



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital Cadete 2ª e Infantil 2ª

PREPARACIÓN DEL PARTIDO

PREPARACIÓN DEL ACTA Y LA MESA-

Debemos tener el dispositivo con el que se va a realizar el acta, al menos, treinta minutos antes del inicio. Es imprescindible tener una conexión a internet para iniciar la aplicación.

Entramos con el usuario que nos hayan facilitado y la contraseña correspondiente. Debemos asegurarnos que hemos escogido “Federación de Baloncesto del Principado de Asturias”



Inicio-

Una vez accedemos con nuestro usuario, pulsamos en “Designaciones”

Dentro de nuestras designaciones (por si tenemos más de un partido) pulsamos en el partido correspondiente (la fecha y hora deberían estar en verde)





CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital Cadete 2ª e Infantil 2ª

PREPARACIÓN DEL PARTIDO

PREPARACIÓN DEL ACTA Y LA MESA-

Debemos tener el dispositivo con el que se va a realizar el acta, al menos, treinta minutos antes del inicio. Es imprescindible tener una conexión a internet para iniciar la aplicación.

Entramos con el usuario que nos hayan facilitado y la contraseña correspondiente. Debemos asegurarnos que hemos escogido “Federación de Baloncesto del Principado de Asturias”

PREPARACIÓN DEL ACTA Y LA MESA-

Debemos tener el dispositivo con el que se va a realizar el acta, al menos, treinta minutos antes del inicio. Es imprescindible tener una conexión a internet para iniciar la aplicación

Nos deben facilitar la relación de participantes por cada equipo a la mayor brevedad posible. Los jugadores deben estar seleccionables en la aplicación. Los entrenadores también, aunque podrían presentar una autorización temporal (única excepción para inscribir a alguien nuevo en acta)

Pedimos los quintetos iniciales cuando queden entre 14 y 13 minutos para tenerlos listos cuando resten 10.



CUESTIONES TÉCNICAS

Aplicación FBPA

1 - COMPONENTES DE LOS EQUIPOS

Utilizar siempre en primer término el dispositivo que nos proporcione el club local.

Empezamos a introducir los datos del partido. Podemos empezar por el equipo local o por el visitante, pero no debemos saltar de uno a otro mientras introducimos datos. El quinteto inicial, en todo caso, lo da antes siempre el equipo local.

No es necesario introducir médico ni delegado de campo en el acta.

Designaciones

Acta iniciada

ESPAÑA F 14/10/2040
URUGUAY F Dom - 00:00 (556)

Cargo: ARBITRO PRINCIPAL

Competición: SELECCIONES

Campo de juego: PALACIO DE LOS DEPORTES (1)

Dirección campo: Calle Mayor 3 ↑

Población campo: San José de la Vega

Teléfono campo: ☎

Pista:

Hora cita:

🔄 RECARGAR COMPONENTES

🔍 BUSCADOR DELEGADO CAMPO

+ AÑADIR MEDICO

Designaciones sin ver

No tiene asignado ningún partido.

Designaciones vistas

+	ESPAÑA GRECIA	01/05/2021 09:00 (183)
+	GRECIA ESPAÑA	01/05/2021 10:00 (184)
+	ESPAÑA GRECIA	02/05/2021 11:00 (185)
+	GRECIA ESPAÑA	02/05/2021 12:00 (186)
+	GRECIA ESPAÑA	05/05/2021 12:00 (1810)

Buscador delegado

12345678A 🔍

Este buscador sólo funciona introduciendo el DNI del delegado del cual se quiere obtener su información.

NUEVO DELEGADO

NOTA - Es imprescindible que, en esta primera parte, haya conexión a internet

Si hubiera cualquier error que impidiera acceder a la aplicación, buscar una solución (cambiar el dispositivo, el usuario, reiniciar aplicación...)

EL ACTA EN PAPEL NO ES UNA SOLUCIÓN.



CUESTIONES TÉCNICAS

Aplicación FBPA

2 - COMPONENTES DE LOS EQUIPOS (II)

INTRODUCCIÓN DE DATOS DE EQUIPOS

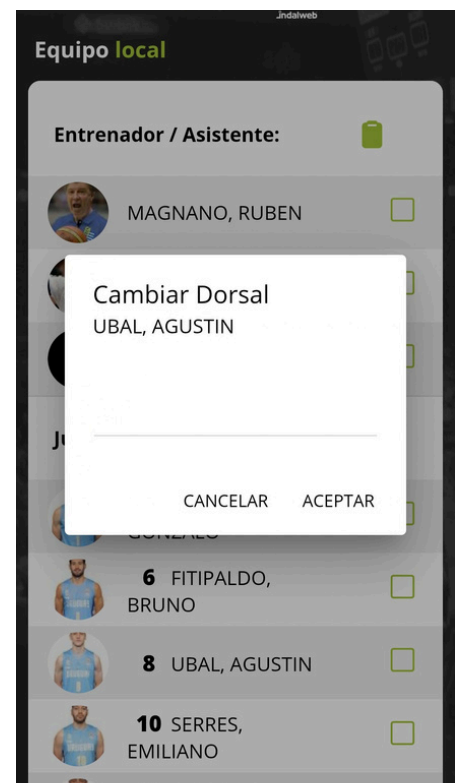
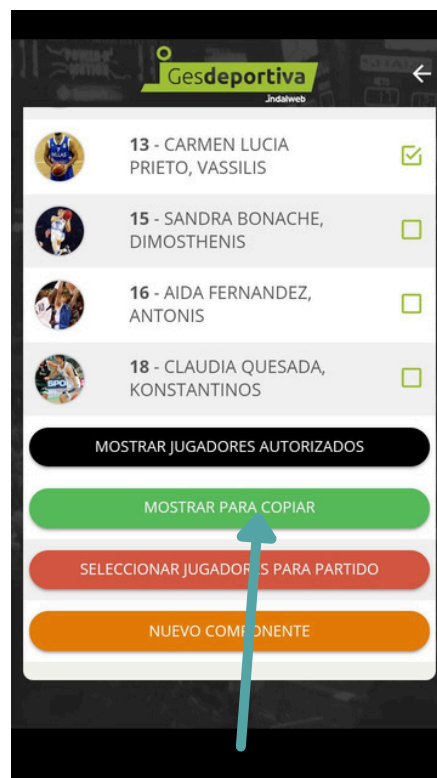
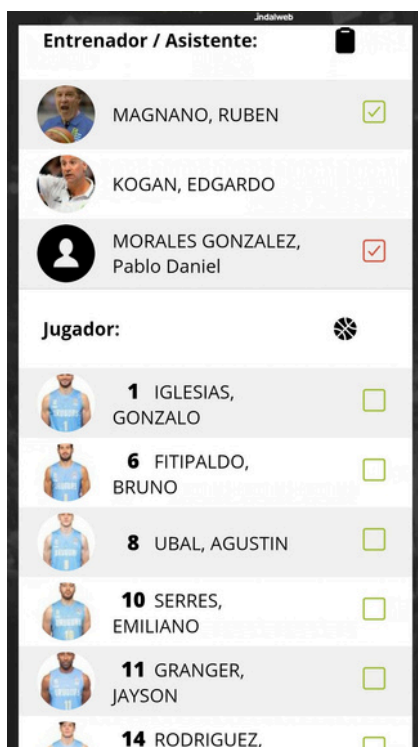
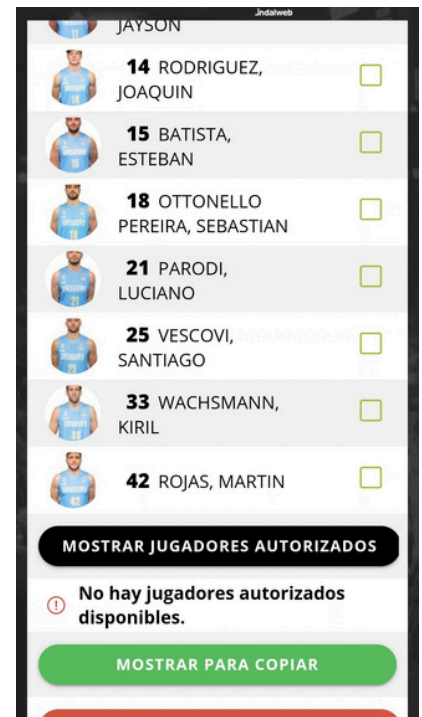
Pulsamos en local y visitante para introducir datos:

- cuerpo técnico
- jugadores

Seleccionar las personas que van a intervenir en el partido marcando su casilla. Si hay que modificar algún dato, pulsar encima del dorsal (o asterisco, si no tiene uno asignado) y modificar.

Los refuerzos y jugadores de otras categorías están en el apartado "jugadores autorizados". No se puede agregar a nadie que no esté en la base de datos, excepto si es un entrenador provisional con autorización, en papel o en pdf, de la FBPA.

Importante: el **primer entrenador** será aquel que marquemos en primer lugar, y su casilla será **verde**. El **ayudante** tendrá su casilla en **rojo**.



IMPORTANTE: Asegurarse de que guardamos los datos en cada equipo, pulsando **"seleccionar jugadores para partido"**, antes de volver a la pantalla de inicio



CUESTIONES TÉCNICAS

Aplicación FBPA

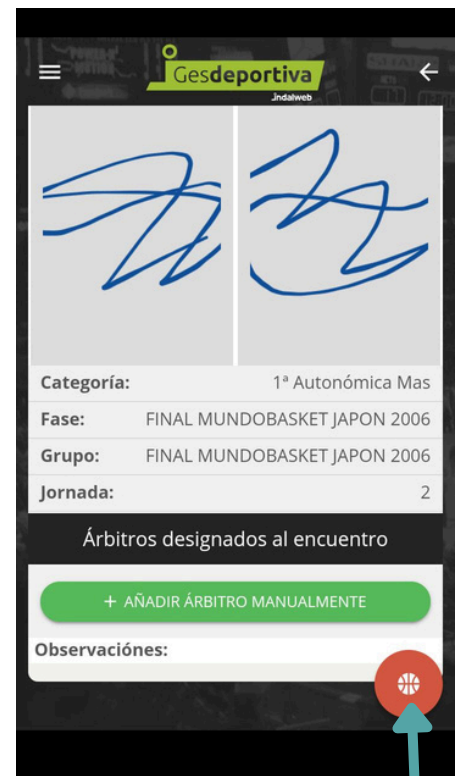
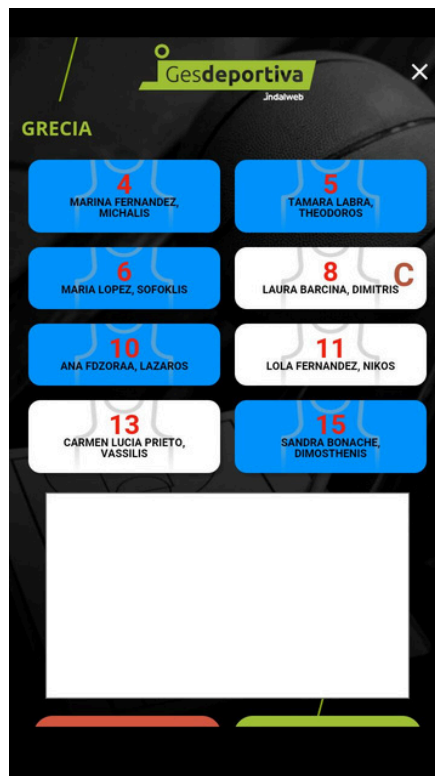
3 - COMPONENTES DE LOS EQUIPOS (III)

QUINTETOS INICIALES

Una vez seleccionados los jugadores, técnicos y acompañantes de equipo, la aplicación nos indica un cuadro en color rojo para marcar el quinteto inicial:

Para seleccionar un integrante del quinteto, pulsamos una sola vez sobre su número. Para seleccionar capitán, pulsamos continuamente. Si marcamos uno por error, es tan simple como volver a pulsar para deseleccionar.

No es recomendable consultar el quinteto elegido por el equipo local mientras el equipo visitante nos da el suyo, así que lo anotaremos en un papel por si el entrenador de B lo quisiera consultar



Una vez firmados los quintetos, nos aparece un icono de un balón, que será donde habrá que pulsar para acceder al acta



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

4A- INTRODUCCIÓN DE ACCIONES: CANASTAS

Tenemos que marcar siempre primero
EL DORSAL y después, LA ACCIÓN a
anotar



Tener cuidado al seleccionar el
dorsal que realiza la acción.
Simplemente pulsamos. Si
mantenemos pulsado, nos lo
sustituye del partido



*En la versión de acta simple (la que se utilizará en la competición)
no aparecen ni tiros fallados, ni asistencias, ni rebotes...*



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

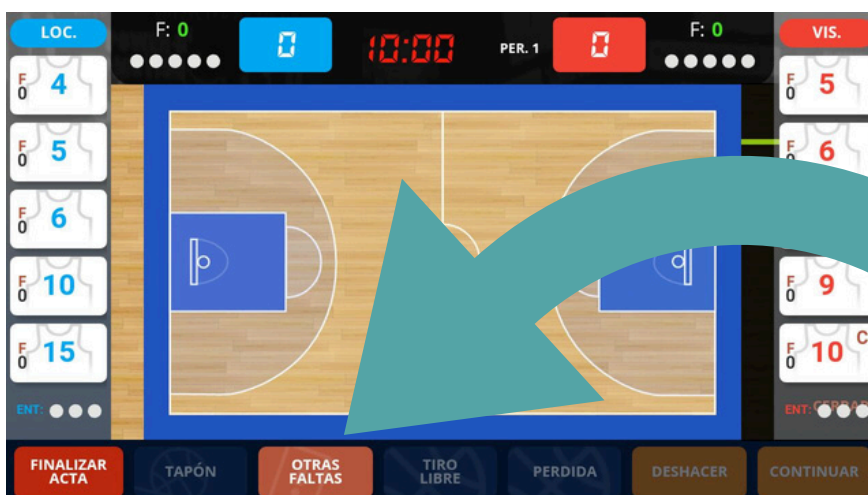
4B- FALTAS PERSONALES Y TIROS LIBRES

FALTA PERSONAL:

Una falta personal se anota pulsando el dorsal que la ha cometido y, a continuación, el recuadro "falta personal". En acta simple no pedirá indicar quién recibe la falta



La aplicación no adjudica automáticamente tiros libres. Debemos siempre tener una falta registrada antes de activar el menú de tiros libres



FALTAS ESPECIALES:

Todas las faltas que no sean personales (técnicas, disruptivas, flagrantes...) se anotan pulsando primero en "Otras faltas" y después, señalando el dorsal o personal de banquillo que la ha cometido



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

4B- FALTAS PERSONALES Y TIROS LIBRES



TIROS LIBRES:

Si la falta conlleva uno o varios tiros libres, debemos pulsar en el recuadro de tiros libres y se abrirá una ventana. Al anotar como acertado o fallado un tiro libre, automáticamente nos genera el siguiente



Al acabar la tanda, pulsamos en "ACEPTAR"

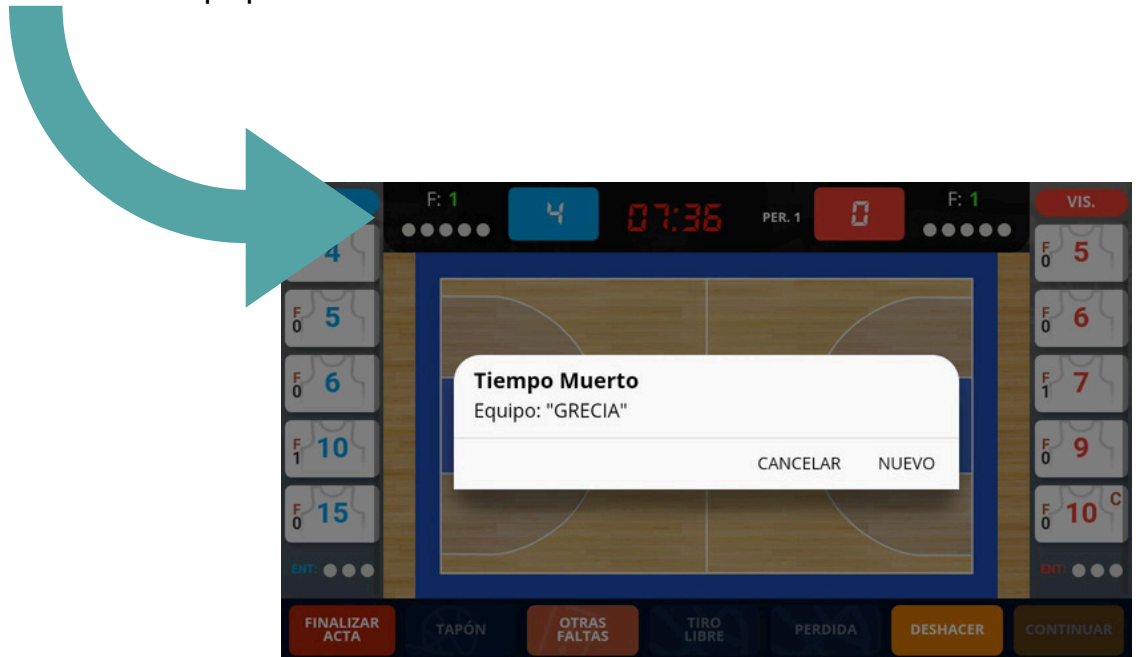


CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

5- TIEMPOS MUERTOS Y SUSTITUCIONES

Los tiempos muertos se registran
bajo las faltas de equipo



Importante: la aplicación no distingue automáticamente si un entrenador llega a los dos últimos minutos del cuarto cuarto sin consumir ningún tiempo muerto, por lo que tendremos que estar atentos al aviso que nos genera cuando pide uno y ha perdido derecho al primero.



Para la sustituciones, pulsamos encima del dorsal que abandona la cancha o en las esquinas superiores (donde aparecen los colores de los equipos)

IMPORTANTE:

Indicamos siempre en primer lugar quién abandona la cancha. Si nos "canta" alguien las acciones, evitamos comentar la jugada con el verbo "salir", que sirve igual para "sale de la cancha" que parra "sale a la cancha"

En vez de "salir", es mejor decir: **ABANDONA EL NÚMERO 8 y ENTRA NÚMERO 15, o "fuera 8, dentro 15"**



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

6- RELOJ DE PARTIDO Y DIRECCIÓN DE JUEGO

MODIFICACIÓN DEL RELOJ

Para modificar el reloj de la pantalla, pulsamos continuamente sobre el mismo y editamos tanto los minutos como los segundos



MUY IMPORTANTE: Conviene, para evitar errores, que la dirección de juego de los equipos coincida con la de la pantalla de la aplicación

Para cambiar la dirección de juego, es tan simple como pulsar continuamente encima de cualquiera de los nombres de los equipos, en las esquinas superiores

Como curiosidad, si pulsamos continuamente encima de las casillas de puntos de los equipos, nos aparece la flecha de posesión alterna sobre el tiempo, señalando al equipo que hayamos pulsado (pero la seguimos llevando visible en la mesa, aquí no es obligatorio)



CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

7- CONSULTAS, ERRORES Y EDICIONES

Pantalla de edición:

En las tablets, el menú está sobre la cancha; en los móviles, en una pestaña junto al primer jugador del equipo visitante

Para eliminar o editar acciones anteriores, hay que deslizar la pantalla desde el lado derecho. No hacer esto con el partido en marcha. Utilizar esta opción sólo si estamos verdaderamente seguros o es una acción que incluye en el resultado del partido o en las faltas personales.

La última acción registrada se puede eliminar directamente (debajo de la cancha tendremos el icono de papelera)



Se puede ver el acta del partido en un momento determinado. No obstante, es preferible esperar a los intervalos, y dar tiempo suficiente a volver a la pantalla de la cancha



En las canastas y faltas personales se puede editar el dorsal y el minuto. Otras acciones sólo pueden eliminarse. La C que aparece junto a los tiros libres es por sin finalmente fueron cancelados con otra acción con la misma penalización.

LOS COLORES DE LAS CAMISetas SE PUEDEN EDITAR EN "CONFIGURACIÓN" SI NO COINCIDEN CON LAS DEL PARTIDO (en la base de datos aparece el color con el que se inscribieron al inicio de temporada)

MUY IMPORTANTE:

Estas aplicaciones no están diseñadas para corregir o subsanar errores. Si se hace todo bien a la primera, funcionan muy rápido, pero si hay que editar una acción se puede perder bastante tiempo.

Las consultas del acta o estadísticas se realizan desde pantallas de difícil acceso. Conviene no abusar de ellas para evitar que el partido se ralentice.



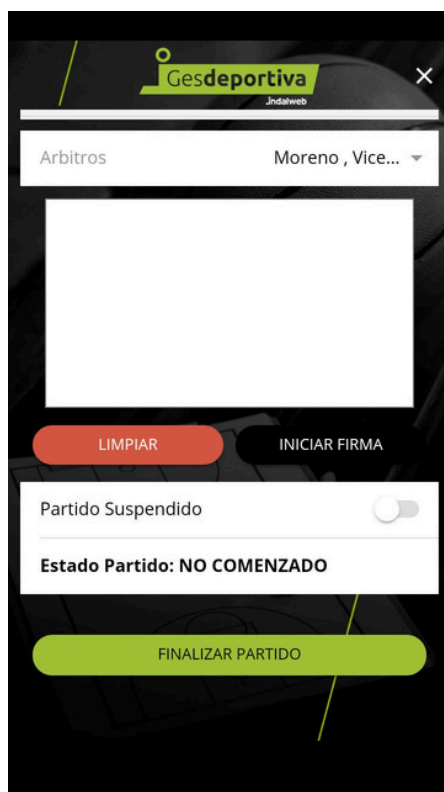
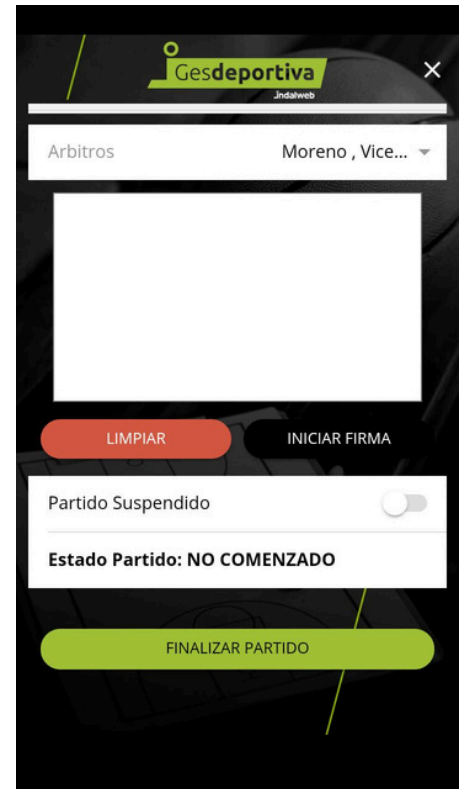
CUESTIONES TÉCNICAS

Acta Digital FBPA

8- CIERRE DEL ACTA



En la esquina inferior izquierda aparece el comando **"finalizar acta"**. Pulsar allí cuando el partido termine (requerirá mantener pulsado más de un segundo) y nos llevará a la siguiente pantalla:



Una vez realizado el informe, si lo hay, en esta pestaña desplegable nos irán saliendo los cuadros de firma para todos los integrantes de la designación. El partido se termina y el acta se envía haciendo clic en **"Finalizar partido"**

AL TERMINAR:

Buscar un lugar con buena conexión para enviar el acta.

Al concluir la operación, cerrar sesión en la aplicación para que nuestro usuario no quede guardado.