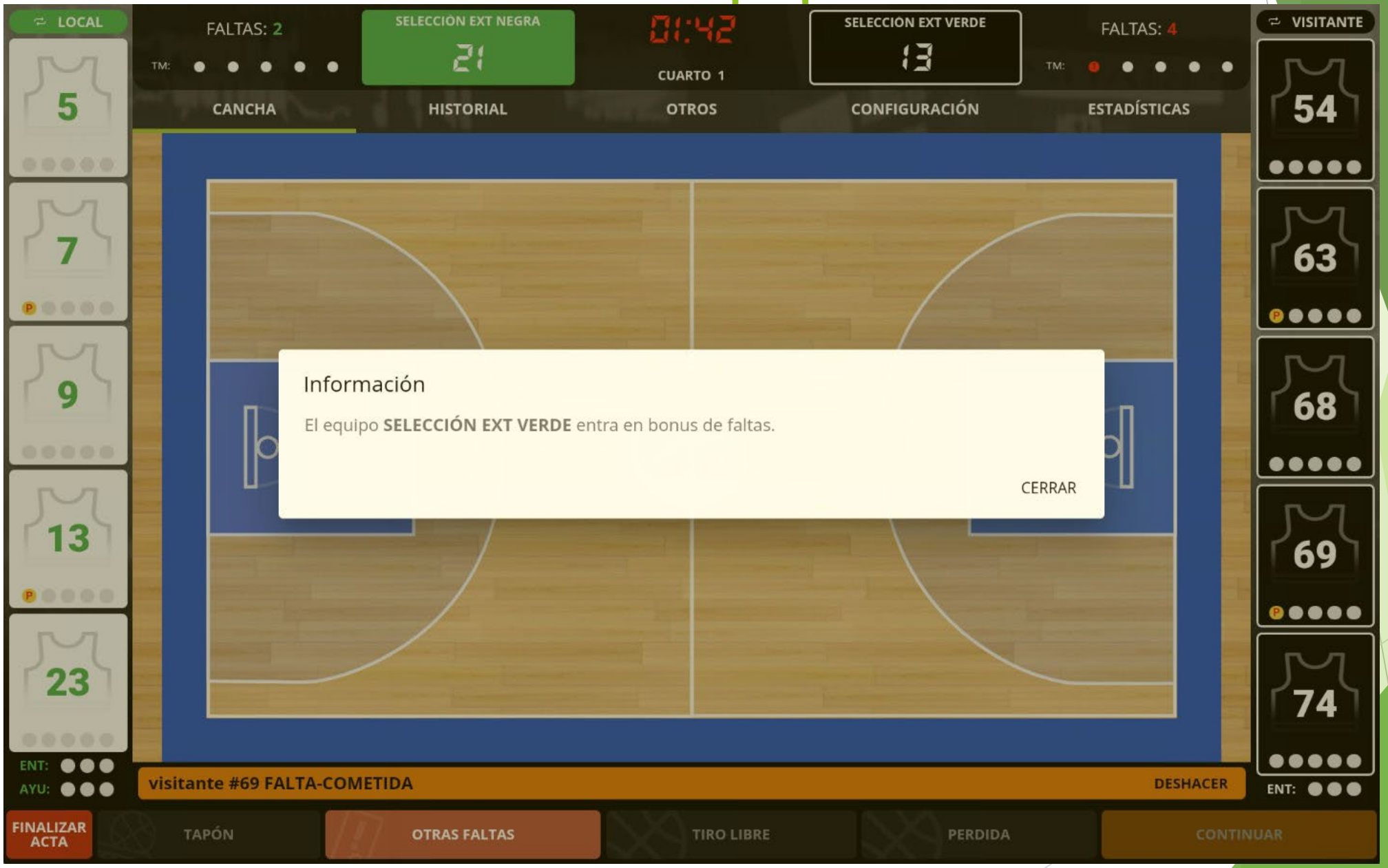
Falta personal



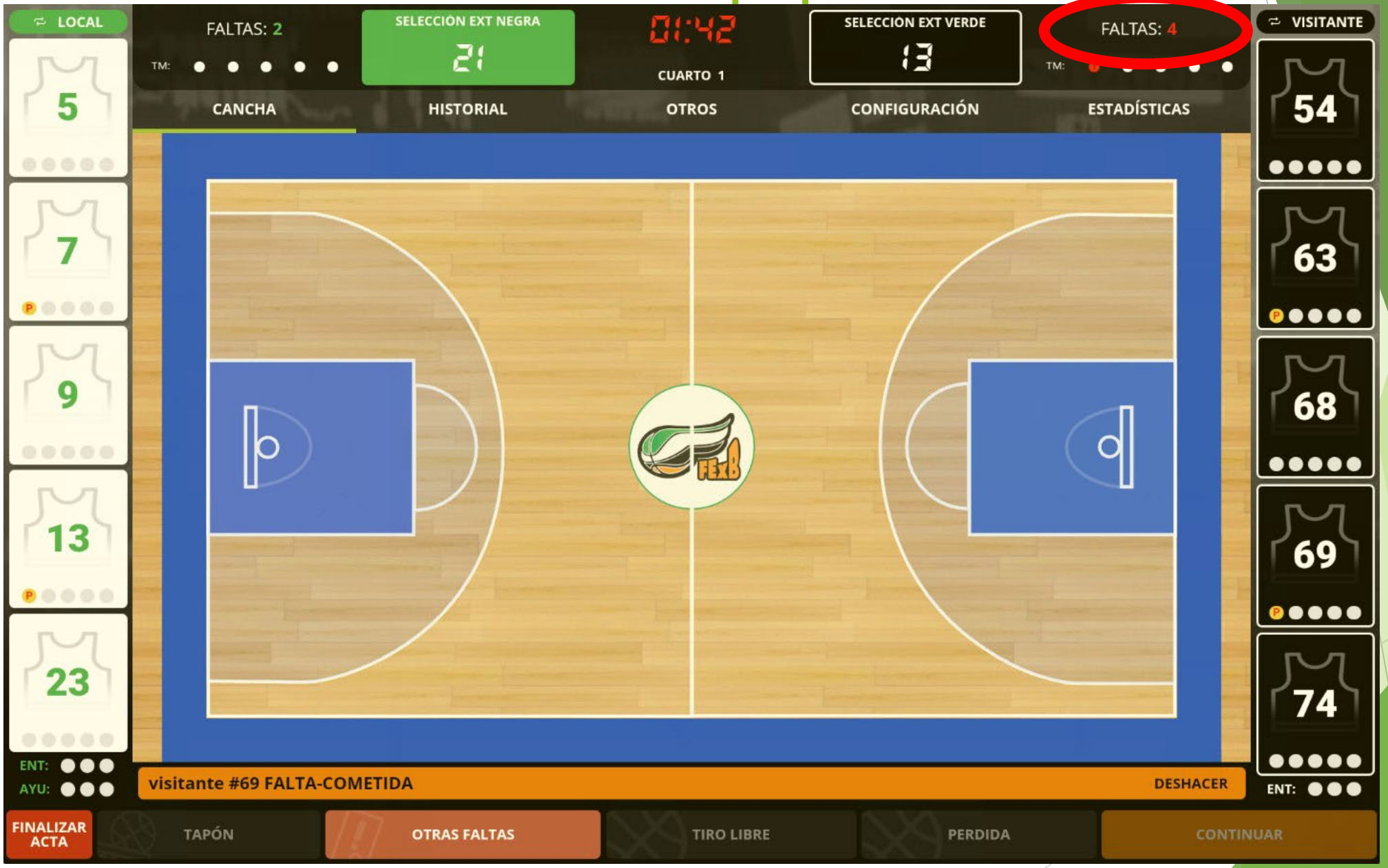
Faltas de equipo



Faltas de equipo



Faltas de equipo

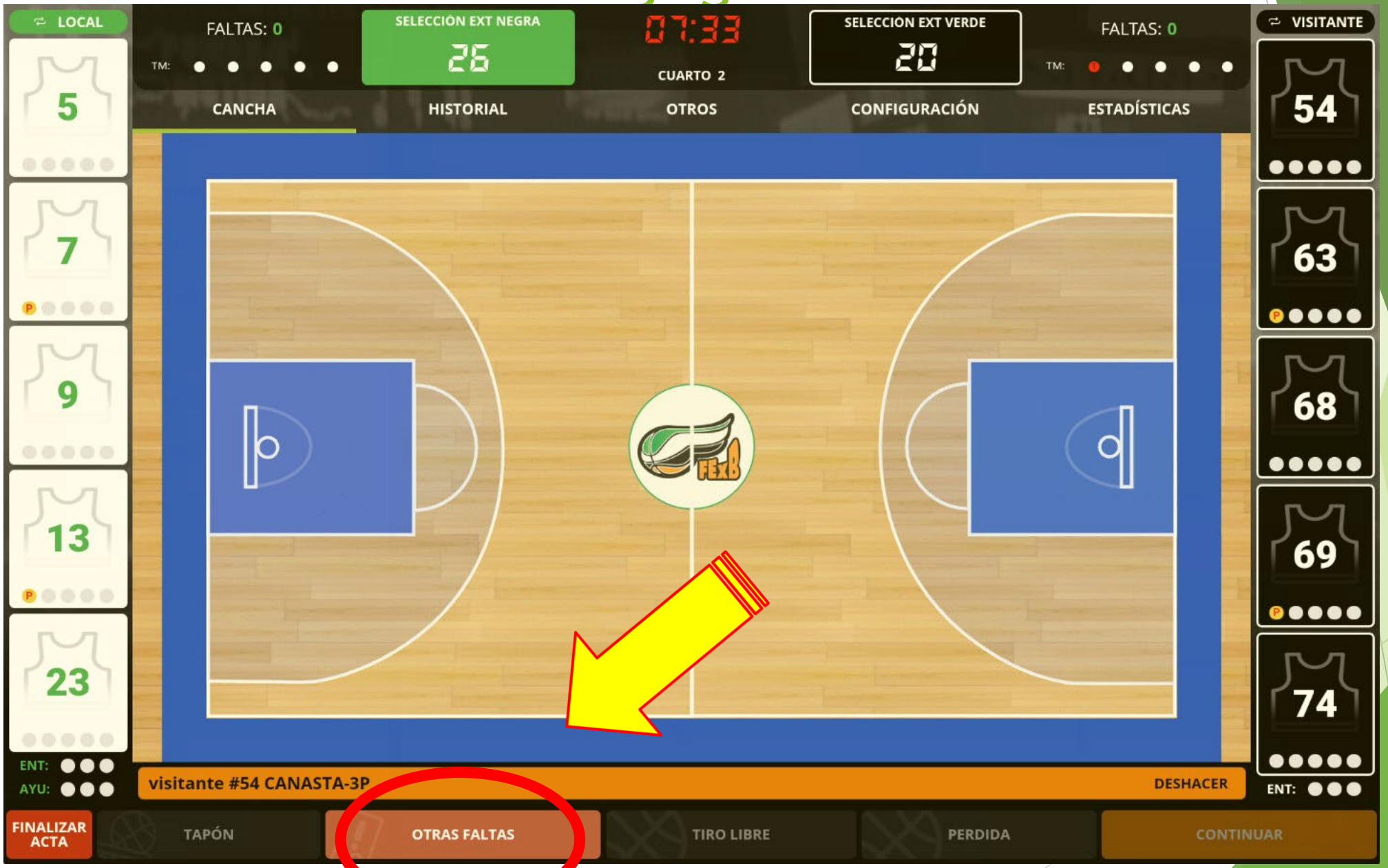


Técnica jugador

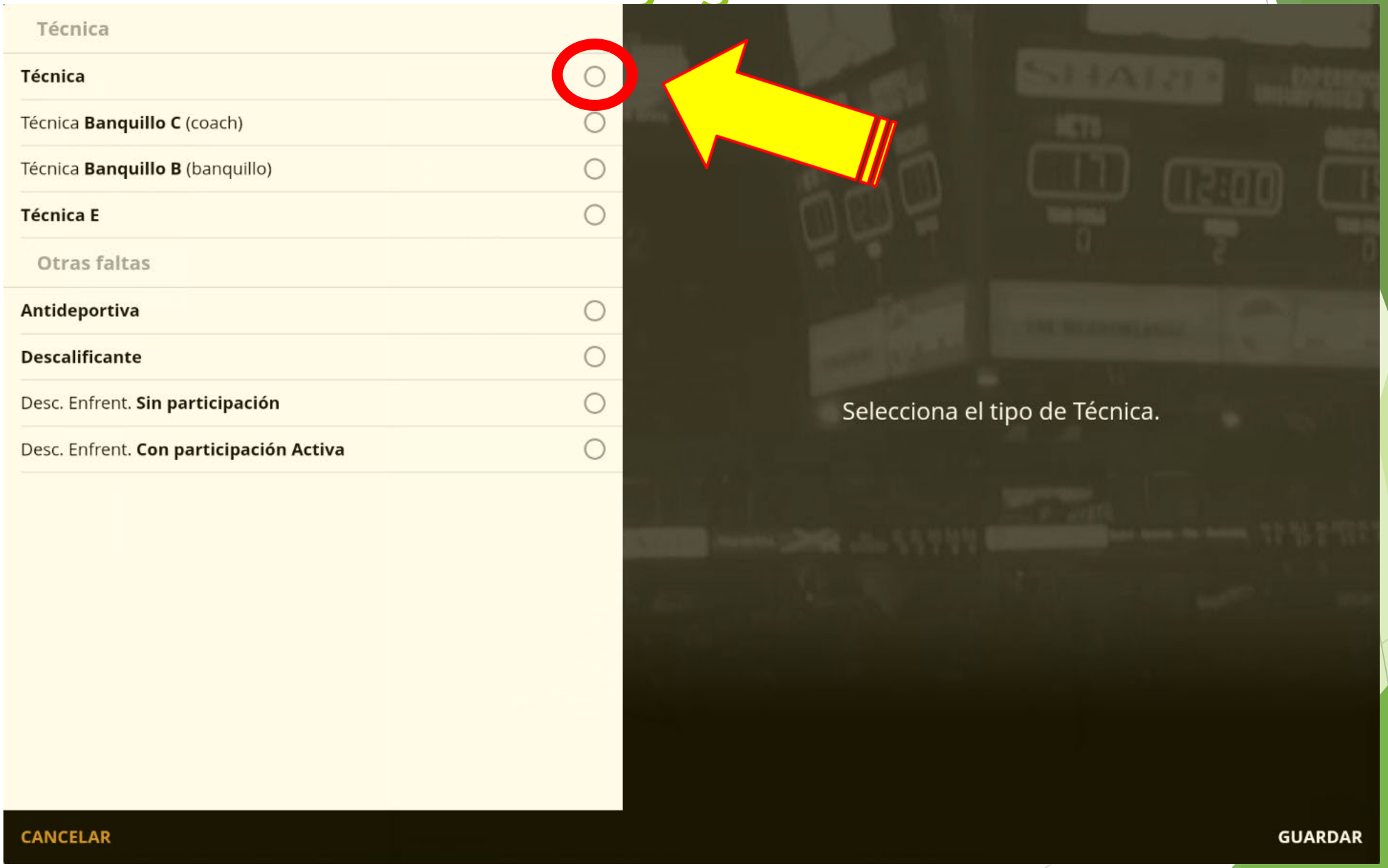
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Técnica”.
3. Escogemos al jugador que ha cometido la técnica.

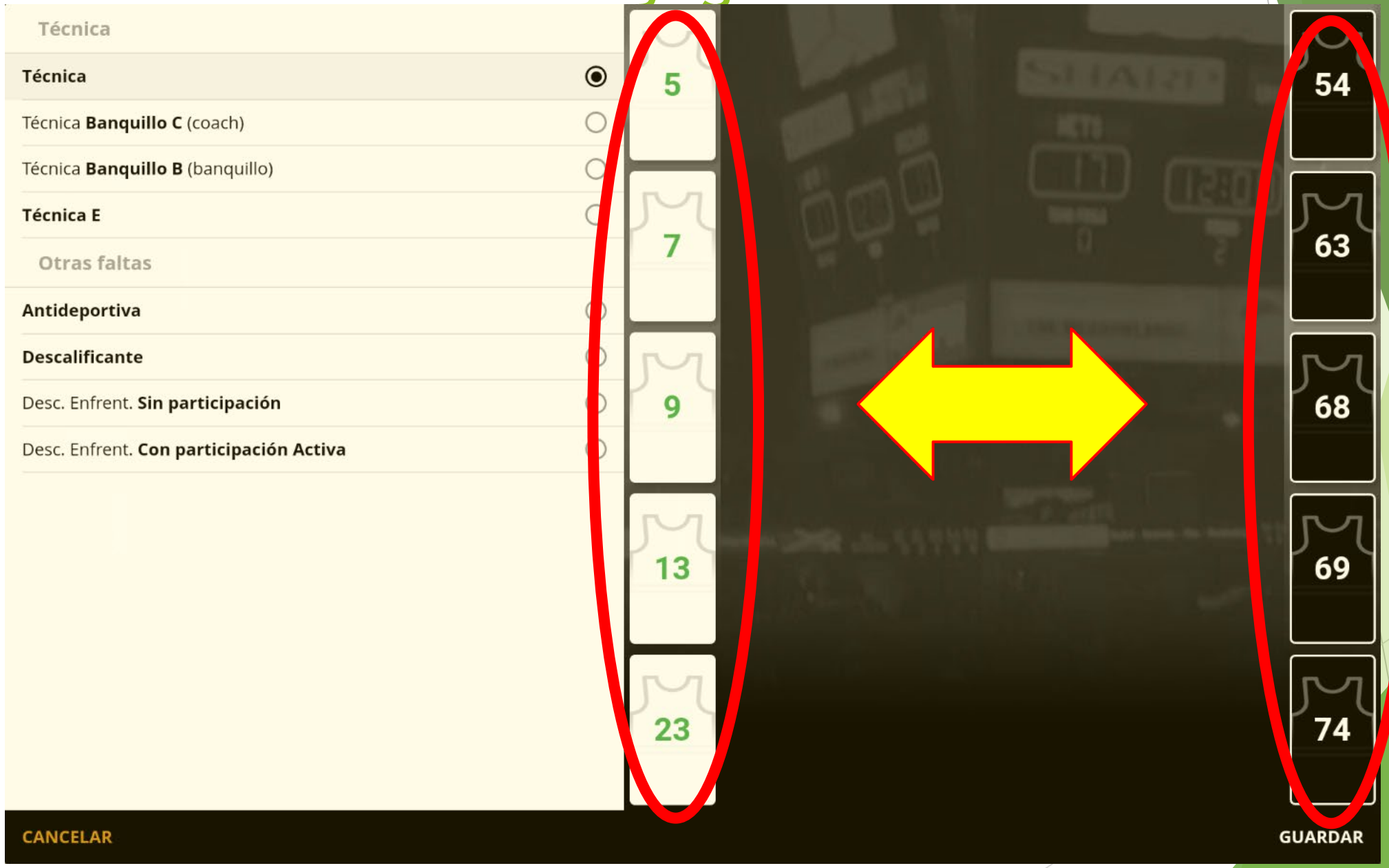
Técnica jugador



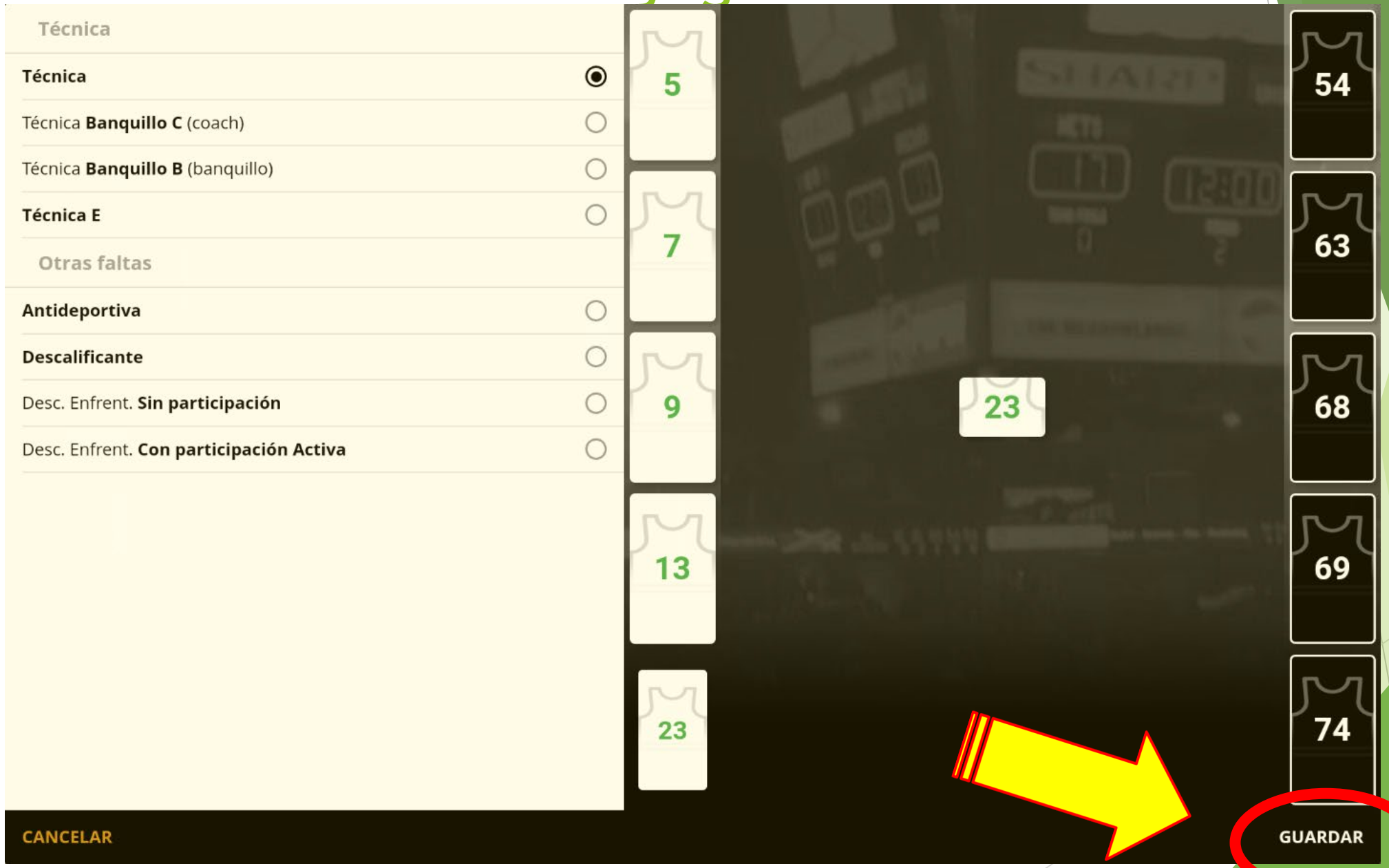
Técnica jugador



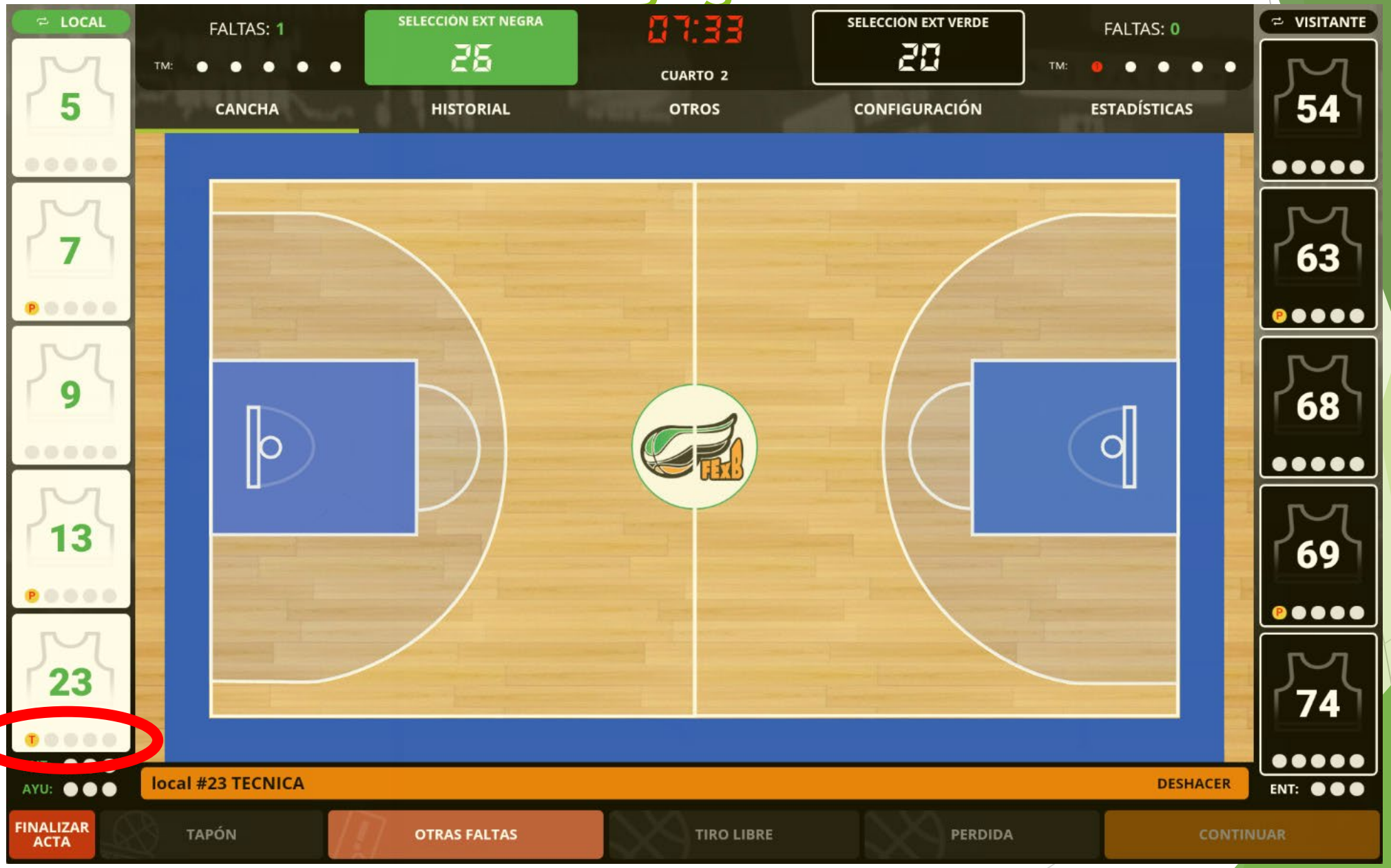
Técnica jugador



Técnica jugador



Técnica jugador

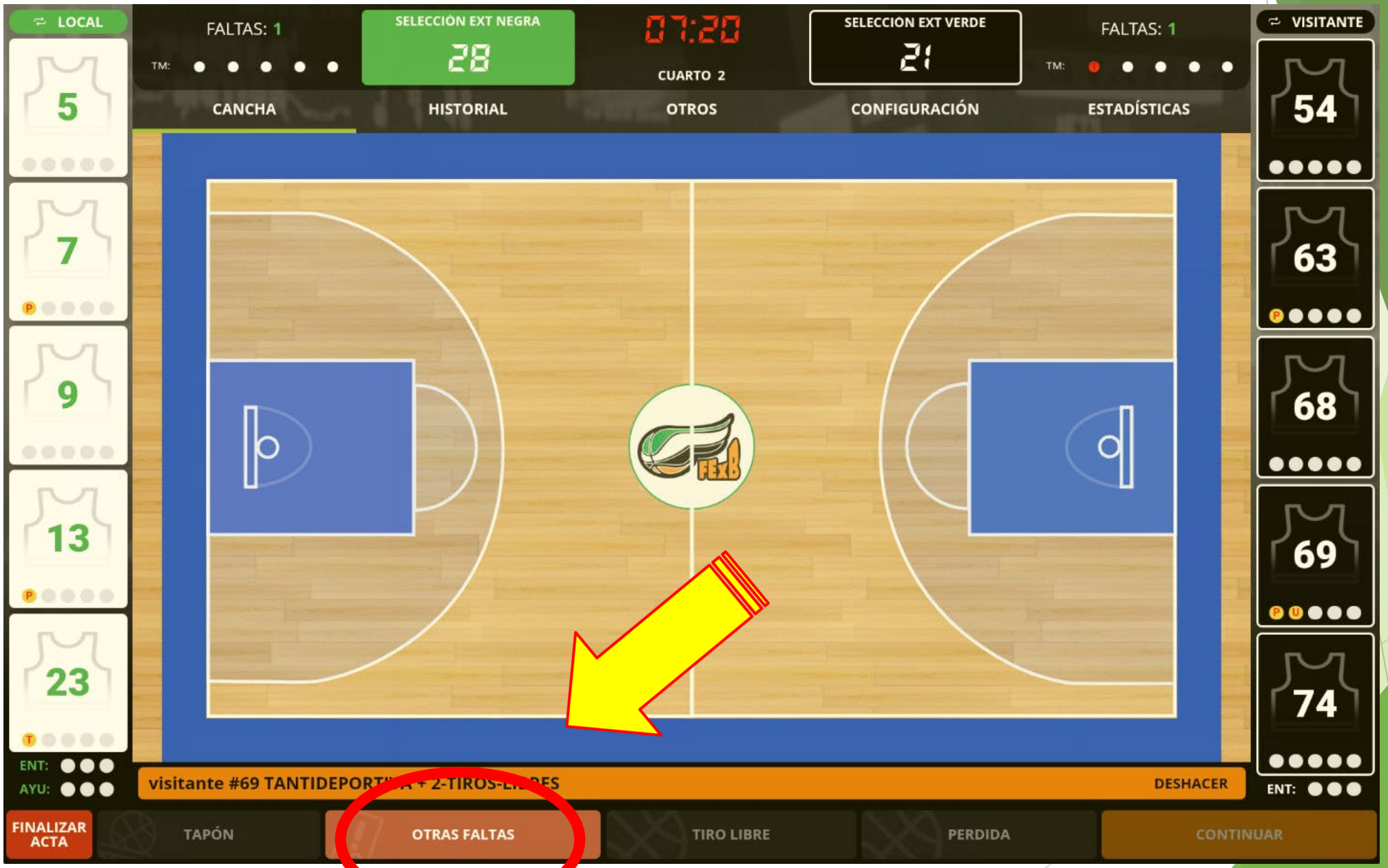


Técnica entrenador ‘C’

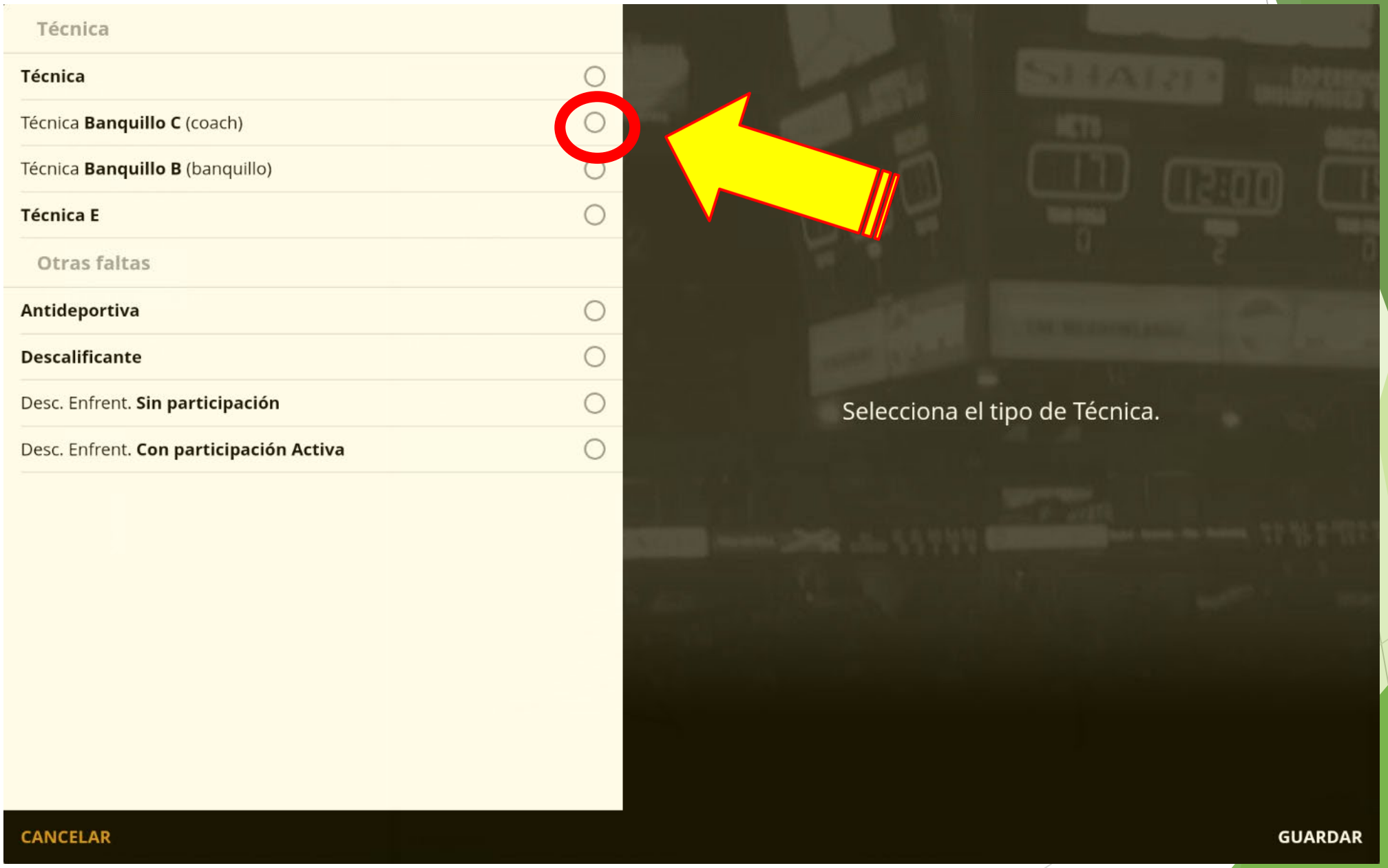
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Técnica Banquillo C (coach)”.
3. Escogemos al entrenador al que se le ha sancionado la técnica.

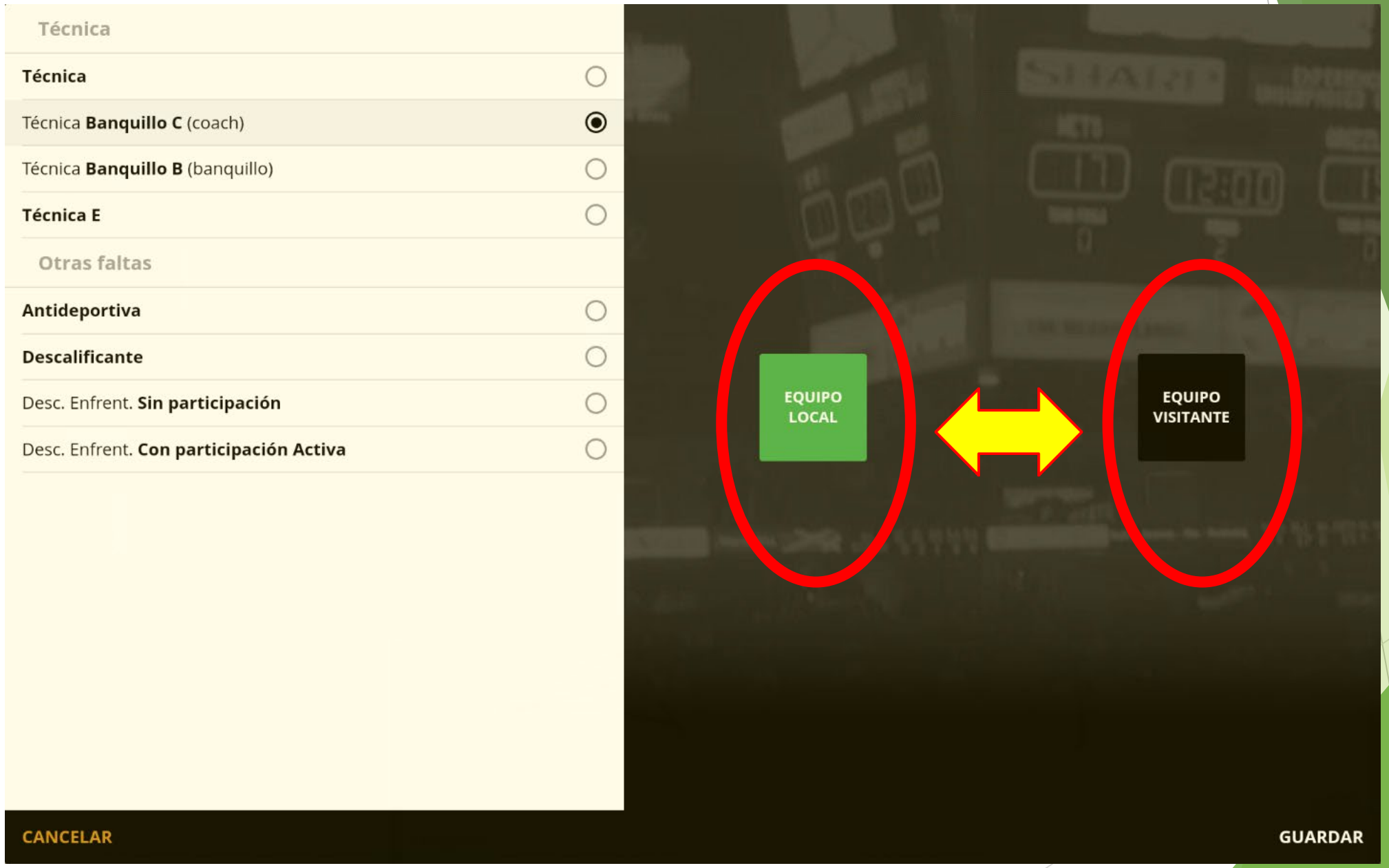
Técnica entrenador ‘C’



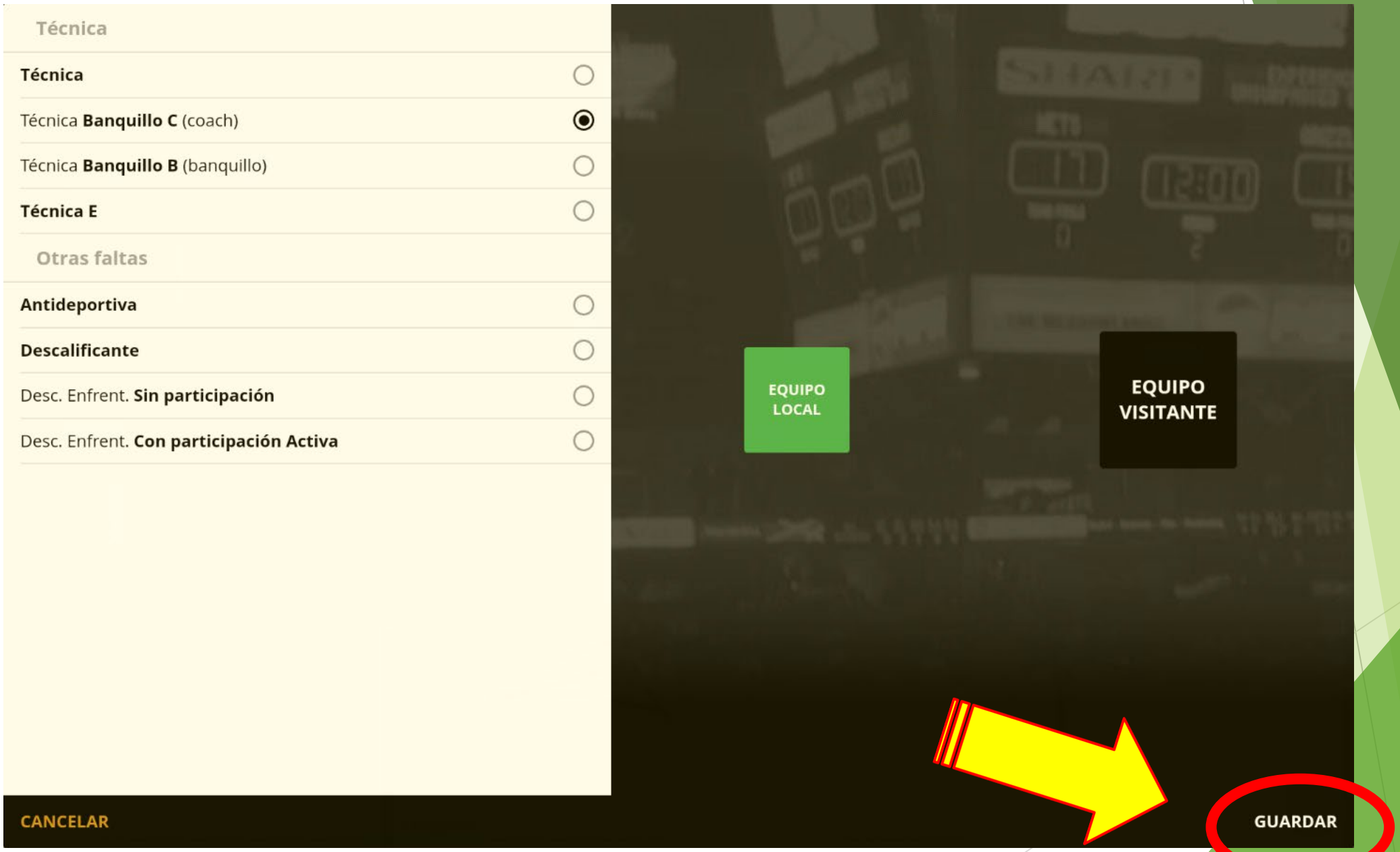
Técnica entrenador ‘C’



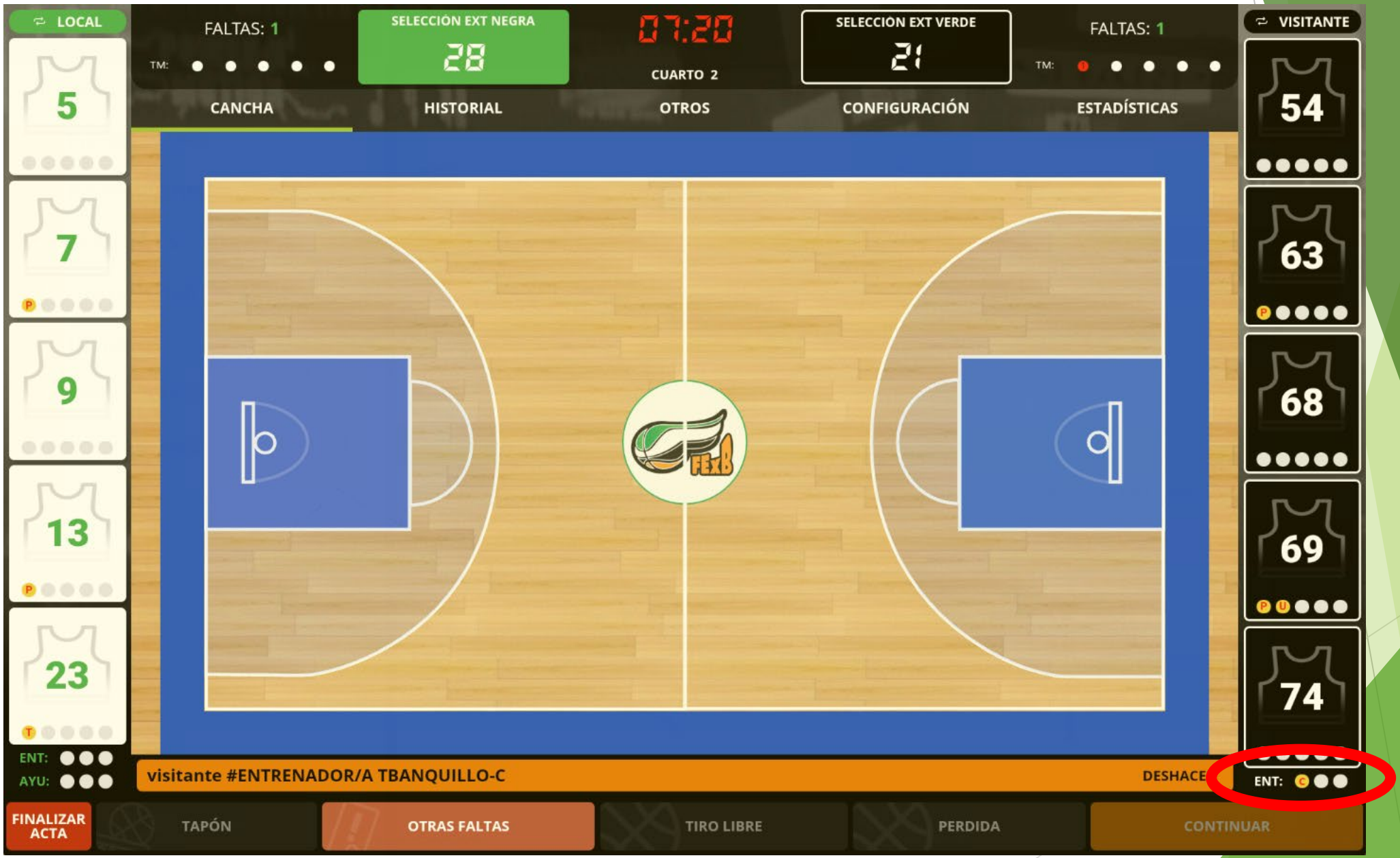
Técnica entrenador ‘C’



Técnica entrenador ‘C’



Técnica entrenador ‘C’

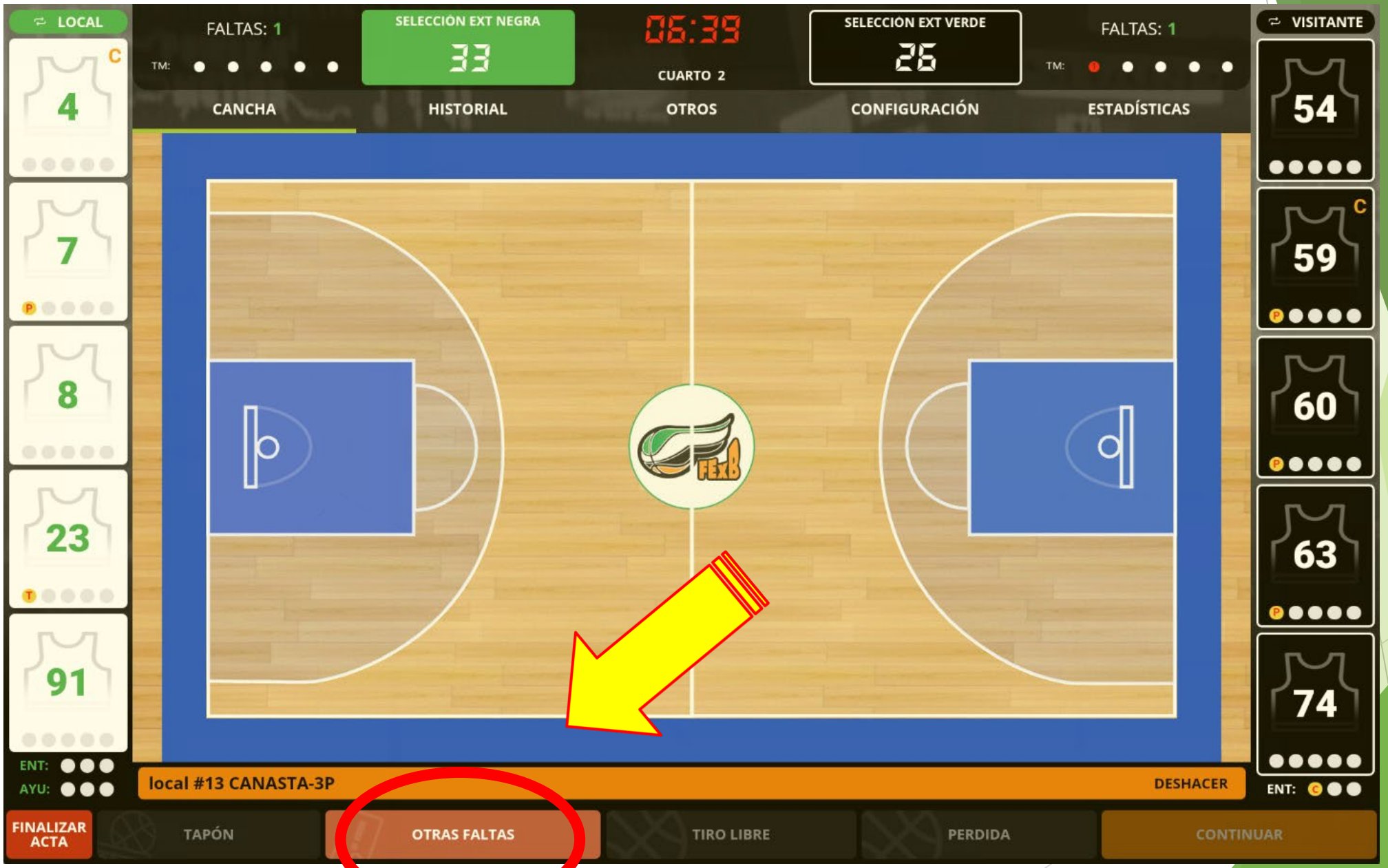


Técnica entrenador ‘B’

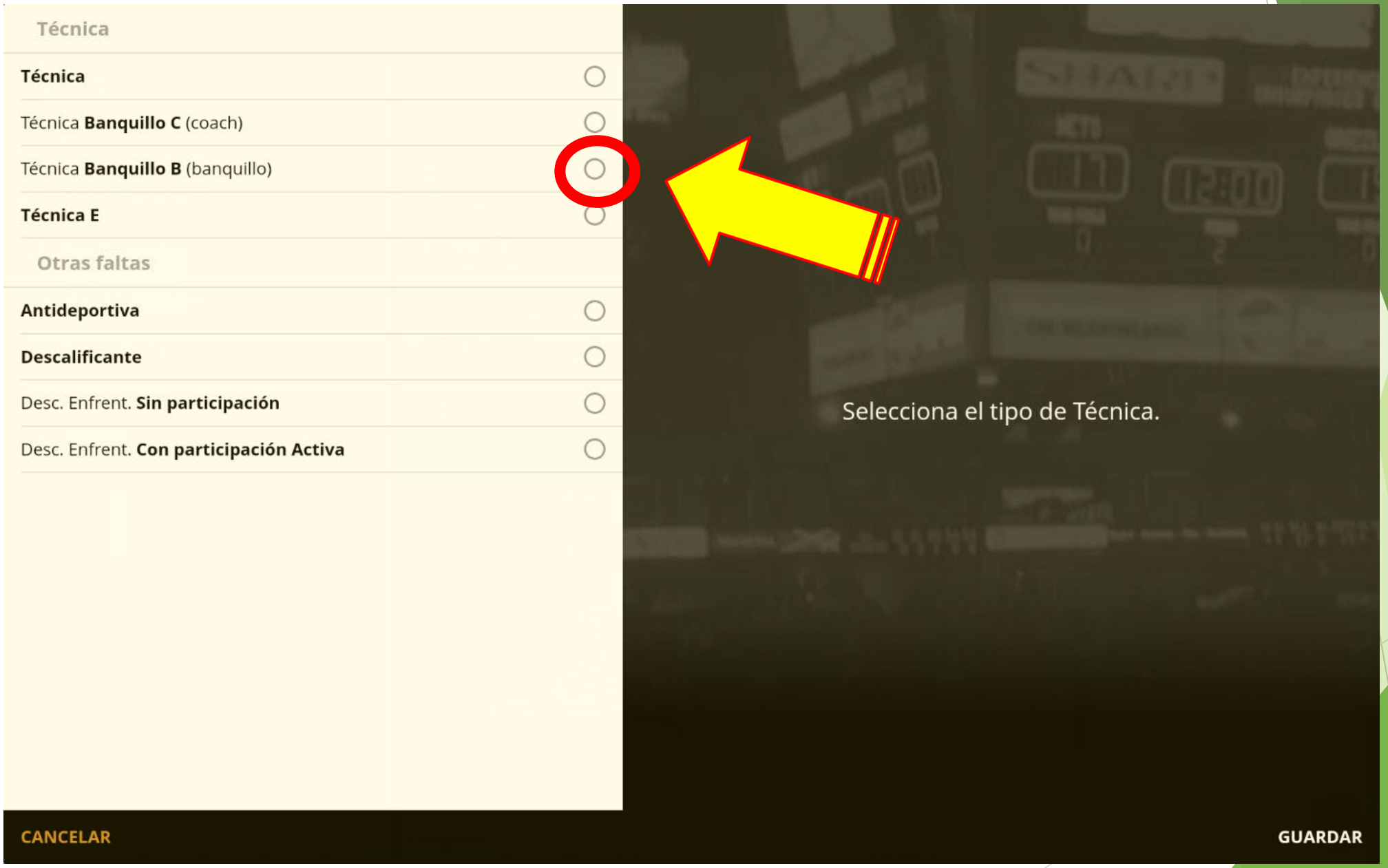
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Técnica Banquillo B (banquillo)”.
3. Escogemos al entrenador al que se le ha sancionado la técnica.

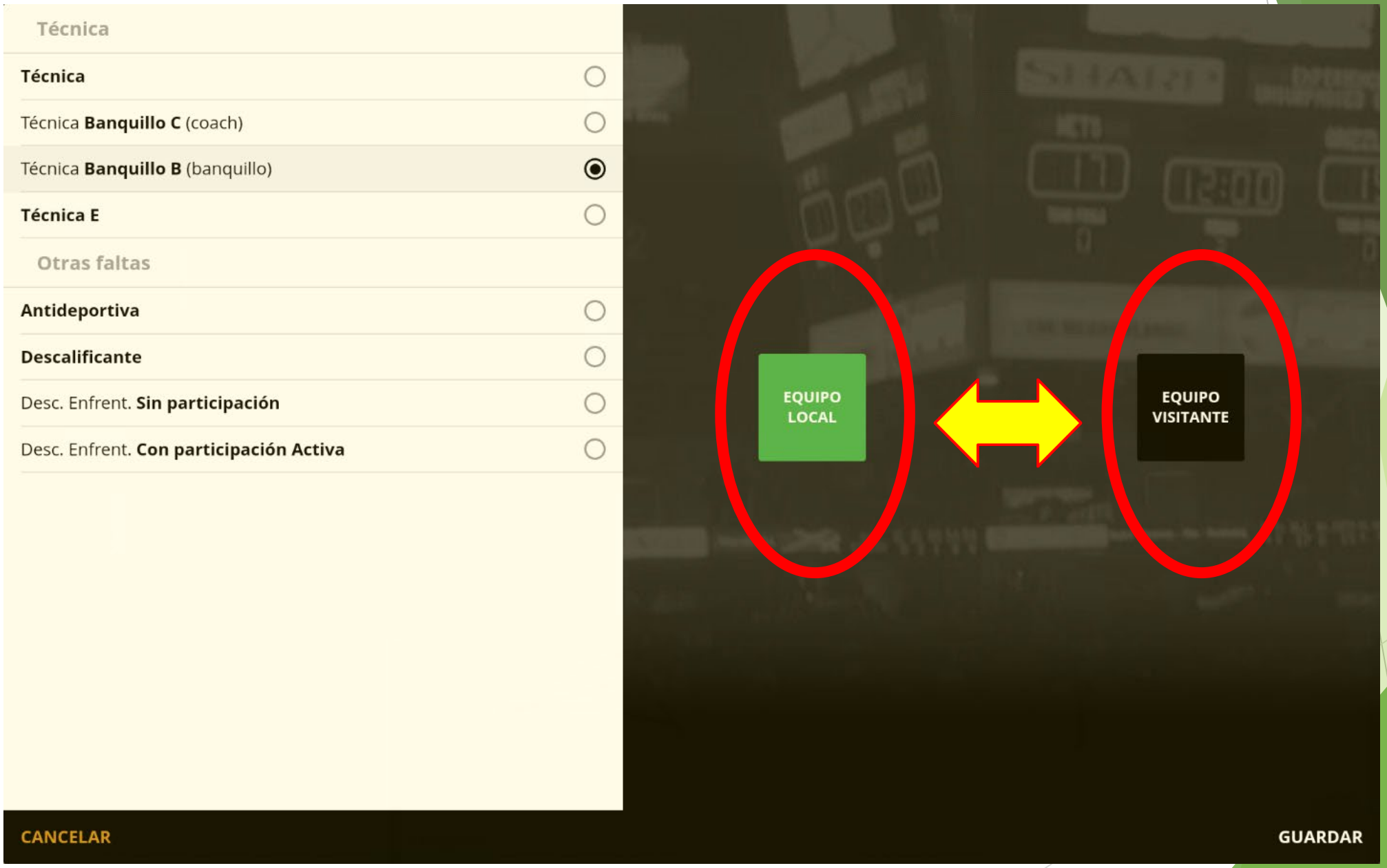
Técnica entrenador ‘B’



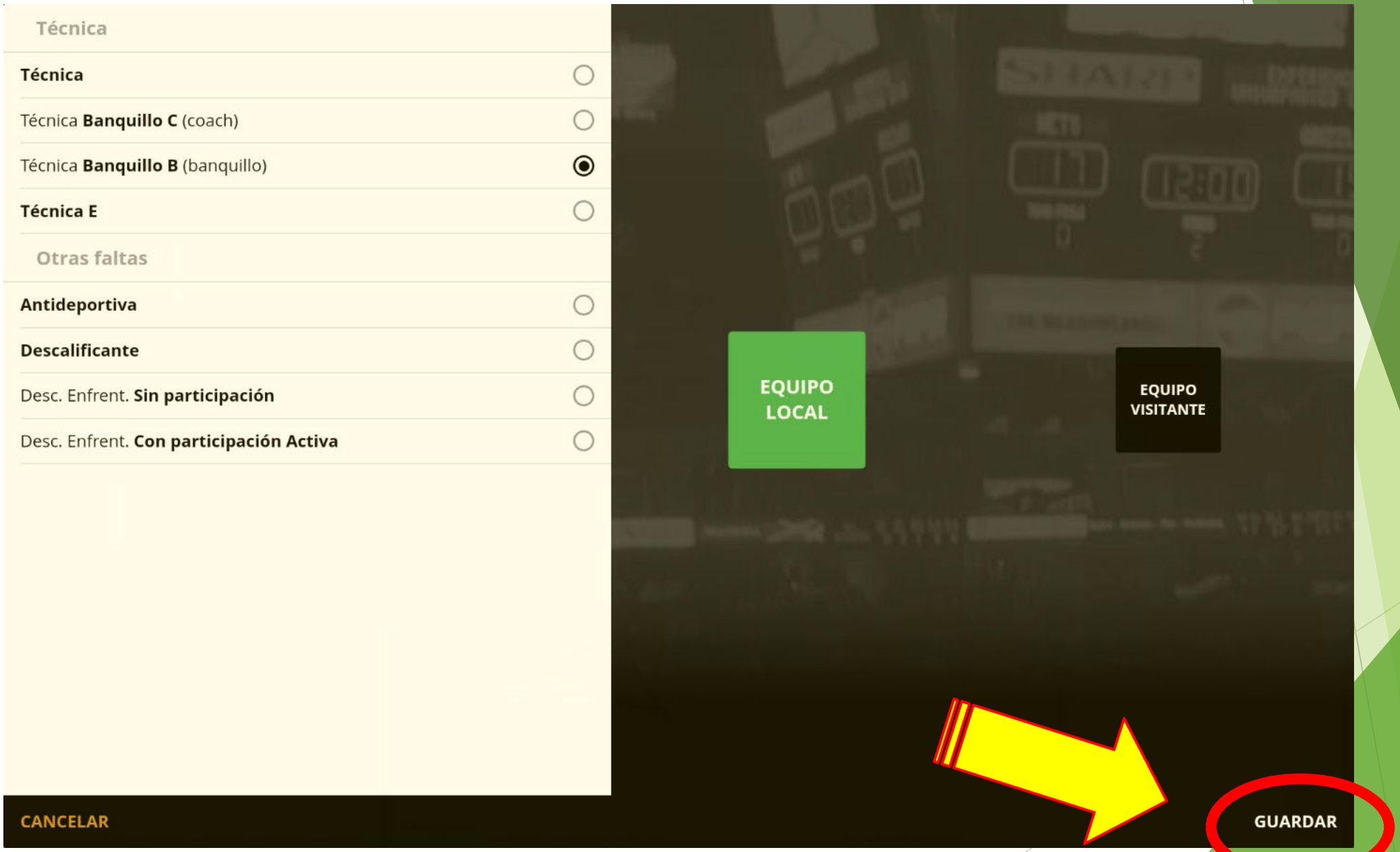
Técnica entrenador ‘B’



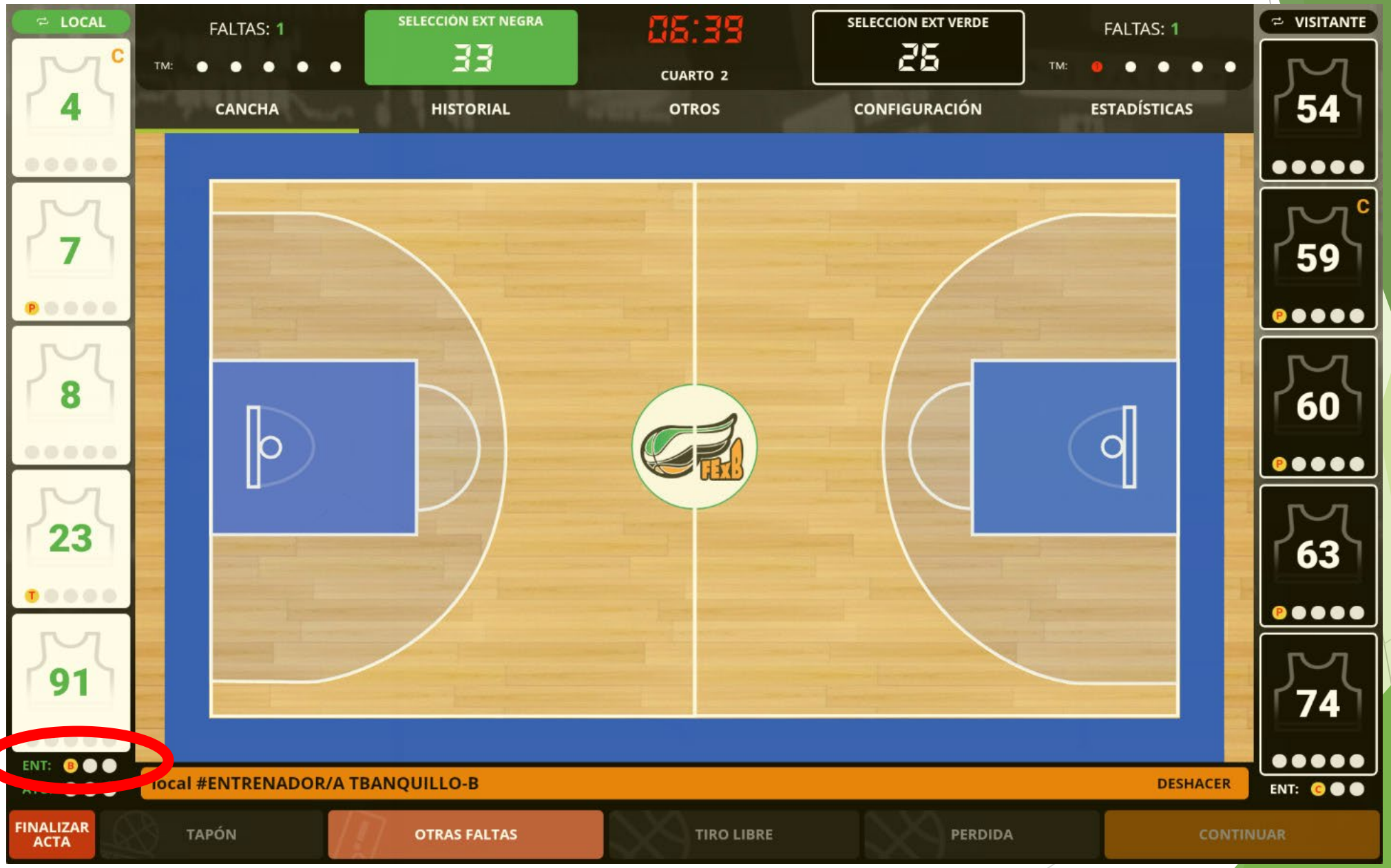
Técnica entrenador ‘B’



Técnica entrenador ‘B’



Técnica entrenador ‘B’

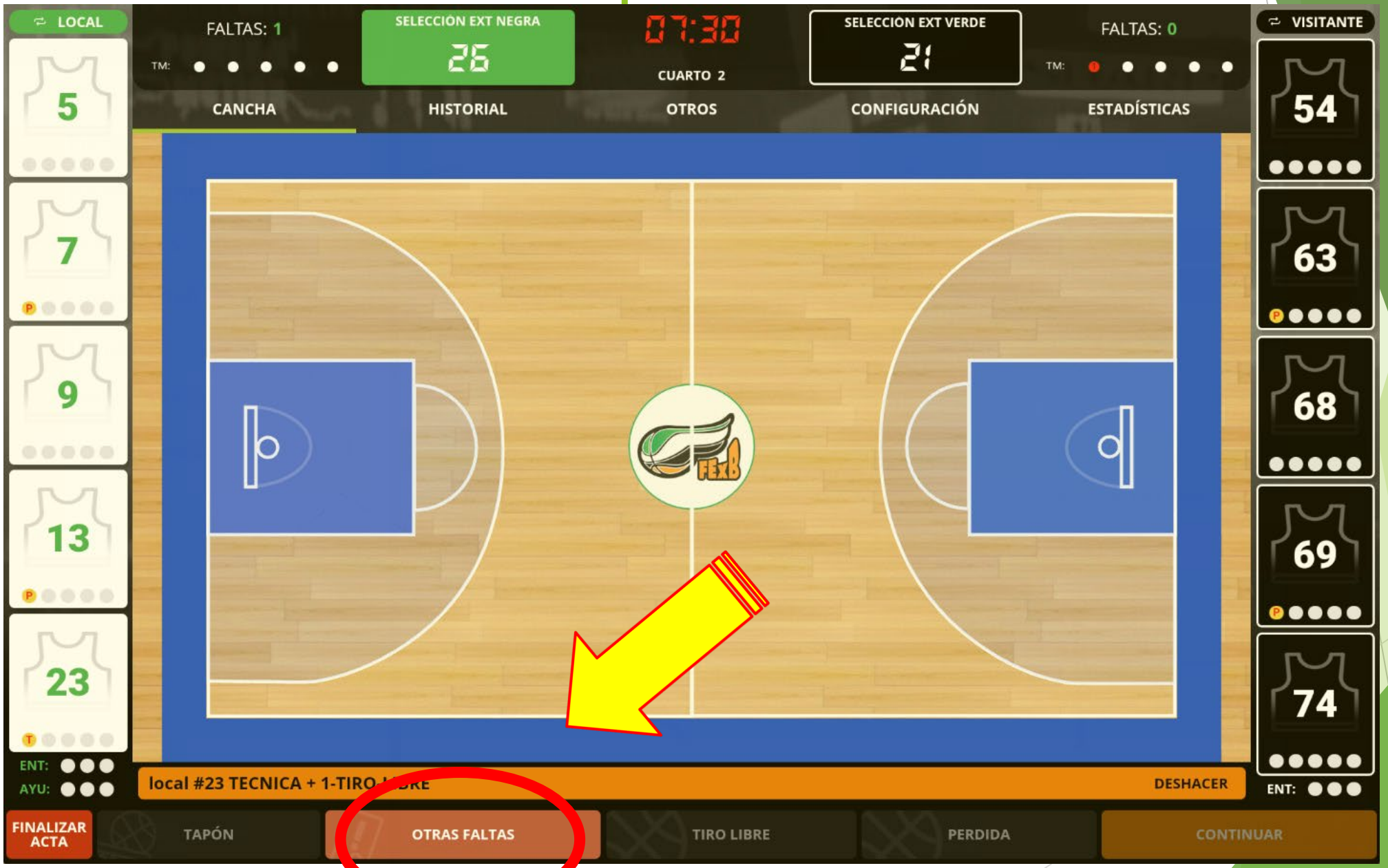


Antideportiva

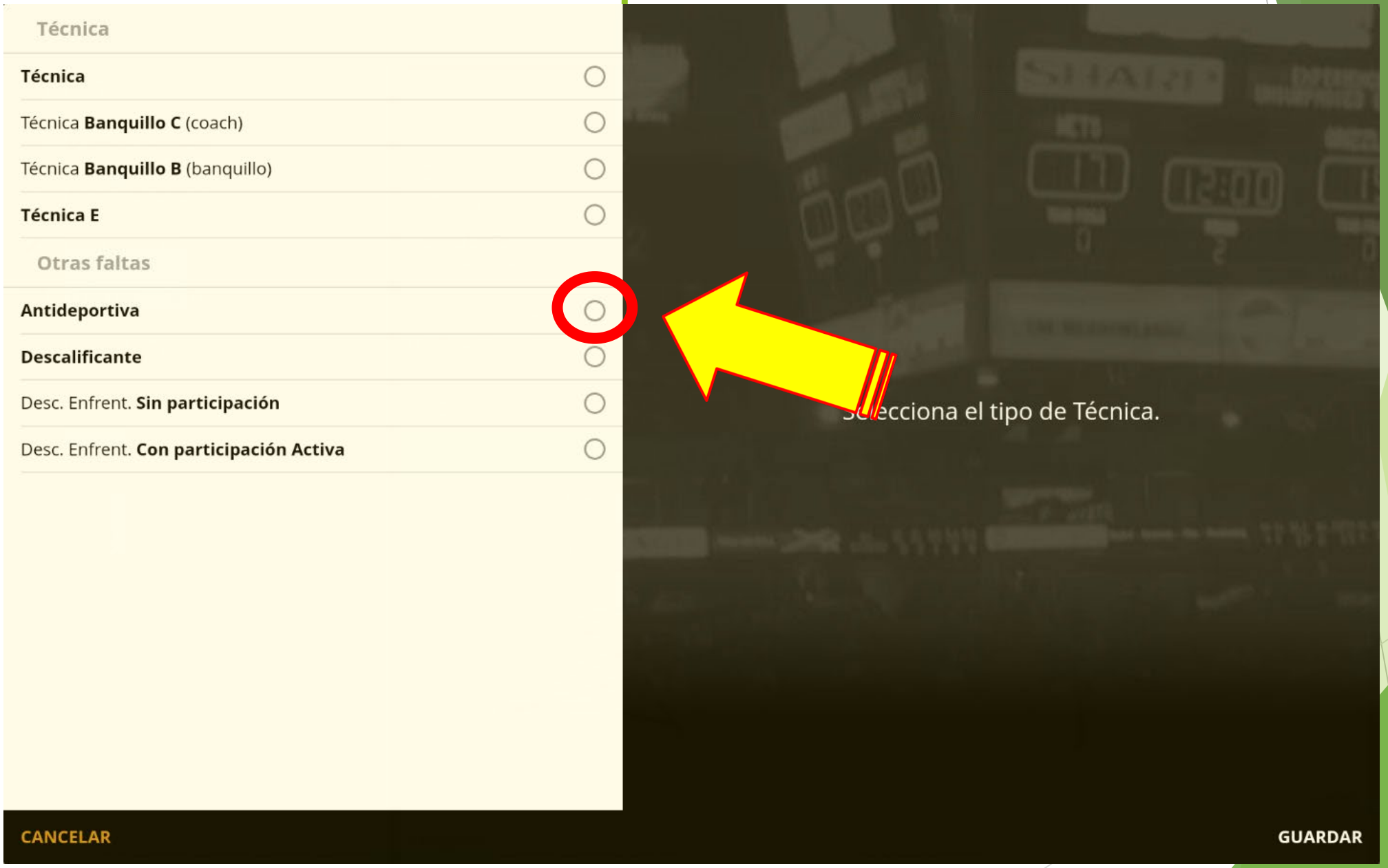
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Antideportiva”.
3. Escogemos al jugador que ha cometido la falta antideportiva.

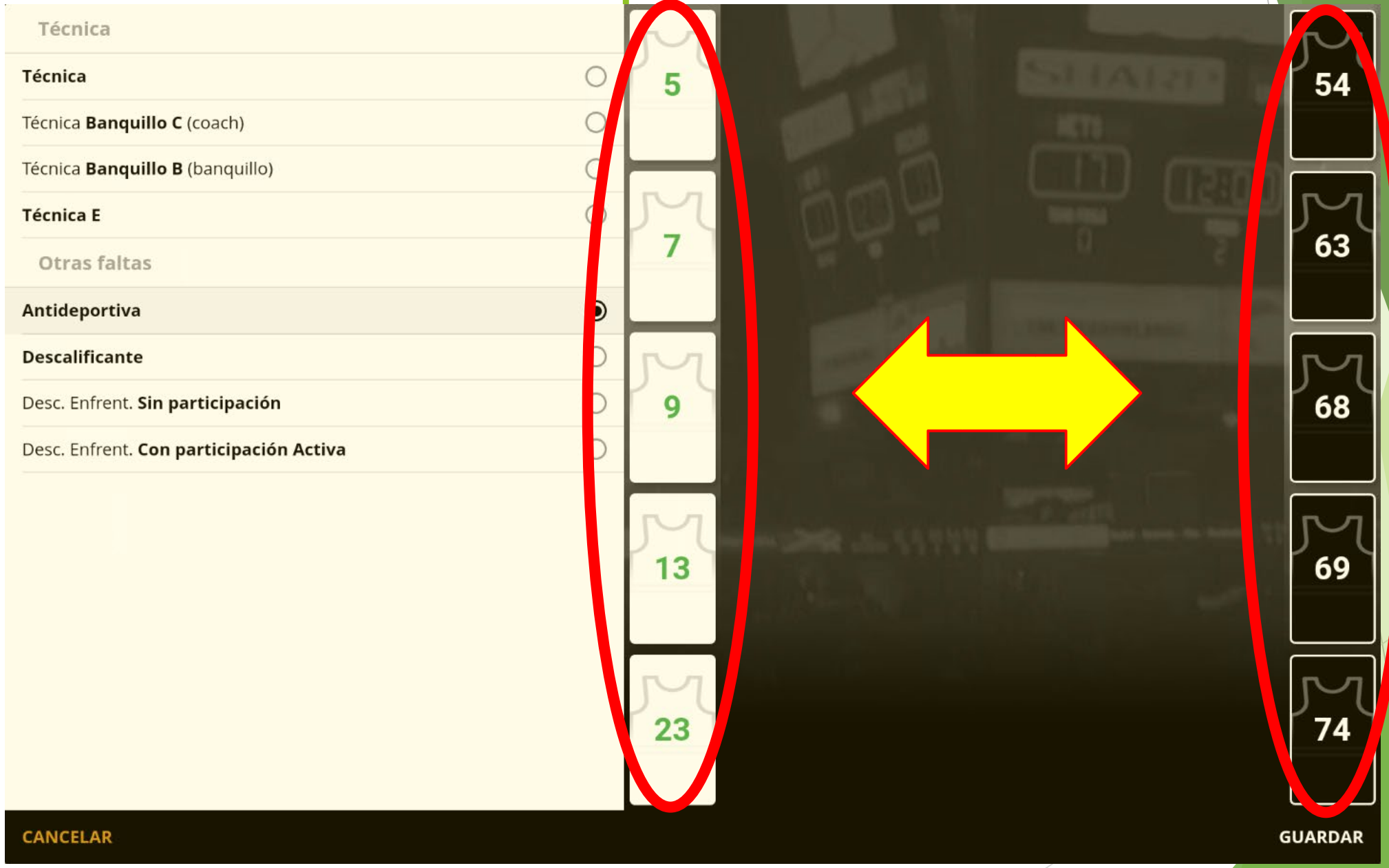
Antideportiva



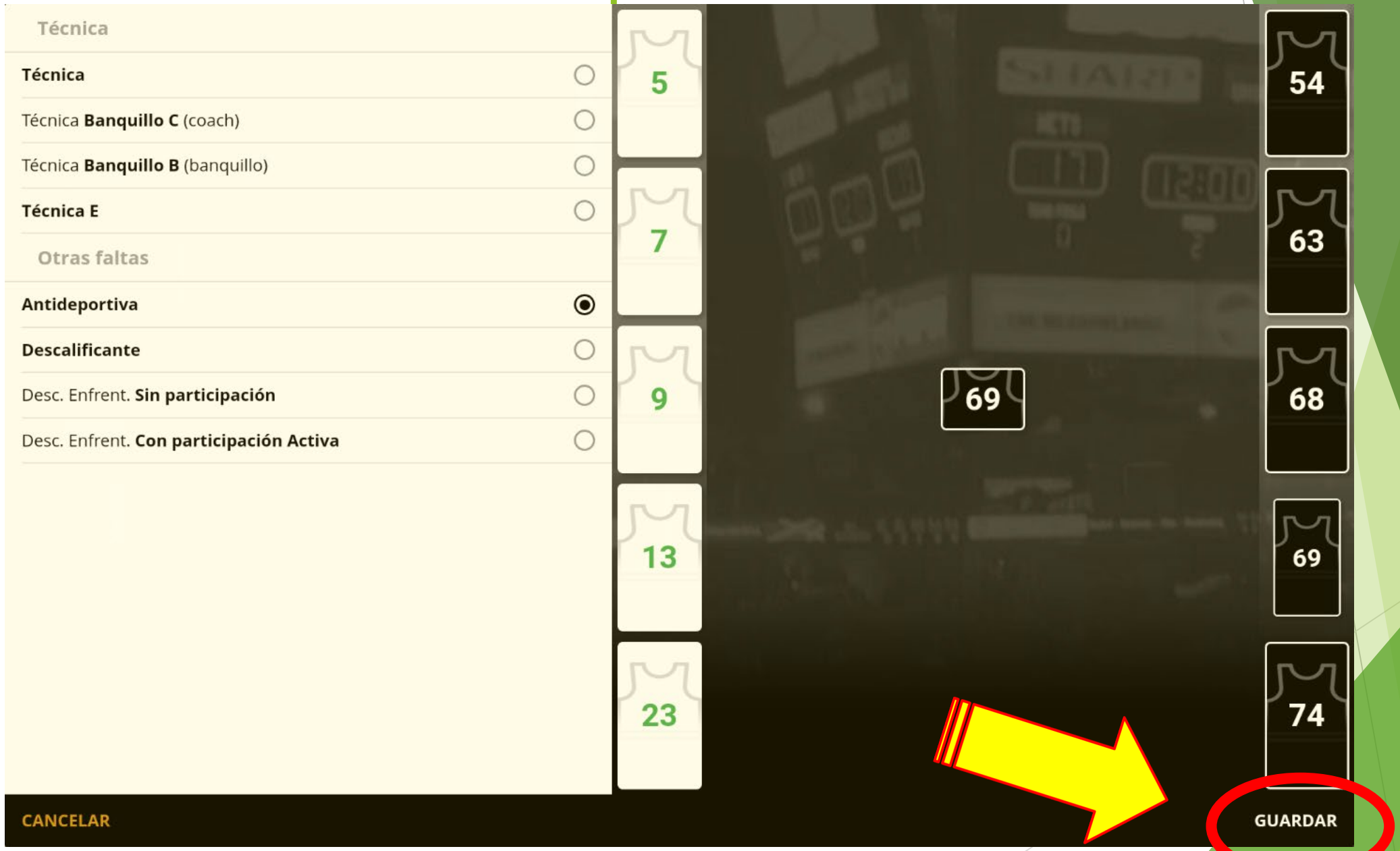
Antideportiva



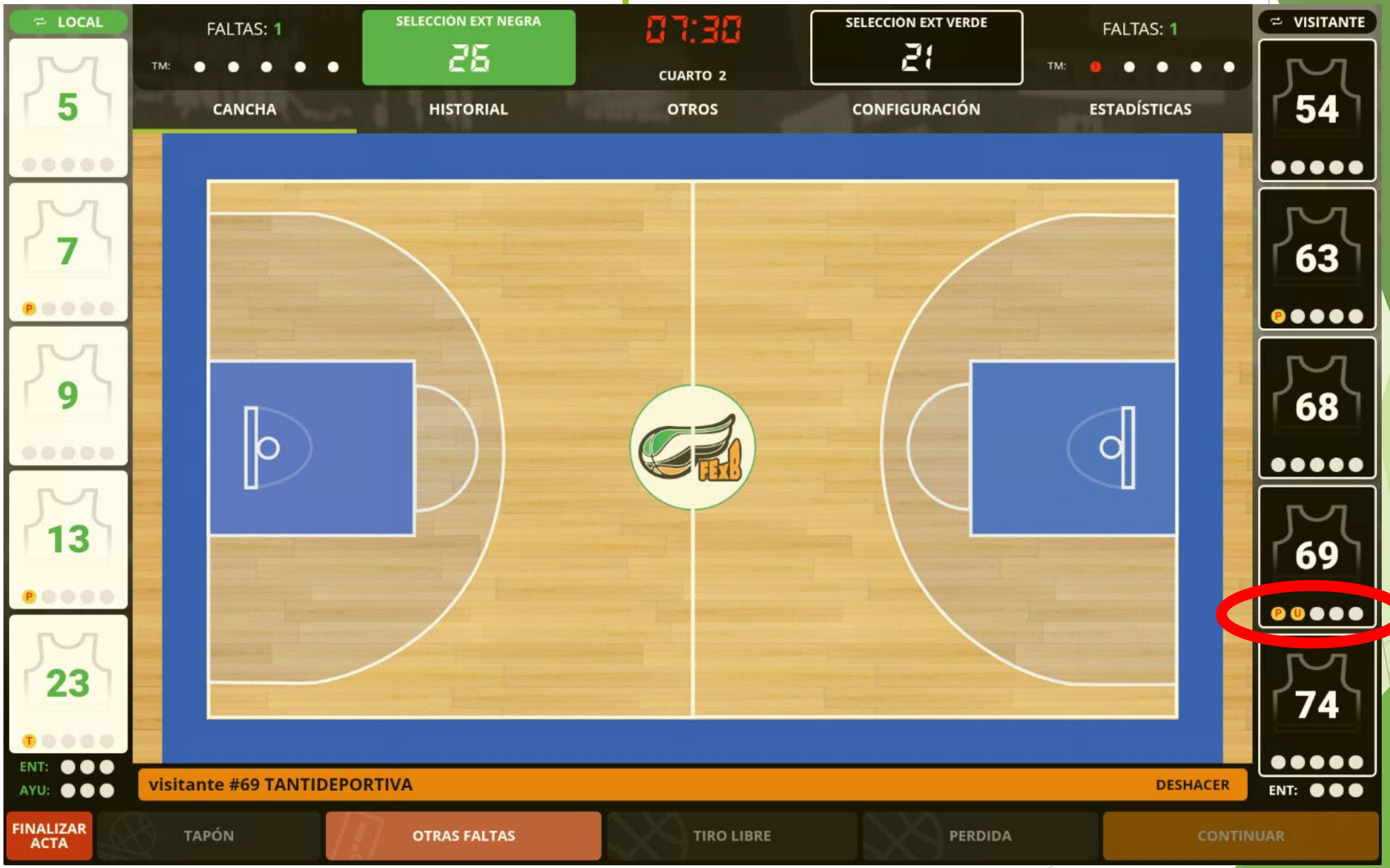
Antideportiva



Antideportiva



Antideportiva

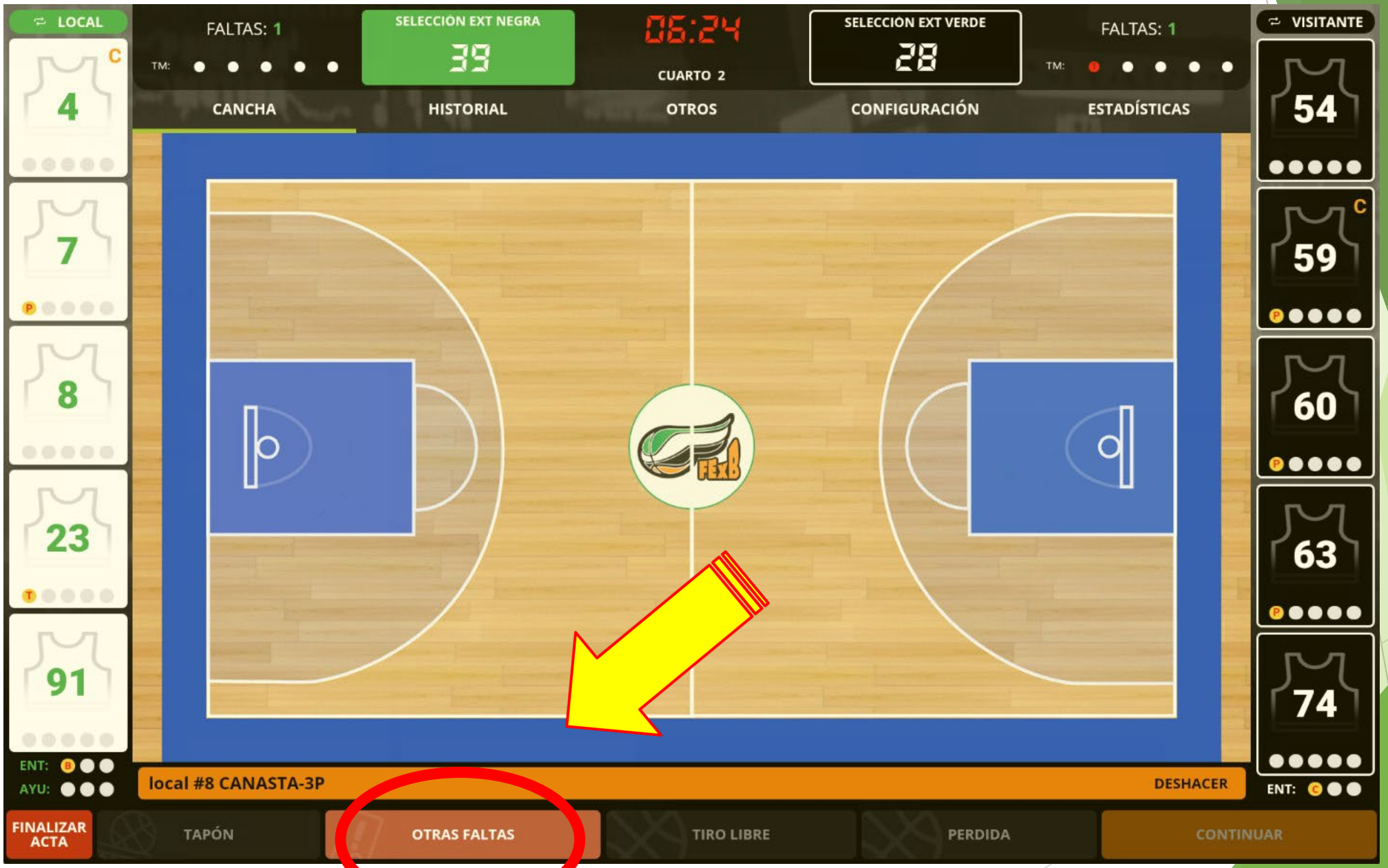


Descalificante

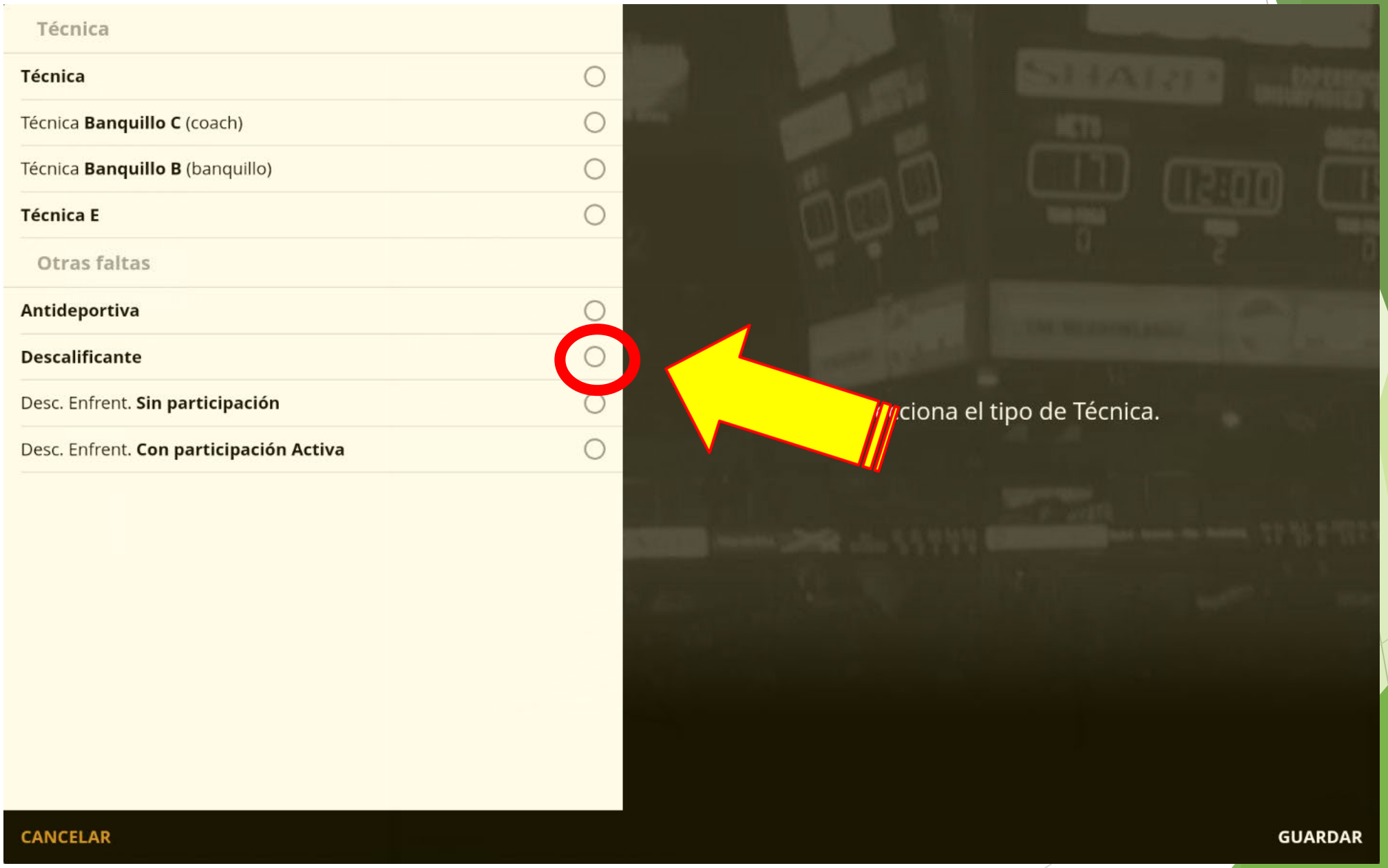
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Descalificante”.
3. Pulsamos sobre el equipo infractor.
4. Escogemos a la persona que ha sido descalificada.

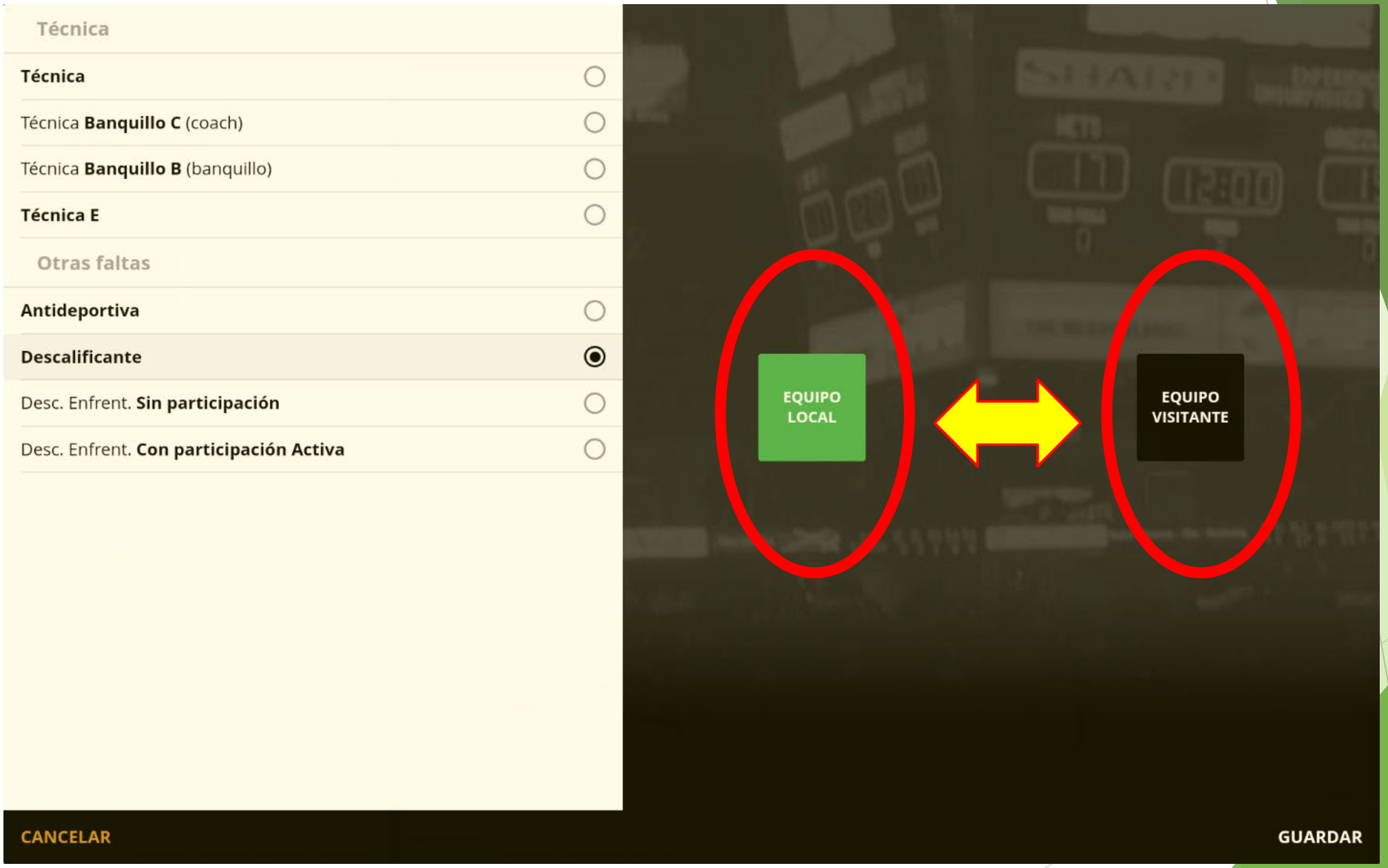
Descalificante



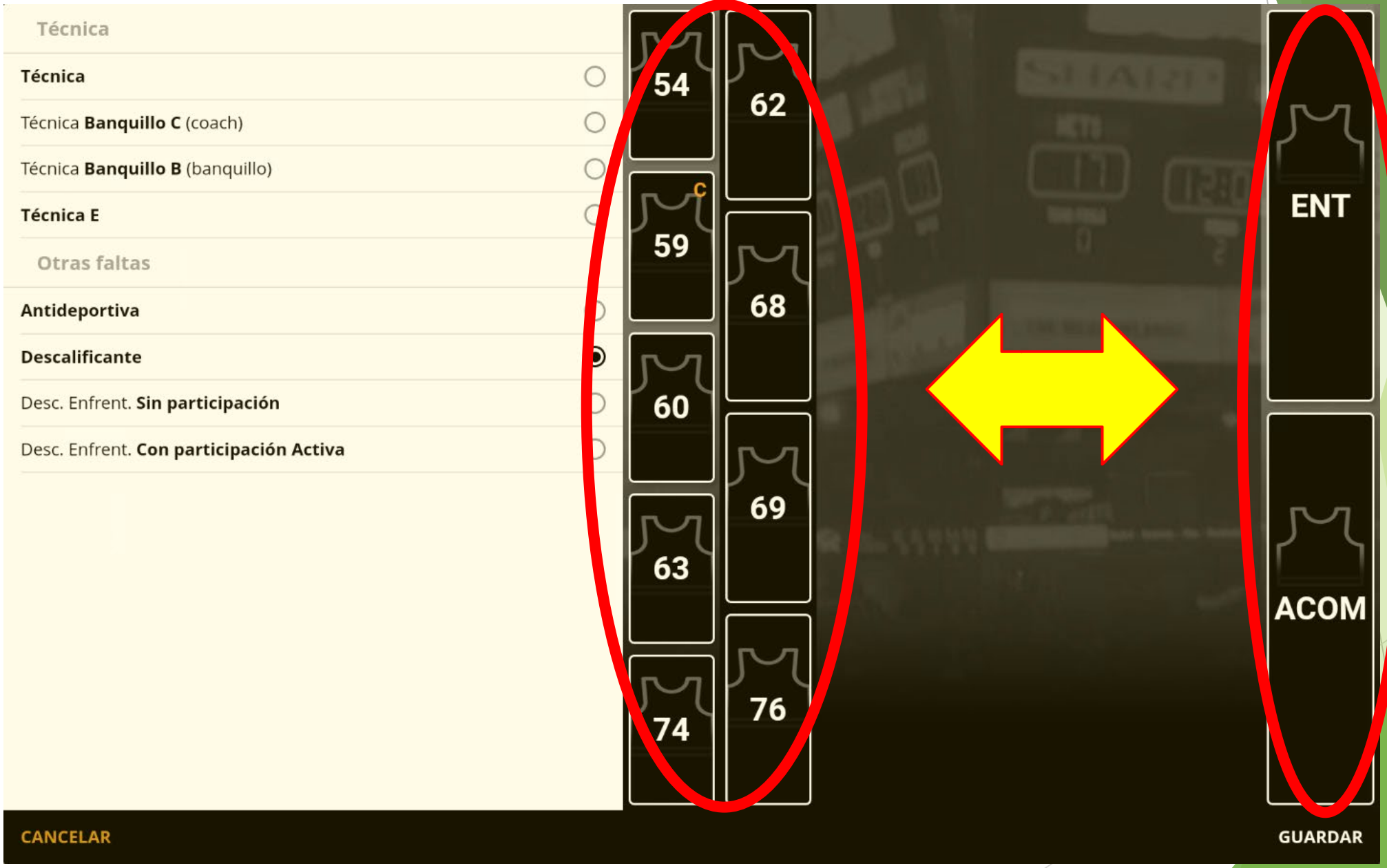
Descalificante



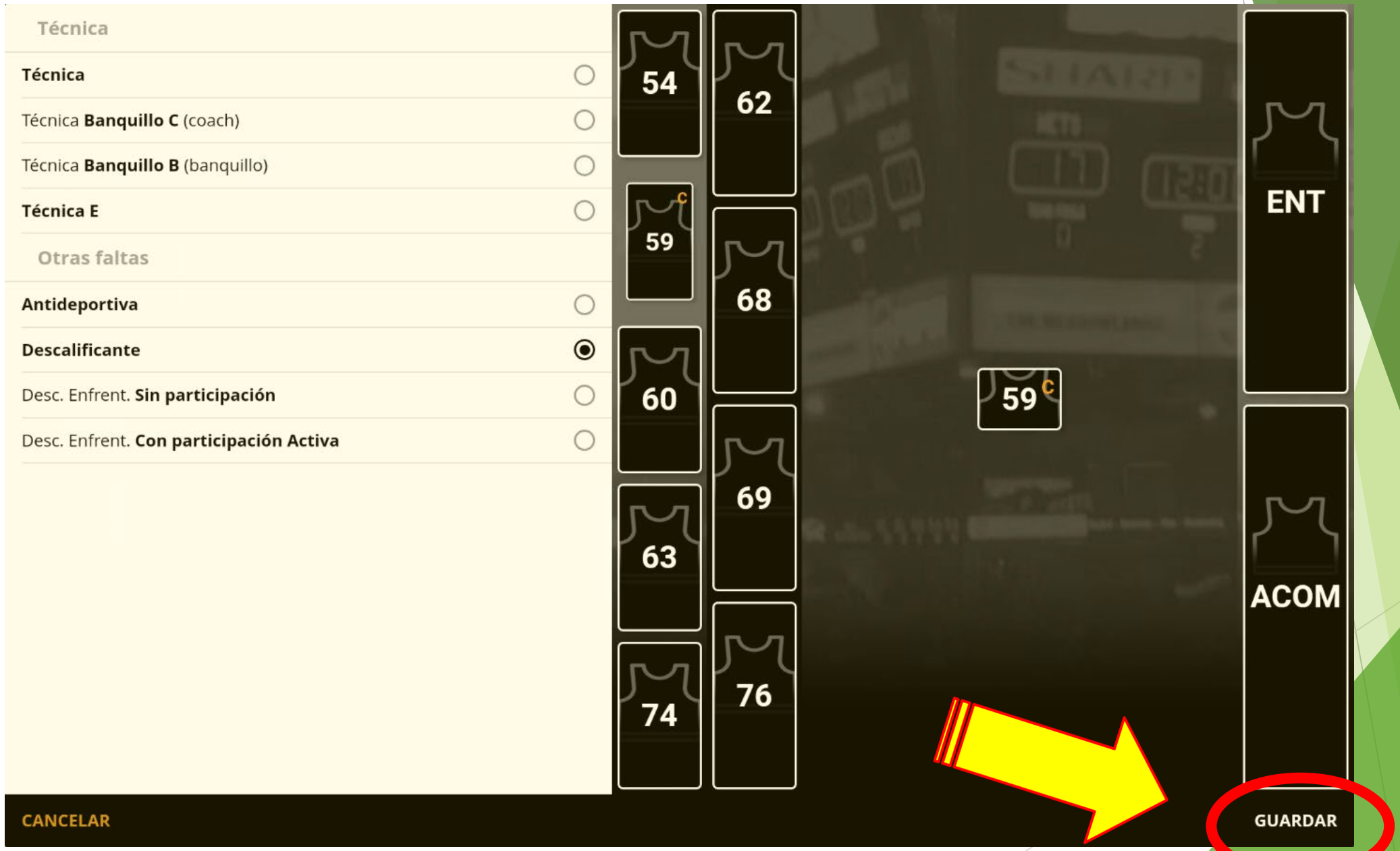
Descalificante



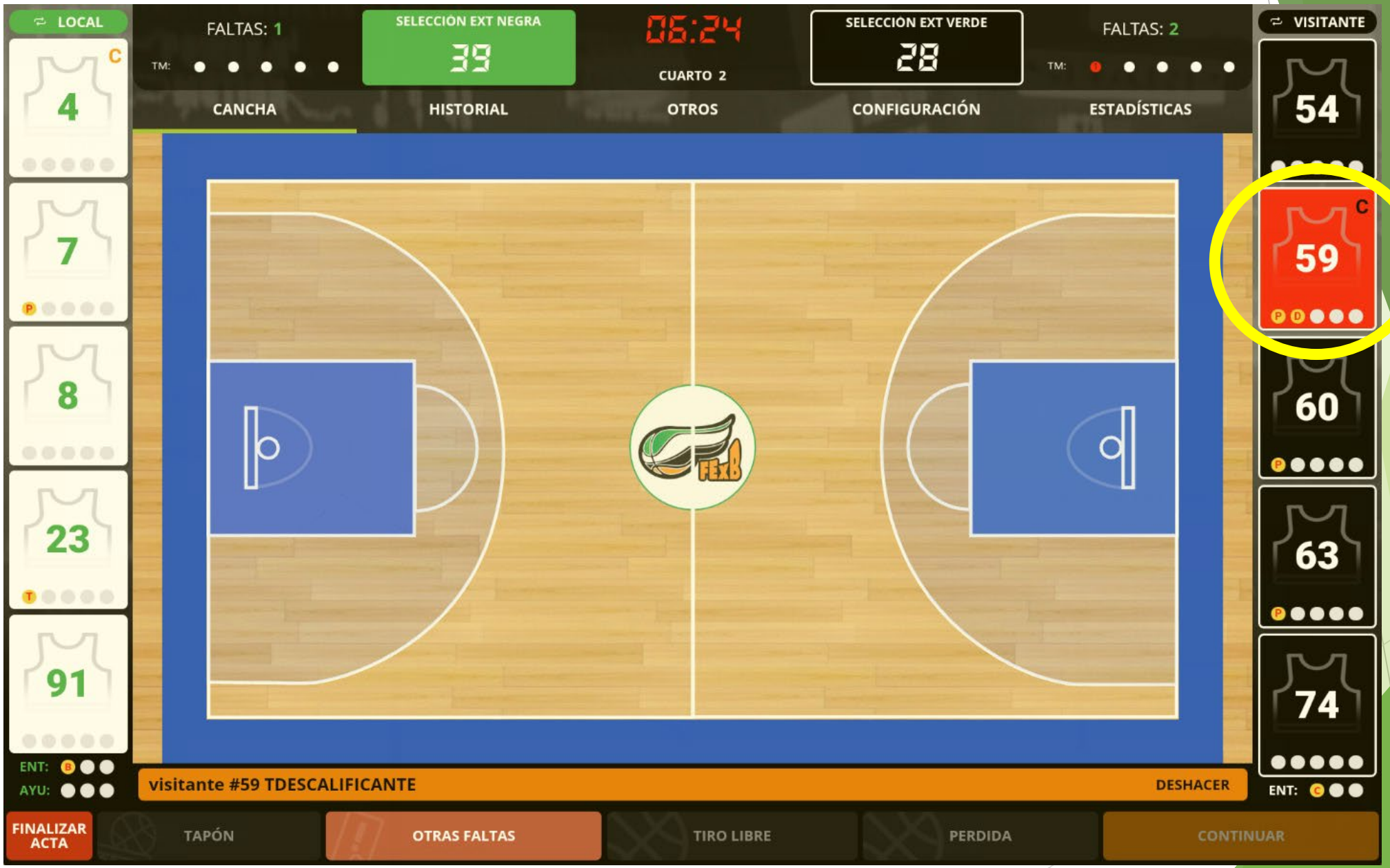
Descalificante



Descalificante



Descalificante

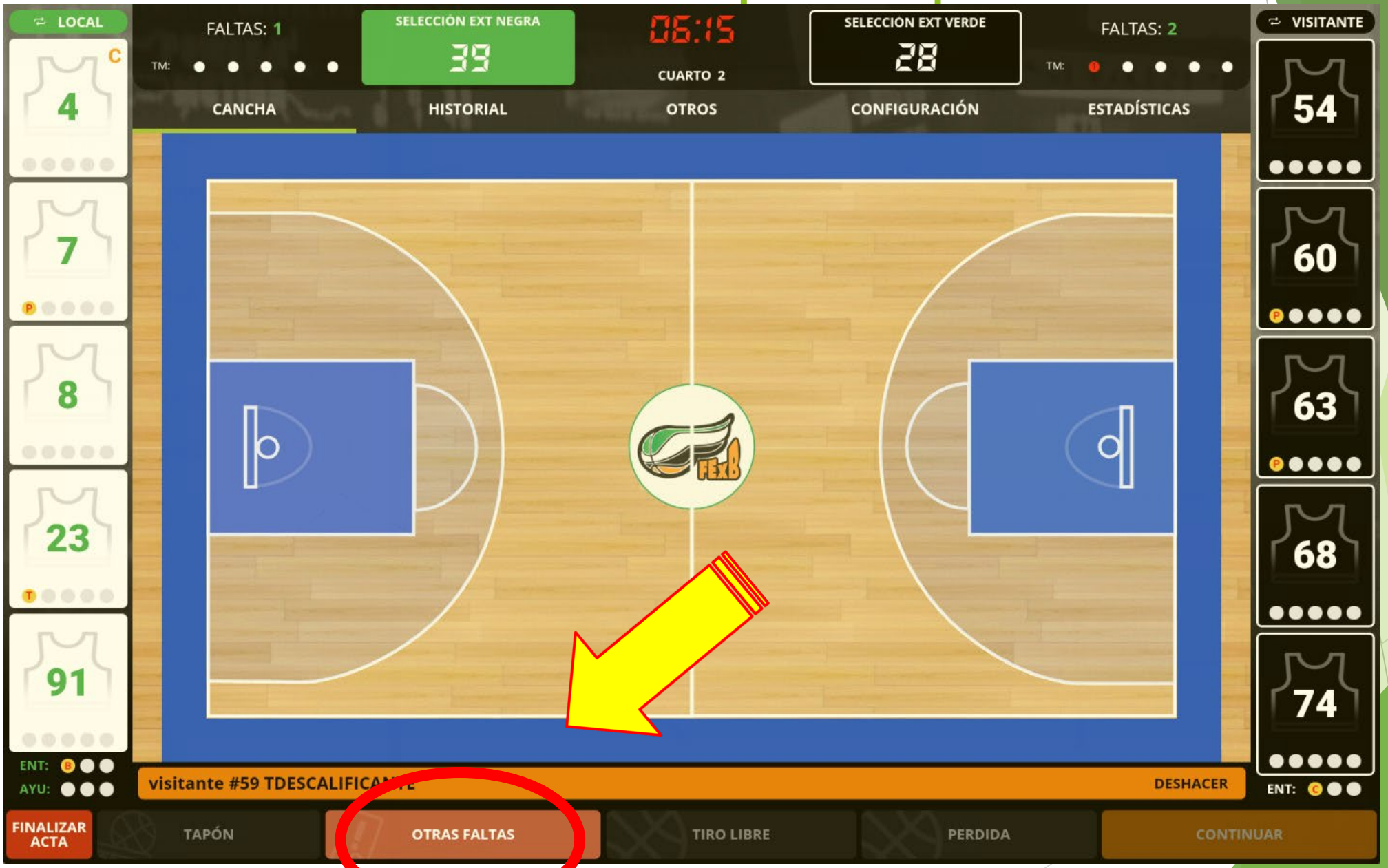


Enfrentamientos sin participación

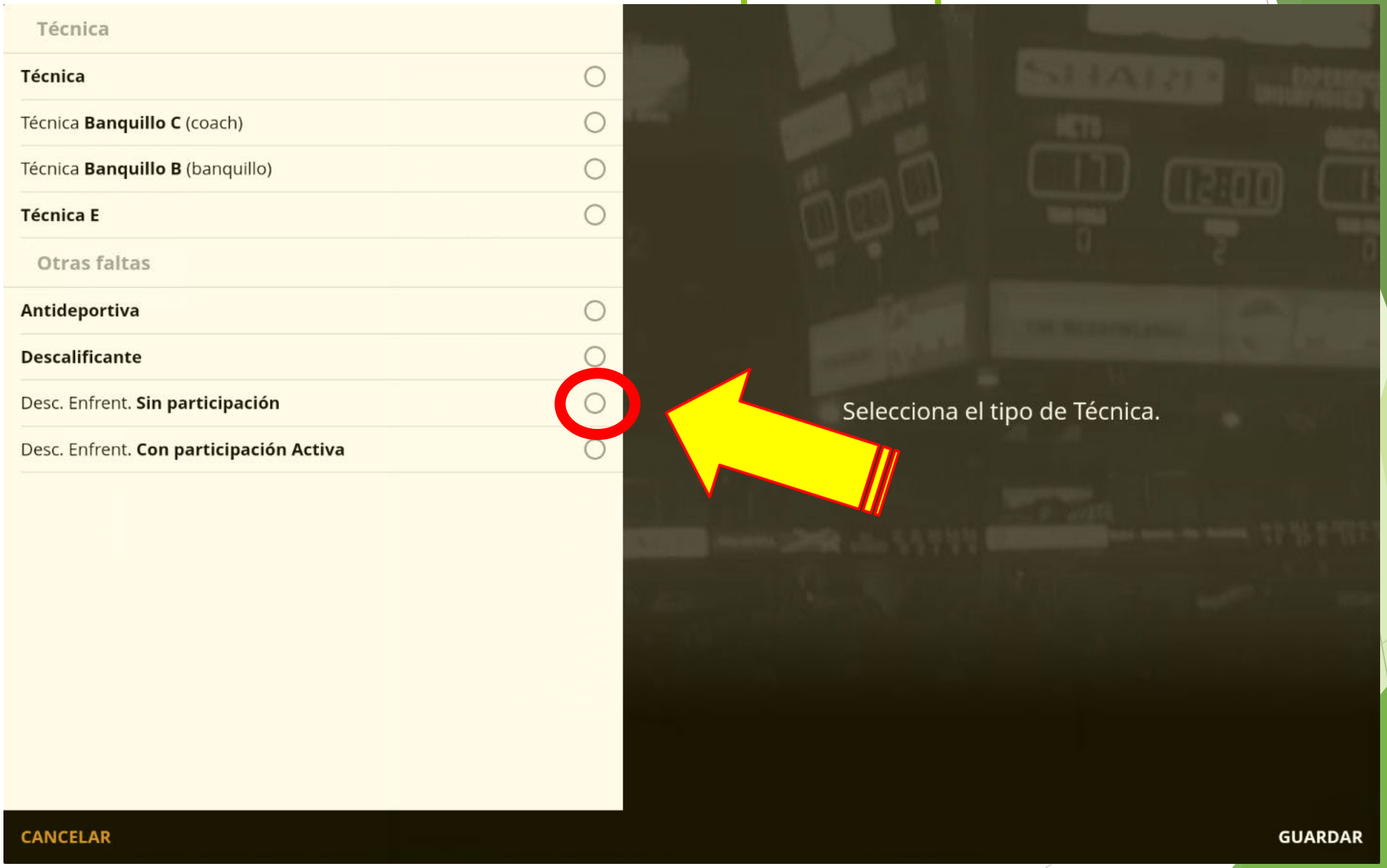
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Desc. Enfrent. Sin Participación”.
3. Pulsamos sobre el equipo infractor.
4. Escogemos a la/s persona/s que ha/n sido descalificada/s. (En caso de varios descalificados habrá que introducirlos de manera individual).

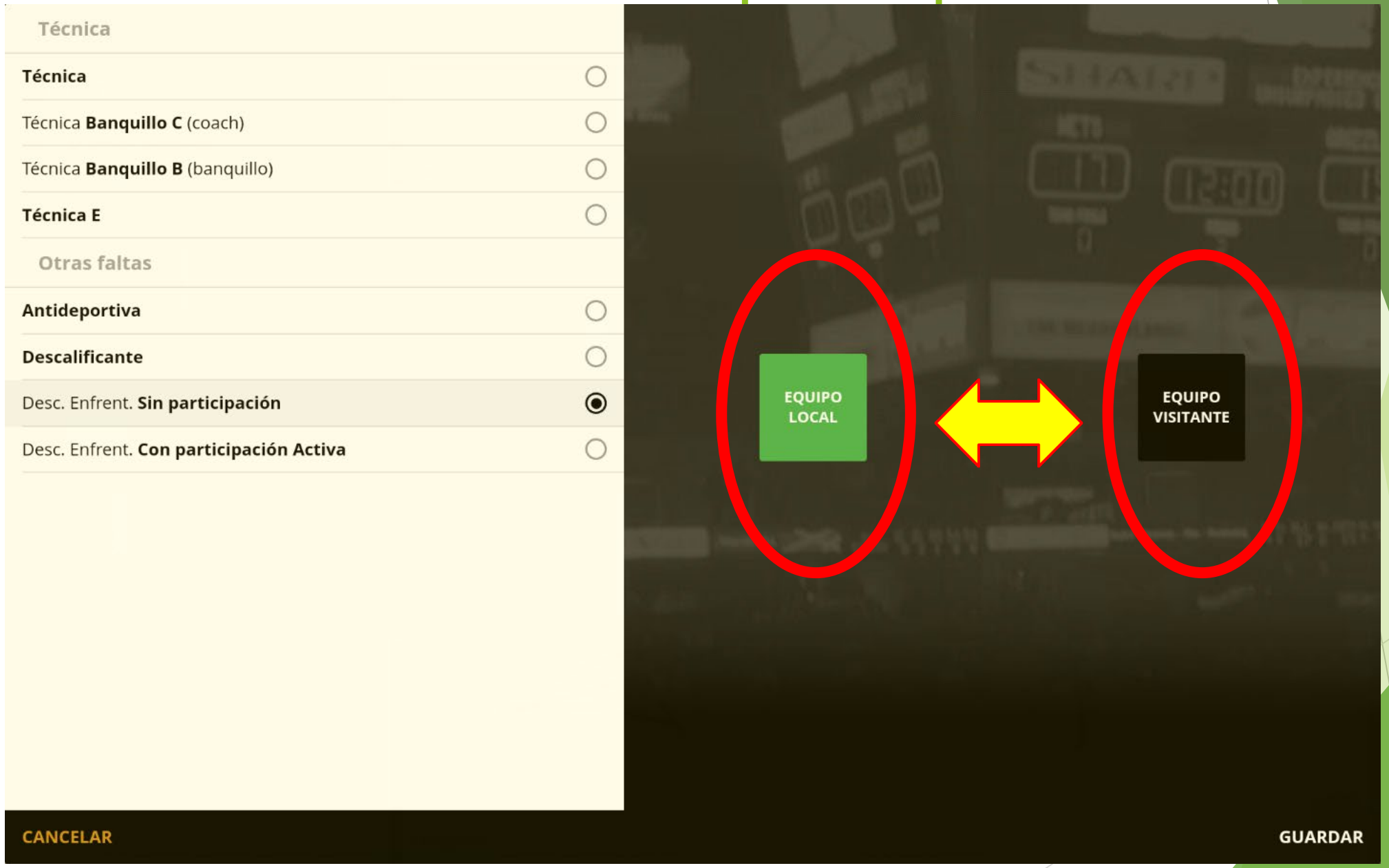
Enfrentamientos sin participación



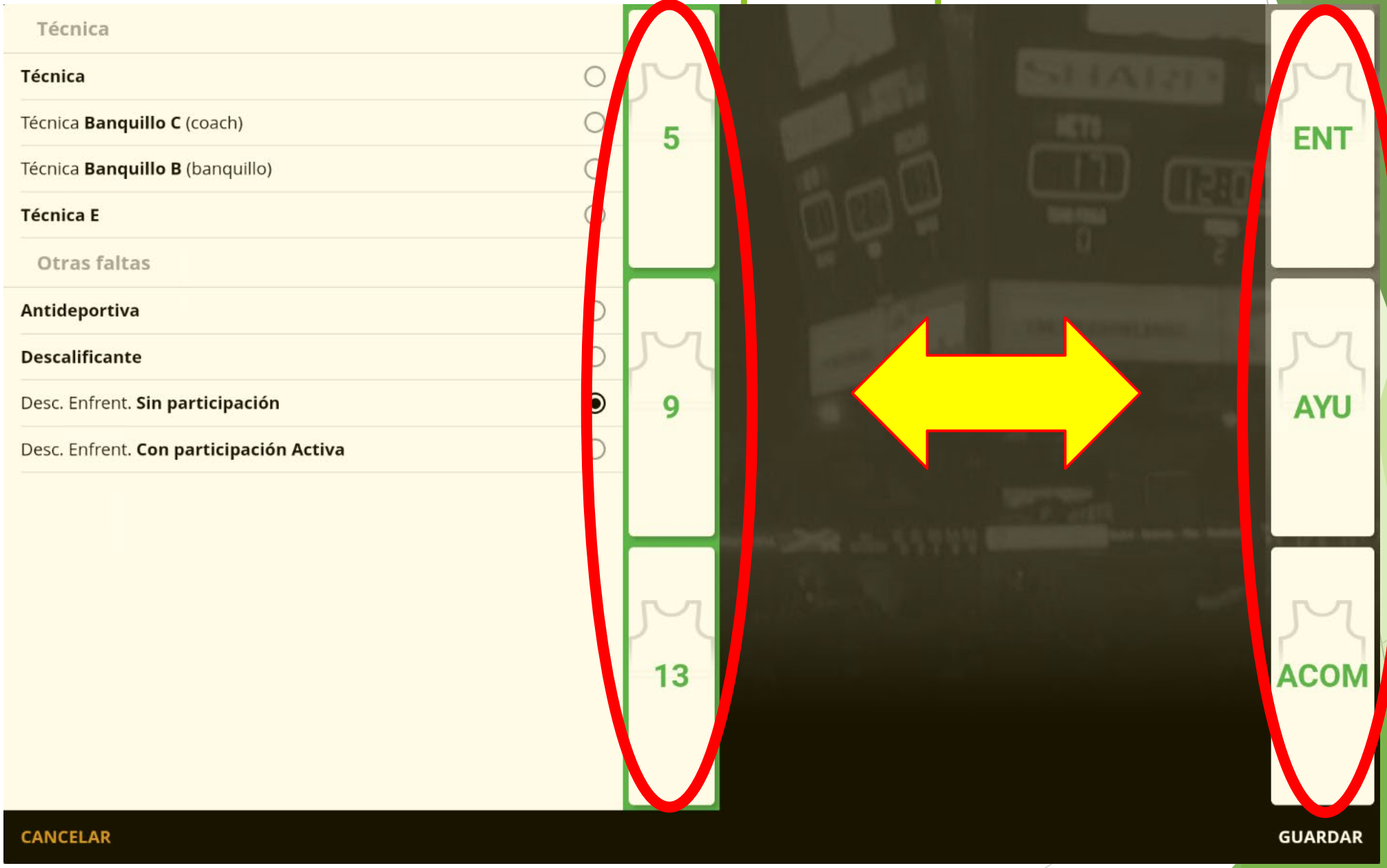
Enfrentamientos sin participación



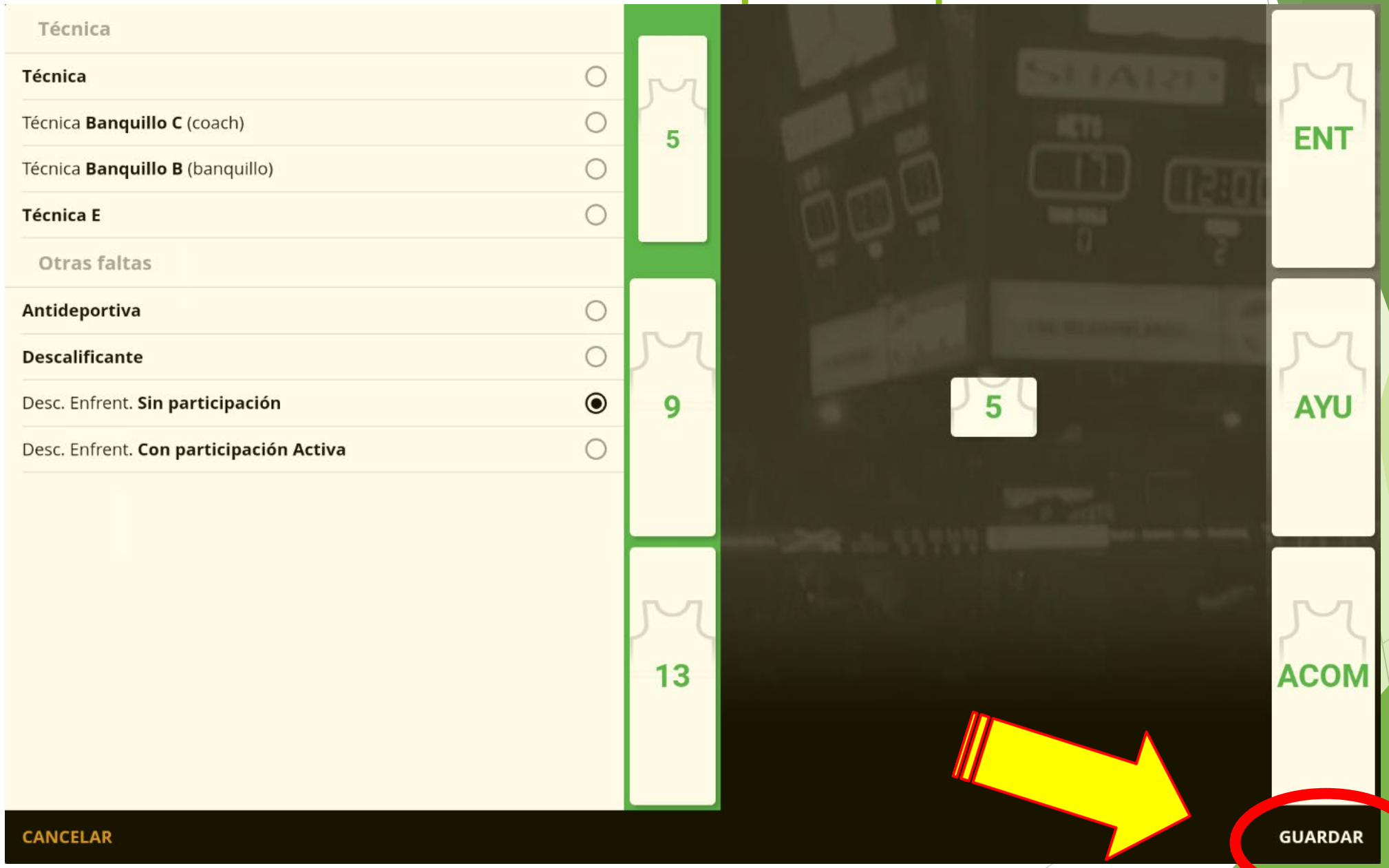
Enfrentamientos sin participación



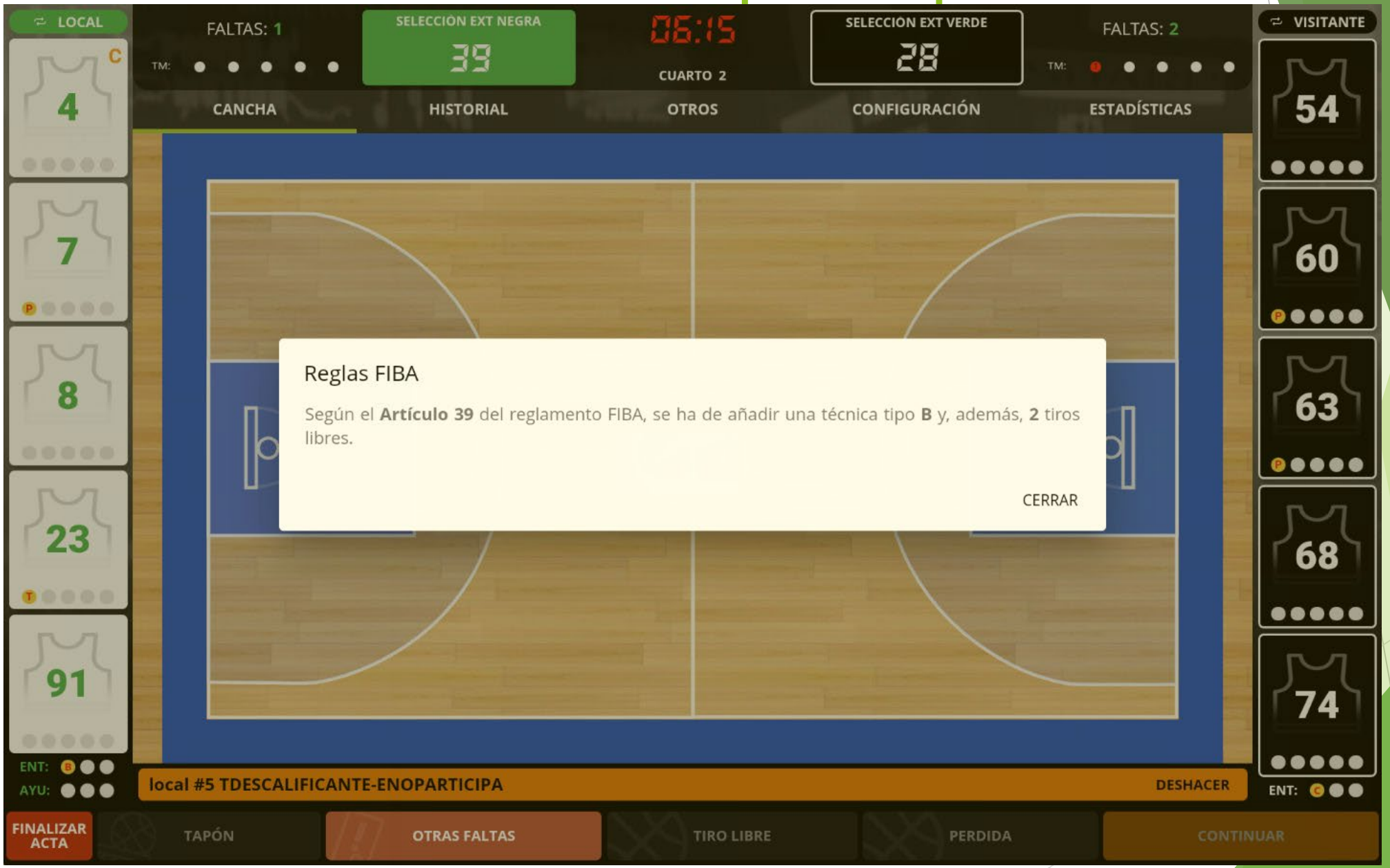
Enfrentamientos sin participación



Enfrentamientos sin participación



Enfrentamientos sin participación

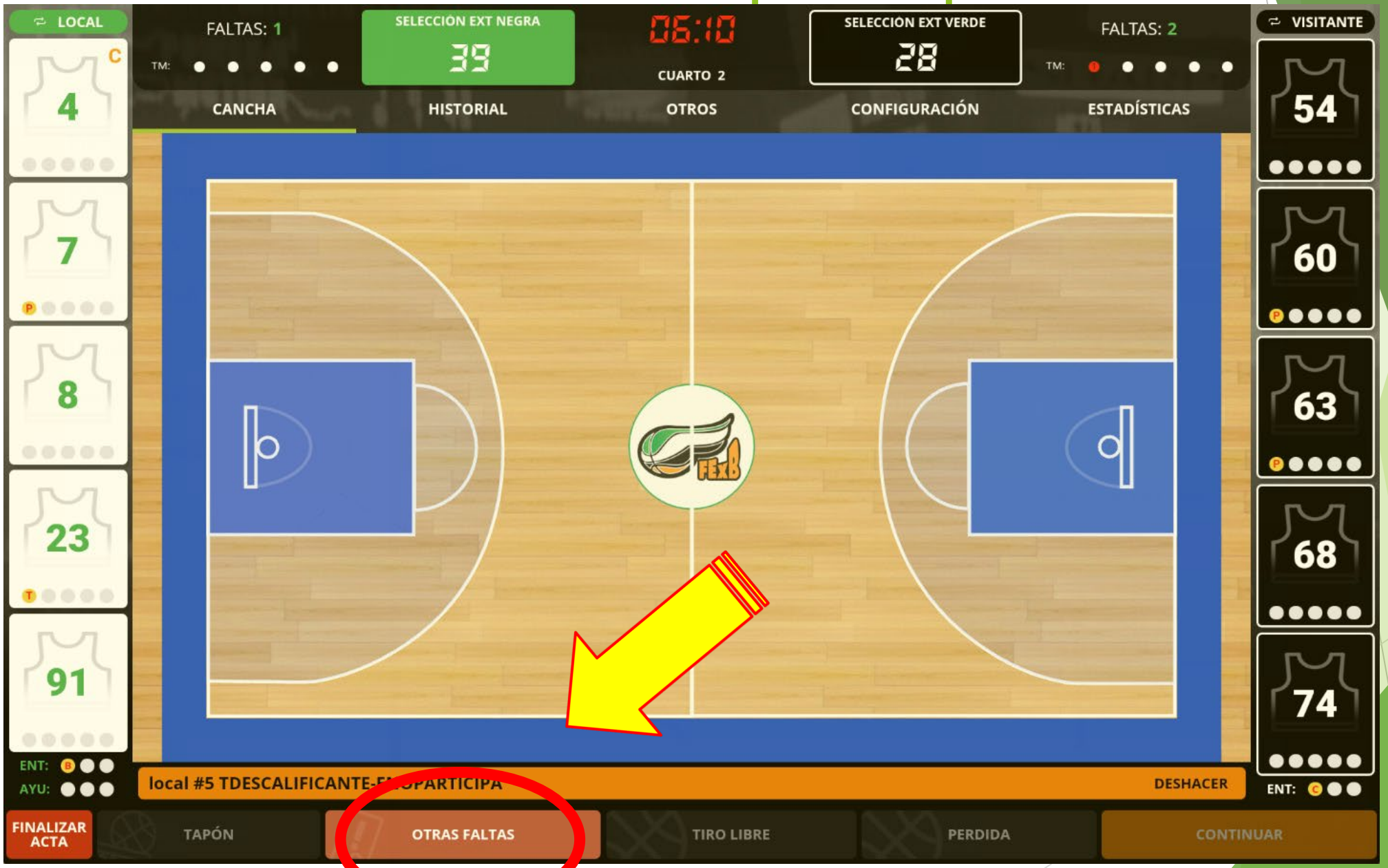


Enfrentamientos con participación

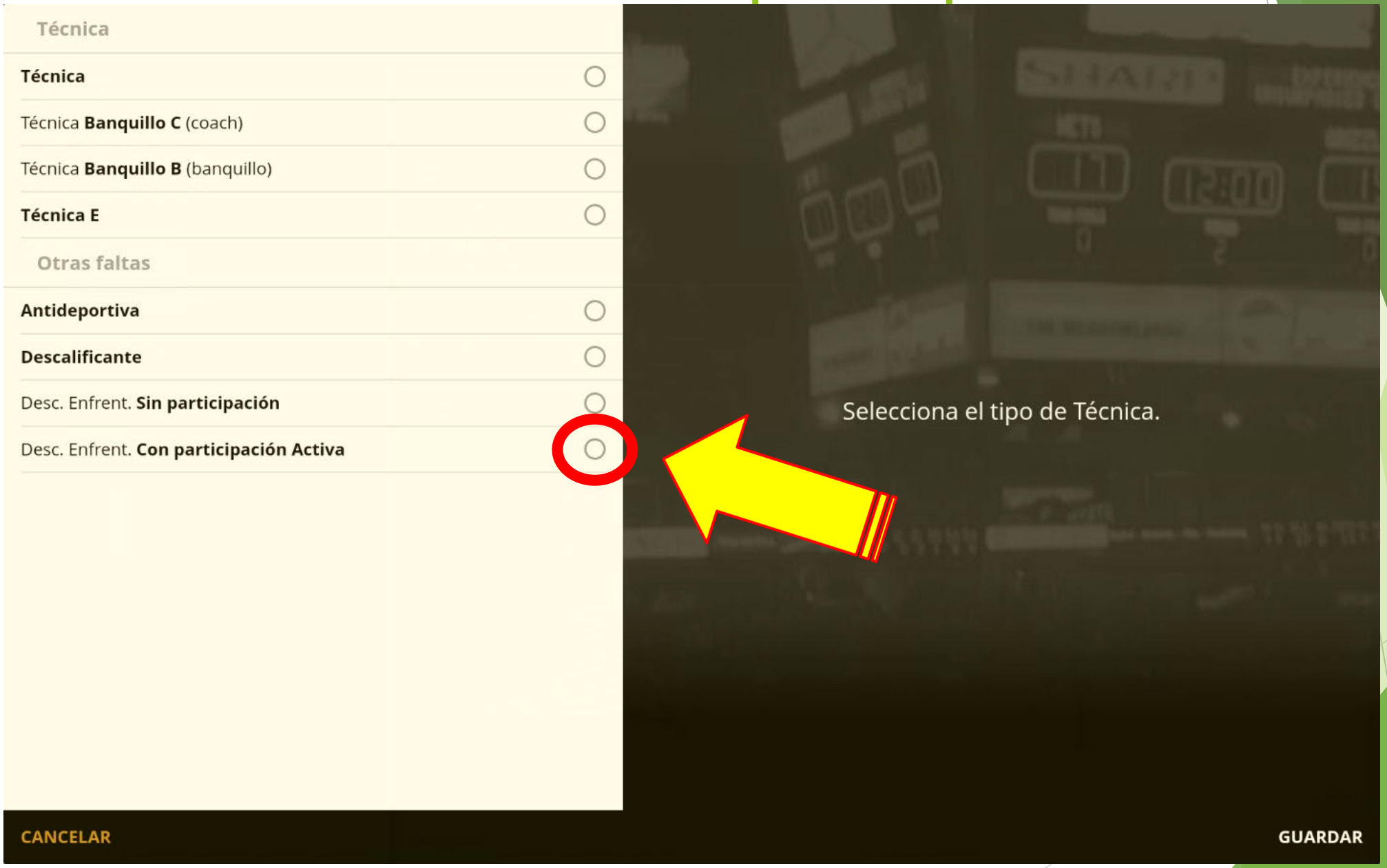
- Procedimiento:

1. Pulsamos “OTRAS FALTAS”
2. Seleccionamos “Desc. Enfrent. Con Participación Activa”.
3. Pulsamos sobre el equipo infractor.
4. Escogemos a la/s persona/s que ha/n sido descalificada/s. (En caso de varios descalificados habrá que introducirlos de manera individual)

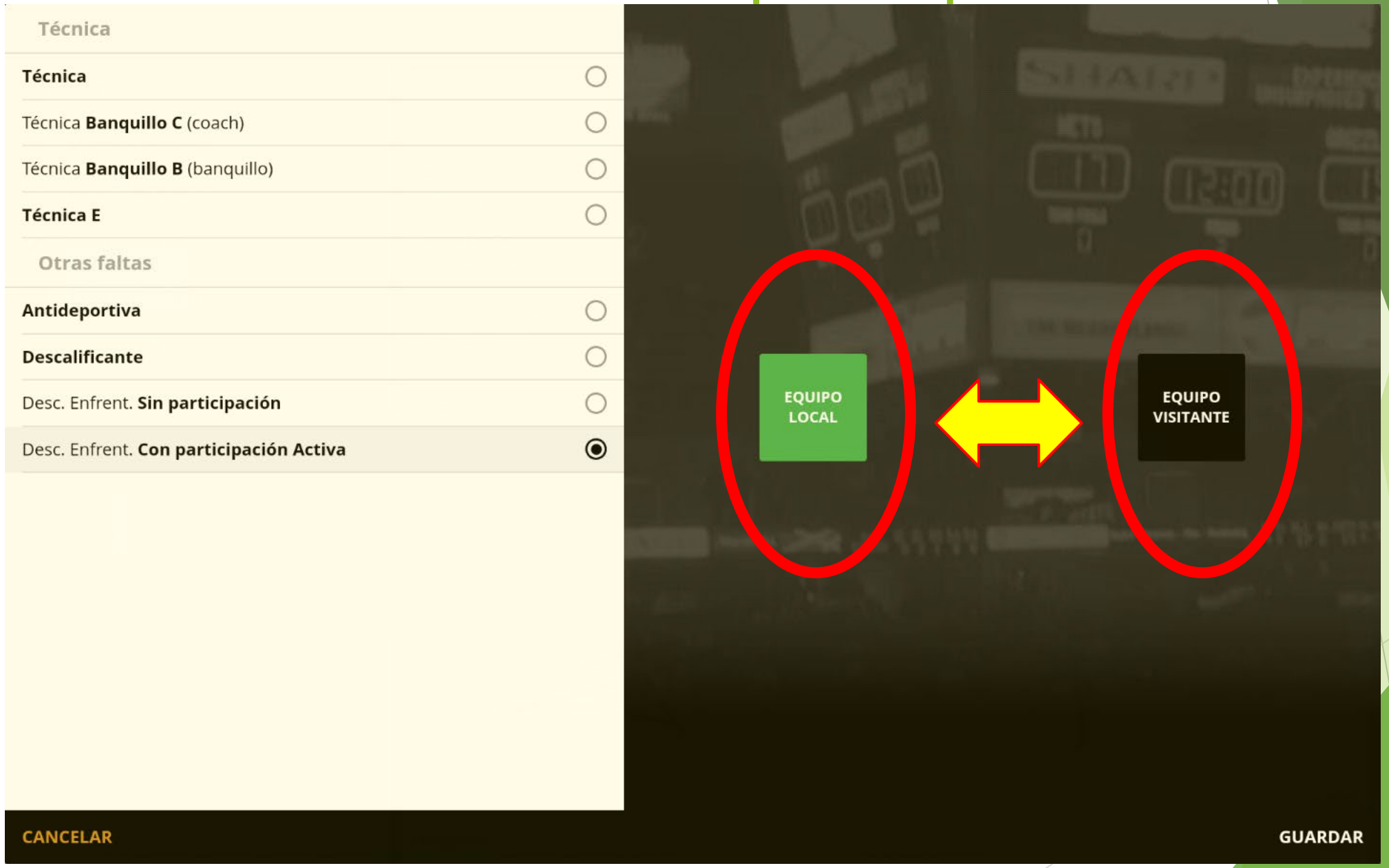
Enfrentamientos con participación



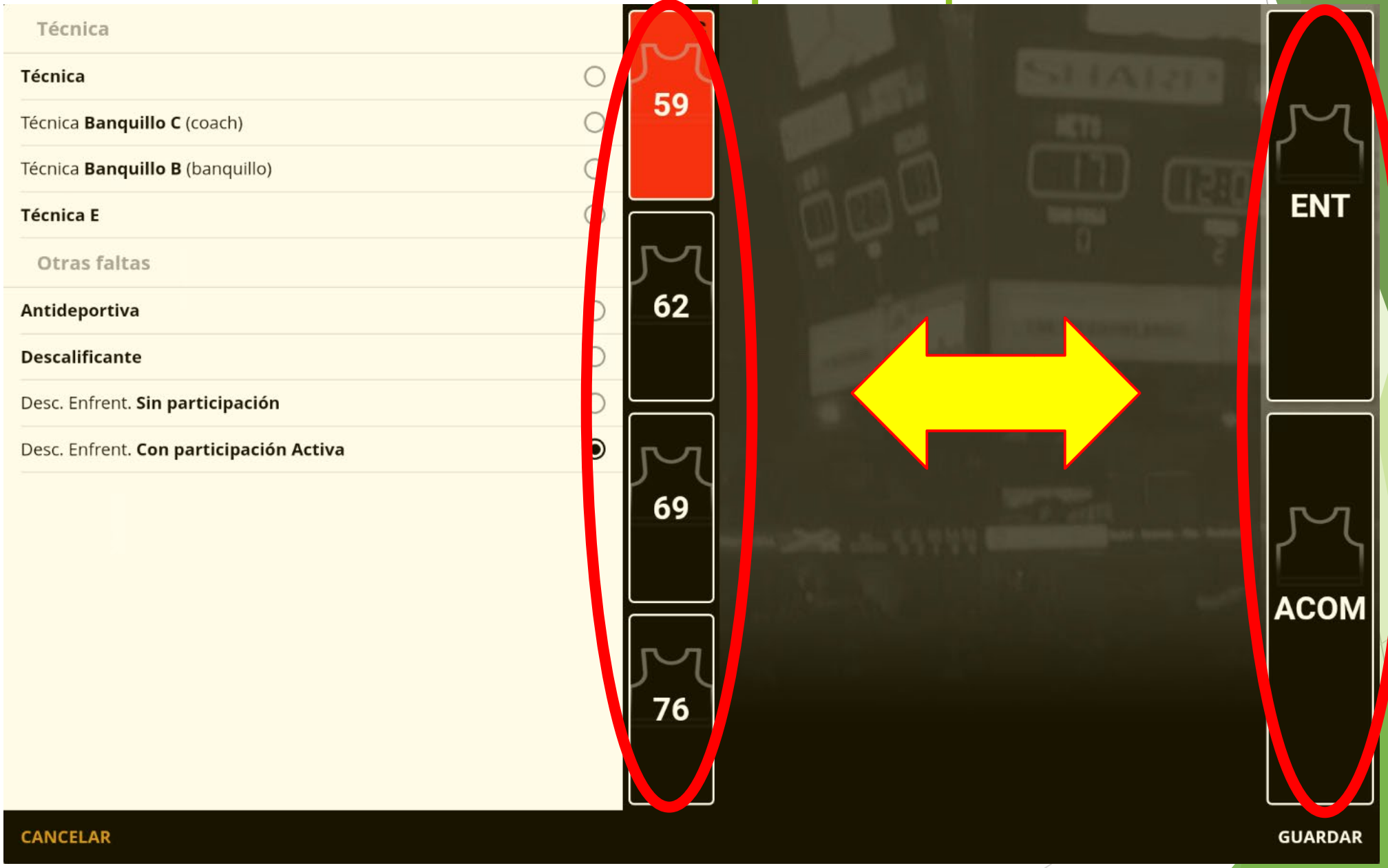
Enfrentamientos con participación



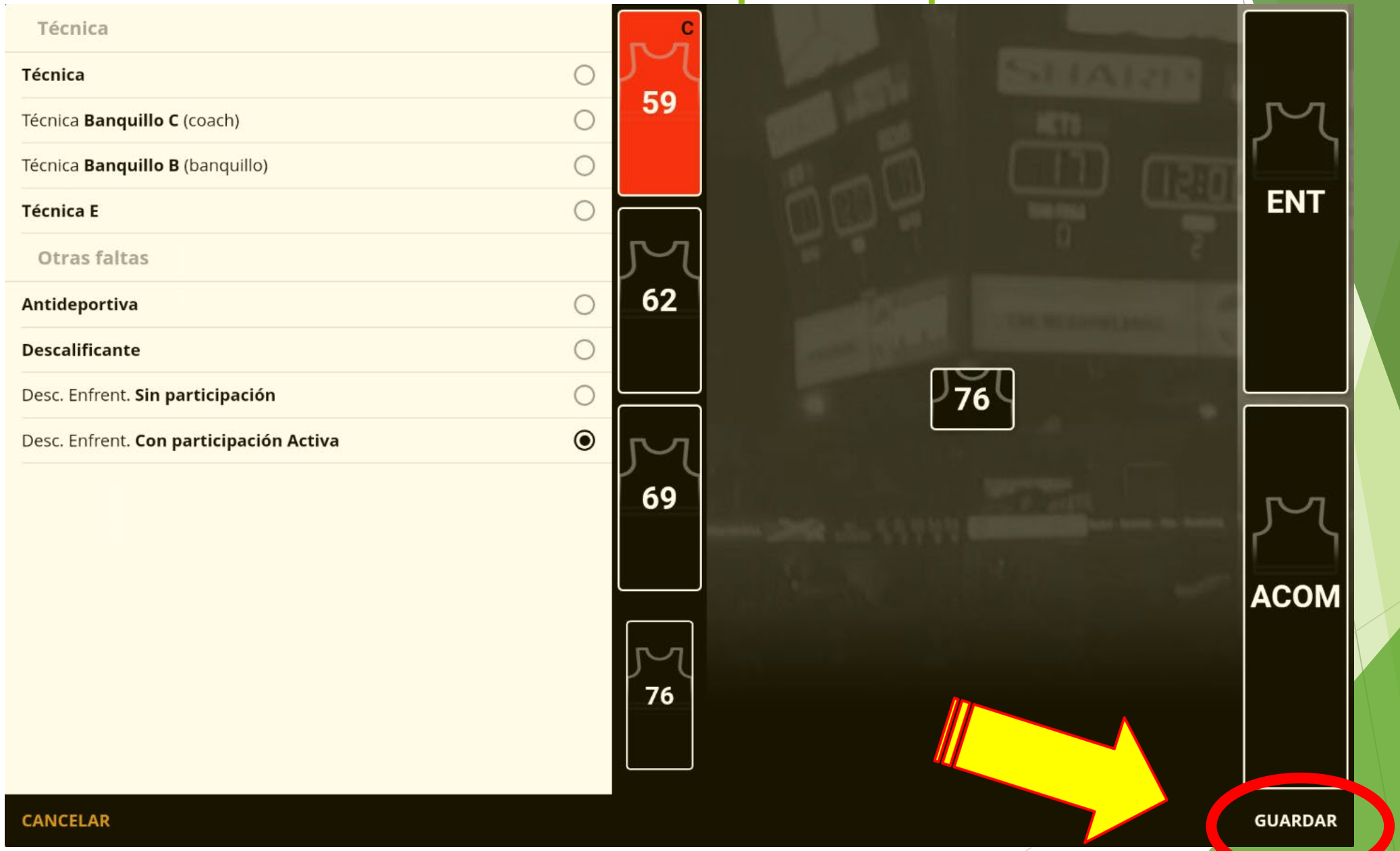
Enfrentamientos con participación



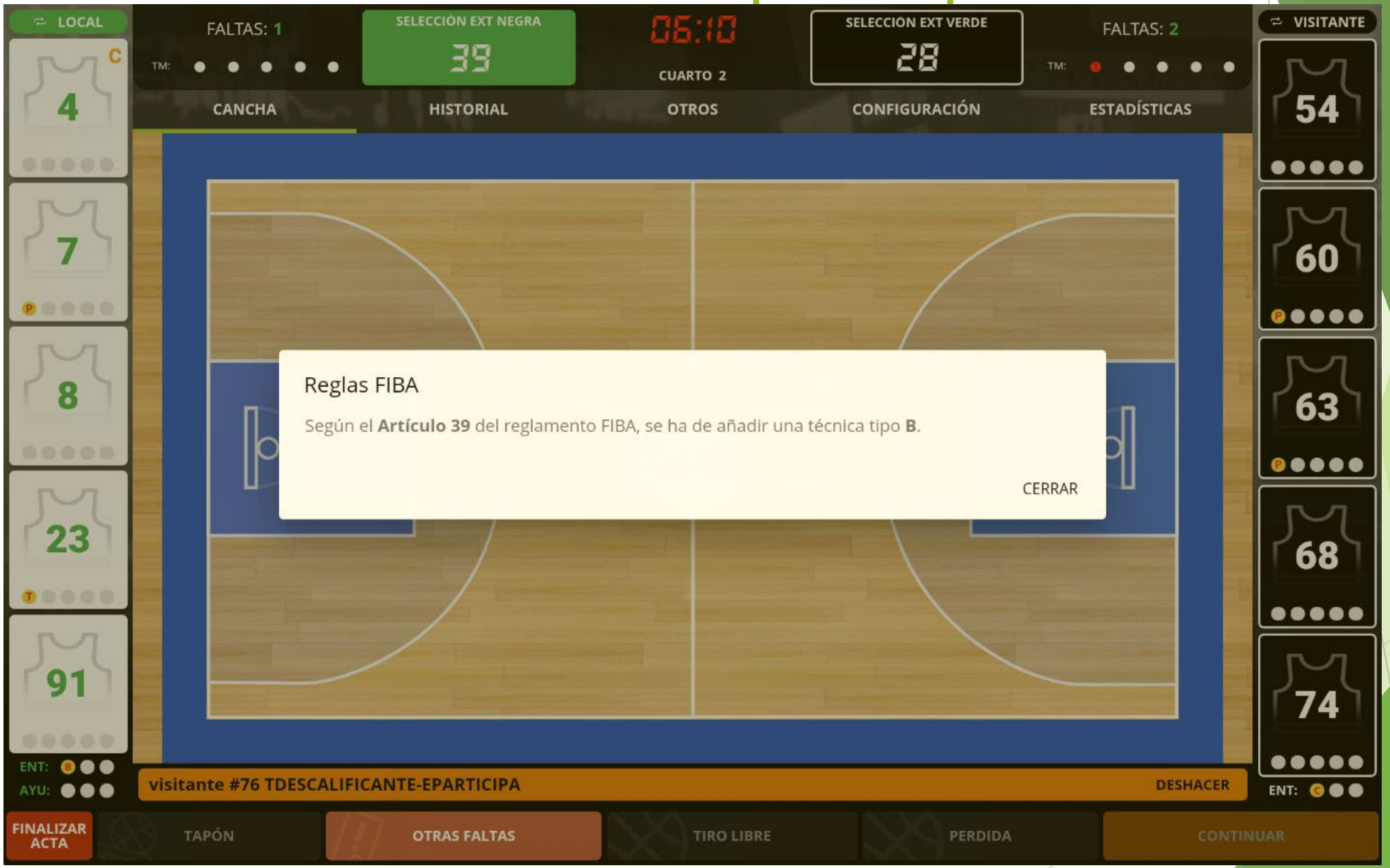
Enfrentamientos con participación



Enfrentamientos con participación



Enfrentamientos con participación

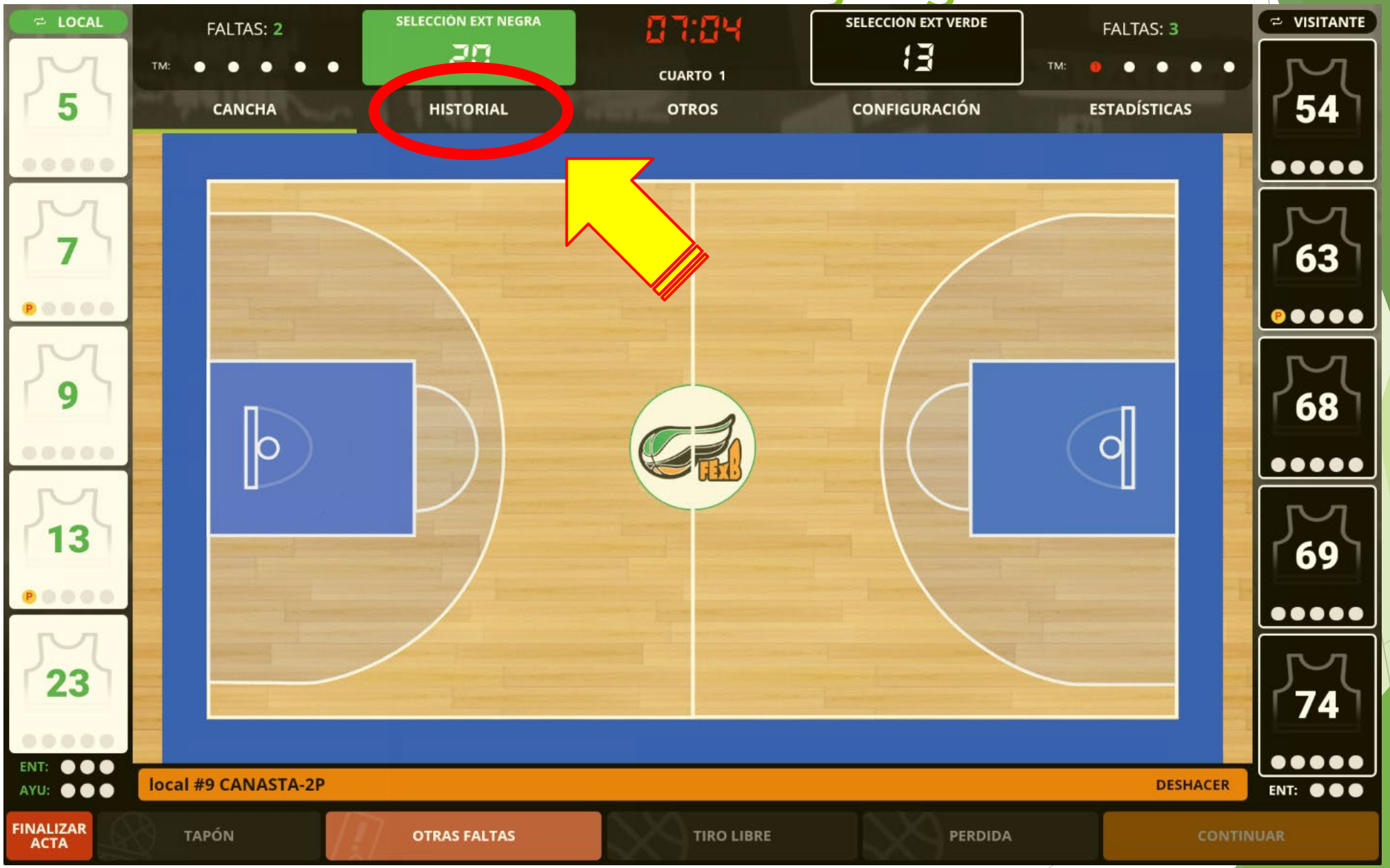


Editar acciones de juego

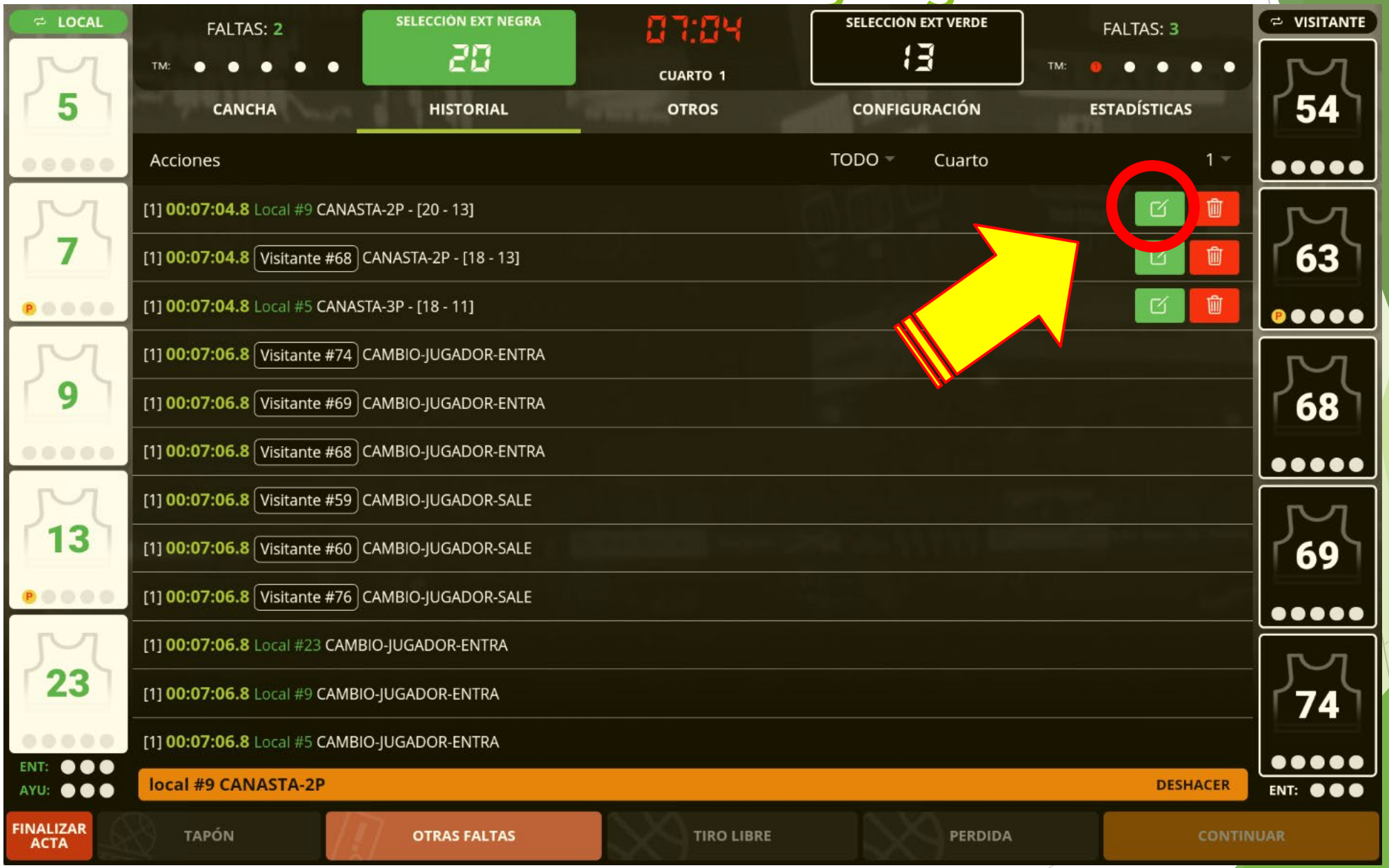
- Procedimiento:

1. Pulsamos “HISTORIAL”
2. Abrimos la acción que queremos editar.
3. Editamos donde se encuentre el error (tiempo, jugador, valor del cesto…).

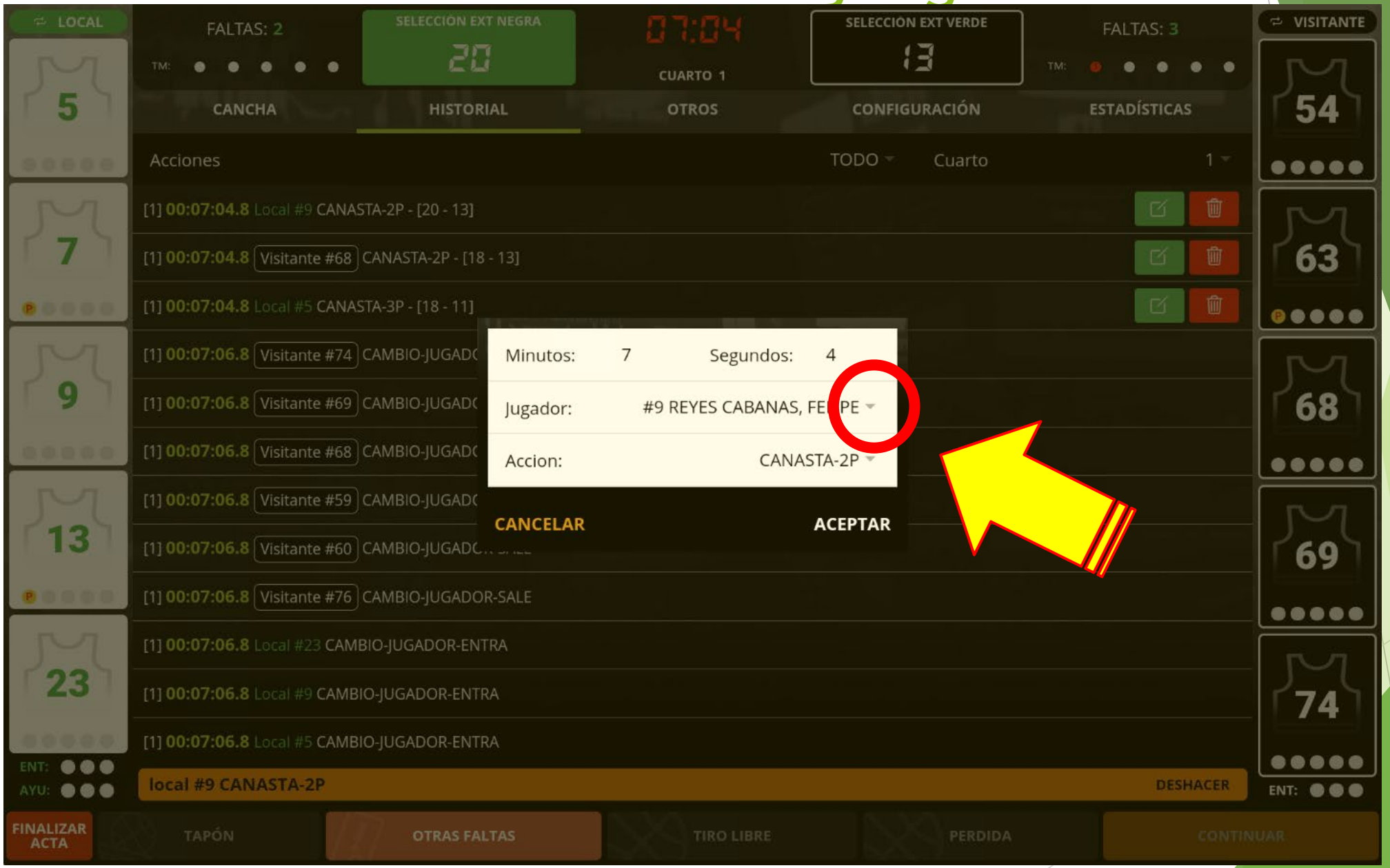
Editar acciones de juego



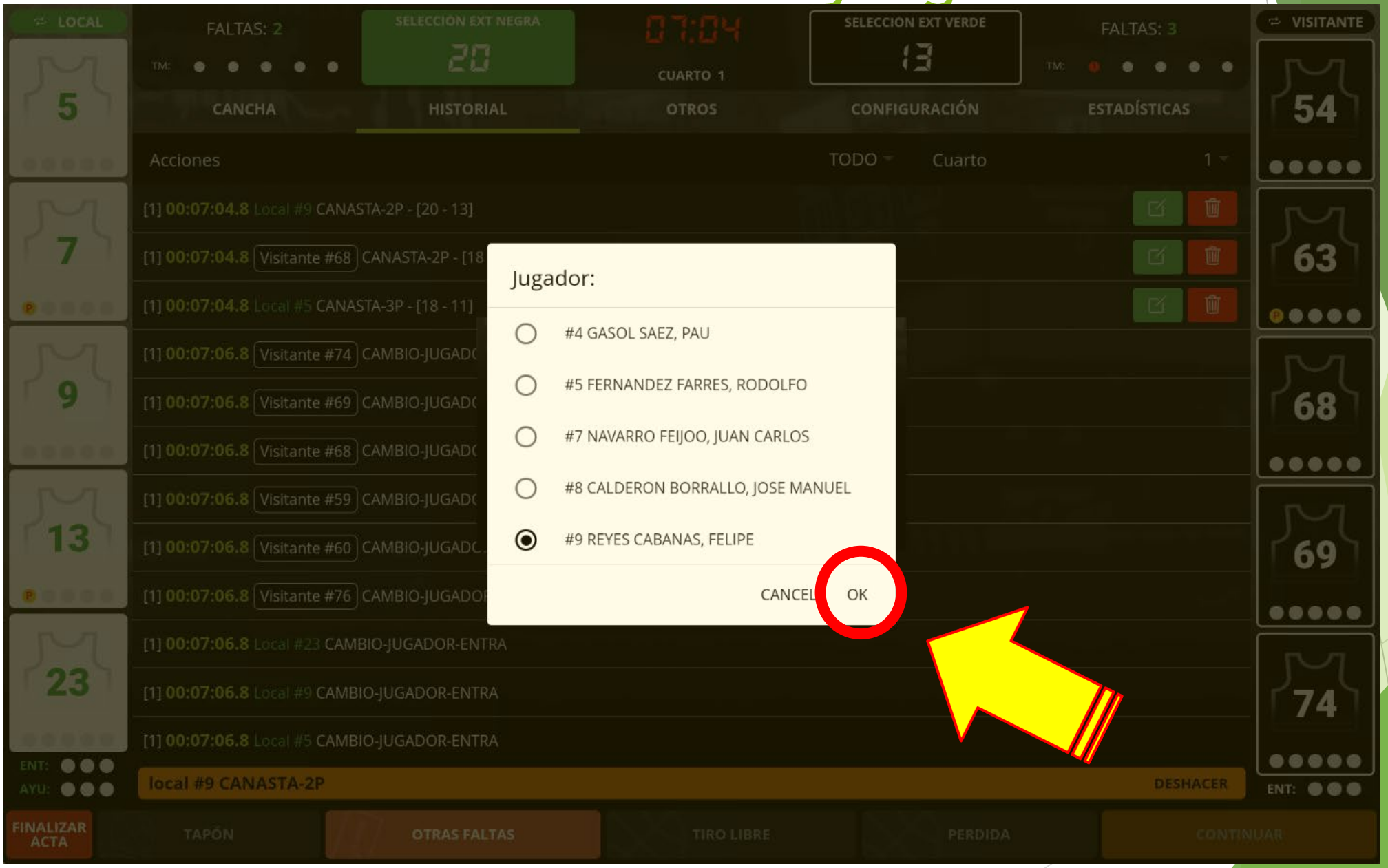
Editar acciones de juego



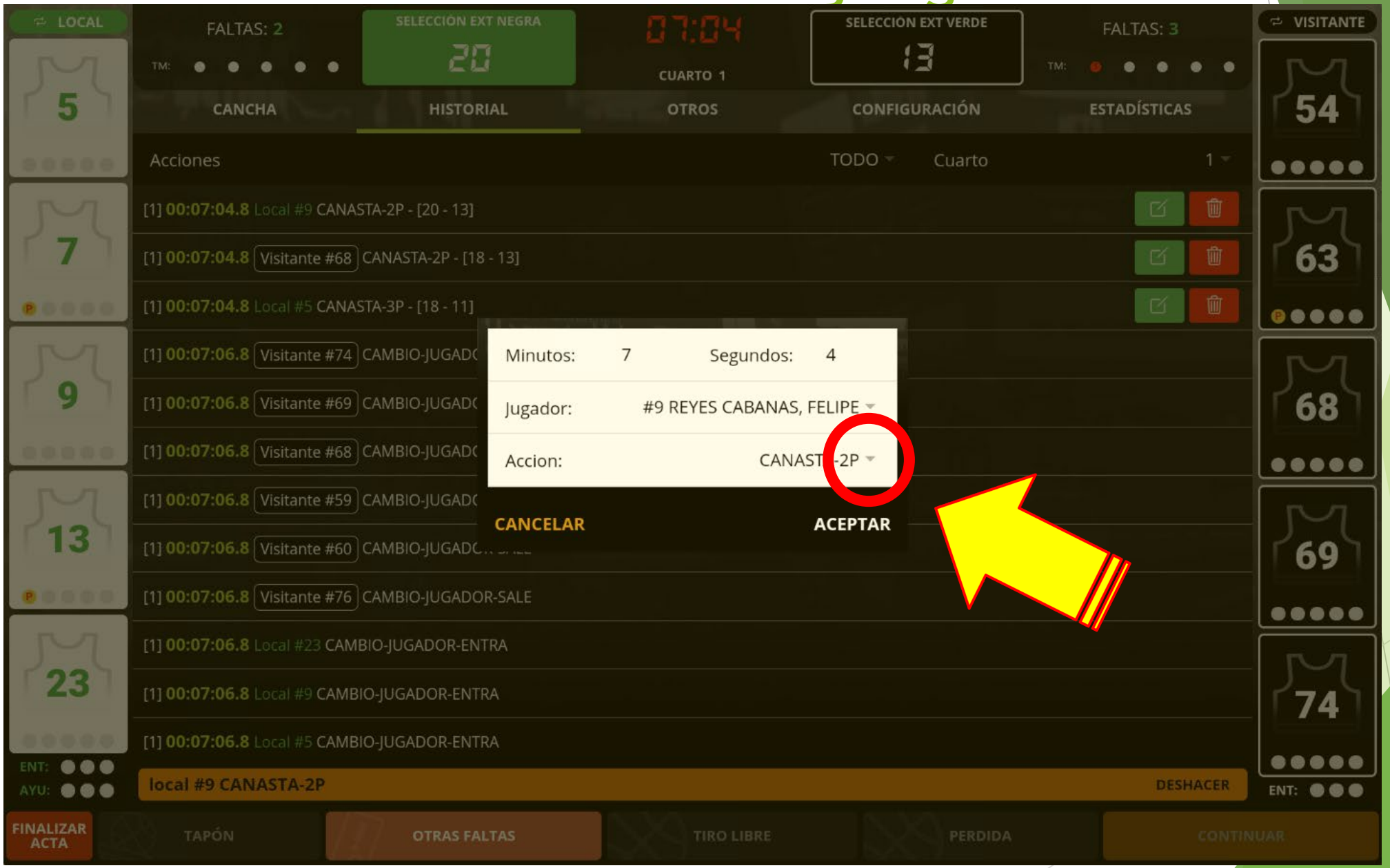
Editar acciones de juego



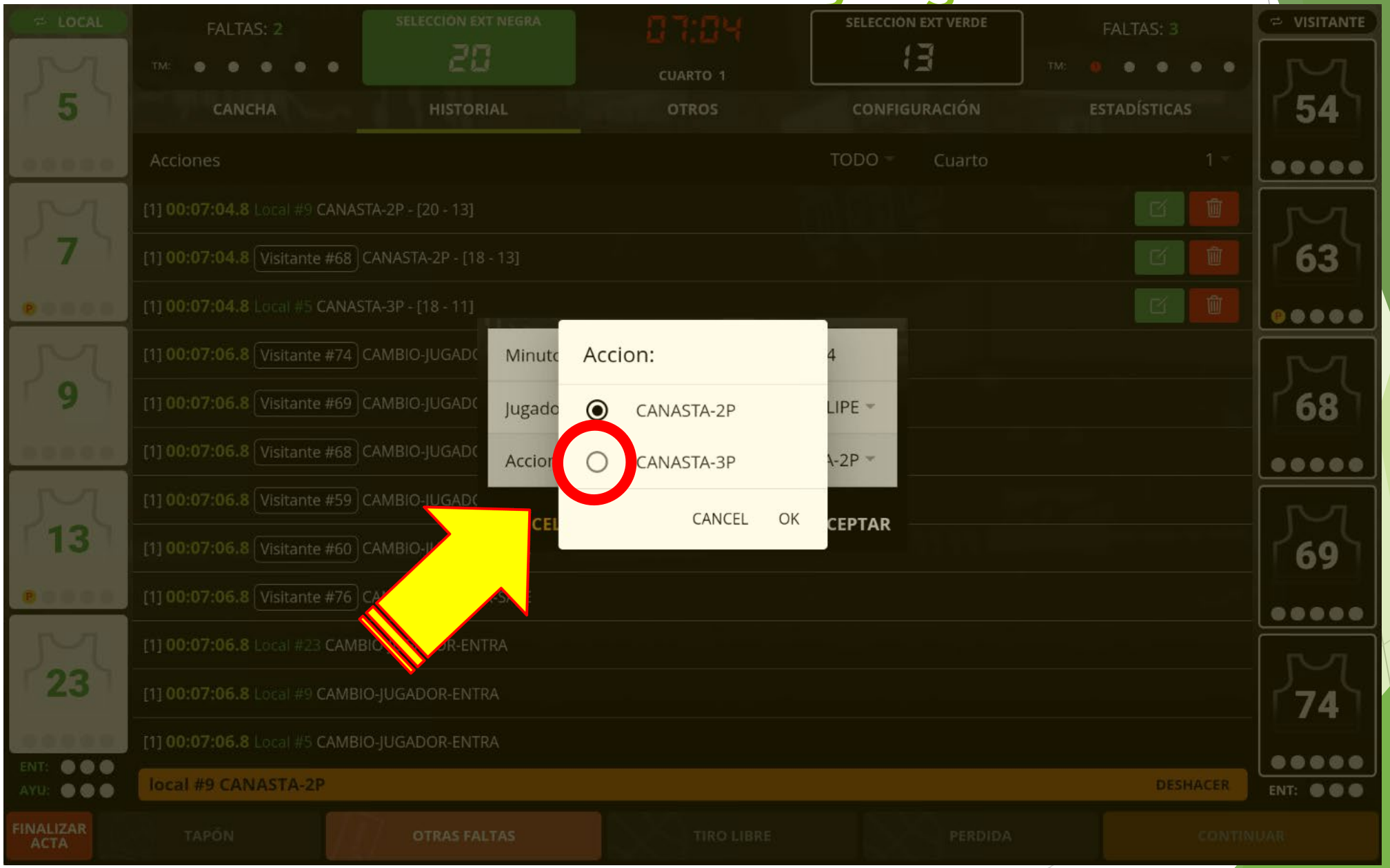
Editar acciones de juego



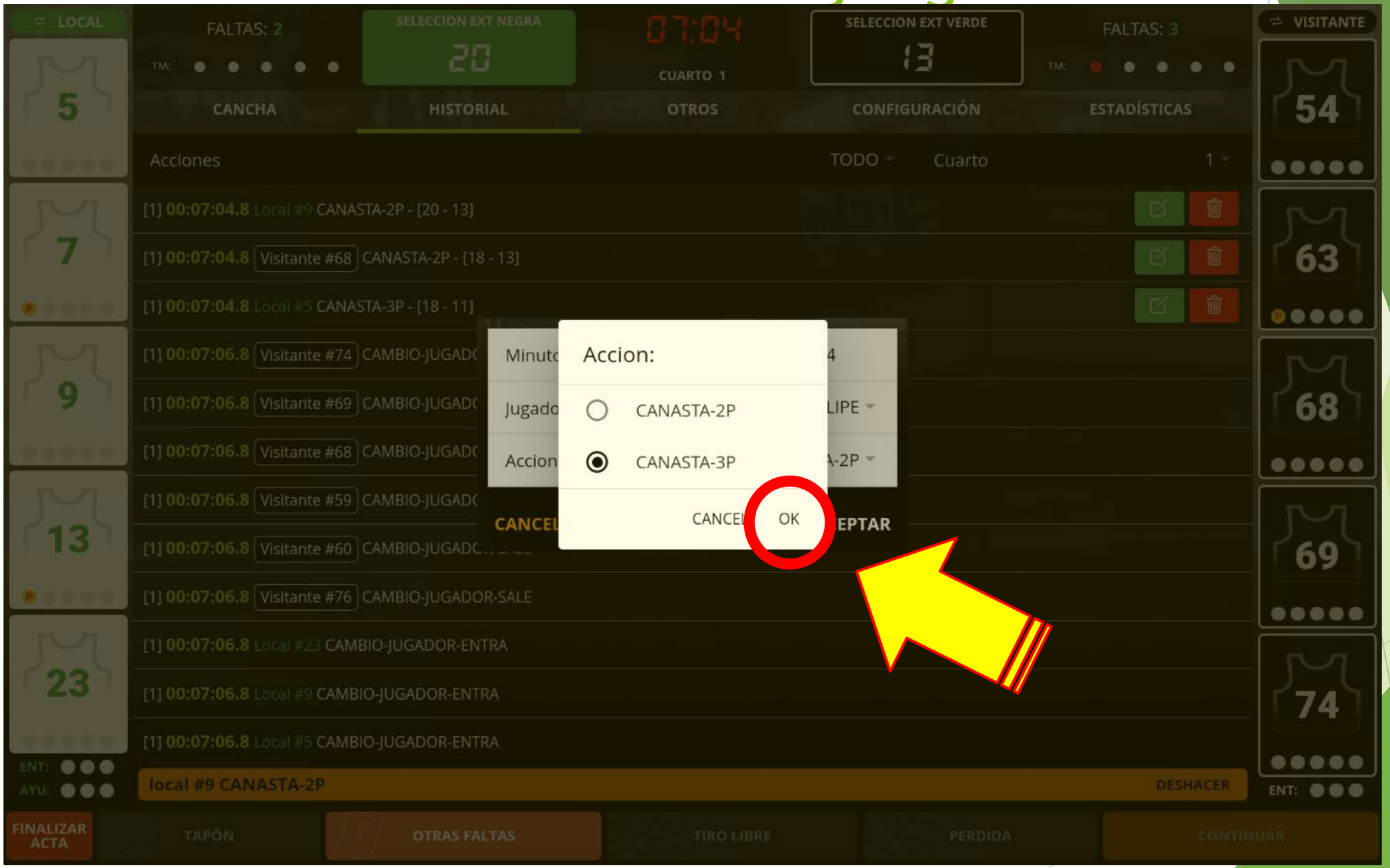
Editar acciones de juego



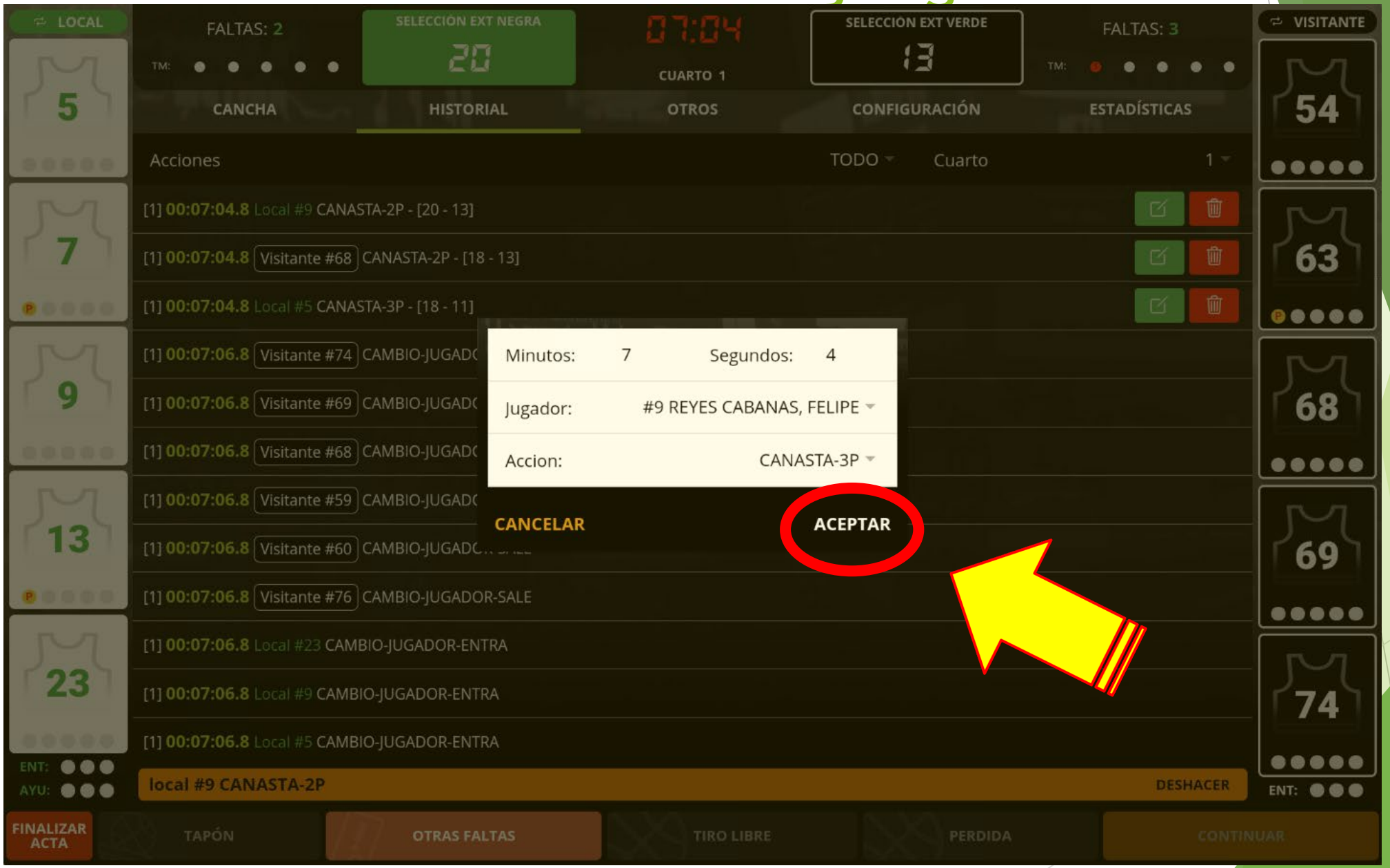
Editar acciones de juego



Editar acciones de juego



Editar acciones de juego



Editar acciones de juego

Eliminar acciones de juego

- Opción 1:

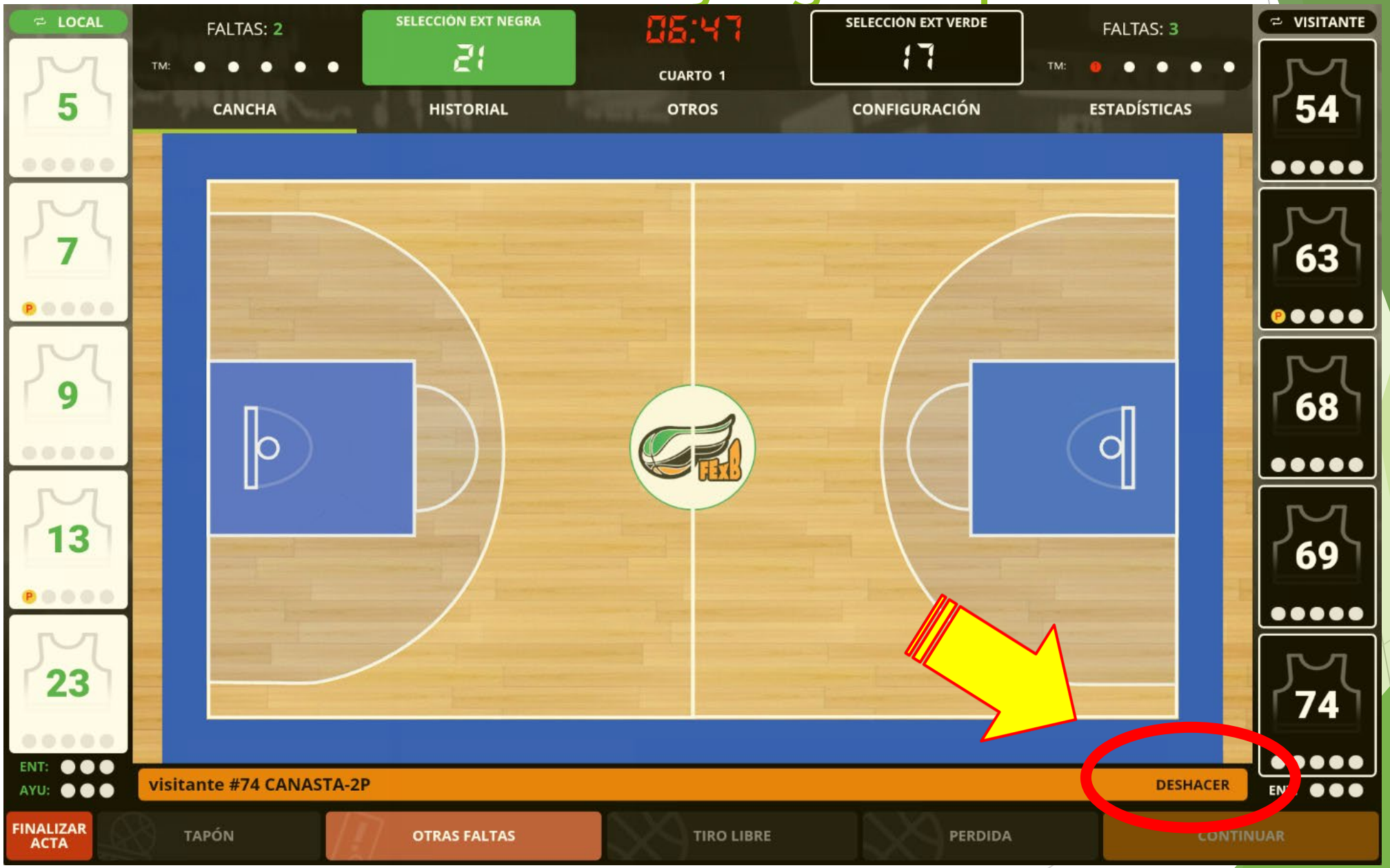
  1. Pulsación larga sobre “DESHACER” en el cuadro de diálogo naranja que aparece en la pantalla principal.

- Opción 2:

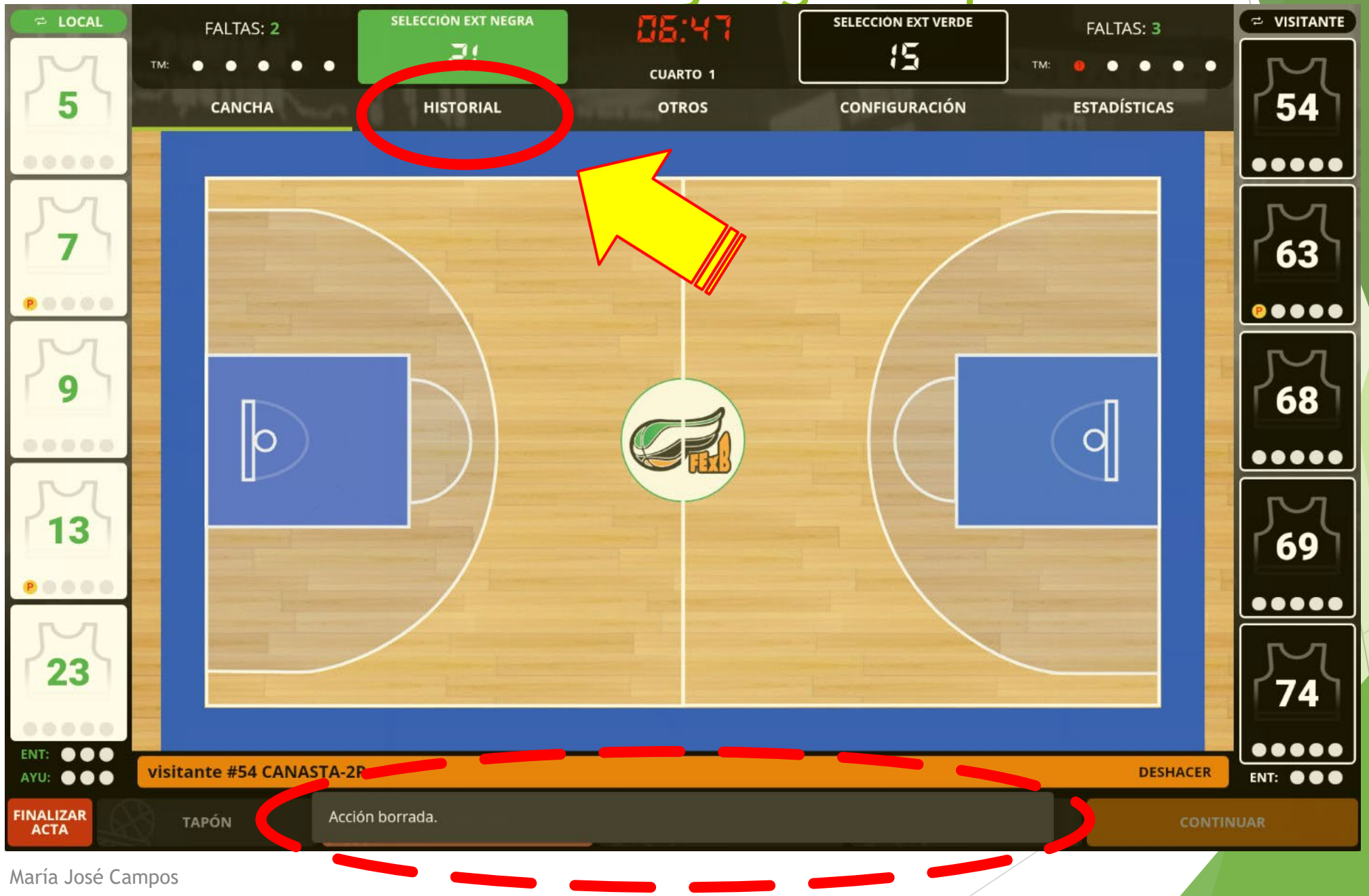
  1. Pulsamos “HISTORIAL”

  2. Eliminamos la acción que queremos borrar. (aparecerá en el historial con sombreado rojo).

Eliminar acciones de juego / Opción 1

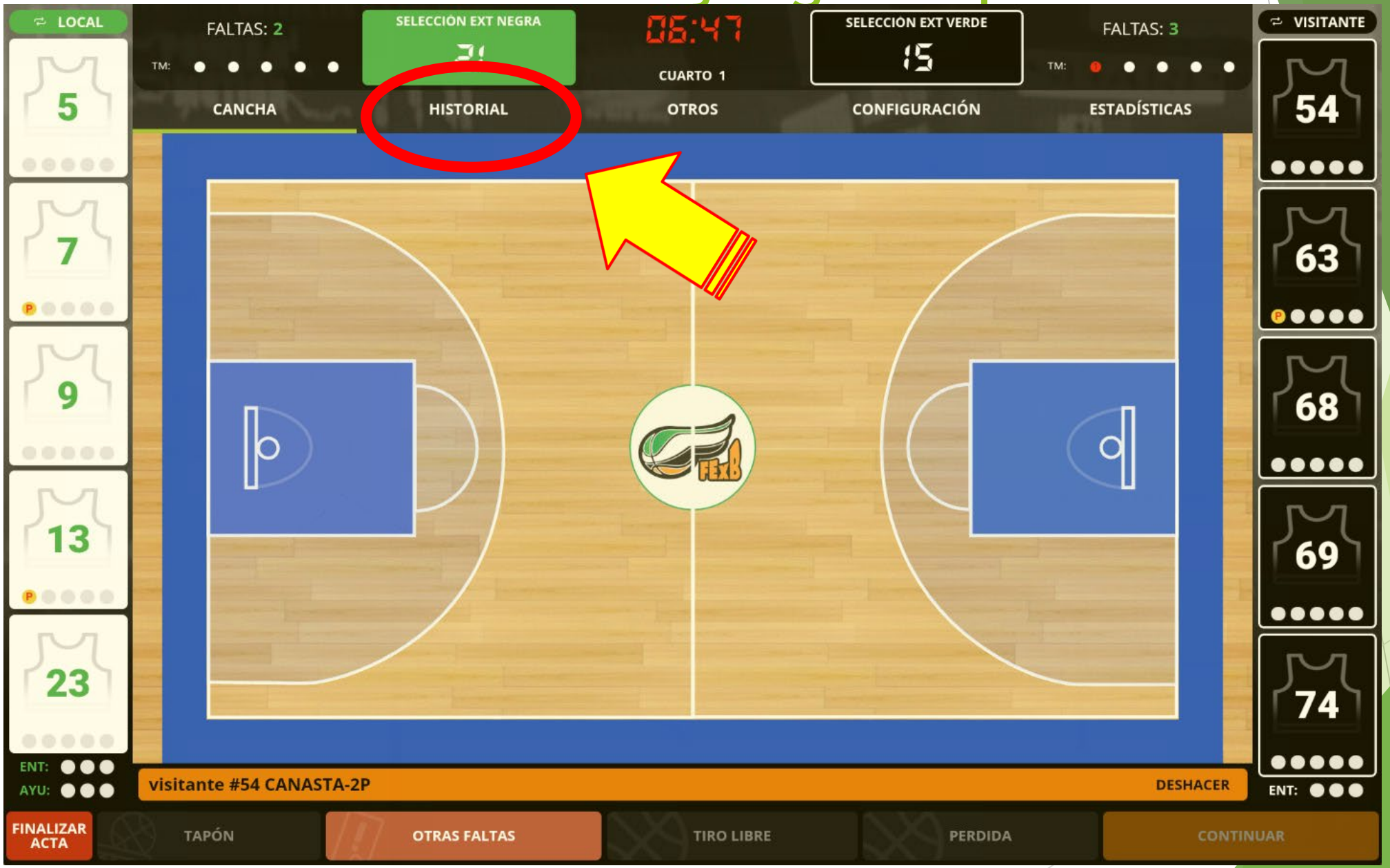


Eliminar acciones de juego / Opción 1

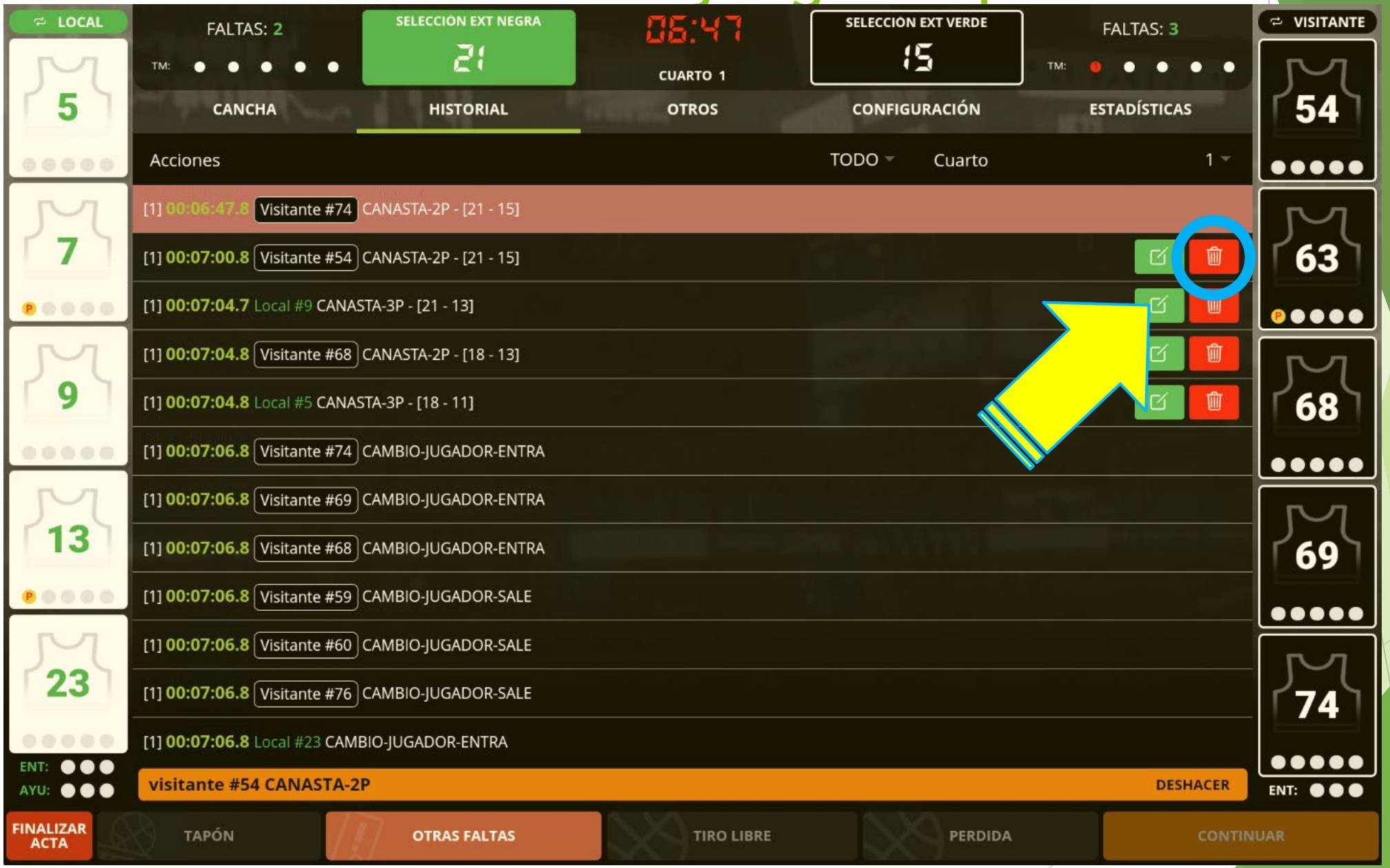


Eliminar acciones de juego / Opción 1

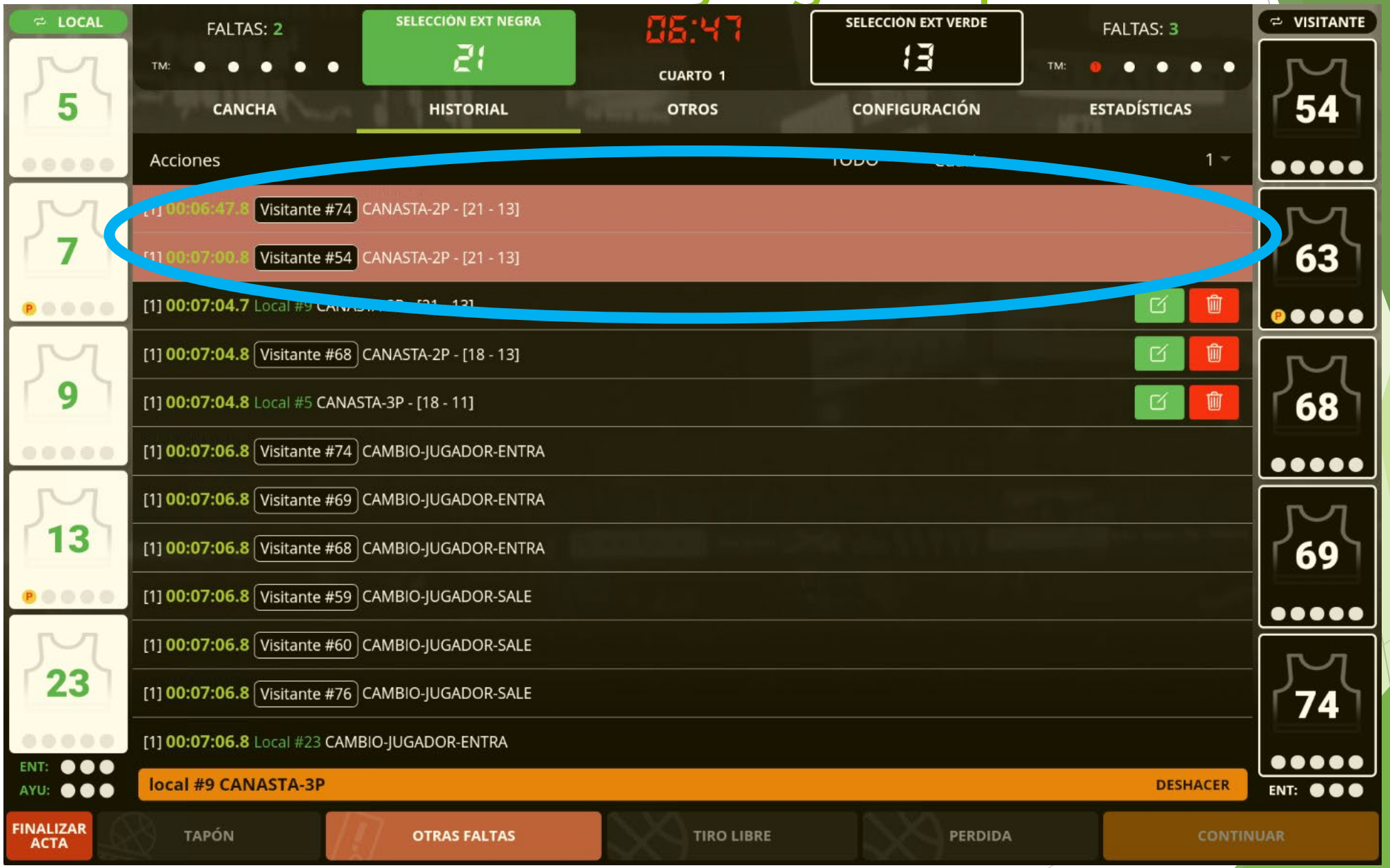
Eliminar acciones de juego / Opción 2



Eliminar acciones de juego / Opción 2

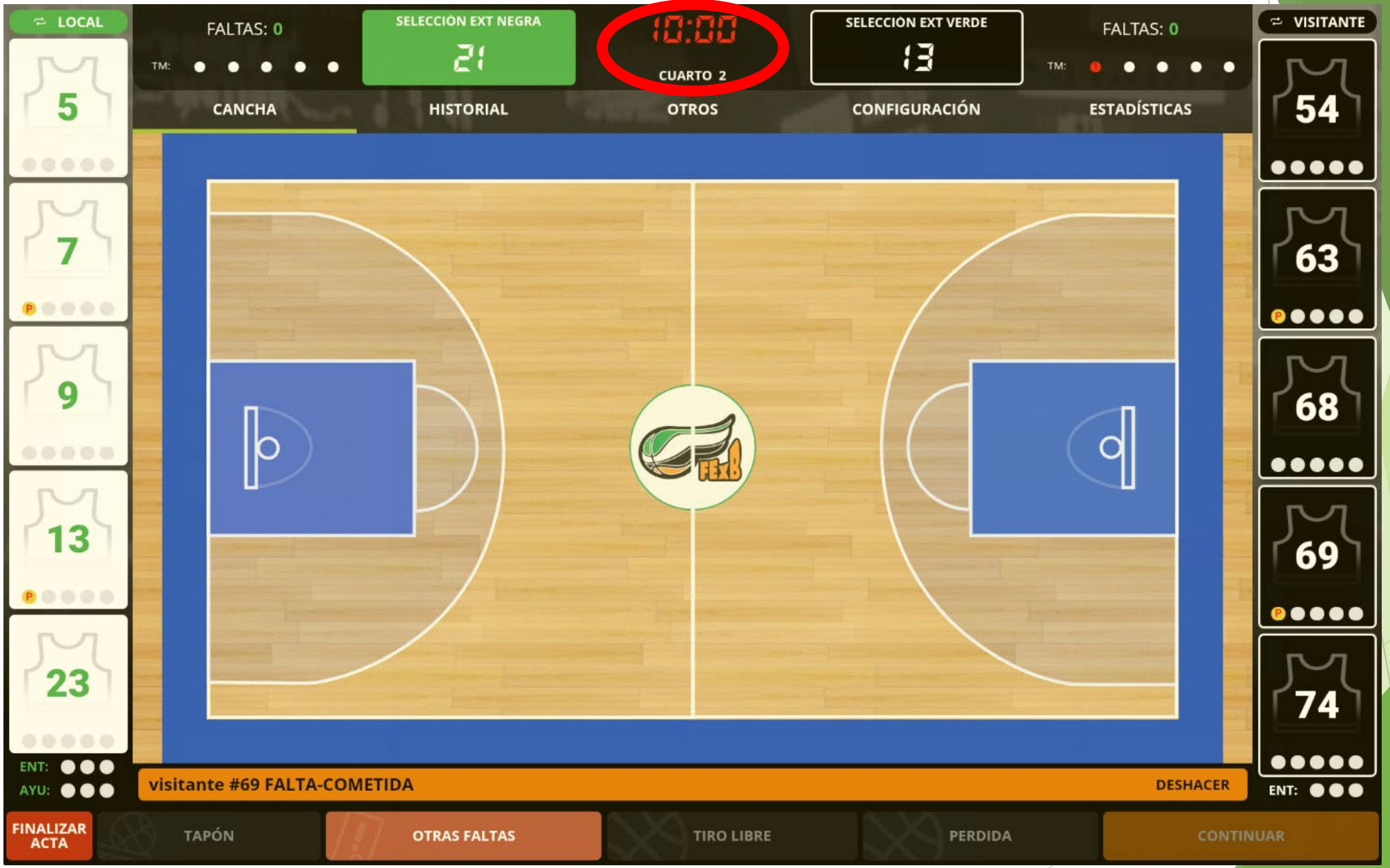


Eliminar acciones de juego / Opción 2

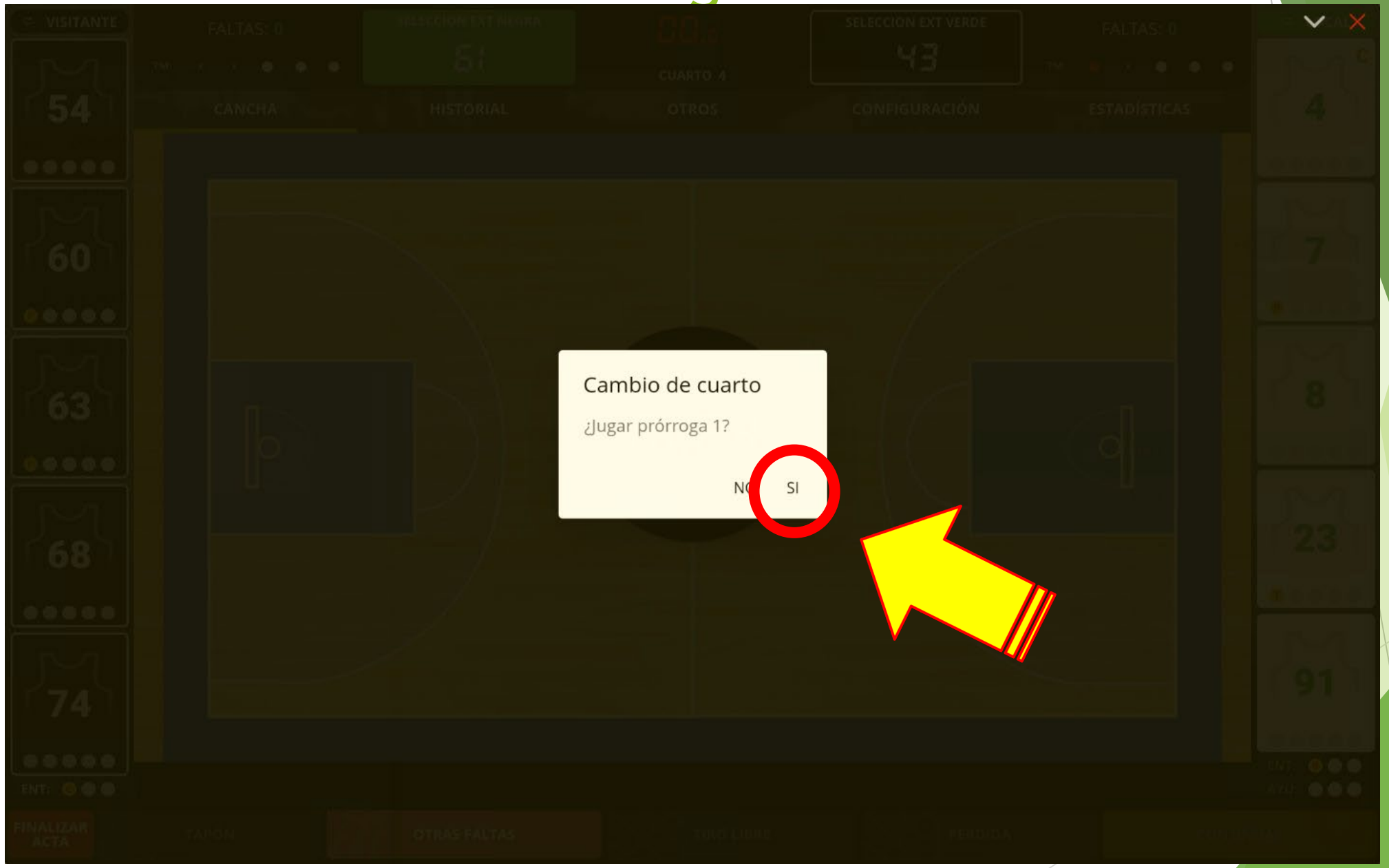


Final de cuarto

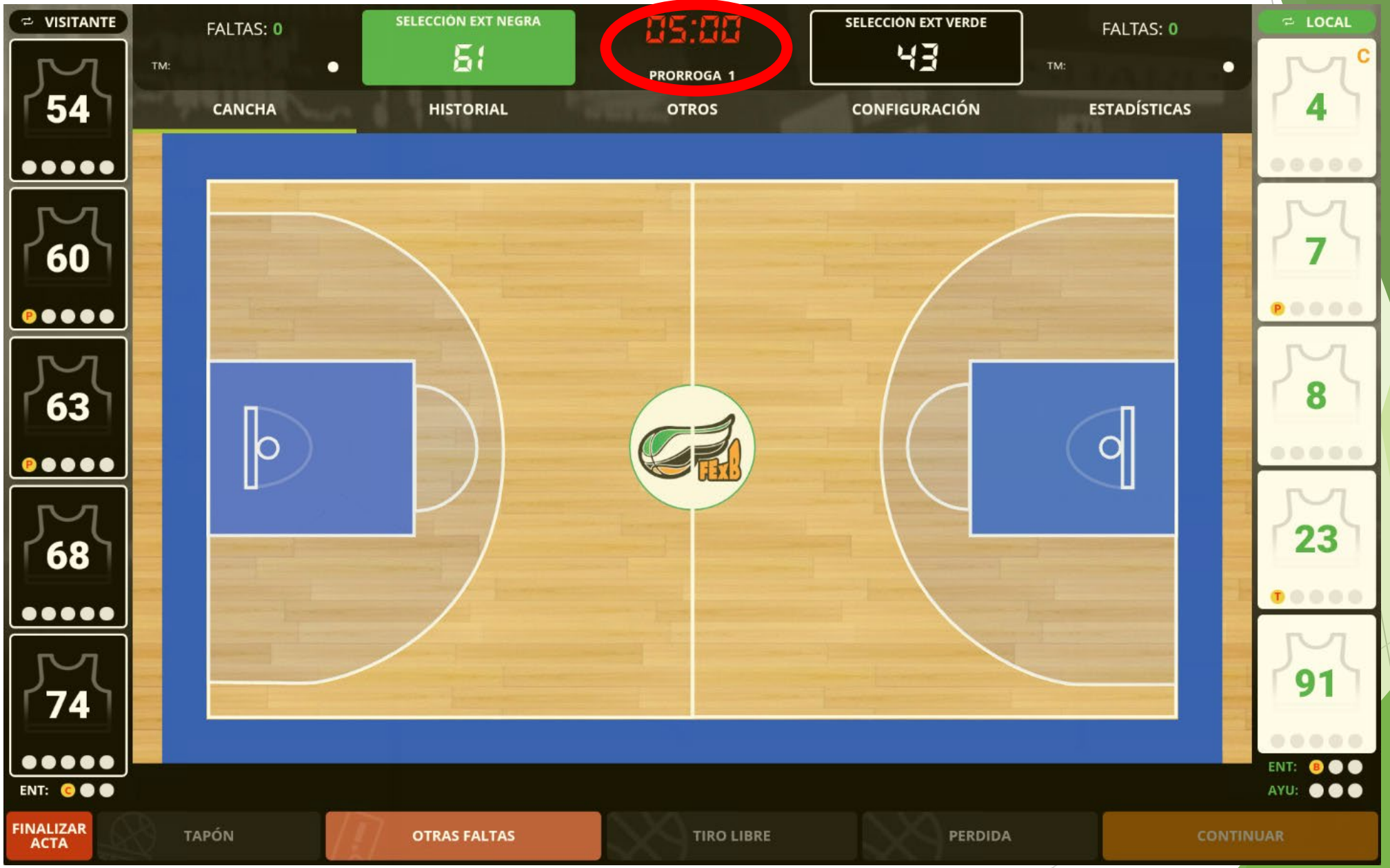
Final de cuarto



Prórroga



Prórroga


VISITANTE
FALTAS: 0
TM:
SELECCION EXT NEGRA
61
05:00
PRORROGA 1
SELECCION EXT VERDE
43
FALTAS: 0
TM:
LOCAL
CANCHA
HISTORIAL
OTROS
CONFIGURACIÓN
ESTADÍSTICAS
54
60
63
68
74
4
7
8
23
91
ENT:
AYU:
FINALIZAR ACTA
TAPÓN
OTRAS FALTAS
TIRO LIBRE
PERDIDA
CONTINUAR

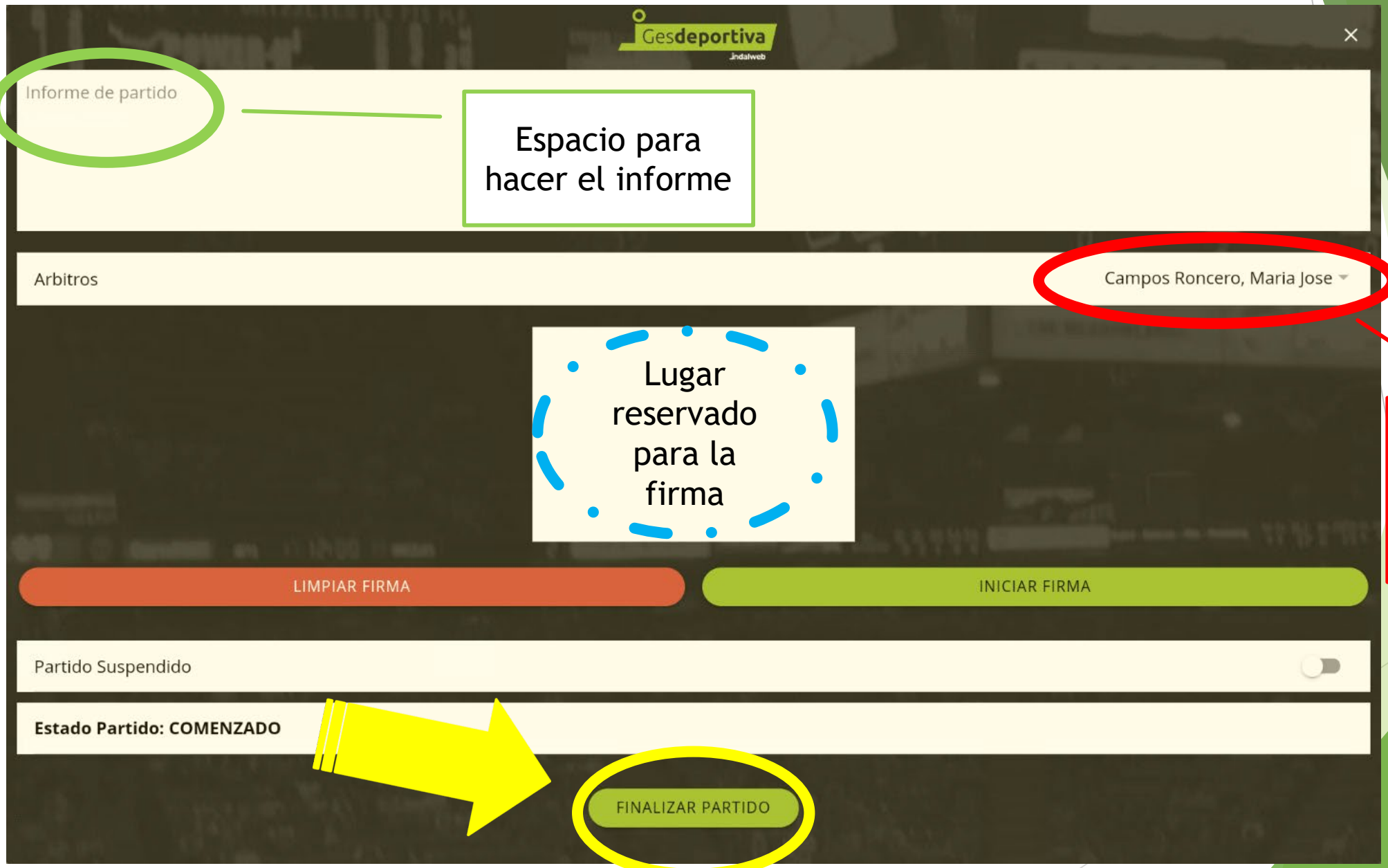
Cierre del acta

- Procedimiento:

1. Pulsamos “CERRAR ACTA”
2. Si se tuviera que hacer informe se haría en el espacio dedicado para ello.
3. Firma del equipo arbitral.
4. En último lugar seleccionaremos “FINALIZAR PARTIDO”.

Cierre del acta

Cierre del acta



Seleccionamos a cada miembro del equipo arbitral

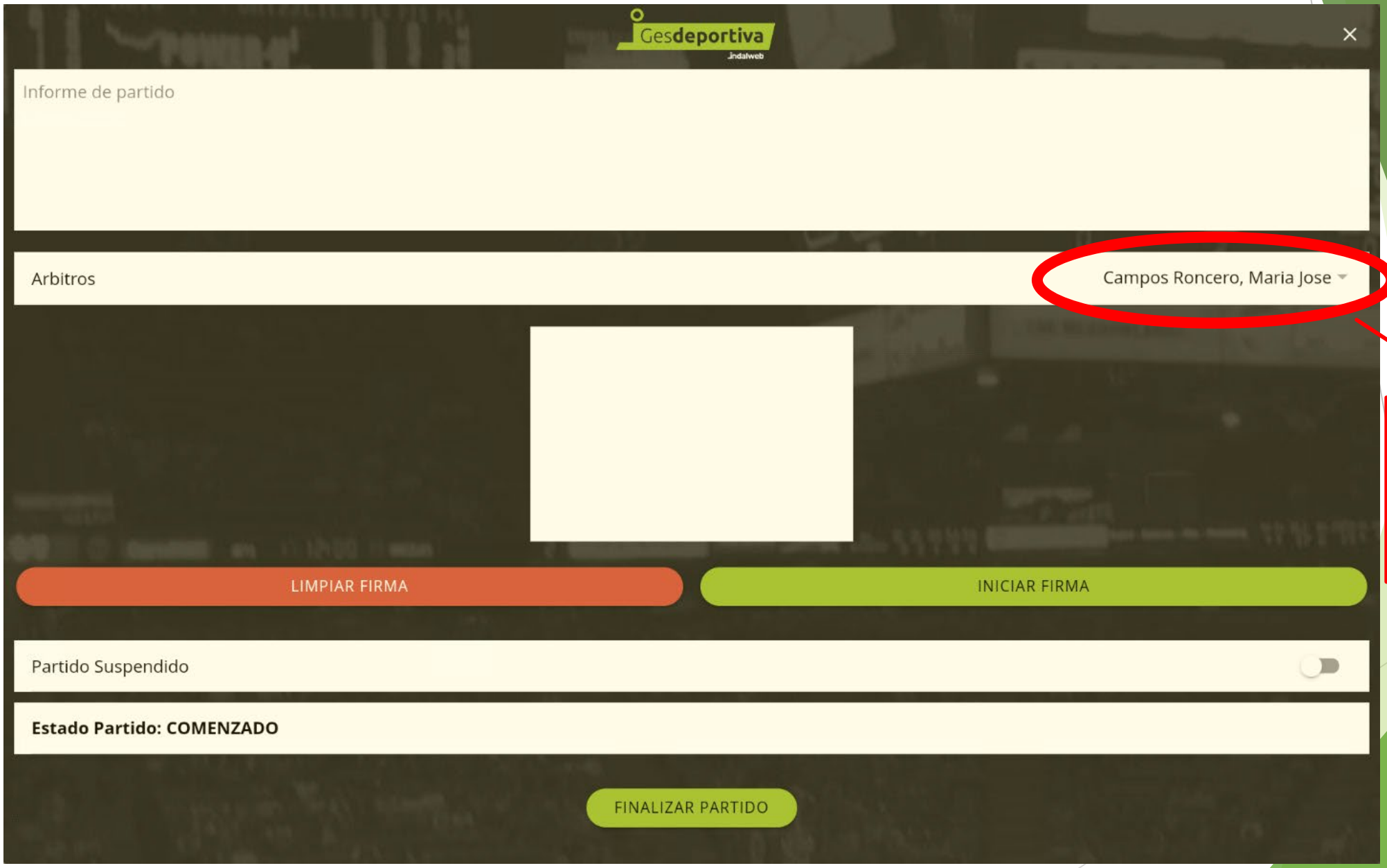
Firma del capitán en caso de protesta

- Procedimiento:

1. Pulsamos “CERRAR ACTA”
2. Seleccionamos al capitán que firma bajo protesta.
3. Se hará el informe en el espacio dedicado para ello.
4. Firma del equipo arbitral.
5. En último lugar seleccionaremos “FINALIZAR PARTIDO”.

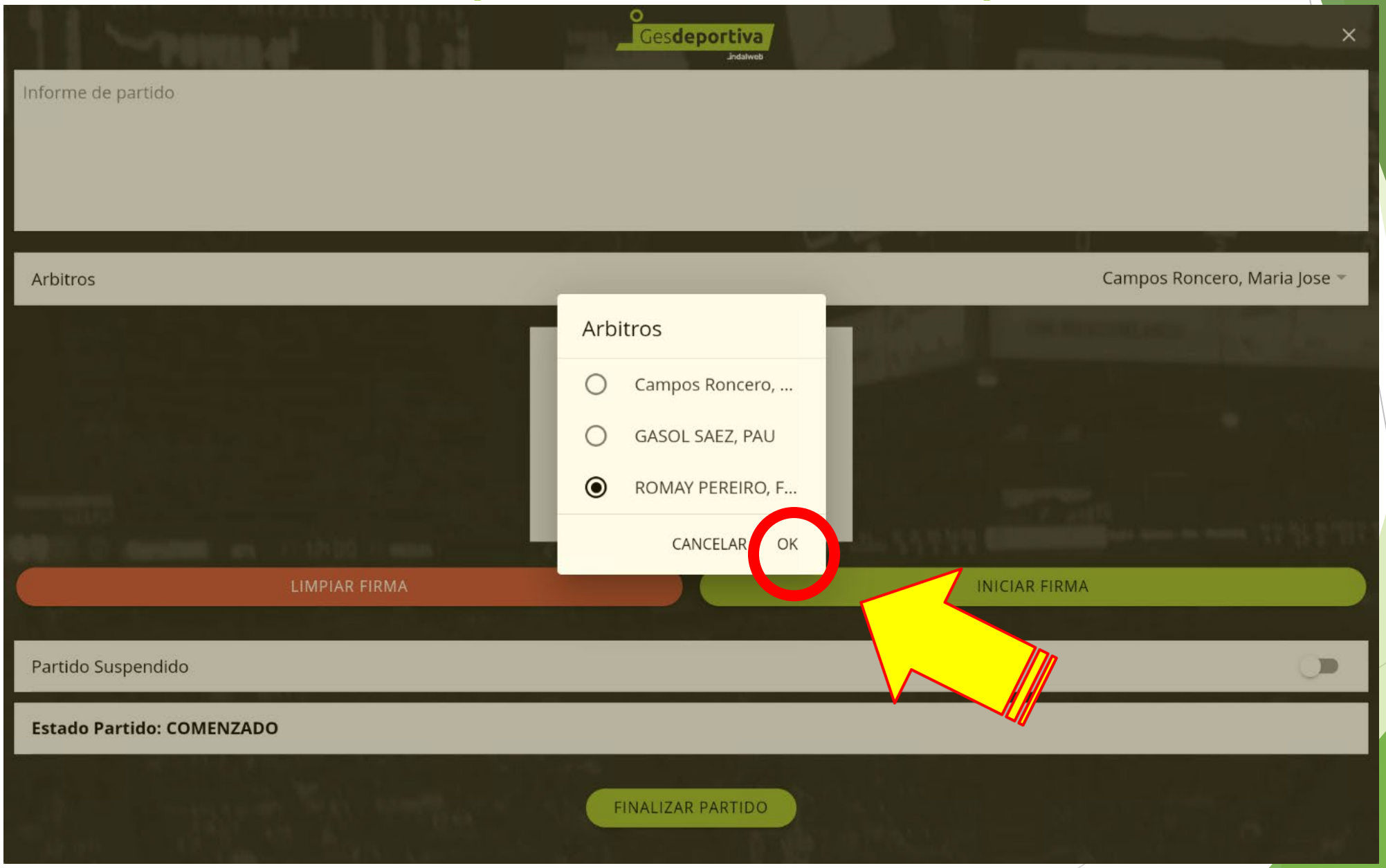
Firma del capitán en caso de protesta

Firma del capitán en caso de protesta

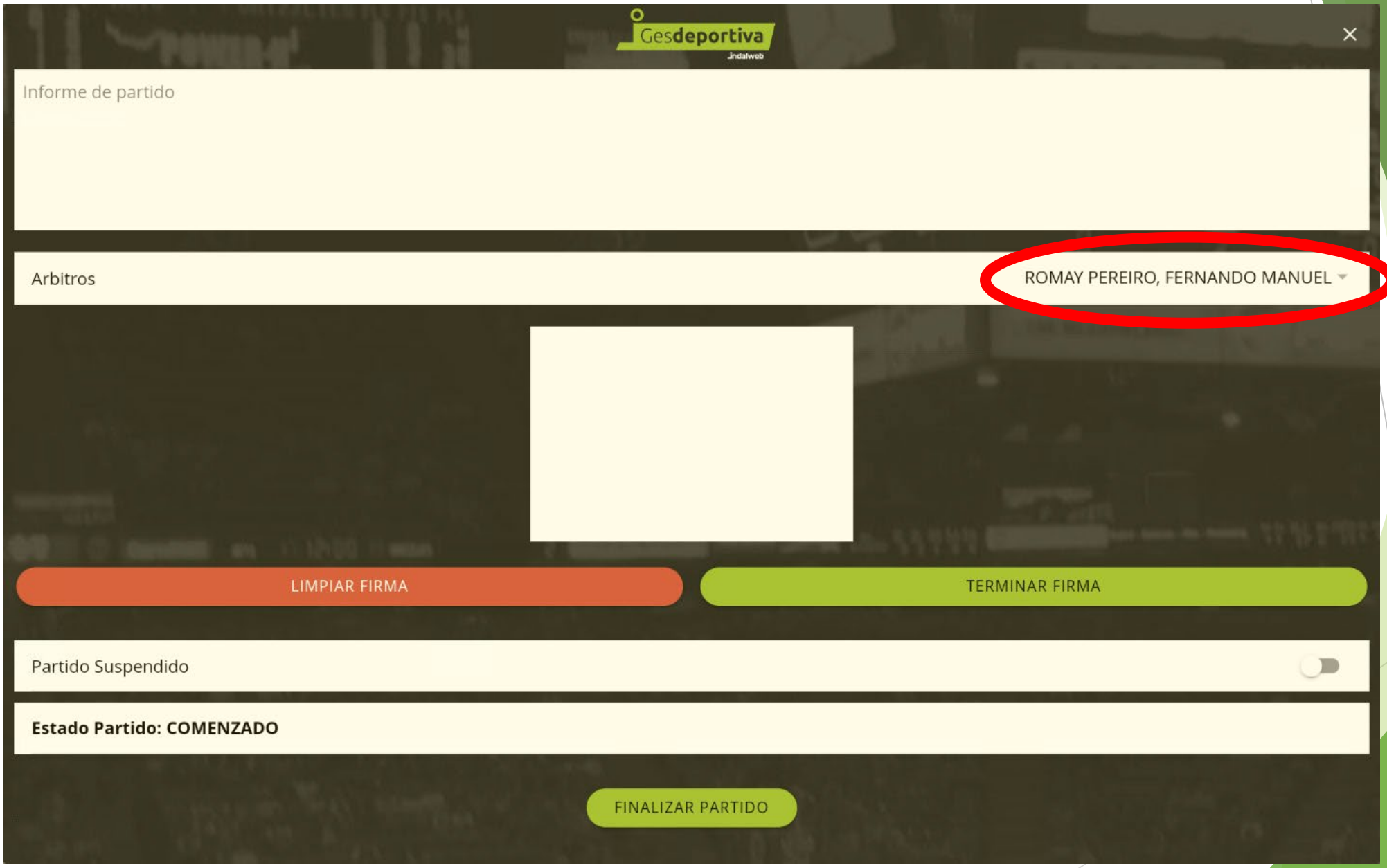


Seleccionamos al capitán.

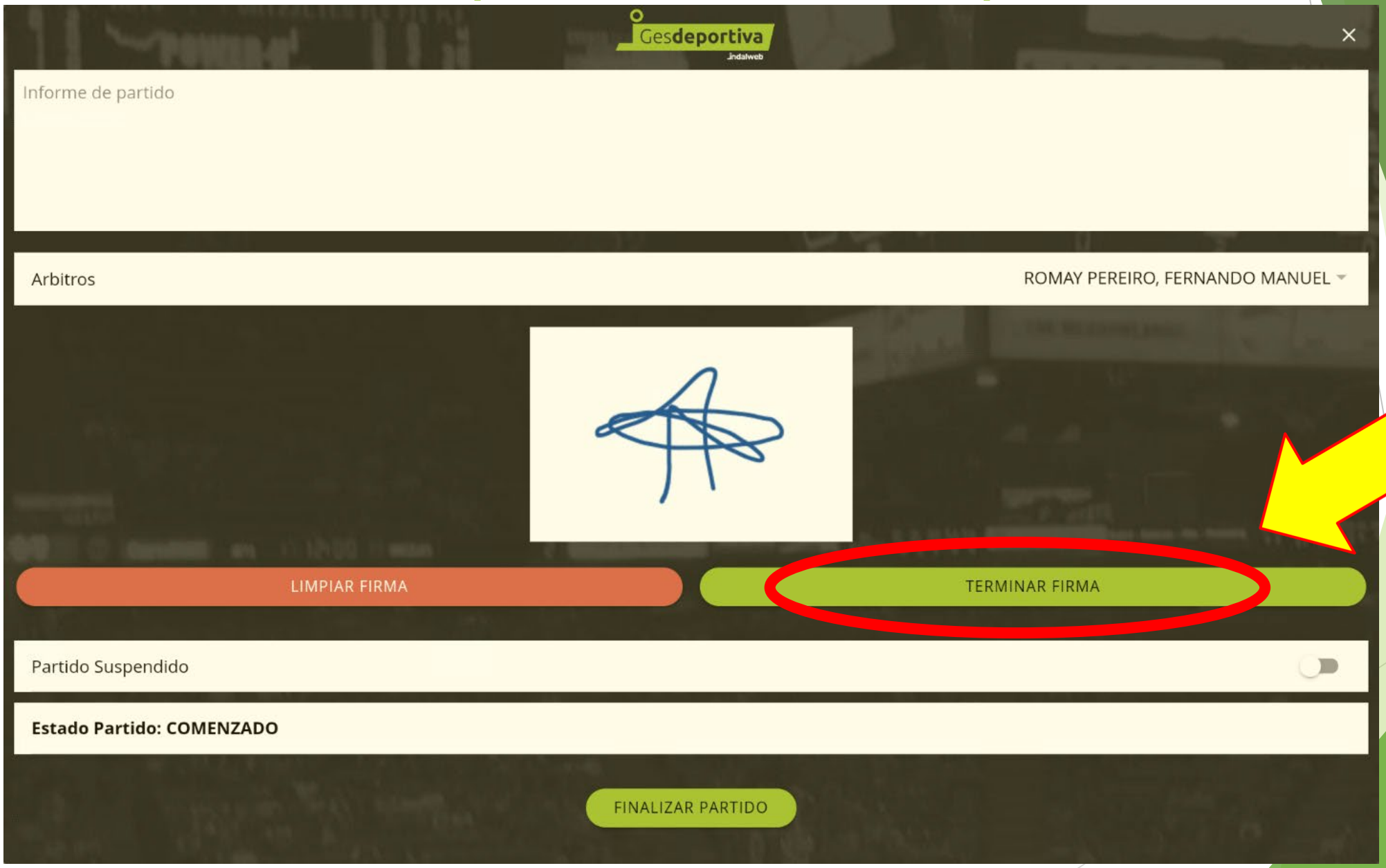
Firma del capitán en caso de protesta



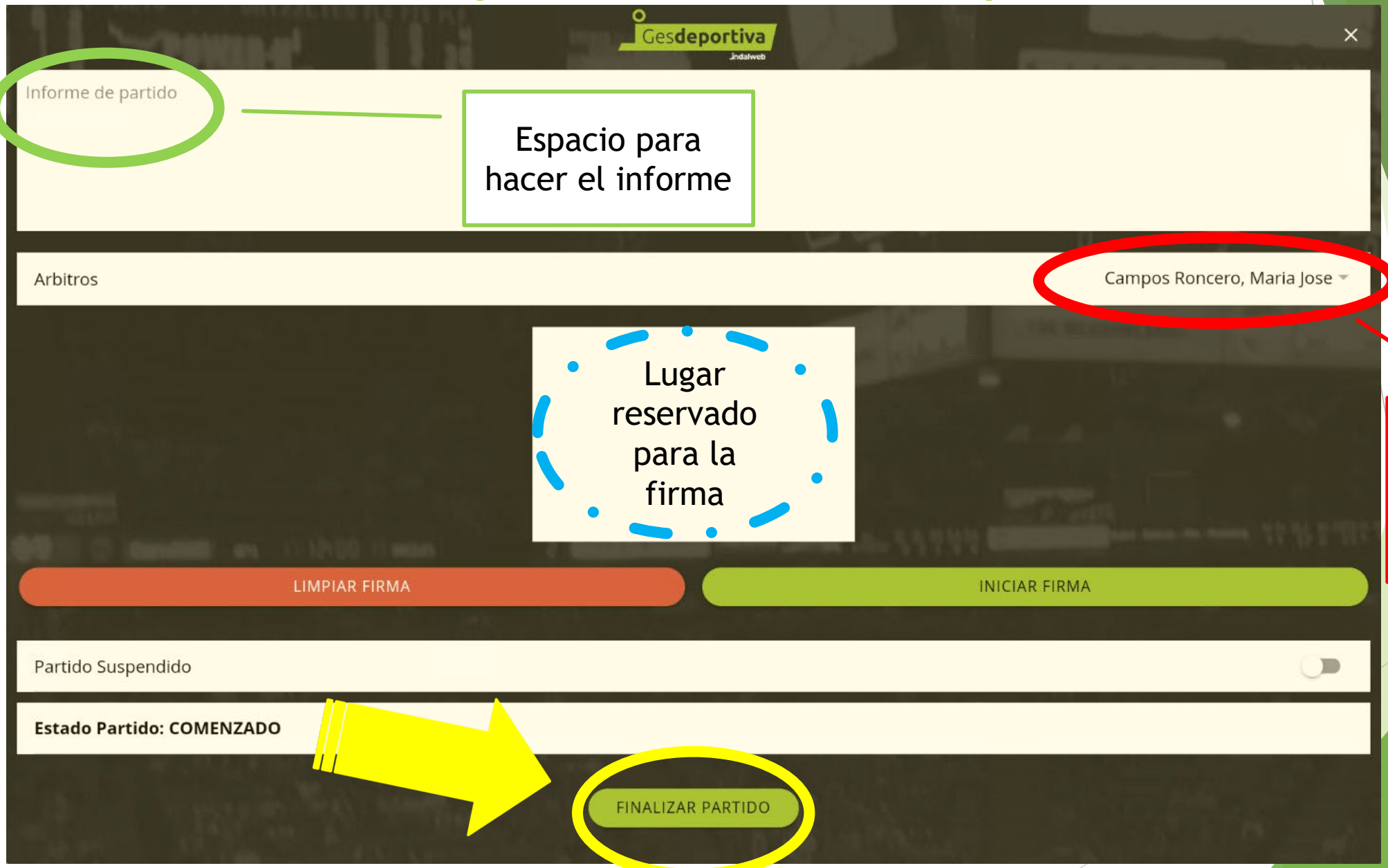
Firma del capitán en caso de protesta



Firma del capitán en caso de protesta

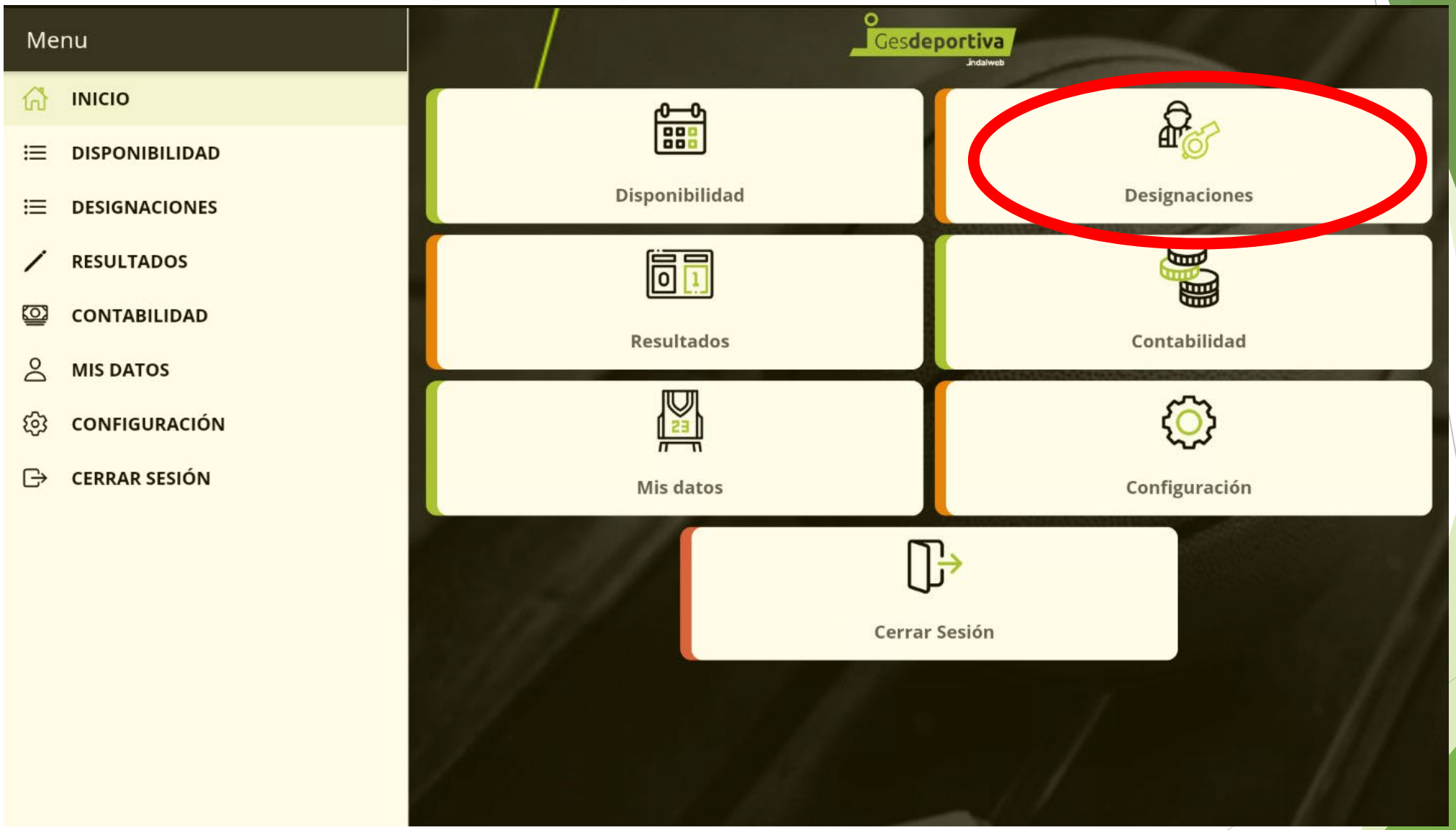


Firma del capitán en caso de protesta

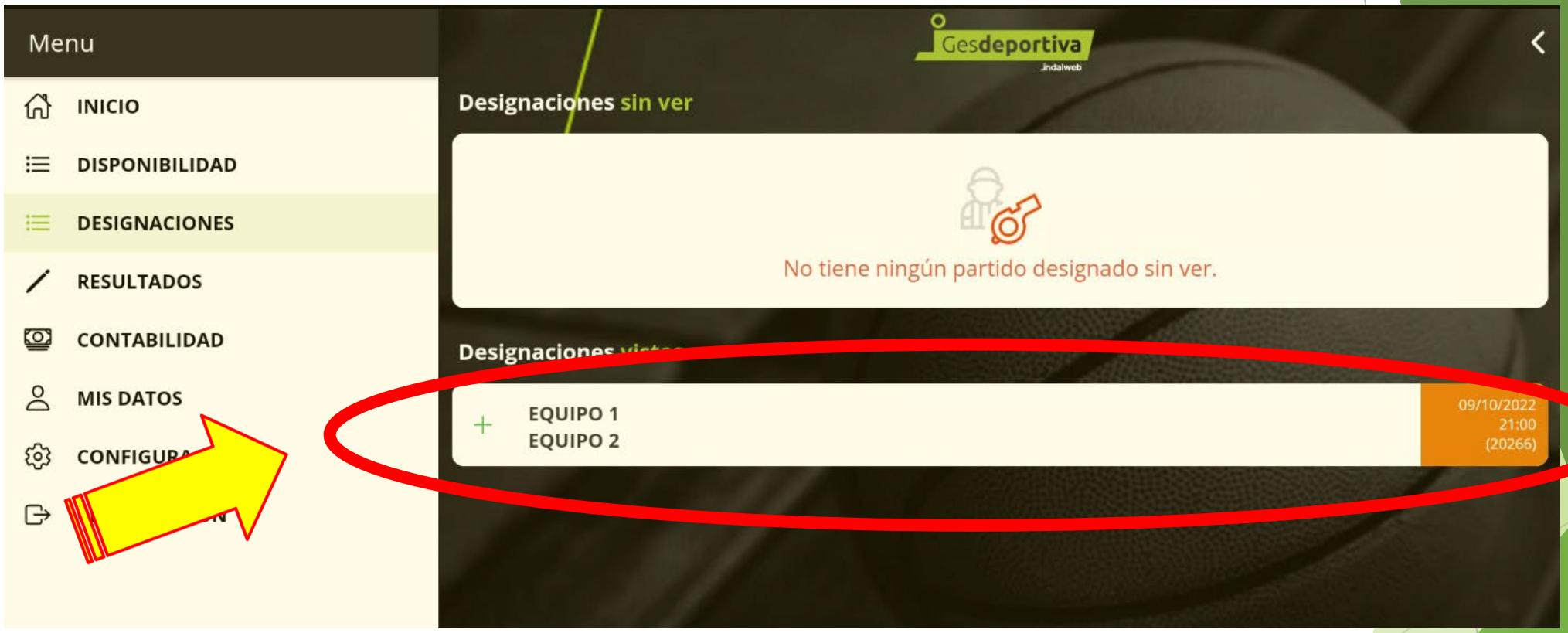


Seleccionamos a cada miembro del equipo arbitral

Recuperar partido iniciado

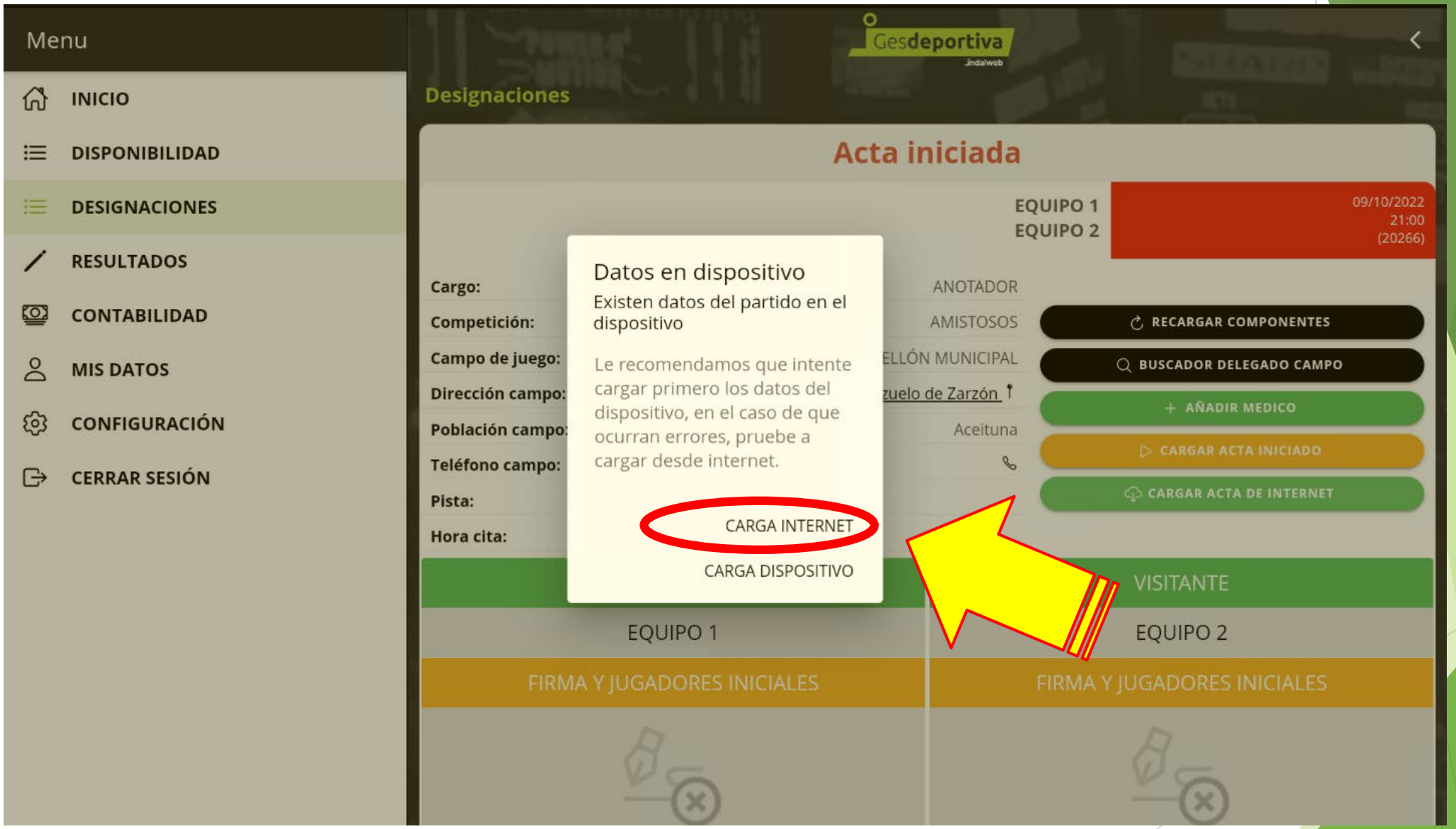


Recuperar partido iniciado



Recuperar partido iniciado

Recuperar partido iniciado



MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN

#SOMOSFEXB