



Federació Catalana
de Basquetbol

Manual de l'Auxiliar de Taula

4.5.

Instruccions d'ús dels aparells electrònics

L'avanç de les noves tecnologies és constant, i tot aquest progrés arriba al món del Basquetbol.

Un dels aspectes on més influència té la implantació de les noves tecnologies és a la taula d'Auxiliars. Cada temporada apareixen nous models de marcadors i aparells de 24", aquests marcadors inclouen noves funcions progressivament, ens trobem amb marcadors més complicats que inclouen funcions semblants a un ordinador, a més de l'acta digital i d'aparells específics com el Precision Time.

Per desenvolupar una bona feina a la taula és bàsic conèixer el funcionament dels aparells que hem de fer servir als partits.

Aquest capítol del manual pretén ser una eina d'ajuda en aquest sentit oferint uns petits manuals d'ús dels diferents aparells que trobem més sovint.



4.1 Tasques de l'auxiliar de taula

4.2 L'Anotador

4.3. El Cronometrador

4.4. L'Operador del Rellotge de Llançament

4.5. Instruccions d'ús d'aparells electrònics

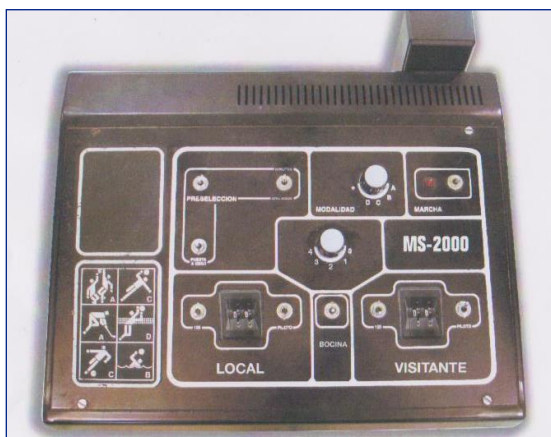
1. Consola MS-2000
2. Consola Baybor ME05
3. Consola MONDO Hercules
4. Consola TEXTEL
5. Precision Time
6. Acta digital

4.6. Mecànica de l'auxiliar

1. Consola MS-2000

El model MS-2000 es un dels marcadors més habituals que es poden trobar als diferents terrenys de joc del Bàsquet Català.. És el marcador més senzill de fer servir. Mitjançant uns jocs de palanques (o botons a les versions més modernes) es controla el temps del partit, i amb unes petites rodes es controlen els punts d'ambdós equips.

El marcador electrònic és dels més senzills, només ofereix la dada dels punts anotats, el temps restant, el període en disputa i els pilots de falta personal. Opcionalment alguns marcadors ofereixen la possibilitat de mostrar les faltes que porta cada jugador.



1.1. Descripció general

Tal com hem explicat al punt anterior es tracta del model de marcador més senzill que trobem a les pistes. El control del temps es fa mitjançant una palanca per engegar i aturar el temps. La principal mancança que té aquest marcador respecte a altres models és que no disposa de display digital a la consola per poder controlar el temps. Els punts es porten amb unes rodes o pitjadors que permeten controlar el tempteig sense dificultats i de forma molt intuïtiva.



1.2. Modificació del temps de joc

La modificació del temps de joc es realitza mitjançant les palanques de PRESELECCION i MINUTOS – SEGUNDOS.

Per seleccionar un temps determinat hem d'inclinar la palanca PRESELECCIÓN, i amb aquesta baixada moure la palanca de MINUTOS per pujar un minut cada pitjada o SEGUNDOS per pujar un segon cada pitjada.



Inclinant la palanca PRESELECCION i a la vegada PUESTA A CERO el marcador de temps es posarà a zero.



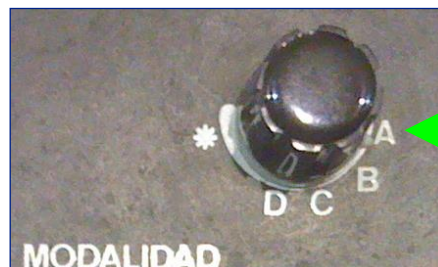
1.3. Inici – aturada del temps

El temps es posa en marxa i s'atura mitjançant la palanca MARCHA. Quan el temps està en marxa el llum vermell que es troba al costat de la palanca està encès.



1.4. Mode de joc

El marcador disposa de diferents formats de control de temps (marxa endavant, marxa enrere, sets...). El format correcte és el de compte enrere amb clàxon automàtic a la fi del temps de joc. En aquest model de marcador es selecciona el mode A.



1.5. Selecció període

Mitjançant la roda que hi ha al centre de la consola es selecciona el període de joc.

Recordeu que en tot moment cal indicar el període de temps que s'està disputant.

Durant els intervals caldrà indicar el número 0. Durant els períodes extres caldrà indicar el número 4.



1.6. Tempteig

Mitjançant les dues rodes que hi ha al centre de la consola es selecciona els punts de cada equip. Es poden fer anar endavant o darrera indiferentment. Per cada equip existeix una roda per les unitats i una altra per les desenes.

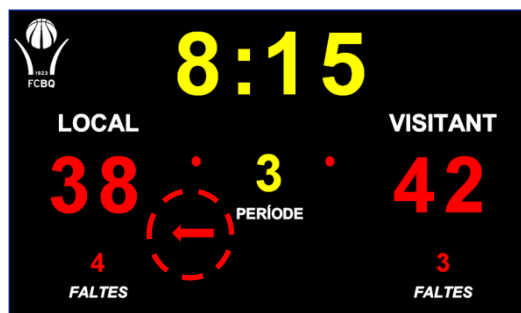


Quan un equip arriba als cents punts es marcarà al marcador mitjançant la palanca 100.



1.7. Indicador de faltes d'equip

Quan un equip es troba en situació de bonus s'indicarà al marcador mitjançant la palanca PILOTO del seu equip.



1.8. Botzina

El clàxon del marcador sona fent servir la palanca que posa BOCINA.



1.9. Aparell de 24"

En quant a tipus d'aparells de 24" ens trobem amb dos grans grups, els de botons i els de palanques. En el cas dels model MS-2000 els hi corresponen els de palanques.

El funcionament d'aquests aparells sempre és el mateix encara que pot estar presentat en diferents formats: caixa petita (el més habitual) o consola.

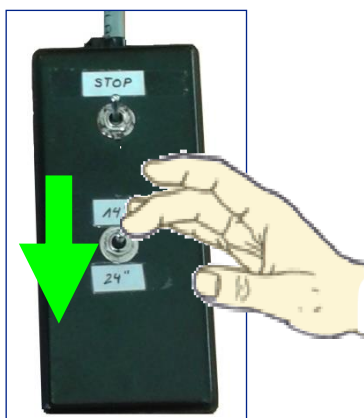


Aquest tipus d'aparell disposen d'una palanca per aturar i engegar l'aparell de 24" i d'una altre per resetejar el compte i tornar-lo a 24 o 14 segons de llançament en funció de la posició de la palanca. El procés a seguir, en funció de les diferents possibilitats és el següent:

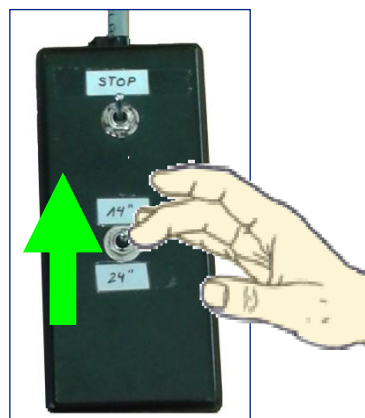
1.9.1. Nou compte de 24 o 14 segons

Per resetejar l'aparell del rellotge de llançament a 24 o 14 segons caldrà moure la palanca tal com indica el dibuix.

Nou compte de 24 segons



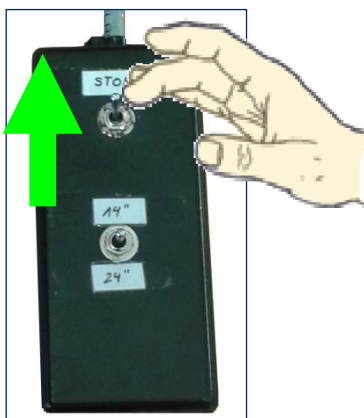
Nou compte de 14 segons



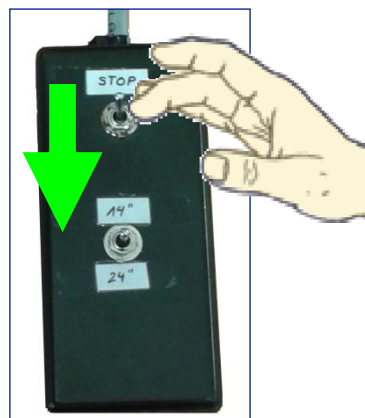
1.9.2. Aturada/encesa rellotge de llançament.

Tot i que el Reglament indica que el rellotge de llançament s'encendrà de forma automàtica amb el rellotge del partit, existeixen algunes situacions on pot ser necessari aturar o encendre l'aparell. Per aquest motiu disposa d'una palanca amb dos posicions: Start / Stop

Start



Stop



Els aparells de llançament d'aquest model disposen de dues palanques, tanmateix la palanca de Start/Stop o la de 14/24 poden estar situades en diferent posició, i accionar-se en una o altra direcció.

1.9.3. Resetejar l'aparell del rellotge de llançament.

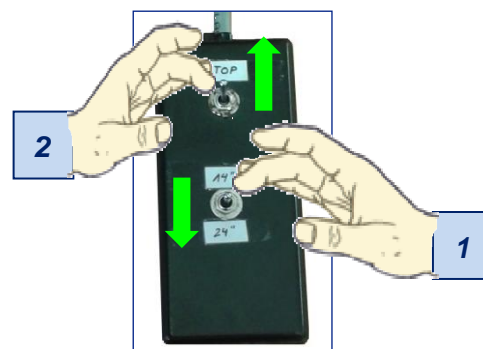
Quan un equip recupera el control de la pilota, l'Operador del Rellotge de Llançament reiniciarà el compte de llançament al temps corresponent.

En el cas de tirs a cistella cal seguir el següent procediment:

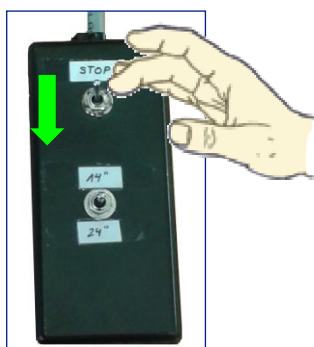
- 1) *La pilota colpeja l'anella o entra a la cistella.*



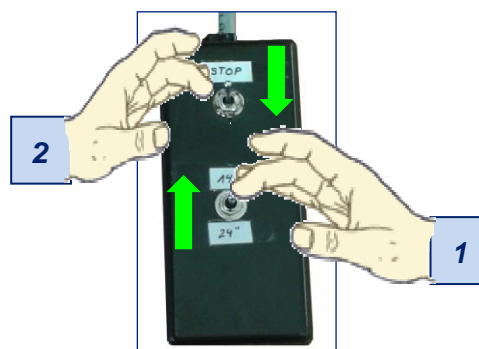
- 2) *L'Operador del Rellotge de Llançament reseteja l'aparell a 24segons, i immediatament l'atura.*



- 3a) *Obté el control de la pilota l'equip que defensava:
Es posa en marxa l'aparell (que ja indicava 24 segons)*



- 3b) *Obté el control de la pilota l'equip que atacava:
Es reseteja l'aparell a 14 segons.
Es posa en marxa l'aparell immediatament.*



Sempre que sigui possible, independentment del tipus d'aparell de Rellotge de Llançament caldrà aturar el Rellotge amb la posició STOP en comptes de fer reset de forma continuada amb la palanca/botó de 24 segons.

2. Consola Baybor ME-05

El model Baybor ME-05 és un altre dels marcadors més habituals als nostres pavellons. Aquest model de marcador és un dels que ofereix més possibilitats de mostrar informació al marcador electrònic. Respecte al marcador MS-05 té l'avantatge de tenir un display digital on ens mostra tota la informació a la consola.

Es tracta de l'únic marcador juntament amb el Mondo, on amb una única consola permet mostrar tota la informació possible: TEMPS, PUNTUACIÓ, FALTES DE JUGADOR, FALTES D'EQUIP (Indicador i Número) i TEMPS MORTS D'EQUIP.

La consola disposa de diferents menús als que s'accedeix amb combinacions de les F1, F2, F3, F4 i F5.

A continuació passem a descriure el marcador i el seu funcionament.



2.1. Descripció general

Els botons F1, F2, F3, F4 i F5 són els botons que ens permeten moure'ns pels menús per tal de realitzar les següents operacions:

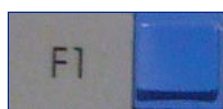
- Triar l'esport
- Seleccionar el període
- Fixar el temps inicial
- Mostrar les faltes d'equip
- Mostrar les faltes de jugador
- Mostrar els temps morts consumits per cada equip



El display digital de fons verd que hi ha al mig de la consola ens mostra el menú en el qual ens trobem per fer les diferents seleccions mitjançant els 5 botons F.

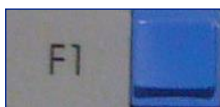
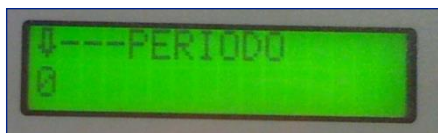


2.2. Tria de l'esport

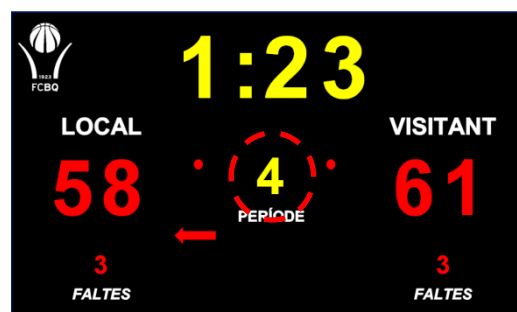


La tecla F1 ens permet moure d'un apartat del menú general a l'altre. El primer que hem de fer és seleccionar l'esport, per fer això pitjarem F1 fins que surti la pantalla "DEPORTE" i un cop en aquesta pantalla pitjarem F5 fins que l'esport seleccionat sigui el número 1 (Basquetbol).

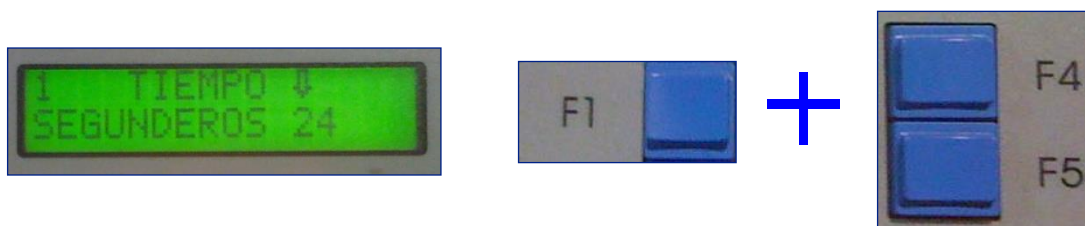
2.3. Selecció del període



Un cop seleccionat l'esport, pitjant F1 es passa al menú de selecció del període. El funcionament és el mateix, pitjant F5 es canvia el període. Recordeu que en els intervals entre períodes no ha de constar cap número. En aquest cas es deixa el número 0.



2.4. Selecció del temps de llançament

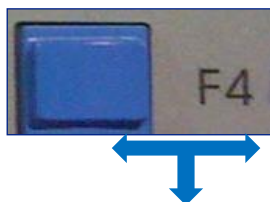
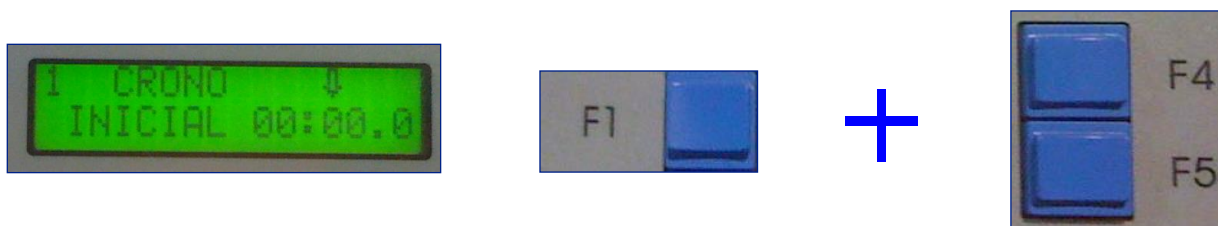


La tecla F4 permet canviar la selecció, passant d'un número a l'altre. Pitjant la tecla F5 quan la fletxa es troba situada sobre un número augmentem una unitat. Si pitgem a la vegada F5 i Resta descomptem una unitat cada vegada.

Aquesta funció permet modificar el temps de programació de l'aparell de 24". Es possible que el marcador es faci servir per alguna altre disciplina esportiva on les possessions o comptes de temps no siguin d'aquesta durada.

Abans d'iniciar el partit cal comprovar que indiqui 24".

2.5. Selecció del temps de joc



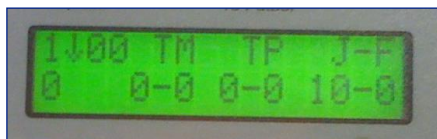
Pitjant F1 arribem al menú de selecció del temps d'inici. Els números que surten al display corresponen a:

MINUTS (2 unitats) : SEGONS (2 unitats) : DÉCIMES DE SEGON (1 unitat).

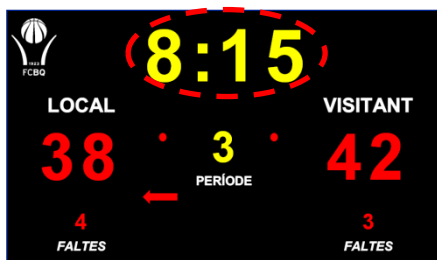
La tecla F4 permet canviar la selecció, passant d'un número a l'altre. Es pot tornar enrere pitjant F4 a la vegada que RESTA. Si s'arriba a la darrera xifra i encara hem de corregir algun dels números es pot tornar a pitjar F4 per tornar a l'inici.

Pitjant la tecla F5 quan la fletxa es troba situada sobre un número augmentem una unitat. Si pitgem a la vegada F5 i Resta descomptem una unitat cada vegada.

Quan posem la quantitat de temps en el display verd, aquest també surt en el display general de temps.



Un cop hem fixat el temps, hem de canviar el menú per passar a la pantalla d'inici de partit pitjant la tecla F1.



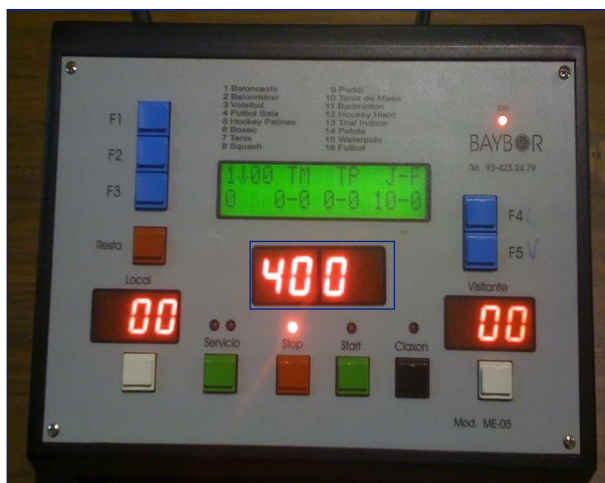
Totes les operacions explicades en els apartats anteriors només es poden dur a terme amb el temps aturat. Per exemple si hem oblidat posar el número de període, no ho podrem canviar mentre el temps estigui corrent. Haurem de sortir d'aquest menú i desplaçar-nos amb la tecla F1 fins arribar al menú corresponent.

S'ha de tenir en compte que en realitzar aquesta operació el Rellotge de Llançament probablement es reiniciï, ja que ambdós estan sincronitzats..

2.6. Control del temps de joc

Un cop programades totes les funcions i preparat el marcador per iniciar el partit, el control del temps de joc es realitza mitjançant les tecles START i STOP per engegar i aturar el temps respectivament.

Sobre la tecla n'hi ha una petita bombeta que quan està encesa indica com es troba el temps en aquell moment.



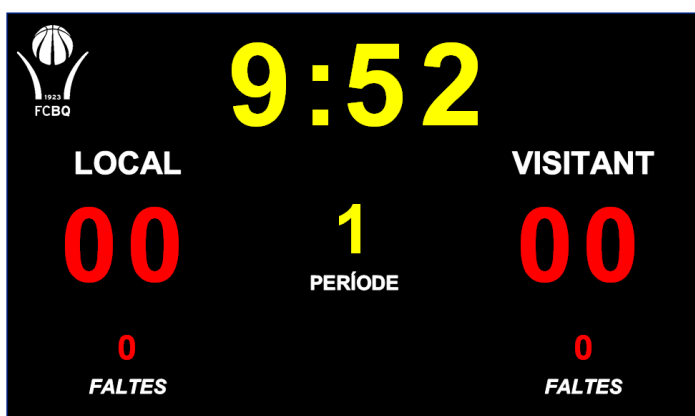
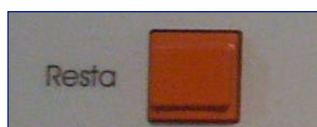
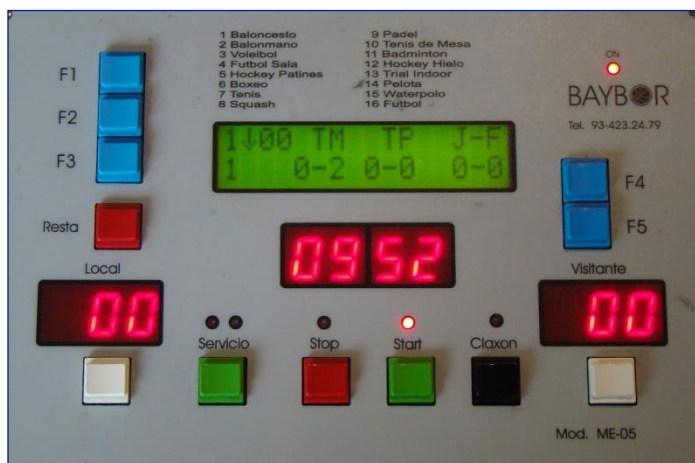
En el moment que el temps s'esgoti automàticament sonarà la botzina per indicar la fi del període. En el cas de tenir que fer servir la botzina per qualsevol motiu (canvi, substitució, cridar l'atenció de l'Àrbitre, cinquena falta...) s'ha de fer servir el botó CLAXON de color negre que està al costat del START i STOP.

2.7. Tempteig

La suma de punts dels equips es realitza fent servir les tecles blanques que es troben sota el display dels punts de cada equip.

En el cas d'haver de fer alguna correcció dels punts d'un dels equips, s'ha pitjar a la vegada la tecla resta i la dels punts corresponents a aquest equip.

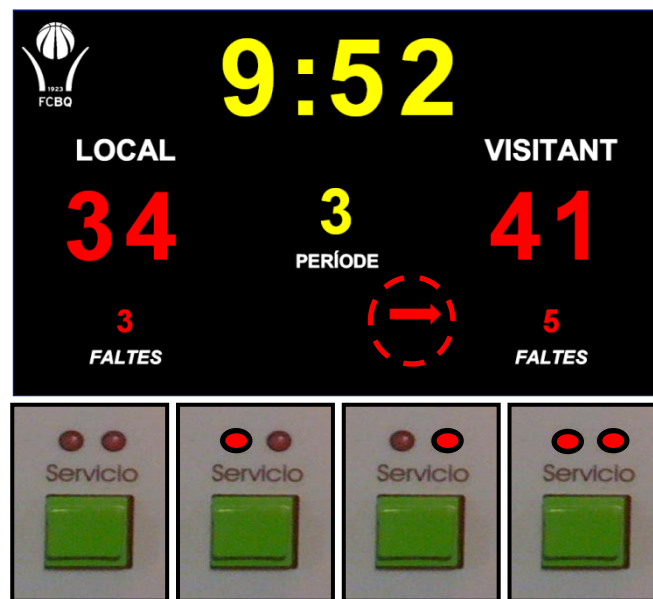
Al finalitzar el partit es poden posar els punts d'ambdós equips a 0 pitjant a la vegada les tecles dels punts dels dos equips i la tecla de resta.



2.8. Indicador de faltes d'equip

Aquest indicador l'activa el botó **SERVICIO** de color verd que es troba entre els botó **STOP** i els punts de l'equip local. La seva utilitat és mostrar al marcador quan un equip es troba en situació de Bonus.

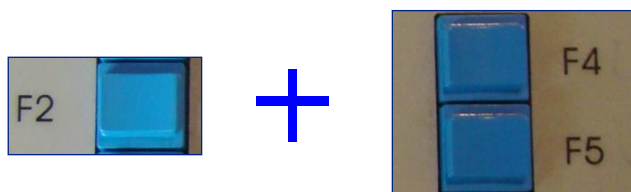
Pitjant una vegada s'encén el pilot local, pitjant dues vegades s'encén el pilot visitant, pitjant tres vegades s'encén el pilot d'ambdós equips. Amb la quarta pitjada desapareixen tots els pilots del panell.



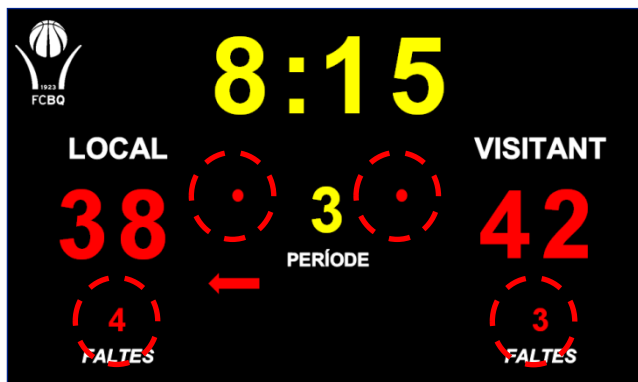
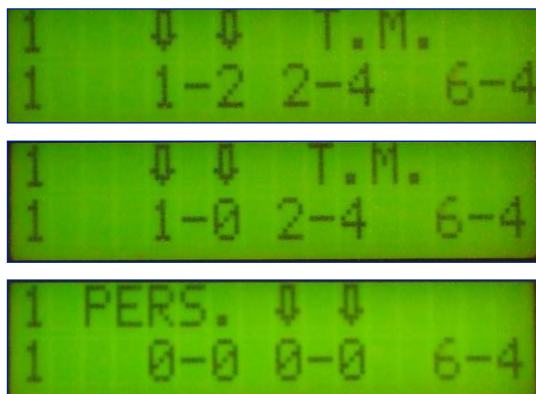
2.9. Faltes d'equip i temps morts

Combinant les tecles F2,F4 i F5 i es porta el control de faltes de cada equip. A la majoria de camps aquesta funció no és visible al marcador general. En aquest cas no cal portar mitjançant la consola el control d'aquestes faltes. Si el marcador disposa d'aquesta informació en el panel lluminós és obligatori portar-hi el control fins que l'equip arribi a 5 faltes en el període. Un cop finalitzi el període s'haurà de retornar manualment a zero el comptador de les faltes d'ambdós equips.





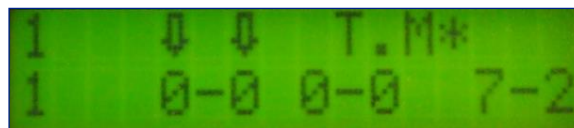
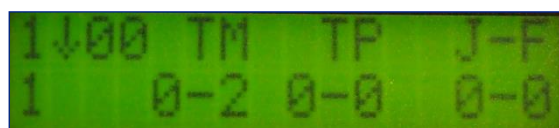
Pitjant successivament la tecla F2 mentre al display es troba en la posició de joc accedim als menús de faltes d'equip i de temps morts. Un cop dins del menú amb la tecla F4 pugem faltes o temps morts de l'equip local i pitjant F5 pugem de l'equip visitant.



2.10. Faltes de jugador

Finalment aquest marcador ofereix la possibilitat de mostrar el número de jugador i la falta comesa. Tenint el display en el mode de temps, pitjant la tecla F4 es canvia el número de jugador, i pitjant F5 es canvia el número de falta comesa.

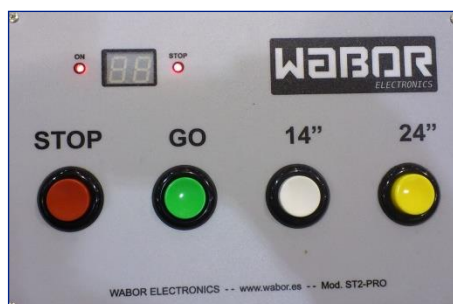
Un cop seleccionat el número de jugador i la falta, la informació s'envia al marcador pitjant F3. Quan aquesta informació està posada al marcador al display apareix un asterisc. Aquesta informació només ha d'estar visible fins que la pilota estigui en joc. Un cop s'inicia el joc pitjant F3 una altre vegada desapareix la informació del marcador.



Cal recordar que es recomana utilitzar aquesta opció únicament quan la dugui a terme l'ajudant d'Anotador.

2.11. Aparell del Rellotge de Llançament

L'aparell de 24" segons corresponent a aquest model de marcador es el de 4 botons de diferents colors.



2.11.1. Aturada/encesa rellotge de llançament.

Com en d'altres casos, aquest aparell disposa de botons de Start i Stop (o GO).



En aturar-se el rellotge de partit, el compte del rellotge de Llançament, en aquest model de marcador, sempre queda aturat. L'Operador del Rellotge de Llançament pitjarà la tecla Start abans que el rellotge de partit estigui en marxa; d'aquesta forma el rellotge de partit i el de Llançament es posaran en marxa conjuntament.

2.11.2. Apagar el Rellotge de Llançament.

Aquest model de Rellotge de Llançament permet deixar l'aparell apagat, independentment del temps de partit restant. Segons el Reglament, tots els aparells haurien de poder permetre realitzar aquesta operació.

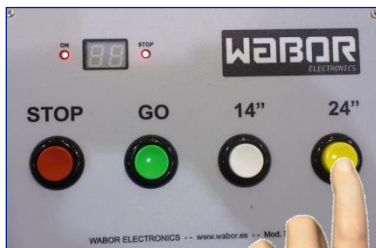
Per deixar "en negre" els aparells de 24" cal pitjar a la vegada els botons de 14 i 24".



2.11.3. Nou compte de 14 o 24 segons

Per resetejar l'aparell del rellotge de llançament a 24 o 14 segons caldrà pitjar el botó corresponent.

Nou compte de 24 segons



Nou compte de 14 segons



2.12.5. Modificació del temps del rellotge de llançament.

Aquest model de Rellotge de Llançament permet modificar el temps de llançament, de forma totalment independent al Rellotge del partit. Per fer-ho caldrà mantenir pitjats a la vegada els botons de Stop, Go i el de 14 o el de 24 segons.

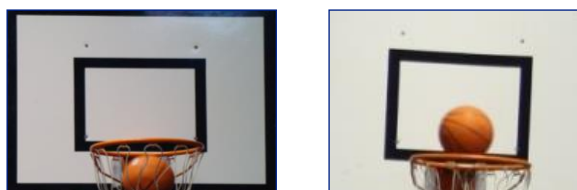


2.11.4. Resetejar l'aparell del rellotge de llançament.

Quan un equip recupera el control de la pilota, l'Operador del Rellotge de Llançament reiniciarà el compte de llançament al temps corresponent pitjant el botó de 14 o 24.

En el cas de tirs a cistella cal seguir el següent procediment:

- 1) *La pilota colpeja l'anella o entra a la cistella.*



- 2) *L'Operador del Rellotge de Llançament deixa l'aparell de 24 sense cap xifra.*



- 3) *Obté el control de la pilota un dels equips: Es posa en marxa l'aparell amb el botó corresponent*



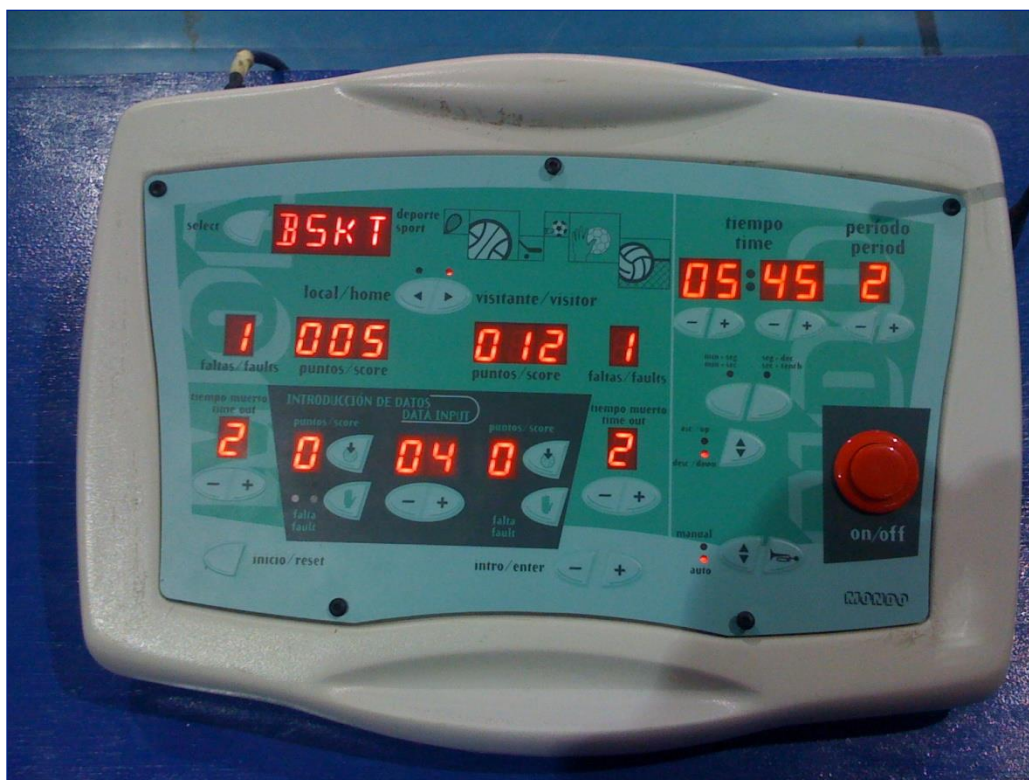
Es recomana no pitjar continuadament el botó de 24\"

3. Consola MONDO HÉRCULES

L'empresa d'equipaments esportius Mondo ha creat una sèrie de marcadors que darrerament han estat instal·lats a moltes instal·lacions arreu del territori català. Es tracta d'un marcador, que al igual que el model de la marca BAYBOR permet mostrar tota l'informació possible del partit mitjançant una única consola.

El marcador té dos estils de funcionament diferents. Per una part trobem el temps, molt senzill de fer servir, amb un gran botó vermell per encendre i aturar el temps. Per una altra banda trobem la part corresponent al tempteig i les faltes dels jugadors i de l'equip, amb un funcionament una mica més complex.

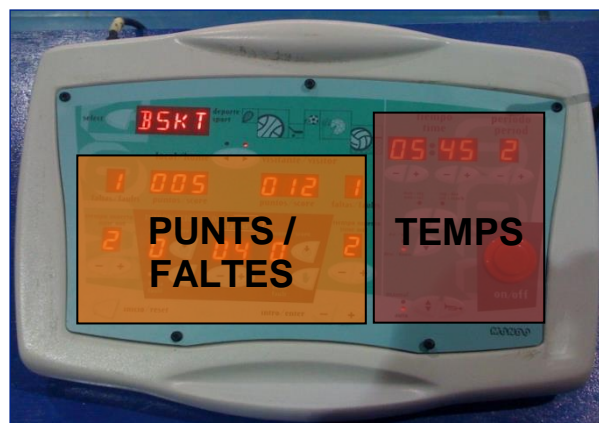
A continuació trobareu una petita guia sobre el funcionament d'aquest marcador.



3.1. Descripció general

La consola de control del marcador Mondo disposa de dues parts diferenciades, la part dreta de la consola té els controls del temps i la part esquerra, molt més gran, té les controls dels punts i faltes dels jugadors i de l'equip.

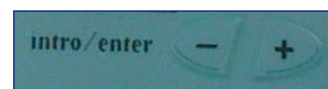
La part dels punts té una certa complicació a l'hora d'introduir la informació, ja que fa servir un mecanisme de confirmació doble per pujar al marcador els punts o les faltes.



Aquest model de marcador també es caracteritza per disposar d'un tipus de botó pràcticament pla, sense relleu. És important pitjar sobre el centre dels botons per tal que les dades entrin al marcador correctament. Molts dels botons són dobles i disposen de l'opció de afegir o restar.

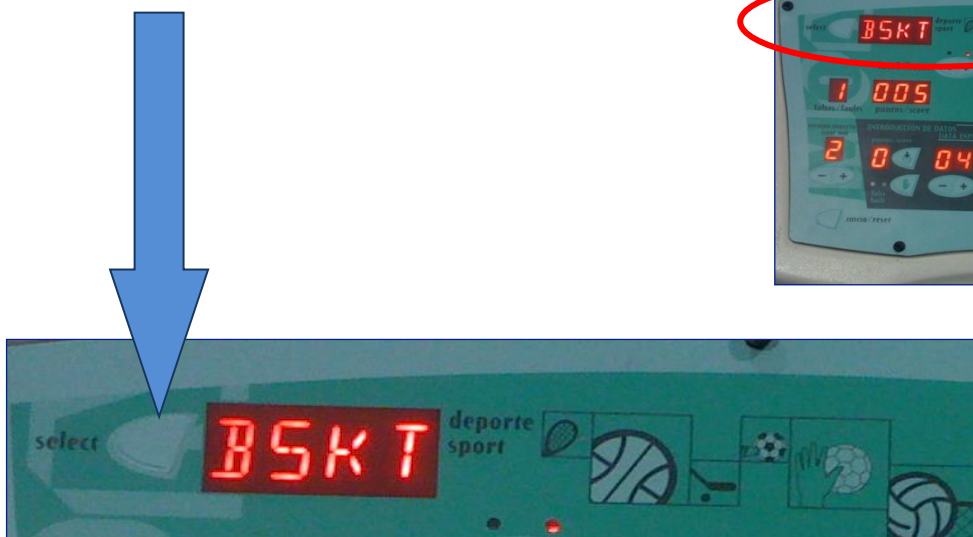


En moltes ocasions caldrà confirmar la informació introduïda pitjant a continuació la tecla INTRO/ENTER



3.2. Selecció d'esport

Gairebé tots els marcadors de nova generació disposen d'una opció per seleccionar l'esport. En aquest cas, a la part superior dreta de la consola s'ha de pitjar el botó SELECT fins que al display de l'esport aparegui BSKT



3.2. Selecció del temps i del període

Tota la informació relacionada amb el temps de joc es troba a la part dreta del marcador. El primer que haurem de fer es comprovar que el mode en que es troba el control de temps sigui el correcte. En teoria al seleccionar bàsquet com esport, aquests controls automàticament es posen en posició correcta, tot i això és millor comprovar-ho, i si cal corregir-ho manualment.



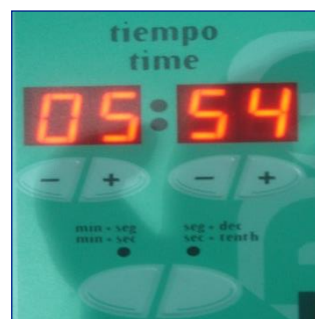
Clicant sobre aquesta tecla el temps passa alternativament al mode ascendent o descendent. **Sempre haurà d'estar en mode descendent.**



Igualment existeix l'opció de que la botzina sigui manual o automàtica. Sempre haurem **de triar l'opció AUTO**, ja que d'aquesta manera sempre sonarà al finalitzar cada període.



Un cop seleccionat el mode correcte, es pot establir el temps de joc al marcador de partit. A la consola podem introduir el temps de joc posant el temps en minuts o segons o bé en segons i dècimes de segons. El mode de funcionament és el següent:



En primer lloc s'ha de triar si el temps que apareixerà al display seran minuts i segons o segons i dècimes.

INSTRUCCIONS D'ÚS D'APARELLS ELECTRÒNICS

Manual del CABQ-EABQ

2015-16



Per fer-ho cal seleccionar un dels dos botons que es troben sota el display i que posen min-seg o seg-dec. En pitjar una vegada la tecla, el petit pilot que hi ha a la part superior s'encendrà, llavors es pot modificar el temps restant.

**Temps restant:
5 minuts i 54 segons**

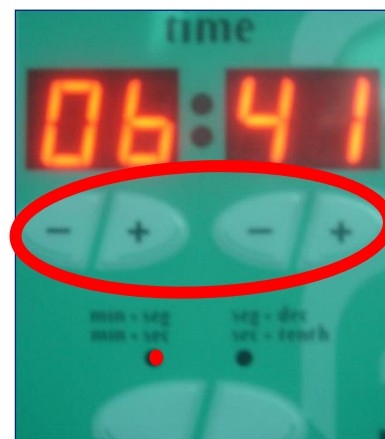


**Temps restant:
5 segons i 54 dècimes**



Per canviar el temps que es vol posar al marcador caldrà pitjar les tecles amb el signe més i menys que es troben sota cada una de les xifres del display del temps.

Aquesta operació només es podrà dur a terme si un dels botons de selecció de temps (min-seg o seg-dec) es troba encès. En cas de que un d'ells no estigui encès no es podrà modificar el temps.



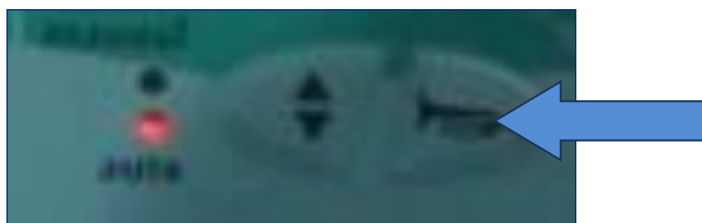
Un cop seleccionat el temps que voleu posar al marcador és necessari tornar a pitjar sobre la tecla de selecció de temps per tal que el pilot resti apagat i el temps es pugui posar en marxa.

És important recordar que la quantitat de temps restant correspondrà a la darrera selecció que heu fet (min-seg o seg-dec).

En aquest moment el rellotge de partit es troba a punt per fer-lo servir. Per posar en marxa i aturar el temps de joc caldrà pitjar el botó de color vermell ON/OFF.



Si es troba seleccionat el mode AUTO per la botzina, aquesta sonarà automàticament al final de cada període. Tanmateix si és necessari utilitzar-la durant el partit es pot fer clicant sobre el botó de la part inferior dreta de la consola que té un clàxon dibuixat.



Per finalitzar amb la part de configuració del temps a la consola, existeix un botó per triar el període de joc.

La selecció del període s'ha de fer pitjant els botons que es troben sota el display PERÍODO. En alguns marcadors d'aquest model, en posar un nou període al display automàticament es posen els 10 minuts per iniciar el següent període. Igualment en realitzar el canvi de període en alguns marcadors s'esborren les faltes d'equip del període.

Per portar el temps als intervals de joc s'haurà de clicar la tecla menys fins que surti el caràcter 3.



3.3. Temps morts



Aquest marcadore disposa de l'opció de mostrar els temps morts consumits per cada equip.

Al costat de la zona de selecció de jugadors hi ha una tecla que posa TIEMPO MUERTO/TIME OUT que permet seleccionar quin equip ha demanat cada temps.

L'equip A serà el de l'esquerra el B el de la dreta.



Podem clicar per afegir o restar temps morts. En arribar a la mitja part els haurem d'esborrar manualment.

A la consola disposem d'un display que mostra la quantitat de temps morts demanats. Al marcadore aquesta informació es mostra mitjançant uns punts sota el tempteig de cada equip.



3.4. Tempteig

Aquest model de marcador disposa d'una forma d'entrar els punts de joc molt particular, ja que per una banda s'han de seleccionar el número de punts, després el número del jugador que els ha fet i finalment s'ha de confirmar la selecció clicant la tecla enter.

En funció del marcador disponible, la versió permet mostrar el número de faltes i punts que ha realitzat cada jugador. Referent als punts, recomanem no fer servir aquesta opció, ja que és una tasca de l'ajudant d'Anotador, que pot fer perdre temps al Cronometrador en cas de canviar cada jugada el número del jugador que anota els punts.

En cas d'haver-hi ajudant d'Anotador aquest disposarà d'una consola autònoma per introduir aquesta informació.

En primer lloc s'ha de tenir en compte que només es podran afegir punts si es troba seleccionat un número de jugador vàlid. Per exemple aquest model de marcador no permet els dorsals 0, 1, 2 i 3. En el cas d'intentar introduir punts d'un jugador amb aquest número, o d'un jugador amb cinc faltes, al display sortirà el missatge d'error 3.

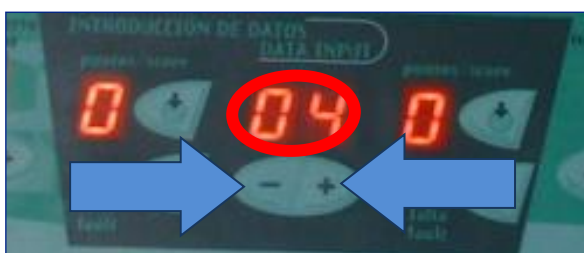
Sempre que aparegui aquest missatge s'ha de canviar el número de jugador per introduir els punts.



En molts casos aquest marcador únicament permet adjudicar punts i cistelles als jugadors amb dorsals del 4 al 15. El dorsal del jugador al que adjudiqueu una cistella o una falta és indiferent (aquesta informació no es mostra al marcador). En el cas el marcador no permeti posar punts o faltes a un jugador, probablement sigui perquè ja li hem carregat cinc faltes personals, i caldrà adjudicar-les a un altre jugador.

Recordeu que en aquest model de marcador aquesta informació només serveix per actualitzar el tempteig i les faltes personals de cada equip.

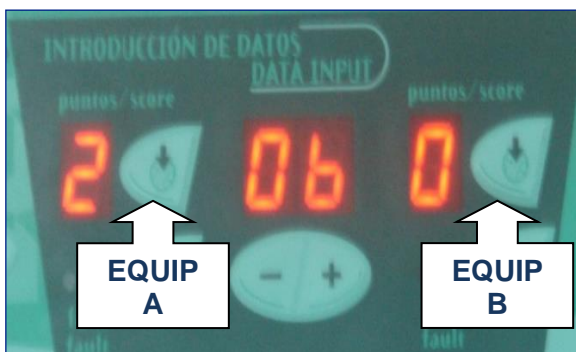
3.4.1. Selecció del número de jugador



A la part central de la consola es troba el display del número de jugador. Es pot seleccionar el número pitjant les tecles - i + que es troben sota el display. En arribar a l'últim dorsal disponible al clicar una altra vegada torna al primer dorsal.

Recordeu no seleccionar els dorsals 0, 1, 2 o 3

3.4.2. Selecció del número de punts anotats



Per tal d'introduir la quantitat de punts anotats s'ha de seleccionar el valor de l'encistellada pitjant la tecla que té una pilota dibuixada als costats dels display on apareix el número de jugador.

La tecla de l'esquerra del display correspon a l'equip A i la de la dreta a l'equip B.

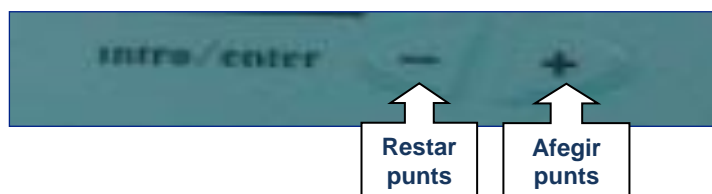
Al costat d'aquesta tecla sota les lletres puntos/score teniu un altre display que mostra el valor de la cistella voleu introduir. Pot ser 1, 2 o 3 punts.

3.4.3 Confirmació dels punts



El tempteig serà visible a la part central de la consola

Per poder pujar aquests punts al marcador heu de clicar la tecla Enter que es troba a la part inferior dreta de la zona de puntuació. Aquesta tecla té dues opcions + i -. Clicant sobre + es sumarà la quantitat de punts seleccionada. En cas d'haver de restar punts haureu de fer-ho confirmant sobre la tecla -.



3.5. Faltes de jugador – equip

En el cas de faltes de jugador o d'equip es recomana fer-les servir només en el cas que el marcador electrònic tingui aquesta opció visible.

Per portar el control de les faltes d'equip, cal afegir les faltes de jugador. Un cop entrada cada falta individual de jugador, de forma automàtica s'afegeix la falta al compte de faltes d'equip.

Com ja s'ha comentat amb anterioritat, molts d'aquests marcadors estan programats per defecte amb la numeració que recollia antigament el Reglament FIBA, és a dir dorsals del 4 al 15.

Per portar el control de les faltes d'equip caldrà que poseu faltes a qualsevol jugador de l'equip corresponent, tenint en compte que un cop un dorsal de jugador acumuli cinc personals, no es podran afegir més punts ni faltes a aquest dorsal d'aquest equip.

Recomanació: feu servir un dorsal diferent de jugador per cada període (d'aquesta forma mai superareu les cinc faltes per jugador, ja que a la cinquena deixarem de registrar-les).



En casos de marcadors amb aquesta informació visible, la forma d'entrar les faltes és la següent:

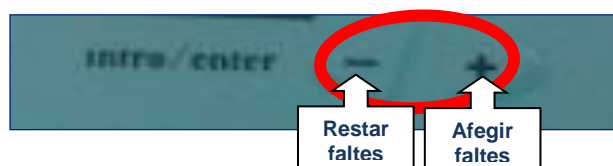
En primer lloc s'ha de seleccionar el número del jugador que ha fet la falta (repetint) el procés del punt 3.4.1.

Un cop seleccionat el número del jugador s'ha de seleccionar el número de faltes que li seran carregades. Aquesta acció es realitza pijant la tecla amb una mà dibuixada.



El marcador permet assignar-li fins a dues faltes a la vegada a un jugador. En pitjar sobre el botó de falta s'encendran els pilots que es troben al costat.

Un cop seleccionat el número de faltes ho haurem de confirmar repetint el procés del punt 3.4.3. clicant sobre la tecla enter, que permet afegir (+) o restar (-) faltes.



En afegir faltes de jugador les faltes d'equip s'actualitzen de forma automàtica al display que té la consola i al marcador electrònic. En funció de com estigui programat el marcador en canviar de període les faltes d'equip es posaran a zero o s'hauran d'esborrar manualment.



Molts marcadors no disposen del display visible de les faltes personals d'equip. En aquests casos es recomana NO FER SERVIR aquesta opció.

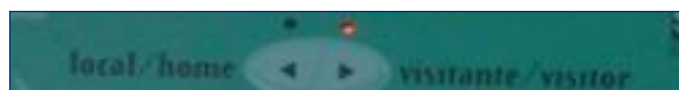
En aquests casos es podrà fer servir els punts indicatius de temps mort com a indicadors de faltes d'equip (podran indicar-se les 3 primeres faltes de cada període, i la quarta es marcarà amb la bandera a la taula), sempre que abans d'iniciar el partit s'hagi acordat amb l'Àrbitre del partit, i s'hagi comunicat als equips.

3.5. Altres apunts

Finalment comentar que el marcador disposa d'una fletxa que indica el servei. Es tracta d'un botó per als partits de voleibol, no la feu servir com fletxa d'alternança ja que canvia de direcció cada vegada que s'anoten punts.

En cas de voler fer un reset del marcador, per exemple a final de partit, s'ha de pitjar la tecla inici/reset seguida de la tecla enter (+).

Totes les dades del marcador s'esborraran i es situarà en disposició d'iniciar un nou partit.



1. Inici - reset

2. Intro/enter

3.7. Aparell de 24''

Inicialment l'aparell del Relloctge de Llançament del marcador Mondo era molt senzill d'utilitzar, ja que únicament disposava de dos botons per resetejar i encendre/aturar (a més d'unes pestanyes que permetien modificar la programació del temps de llançament. Tanmateix amb l'introducció de la norma dels 14 segons, en alguns casos l'adaptació d'aquests aparells no ha estat del tot satisfactòria, i l'Operador del Relloctge de Llançament veu enormement complicada la seva tasca.



3.7.1. Aturada/encesa rellotge de llançament.

Aquest model de marcador disposa d'un botó de color verd que permet aturar/encendre el rellotge de llançament.

En molts casos aquest marcador està programat, de forma que és totalment independent del rellotge del partit, això comporta que:

- Quan el rellotge de partit s'aturi, l'Operador del R.LL haurà d'aturar el Relloctge de llançament.
- Quan el joc es posi en marxa, l'Operador del R.LL encendrà el compte de llançament.
- Cal posar atenció a que el Relloctge de Llançament no estigui en marxa durant situacions de rellotge de partit aturat.

Altres marcadors estan configurats de forma que el Relloctge de Llançament s'atura amb el temps de partit, però té posada en marxa independent (com indicava el Reglament antigament). En aquestes casos caldrà encendre sempre el rellotge de llançament un cop el rellotge de partit estigui encès. En cas de posar en marxa el compte de llançament abans que el temps de partit el rellotge de llançament romandrà aturat.



3.7.2. Nou compte de 14 o 24 segons

Per resetejar l'aparell del rellotge de llançament a 24 segons caldrà pitjar el botó vermell una vegada.

Nou compte de 24 segons



En funció de les diferents configuracions de l'aparell el procés per canviar a 14 segons variarà. Com a norma general cal pitjar dues vegades seguides al botó vermell per aconseguir que es mostrin els 14 segons de llançament. En alguns casos, caldrà resetejar a 24 segons i aturar el Rellotge de Llançament per poder canviar a 14 segons, ja que l'aparell només permet fer-ho amb el Compte de Llançament aturat.



La millor recomanació que podem donar-vos per actuar amb aquest aparell del Rellotge de Llançament és que us "arreu de paciència".

Arribeu al camp amb temps suficient i proveu totes les vegades que creieu necessari per tal de familiaritzar-vos amb el funcionament de l'aparell.

A més cal tenir present que tot i que us trobeu el mateix model de Rellotge de Llançament de la marca Mondo, el seu funcionament pot ser molt diferent en funció de la configuració de cadascun d'ells.

4. Marcador TEXTEL

El FC Barcelona disposa, al Palau Blaugrana, d'un marcador de la marca TEXTEL. El seu funcionament és molt senzill i intuïtiu. En aquest apartat en trobareu una breu explicació del seu funcionament, incloent l'aparell annex per l'ajudant d'Anotador, que és el que presenta més dificultats, ja que es tracta d'un "petit ordinador" que permet controlar i programar diferents aspectes del marcador.



4.1. Descripció general

El marcador Textel disposa de cinc aparells que funcionen de forma dependent. El Cronometrador disposa d'una consola per controlar el temps i d'una altre per portar el tempteig.

L'Operador del Rellotge de Llançament disposa de dues consoles per portar el control de les possessions i finalment l'ajudant d'Anotador disposa d'una consola per posar totes les dades necessàries al marcador electrònic.

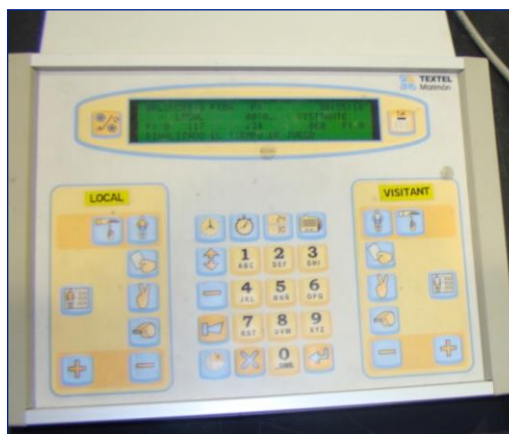
Cronometrador



Operador de 24''



Ajudant d'Anotador

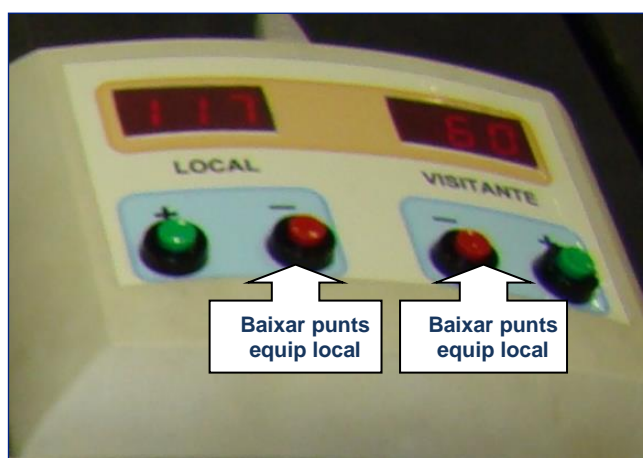
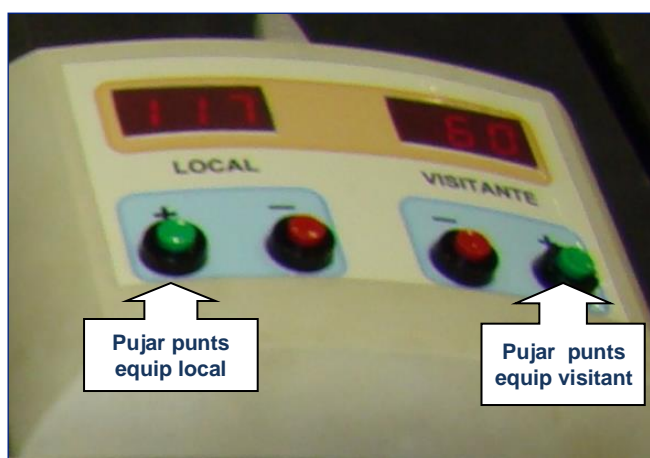


4.2. Cronòmetre

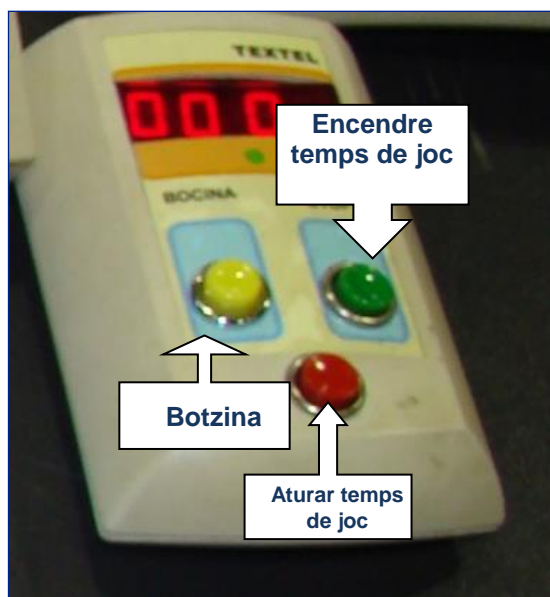
El Cronometrador del partit disposa de dues consoles. Una permet posar els punts dels equips i l'altre és la que controla el temps de joc.

El marcador disposa d'uns botons verds, un per cada equip, que fan pujar els punts. En cas d'errada el tempteig es pot corregir fent servir els botons vermells. (També hi ha un per cada equip).

També disposa d'un display digital on es pot comprovar el tempteig de cada equip.



Cal anar especialment en compte amb la puntuació, ja que en ocasions la consola de l'ajudant d'Anotador pot interferir el bon funcionament d'aquest aparell.



El temps de joc es porta amb una consola que disposa de tres botons operatius, un de color verd que serveix per posar en marxa, un de vermell per aturar el temps de joc, i un altre de color groc que serveix per fer sonar la botzina del marcador.

En el cas de disposar del "precision time" (només a l'ACB i Euroleague) aquest aparell no es fa servir, i el temps es controlarà amb la consola del "precision".



4.3. Operador del Rellotge de Llançament

El control de les possessions es porta amb aquesta consola. El botó verd serveix per encendre la llançament de 24", el vermell per aturar-la i el botó blanc (SET) reseteja l'aparell a vint-i-quatre segons.

Cal tenir en compte que el cronòmetre de partit sempre atura el compte de 24". Si deixem l'aparell encés en reinicar-se el joc el 24" s'iniciarà quan s'encengui el rellotge del partit.

Cal prestar especial atenció ja que un cop resetejat el compte a vint-i-quatre segons aquest no es reinicia. L'operador de vint-i-quatre haurà d'iniciar el compte manualment mitjançant el botó verd (Start – Stop).

En algunes ocasions en que es prem molt ràpidament els botons SET i START/STOP el dispositiu no es posa en marxa. Cal estar atent a l'aparell, que disposa d'un display digital on mostra el temps restant de posessió.

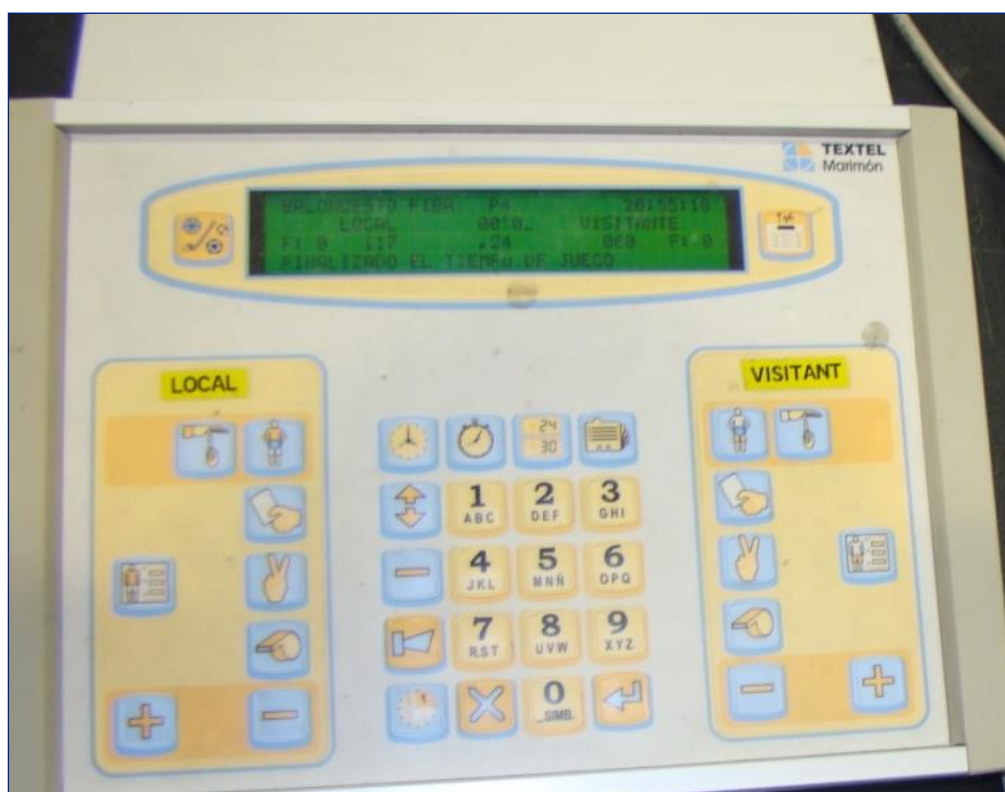
Si s'hagues de reiniciar l'aparell a 14 segons de llançament, s'haurà de fer servir l'altre aparell, que disposa d'un únic botó per aquesta funció.



4.4. Ajudant d'Anotador

En aquesta pista, l'ajudant d'Anotador disposa d'una consola que permet realitzar totes les operacions del marcador electrònic: fixar el temps de joc, dels 24", punts i faltes dels jugadors...

Aquest aparell funciona de la següent forma:



Temps mort



Falta



Període



Selecció d'esports



Informació de jugadors



Transmissió al panel



Ajust del Cronòmetre



Ajust horari



Moviment Cursor



Intro



Botzina






Anular Operació

4.4.1. Funcionament del marcador auxiliar

Un cop connectat el marcador, apareixerà un missatge de benvinguda, després cal seleccionar el tipus d'esport pitjant la tecla . Apareixerà la següent llista d'esports:

- **BALONCESTO** (2 temps de 30 minuts i possessions de 30").
- **FIBA** (4 temps de 10 minuts).
- **BALONMANO** (2 temps de 30 minuts).
- **FÚTBOL SALA** (2 temps de 20 minuts).
- **HOCKEY** (2 temps de 25 minuts).



Si fos necessari, pitjant la tecla , el marcador es recupera amb totes les dades del moment que s'hagués interromput la connexió (baixada de tensió, desconnexió accidental...).

La tecla  permet moure'ns pel menú. En el nostre cas sempre hem de seleccionar FIBA clicant la tecla .

Un altre menú apareix al display amb quatre opcions.

- **Empezar el juego.**
- **Equipo LOCAL.**
- **Equipo VISITANTE.**
- **CONFIGURACIÓN.**



Normalment els informàtics del Palau programen el nom dels equips i dels jugadors, de tota manera es pot escriure fent servir el teclat numèric com si fos un teclat de telèfon mòbil.


Sempre ens desplaçarem pel menú amb la tecla  i confirmem amb la tecla .

EQUIPO LOCAL o EQUIPO VISITANTE

En equip LOCAL programarem el nom de l'equip i els dorsals dels jugadors.


En caso de no programar cap nom quedarà programat per defecte EQUIP LOCAL o VISITANT.

Per gravar el nom, el cursor apareix a la línia, i ja podem començar a escriure. Es pot esborrar prèviament la línia pitjant  sobre l'últim caràcter pitjat. Un cop el text estigui correcte s'ha de confirmar pitjant .



Podem sortir del menú, o pitjar la tecla  per situar-nos a sobre de la llista de dorsals i canviar-los.

CONFIGURACIÓ

Dins del menú configuració indicarem si farem servir els dorsals dels jugadors per introduir informació (punts i personals) seleccionant **“Juego con alineaciones de jugadores”**.

Si apareix un quadrat significarà que està activat, si per el contrari apareix un guió significa que està desactivat. Clicant la tecla  canvia l'estat del jugador.

Una altra opció disponible és la de **“Presentar información de jugadores”**, que serveix per activar els panels laterals del marcador amb les dades dels jugadors.

Per finalitzar ens hem de situar amb la tecla  a sobre de < > **Contin.** i pitjar (), d'aquesta manera accedirem a un menú que configura l'ús del clàxon.



- Quadrat significa activat.
- Guió significa desactivat.

“Activacion de las Bocinas en tiempo de:”

Per activar-lo s'han de seleccionar les següents opcions:



- JUEGO** sonarà la botzina en finalitzar el temps de joc.
- DESCANSO** sonarà la botzina al final dels intervals.
- POSESIÓN** sonarà al finalitzar els 24 segons.
- MUERTO** sonarà la botzina quan restin 10 segons per finalitzar un T.M.
- UNIFICAR BOCINAS** sonaran a la vegada les botzines situades als displays de 24" i als panels generals.

Per finalitzar cal situar el cursor sobre Termina y pitjar .

4.4.2. Mode FIBA, guia d'accés ràpid

Accedir al menú principal dels esports pitjant.




1. Seleccionar FIBA amb la tecla  i confirmar amb  .
2. Apareixerà una finestra amb el següent menú:
 - **Empezar el juego.**
 - **Equipo LOCAL.**
 - **Equipo VISITANTE**
 - **ACT. ó DESACT. Paneles laterales.**
3. Introduir el nom de l'equip i els dorsals de joc (fins a un màxim de 12) a les opcions **EQUIPO LOCAL - VISITANTE**
4. Amb l'opció **CONFIGURACIÓN** s'indica si es farà servir el llistat de jugadors, i si s'activen els panells laterals, i com volem definir el so de les botzines.
5. Una vegada haguem realitzat aquestes operacions, el teclat resta configurat i ja es pot seleccionar l'opció **EMPEZAR EL JUEGO.**

4.4.3 Guia de funcionament ràpid



Tecla de canvi de **Període**.

Per descomptar un període cal pitjar primer la tecla .

Per poder canviar de Període cal pitjar dues vegades sobre la tecla . D'aquesta forma s'evita que si es toca per error aquest botó es reiniciï el temps de joc a mig període.

En el cas dels partits en mode FIBA, l'ordre és:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1. CO (Escalfament) | 30 minuts |
| 2. P1 (Primer període) | 10 minuts |
| 3. D1 (interval 1-2) | 2 minuts |
| 4. P2 (Segon Període) | 10 minuts |
| 5. D2 (Descans) | 15 minuts |
| 6. P3 (Tercer Període) | 10 minuts |
| 7. D3 (Descans) | 2 minuts |
| 8. P4 (Quart Període) | 10 minuts |
| 9. D4 (Interval 4-P.E.) | 2 minuts |
| 10. P.E (Períodes Extres) | 5 minuts |

Cal recordar que el sistema d'il·luminació del taulell només funciona quan està introduït un Període (P1, P2, P3 o P4).



- Tecla de **Temps Mort**.

El marcador controla un temps mort d'un minut i la botzina sona a 50 i 60 segons.





- Tecla **Falta personal**.






Clicar aquesta tecla i introduir el número de dorsal i pitjar



Tecla **Afegir punts** (visualitzar el display)

S'ha de clicar el + o –, seguit del número de punts i clicar . Després cal clicar el número de jugador i confirmar-lo amb la tecla .

Per descomptar faltes o temps mort cal fer servir la tecla  en el següent ordre:

1. Faltes:   Seguit del número de jugador en el teclat numèric i .
2. Temps mort:  .



- Tecla **Información jugadores**.

Amb aquesta tecla es visualitzen totes les dades dels jugadors.



- Tecla **Anulació**.


Pitjant aquesta tecla s'esborra la darrera anotació introduïda al marcador.




- Tecla **Clàxon**.

Pitjant aquesta sona la botzina del marcador

4.4.4. Modificació del temps de joc.

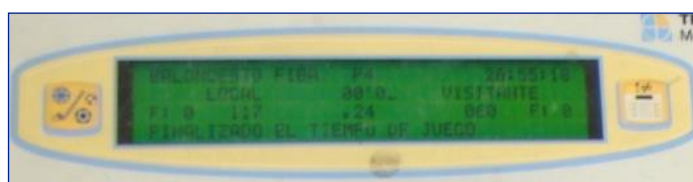
Per modificar el temps de joc cal pitjar la tecla , i després introduir la quantitat de temps que s'ha de jugar amb el teclat numèric.

En cas d'haver de modificar el rellotge de 24 segons cal seguir el mateix procediment però pitjant la tecla .

El temps de joc es veu al display del marcador, i s'ha d'introduir començant pels minuts, seguit dels segons i finalitzant amb les dècimes.

La seqüència correcta per canviar el temps de joc és:

1. Introduir els minuts del temps d'inici amb el teclat numèric.
2. Prémer "enter".
3. Introduir els segons del temps d'inici amb el teclat numèric.
4. Prémer "enter".
5. Introduir els minuts del temps final amb el teclat numèric. Com que automàticament el teclat ja ens posa el minut "00", podem prémer directament "enter".
6. Introduir els segons del temps final amb el teclat numèric. Com que automàticament ja ens posa el segon "00", podem prémer directament "enter".



5. Precision Time

El *PRECISION TIME* és un sistema que permet als Àrbitres aturar i encendre el cronòmetre durant el partit, de forma molt més ràpida que el tradicional aparell del Cronometrador.

Només es fa servir a les competicions ACB i Euroleague – Eurocup i FIBA.

A més dels aparells que els Àrbitres porten a sobre, hi ha una consola que es connecta al marcador del temps, i permet confirmar les decisions dels Àrbitres per part del Cronometrador.



L'objectiu bàsic d'aquest sistema és aturar i encendre el temps amb la major exactitud possible. S'han realitzat càlculs que demostren que en cada interrupció i represa del joc es pot arribar a perdre fins a un segon de temps, això vol dir que al llarg d'un partit es podien arribar a perdre entre un minut i mig i dos minuts.

5.1. Aparells dels Àrbitres

Els Àrbitres aturen el temps de joc mitjançant un sensor al xiulet. En el moment que fan una xiulada, un petit micròfon enganxat a la corda del xiulet, transmet la senyal a una petaca que porta l'Àrbitre, i aquesta reenvia una senyal que atura el cronòmetre de joc.

Per encendre el temps de joc, i enviar les senyals, els Àrbitres disposen d'una petaca que porten agafada a la cintura. Pitjant el botó d'aquesta petaca s'encén el cronòmetre de joc.



5.2. Consola dels Auxiliars de taula

Els Auxiliars disposen d'una consola per portar el temps amb un botó de posada en marxa i un d'aturada. A més la consola té una llum que indica la càrrega de bateria de cadascuna de les petagues dels Àrbitres.



Cal recordar que el temps de joc es posarà amb el marcador que normalment es fa servir per aquesta funció. Un cop posat el temps al marcador, la posada en marxa i l'aturada sempre s'haurà de fer mitjançant la consola del Precision Time.

En ocasions el Precision Time té errades de funcionament quan la bateria de les petagues comença a esgotar-se. Algunes d'aquestes errades són:

1. El teclat atura el temps sense que ningú el toqui.
2. El teclat no atura el temps tot i que es premi el botó.
3. Al teclat se li creuen les funcionalitats dels botons. (Es "creua").

Per aquest motiu cal que tots els membres de la taula, i el Cronometrador especialment, prestin atenció al temps de joc, i que cada vegada que s'atura el temps "cantin" quan queda. També cal prestar atenció a que el temps no s'encengui durant els períodes de pilota morta.

6. Acta Digital (ACB)

La temporada 2008-09 l'ACB va introduir l'acta digital per substituir la tradicional acta de paper que realitzava l'Anotador. En aquest capítol del Manual mostrarem una breu guia d'ús del model d'acta desenvolupada pels partits de la lliga ACB.



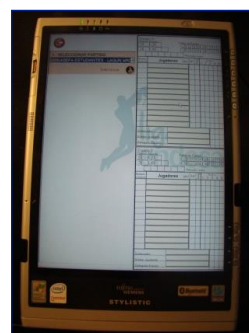
En el cas de l'ACB, el Comissari del partit és la persona encarregada de portar la tablet on està instal·lat el programa de l'acta digital. Prèviament s'ha d'haver connectat al servidor de la lliga ACB per poder descarregar les dades del partit.

Un cop al camp, l'Anotador haurà de confirmar les dades (camp, horari, Àrbitres, alineacions...) i el programa entrarà en un format molt semblant a un acta de paper, que l'Anotador haurà d'anar omplint d'una forma molt similar a com es feia amb les actes tradicionals.

6.1. Inici del programa

L'aparell triat per instal·lar el programa de l'acta digital a l'ACB és una tablet digital de la marca Fujitsu Siemens, tot i que alguns Comissaris disposen de nous models de tablettes digitals. Tal com s'ha comentat el Comissari designat per al partit portarà l'ordinador, amb una part de les dades del partit descarregades.

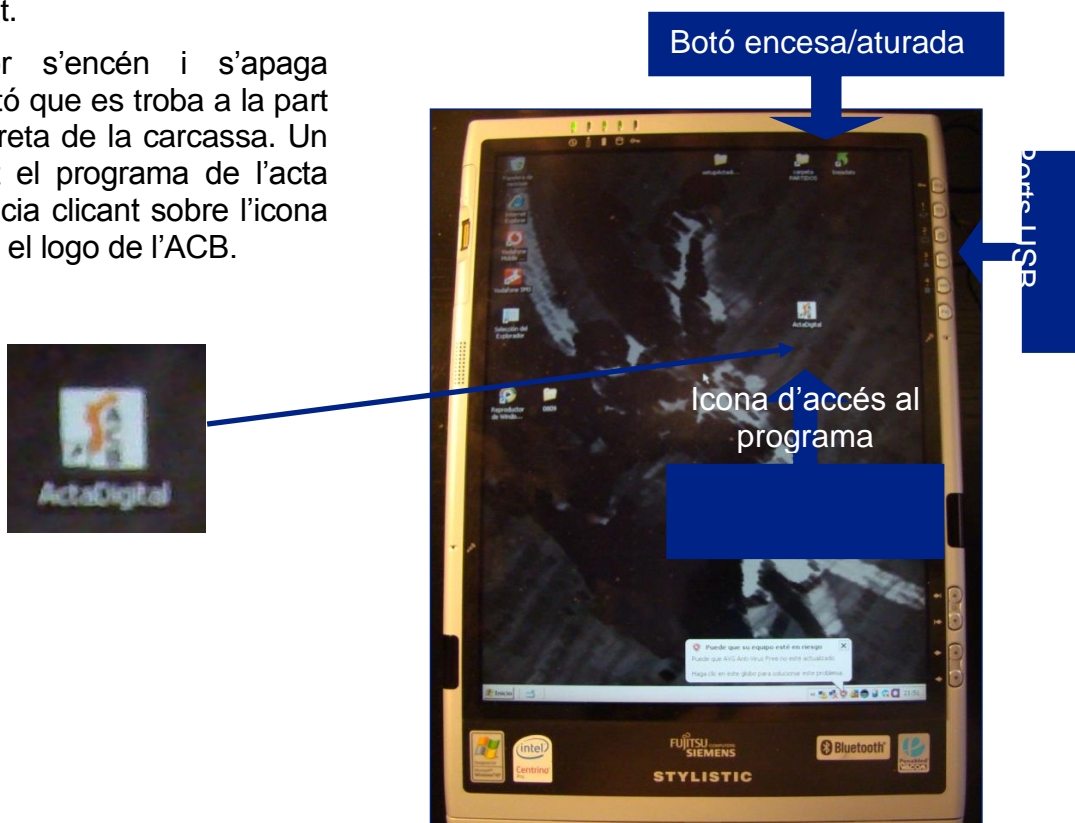
El programa pot funcionar amb un llapis òptic, amb un ratolí o amb un teclat. Normalment el Comissari únicament portarà el llapis, en cas de voler utilitzar ratolí o teclat, serà l'Anotador l'encarregat de portar-lo al camp.



A més, per poder realitzar el partit, caldrà que hi hagi un USB, també el portarà el Comissari, connectat a la tablet perquè es vagin realitzant còpies de seguretat de l'acta a mida que es va fent el partit. D'aquesta forma, en cas de produir-se un problema a l'ordinador, es pot recuperar la informació i imprimir una còpia de l'acta des de l'ordinador del servei d'estadístiques. Cal recordar que sempre que s'hagi d'extreure el **disc USB s'haurà de fer extraient el dispositiu amb seguretat.**

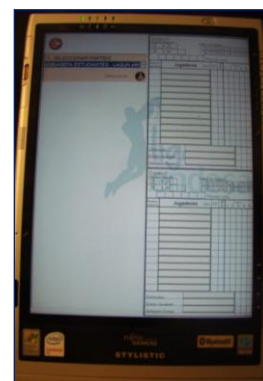
L'aparell disposa d'una sèrie de ports USB 2.0 (en el lateral de la carcassa) on es poden connectar els diferents dispositius. L'ordinador també té la possibilitat de connectar-se mitjançant blue-tooth o wifi. Es recomana que durant el partit estiguin desactivades aquestes connexions per evitar que es puguin descarregar actualitzacions i que l'aparell es pugui reiniciar a mig partit.

L'ordinador s'encén i s'apaga amb el botó que es troba a la part superior dreta de la carcassa. Un cop iniciat el programa de l'acta digital s'inicia clicant sobre l'icona blanca amb el logo de l'ACB.



6.2. Introducció de dades del partit

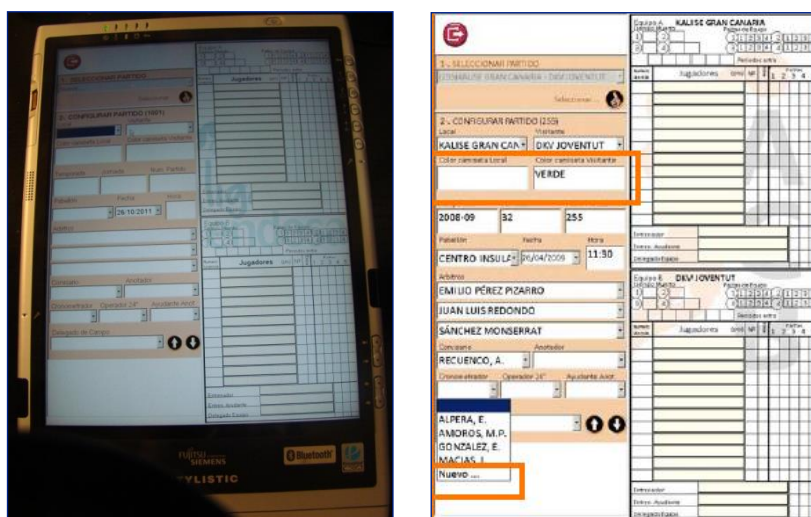
Un cop s'inicia el programa de l'acta digital accedim a la següent pantalla.



En primer lloc cal seleccionar el partit, desplegant la llista. Perquè el partit surti a la llista cal que prèviament el Comissari hagi actualitzat les dades dels partits.

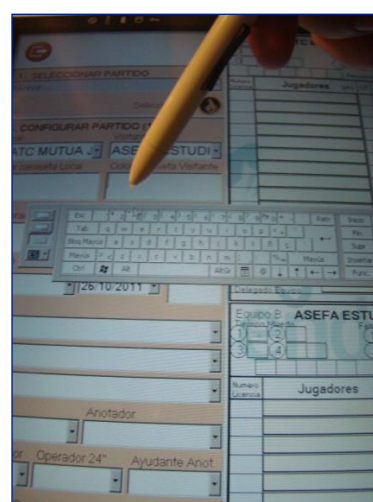


Un cop seleccionat el partit, s'obren unes altres finestres amb més dades, que en alguns casos s'haurà d'afegir manualment.



En el cas que les dades s'hagin d'introduir manualment apareixerà un quadre per entrar les dades com el que apareix a les imatges dels quadres inferiors. El quadre permet introduir les dades escrivint amb el llapis òptic directament a la pantalla. En cas d'introduir les dades a "mà alçada" s'ha d'esperar uns segons perquè l'ordinador reconegui les dades escrites.

També es pot fer aparèixer un teclat a la pantalla i seleccionar els caràcters a escriure. En cas de fer servir un teclat físic es pot escriure sempre que es tingui seleccionat el quadre on va a parar la informació.



Un cop introduïts els noms de l'equip cal indicar el color de la samarreta de cada equip.

Si la temporada, jornada i número de partit no apareixen caldrà posar-los, així com el nom del terreny de joc i la data i hora del partit.

Equip arbitral

Cal seleccionar els Àrbitres, Comissari i Auxiliars de taula designats per dirigir el partit.

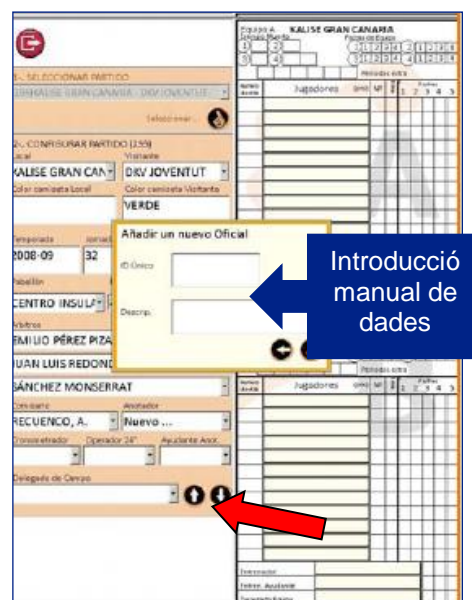
Normalment els Àrbitres els trobareu dins del sistema, però els Auxiliars caldrà introduir-los manualment.

Finalment cal introduir el nom del delegat de camp a la darrera casella d'aquest menú.

Un cop totes les dades del partit estiguin introduïdes, s'ha d'accedir a la pantalla de configuració de plantilles clicant la fletxa que trobareu a la part inferior de la pantalla.



Tornar al menú anterior.
Accedir a la següent pantalla.

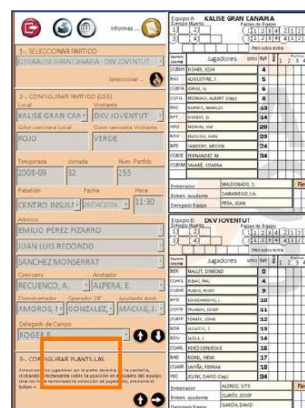
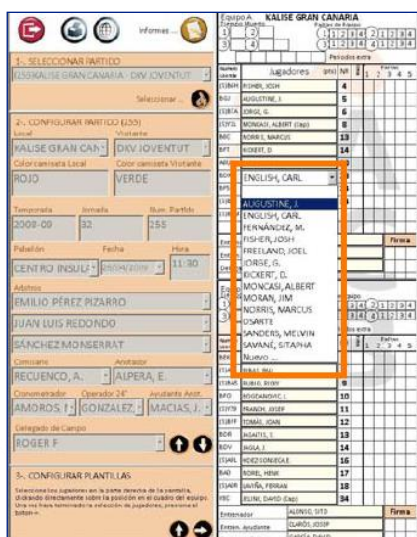
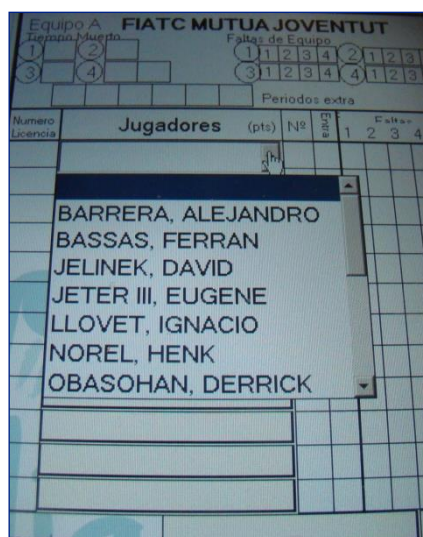
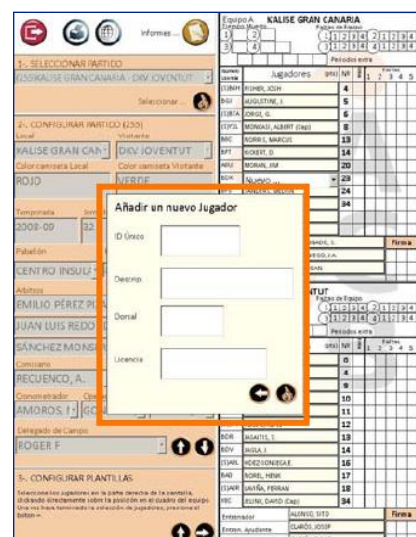



6.3. Pre partit

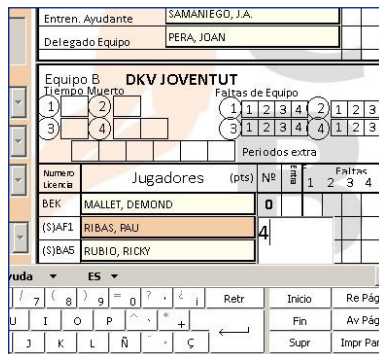
Quan accedim a la configuració de plantilles, ens trobarem el llistat amb els jugadors dels equips. Podem modificar l'alineació, afegir, eliminar jugadors o canviar dorsals.

En el cas que s'hagi d'incloure un jugador que no estigui al llistat, caldrà posar-li com a número de llicència Z01, Z02...

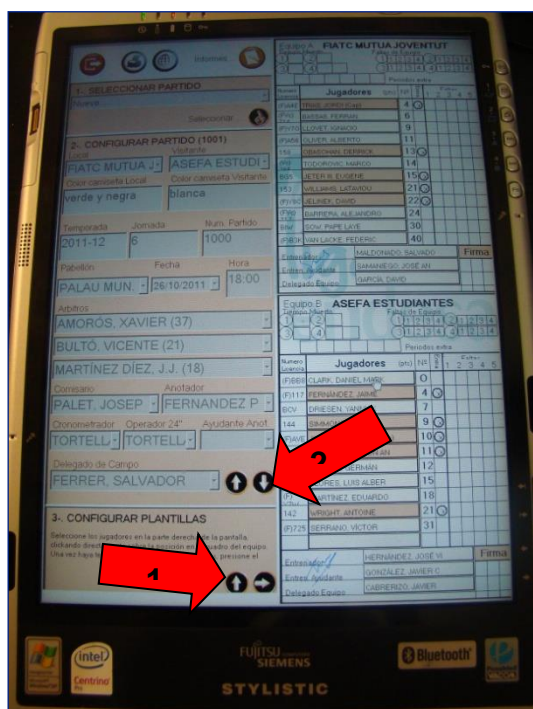
Per canviar un dels jugadors que hi ha a l'alineació cal clicar a sobre del jugador que desitgem, llavors s'obrirà un desplegable amb el nom dels jugadors donats d'alta. El gràfic de la dreta mostra l'opció de ficar un nou jugador.


En cas d'haver de modificar el número d'un jugador, clicant a sobre del número, s'obrirà la pantalla que permet escriure un nou número.



Un cop completada l'alineació dels equips (els entrenadors i delegats s'afegeixen de la mateixa forma) cal comprovar les alineacions abans de demanar sortides, capità i signatures.



Si cliquem sobre la fletxa  sortim de la pantalla de configuració de plantilla.

Després tornem a clicar sobre la fletxa  de l'aparta selecció del partit.

En sortir i tornar a entrar a la configuració de les plantilles aconseguim que els jugadors de cada alineació es posin en ordre, i els que quedin en blanc desapareguin.

Equipo A FIATC MUTUA JOVENTUT		Faltas de Equipo	
1	2	1	2
3	4	3	4
Periodos extra		Periodos extra	
Numero	Jugadores	(pts)	Nº
(F)A4E	TRIAS, JORDI	4	
(FV)A	BASSAS, FERRAN	6	
(FV)A	LLOVET, IGNACIO	9	
(F)A5E	OLIVER, ALBERTO	11	
15E	OBASOHAN, DERRICK	13	
(V)A	TODOROVIC, MARCO	14	
B05	JETER III, EUGENE	15	
153	WILLIAMS, LATAVIOU	21	
(FV)8C	JELINEK, DAVID	22	
(FV)E	BARRERA, ALEJANDRO	24	
BIW	SOW, PAPE LAYE	30	
(F)B3K	VAN LACKE, FEDERIC	40	
Entrenador		MALDONADO, SALVADO	
Entren. Ayudante		SAMANIEGO, JOSE AN	
Delegado Equipo		GARCIA, DAVID	

Capità

El capità de l'equip s'ha de seleccionar tocant amb el llapis òptic a sobre del camp "Número de llicència" del jugador seleccionat, i immediatament apareixerà la marca CAP al costat del número del jugador. Tocant una segona vegada sobre el camp desapareix la marca.



Equipo A FIATC MUTUA JOVENTUT		Faltas de Equipo	
1	2	1	2
3	4	3	4
Periodos extra		Periodos extra	
Numero	Jugadores	(pts)	Nº
(S)B6H	FISHER, JOSH	4	
B6J	AUGUSTINE, J.	5	
(S)B7A	JORGE, G.	6	
(S)V1L	MONCASI, ALBERT (Cap)	8	
B8C	NORRIS, MARCUS	13	
BFT	KICKERT, D.	14	
ABU	MORAN, JIM	20	
BDX	Nuevo ...	23	
BES	SANDERS, MEVIN	24	

Cinc inicial

Els jugadors pertanyents al cinc inicial es seleccionaran marcant a la casella de l'epígraf "ENTRA".



Signatura entrenador

Per finalitzar les tasques prèvies al partit només restarà que els entrenadors confirmen les dades de l'acta amb la seva signatura. En clicar sobre el botó que posa "FIRMA" al costat del nom de l'entrenador s'obre un quadre perquè l'entrenador faci la seva signatura. Aquesta s'ha de fer amb el llapis òptic.

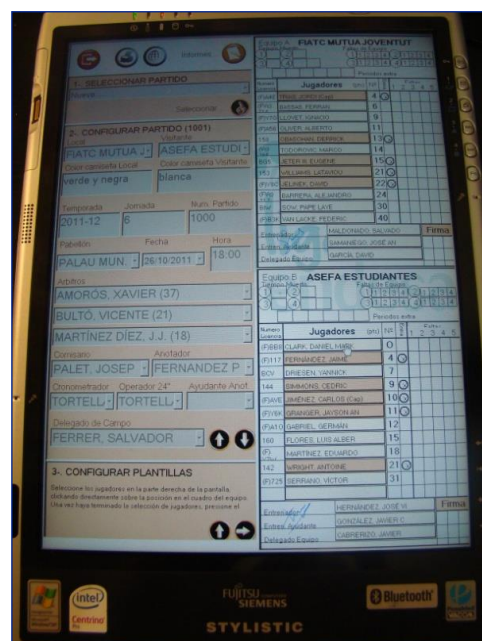


Inici del partit

Per finalitzar el procés pre partit caldrà clicar sobre la fletxa



En aquest moment accedirem a la pantalla de l'acta pròpiament dita. Si un cop signada l'acta pels entrenadors es realitza qualsevol modificació a les dades introduïdes fins aquest moment, caldrà que tornin a signar, ja que la signatura original es perd.





Abans d'iniciar el partit s'imprimiran almenys quatre còpies de l'acta (una per cada equip, una pel Comissari i una per l'Anotador). En cas de mal funcionament de l'aparell ens pot ser de molta ajuda.

Sempre que sigui possible s'hauria de treure còpia escrita abans d'iniciar el partit i a la mitja part.

En aquesta pantalla els diferents icones permeten:



Sortida del programa



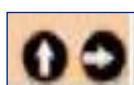
Desa una còpia en pdf de l'acta.



Enviament de l'acta del partit. Només s'ha de realitzar a final de partit. Cal disposar de connexió a internet.

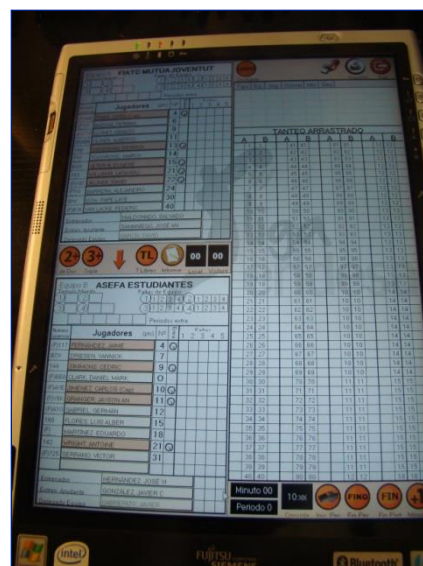


Accés al "dors de l'acta" per realitzar informes.



A més disposem de les fletxes que permeten avançar o retrocedir pels diferents menús del programa.

Un cop accedim a l'acta pròpiament dita ens trobarem amb una pantalla com aquesta:



6.4. El partit.

Un cop es disputa el partit, és important que l'Anotador segueixi un protocol d'actuació a l'hora de realitzar les anotacions. La pantalla on es desenvolupa l'acta es divideix en sis grans apartats. És important familiaritzar-se amb l'acta i actuar sempre sota una mateixa rutina a l'hora d'introduir informació al sistema.

Aquestes Àrees i la seva distribució es mostren en la taula de la dreta.

1. Informació dels equips

Recull els punts, faltes i les entrades a pista dels jugadors.

2. Selecció d'accions

Permet triar quina acció li serà assignada als jugadors dels equips.

3. Menú superior

Conté opcions operatives del programa.

4. Llistat d'accions

Mostra una taula de tipus "excel" on es recullen les diferents anotacions que s'han produït. Mostra les cinc darreres.

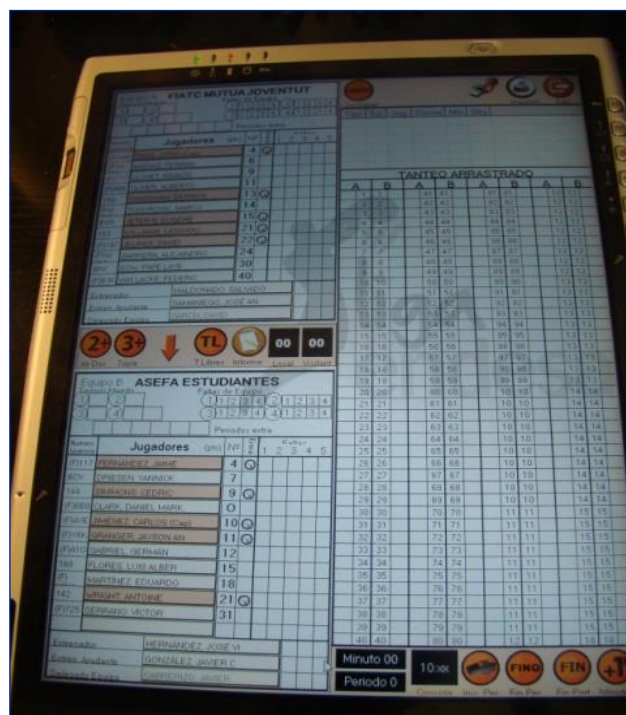
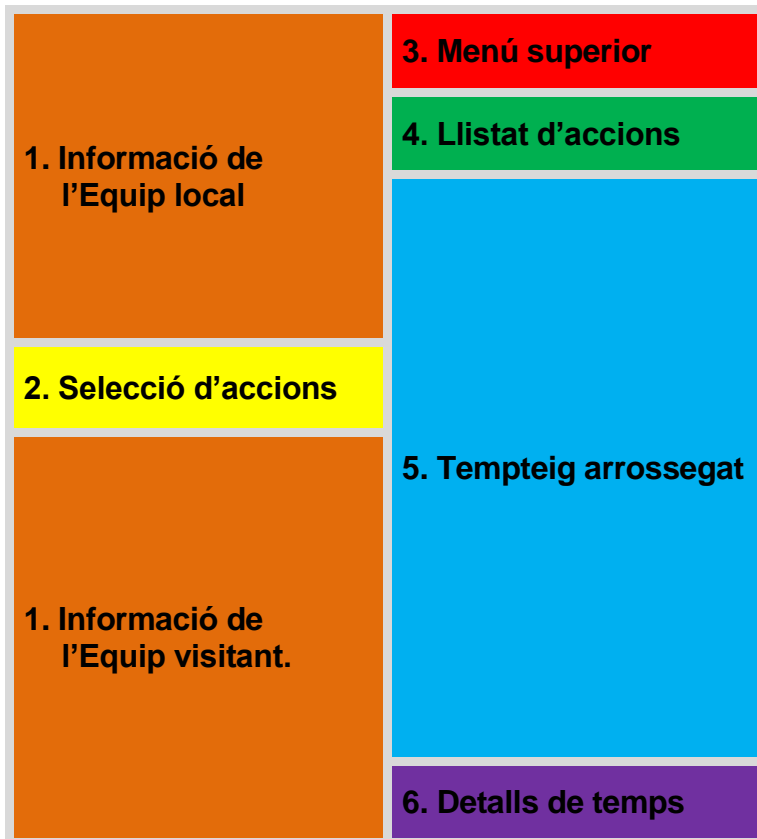
5. Tempteig arrossegat

És la zona de tempteig de l'acta.

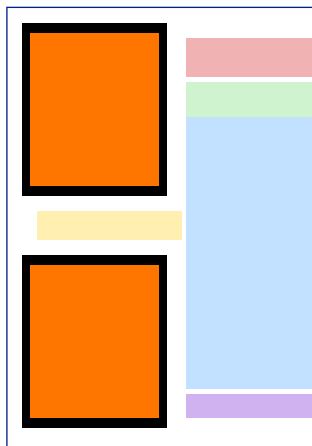
6. Detalls de temps

Permet introduir tots els aspectes relacionats amb el temps de joc.

Cal recordar que l'aplicació no és restrictiva, i que en ocasions ens permetrà realitzar anotacions incoherents, com per exemple tenir més de cinc jugadors a pista. De tota manera sovint rebrem avisos en aquest sentit per confirmar la introducció de dades.



6.4.1. Alineacions.



Dins de la part corresponent a l'alineació es poden veure els jugadors que es troben en pista en cada moment, ja que el quadre on posa el nom de cada jugador resta marcat en un color diferent.

Els jugadors resten marcats de la següent forma:

Nombre	Jugadores	(pts)	Nº	1	2	3	4	5
(F)117	FERNÁNDEZ, JAIME	4	Q					
(B)7	DRIESEN, YANNICK	7	X					
144	SIMMONS, CEDRIC	9	Q					
(F)66	CLARK, DANIEL MARK	0						
(F)AVE	JIMÉNEZ, CARLOS (Cap)	10	Q					
(F)Y6K	GRANGER, JAYSON AN (04)	11	Q					
(F)A10	GABRIEL, GERMÁN	12	X					
160	FLORES, LUIS ALBER	15						
(F)	MARTÍNEZ, EDUARDO	18						
142	WRIGHT, ANTOINE	21	Q					
(F)725	SERRANO, VÍCTOR	31						

Jugador del cinc inicial.

Jugador que ha entrat a pista durant el partit.

Jugador que no ha jugat.

Jugador en pista

EQUIPO A KALISE GRAN CANARIA									
Faltas de Equipo									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugadores (pts) Nº									
(S)B6H	FISHER, JOSH	4							
(G)	AUGUSTINE, J.	5							
(S)B7A	JORGE, G.	6							
(S)B3M	SAVANÉ, SITAPHA	7							
(S)V1L	MONCASI, ALBERT	8	X						
(C)	NORRIS, MARCUS (02)	13							
(F)	KICKERT, D.	14	X						
(S)	FREELAND, JOEL	19	X						
(S)	MORAN, JIM	20							
(D)	ENGLISH, CARL (Cap)	23							
(S)	SANDERS, MELVIN	24							
(S)BCE	FERNÁNDEZ, M.	34							
Entrenador MALDONADO, S.									
Entren. Ayudante SAMANIEGO, J.A.									
Delegado Equipo PERA, JOAN									

Entre parèntesi al costat del nom es mostra el total de punts que porta cada jugador. En les columnes de les faltes s'indica les faltes que porta cada jugador.

A sobre de la part corresponent a les alineacions es troben els temps morts i les faltes d'equip. Quan un equip arriba a cinc faltes d'equip apareix aquesta imatge:



Substitucions

Cada vegada que es produeix una substitució s'ha de senyalar, d'aquesta forma s'aconsegueix tenir marcat el cinc en pista a l'acta en tot moment. Per poder marcar un canvi cal tocar amb el punter sobre el quadre d'entrades del jugador, ja sigui el que serà substituït o el que entrarà a pista. En aquest moment s'obrirà un quadre de diàleg per confirmar la substitució.

Cal confirmar el jugador que entra clicant E (entra) i el que surt clicant S (Sale). L'ordre en que es realitzin els canvis no és important. El programa permet que hi hagin més de cinc jugadors a la vegada a pista.

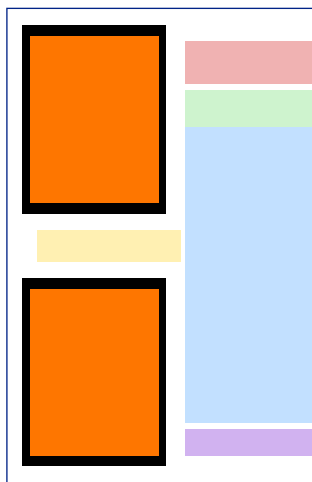
Cada vegada que s'inicia un nou període el programa elimina els jugadors que hi havien a pista, i per tant cal seleccionar els jugadors que es troben a pista en aquell moment.

El menú permet eliminar, modificar o marcar com a vídeo una jugada. En principi aquestes opcions no s'han de fer servir durant el partit.

Nombre	Jugadores	(pts)	Nº	1	2	3	4	5
(F)117	FERNÁNDEZ, JAIME	4	Q					
(B)7	DRIESEN, YANNICK	7	X					
144	SIMMONS, CEDRIC	9	Q					
(F)66	CLARK, DANIEL MARK	0						
(F)AVE	JIMÉNEZ, CARLOS (Cap)	10	Q					
(F)Y6K	GRANGER, JAYSON AN (04)	11	Q					
(F)A10	GABRIEL, GERMÁN	12	X					
160	FLORES, LUIS ALBER	15						
(F)	MARTÍNEZ, EDUARDO	18						
142	WRIGHT, ANTOINE	21	Q					
(F)725	SERRANO, VÍCTOR	31						



6.4.2. Faltes personals



Per marcar una falta a un jugador cal senyalar el quadre de les faltes personals on es desitja apuntar aquesta personal.

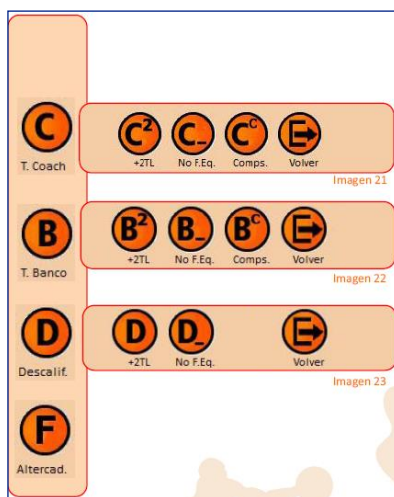
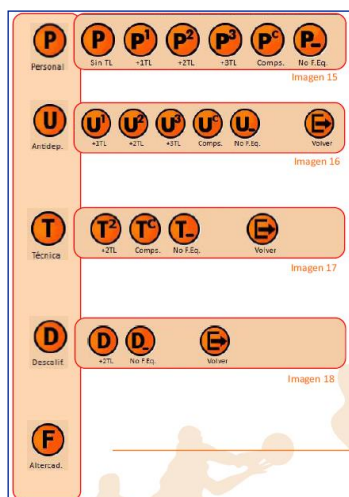
En aquest moment s'obre un quadre que ens permet seleccionar el tipus de falta personal que es desitja anotar.

Numero Licencia	Jugadores	(pts)	Nº	Faltas
117	FERNÁNDEZ, JAIME	4	0	3 4 5
CV	DRIESEN, YANNICK	7	X	
44	SIMMONS, CEDRIC	9	0	
BB8	CLARK, DANIEL MARK	0		
AVE	JIMÉNEZ, CARLOS (Cap)	10	0	

En el cas dels jugadors el menú que s'obre és el que es mostra en aquest gràfic, que permet triar entre personal (P), Antiesportiva (U), Tècnica (T), Desqualificant (D) o Falta per altercat (F).



En el cas de les faltes a la banqueta el menú permet triar entre tècnica a l'entrenador (C), a la banqueta (B), Desqualificant (D) o falta per altercat (F).



En els dos casos, un cop triat el tipus de falta, cal seleccionar els números de tirs lliures que comporta, les opcions que permet per cada tipus de falta el menú són les que mostra aquest diagrama.

Finalment cal seleccionar l'Àrbitre que ha assenyalat la falta. En aquest cas es poden marcar més d'un Àrbitre.



A la casella corresponent restarà anotada amb el tipus de falta, el minut en que s'ha comés i els tirs lliures que comportava, en el color del període



En el moment en que s'anota una falta a un equip automàticament es marca la falta d'equip corresponent.

FALTAS GRAN CANARIA	
Faltas de Equipo	Períodos extra
1 2 3 4	1 2 3 4
2 1 2 3 4	4 1 2 3 4

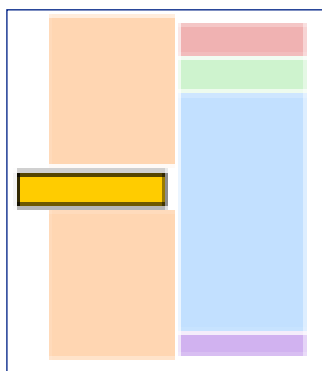
7	0	P	31
8	X		
13	0	P	31
14	X		
19	X		
20	0	P	31
23	0	P	02

Resum d'anotacions de personals

- 1- Seleccionar jugador
- 2- Triar tipus de falta
- 3- Marcar si té o no tirs lliures
- 4- Anotar l'Àrbitre que senyala la falta.



6.4.3. Punts



A la zona de l'acta que es troba entre mig de les columnes corresponents a les anotacions dels equips es troba el menú que permet accedir a l'anotació de cistelles.


Caldrà seleccionar el jugador i el tipus d'anotació que es desitgi realitzar, ja siguin tirs lliures, dos o tres punts.

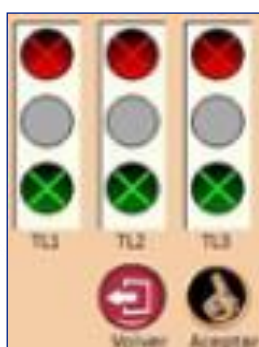
L'ordre és indistint (jugador-punts o punts-jugador).



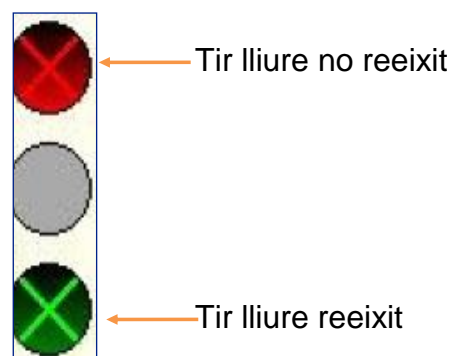
A més en aquesta barra trobem una fletxa (la fletxa d'alternança) que varia la seva direcció cada vegada que la toquem. A l'inici del partit no indica cap direcció. Dins dels quadres negres es mostra el resultat del partit en aquell moment. També hi ha un icona que permet accedir a la confecció d'informes.

Anotació de tirs lliures.

Es selecciona el jugador que realitza els tirs lliures i es toca sobre l'icone . Llavors apareixerà una pantalla que permet triar el nombre de tirs lliures realitzats, i si cadascú d'ells és o no reeixit mitjançant un "semàfor".



Un cop finalitzats els tirs lliures, només s'han de marcar els que corresponguin (si es tracta d'un tir lliure addicional, només es marca un), cal clicar sobre Aceptar.



Anotació de cistelles

Cal seleccionar el jugador, i després el tipus de cistella a anotar. (Es pot fer en ordre invers).
Les cistelles resten anotades seguint el format de l'acta de la FIBA.

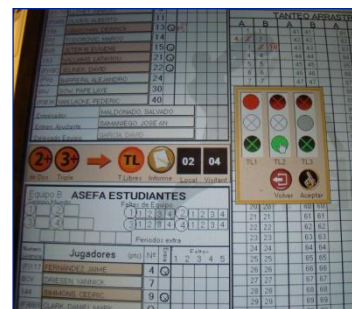


TANTEO ARRASTRADO											
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1			41	41			81	81		
4	11	42	42			82	82				
3	11	43	43			83	83				
22	11	44	44			84	84				
5	0	45	45			85	85				
6	0	46	46			86	86				
21	0	47	47			87	87				
		48	48			88	88				

Resum d'anotacions de cistelles

- 1- Seleccionar jugador.
- 2- Seleccionar el tipus de cistella.

Tirs lliures



Cistelles (2 o 3)



Cal recordar que el programa no permetrà realitzar anotacions (faltes o cistelles) a jugadors que no es trobin en pista en aquell moment. Per aquest motiu és important que l'alineació a l'acta coincideixi amb l'alineació a pista.

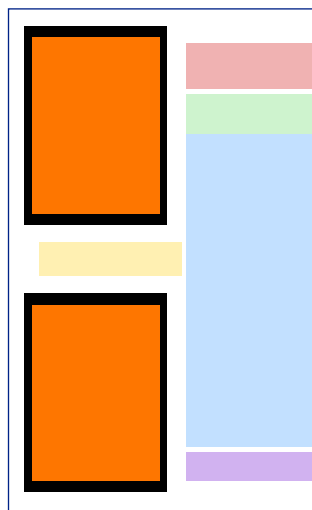
Tot i que el programa permet realitzar les anotacions en diferent ordre:


- Primer tipus de cistella i després jugador,
- Primer jugador i després tipus de cistella,

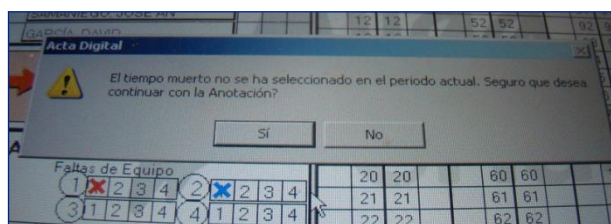
és important que per evitar errades l'Anotador sempre faci servir el mateix procés.

Des del Comitè recomanem triar primer el jugador i després el tipus de cistella.

6.4.4. Temps Morts



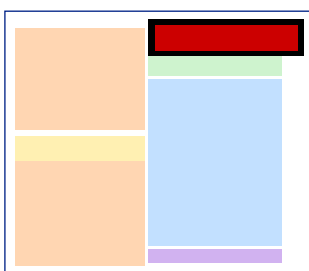
Els temps morts es carregaran tocant sobre el quadre on correspongui anotar el temps mort (en el període que està en joc). Llavors s'obrirà un menú on caldrà clicar sobre l'icona TM,  el temps restarà anotat amb el minut que correspongui.



En el cas que intentem introduir un temps mort en un període diferent al que es troba en joc el sistema mostrarà un missatge d'alerta.

Els temps mort de televisió, en cas que n'hi haguessin, no s'han d'apuntar a l'acta digital.

6.4.5. Menú superior



A la part superior de l'acta digital es troba un menú que permet accedir a algunes operatives específiques del programa.



Permet esborrar anotacions, d'una en una, en ordre cronològicament invers al que s'han anotat.



Quan es connecta un USB l'aparell el considera directament com el repositori de la còpia de seguretat de l'arxiu de l'acta digital. **No s'ha de tocar durant el partit, excepte si ho indica el Comissari.**

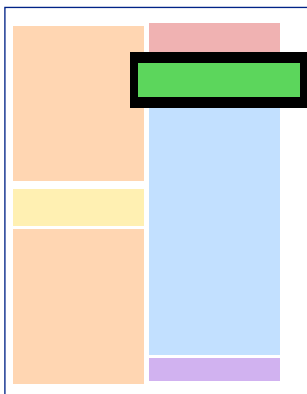


Guarda una còpia en PDF en qualsevol moment del partit. **Cal tenir en compte que la primera còpia guardada es fa de forma molt lenta. Es recomana fer-la amb pilota morta.**




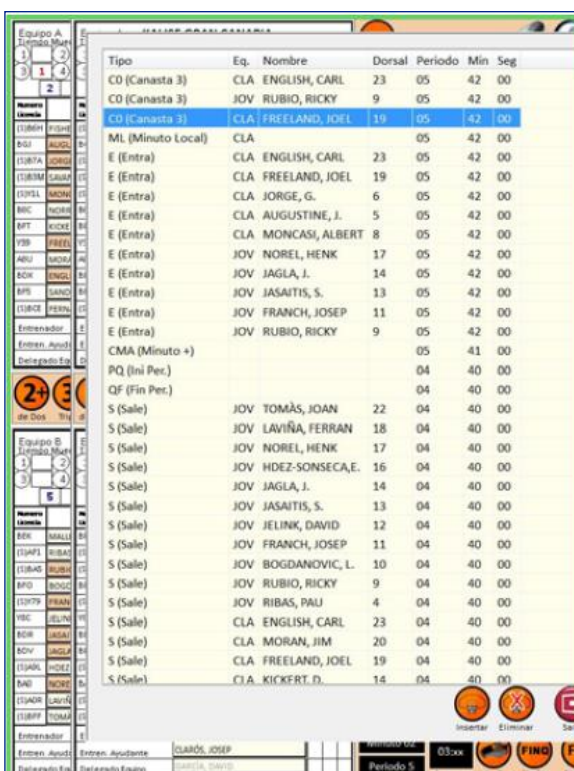
Permet sortir del programa en qualsevol moment, tornant a la pantalla de configuració del partit.

6.4.6. Llistat d'anotacions



Sota del menú superior es troba una mena de taula "excel" on es poden veure les darreres 5 anotacions.

La funció bàsica d'aquesta taula, a més de poder consultar anotacions, és poder accedir a l'apartat de modificació de jugades, que permet realitzar correccions sobre qualsevol de les dades entrades durant el partit.

En clicar sobre aquest quadre excel, s'obrirà una pantalla amb tot el recull de jugades del partit.

Clicant sobre cadascun dels registres es pot modificar, ja que s'obre un menú desplegable que permet triar qualsevol opció.



El dorsal del jugador no es pot modificar, ja que es troba assignat a aquell jugador.

En cas d'haver de modificar o introduir un minut de joc, s'haurà d'escriure de forma manual



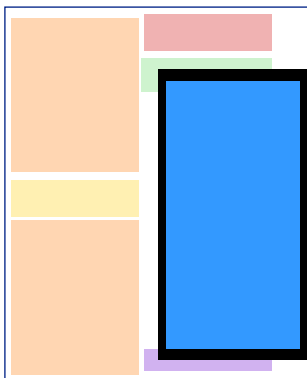
Finalment a la part inferior es troben dos icones que permeten insertar un nou registre o esborrar-ne un d'existent.



Sempre que sigui possible cal fer les modificacions o correccions mitjançant l'icona UNDO que es troba a la pantalla principal.

Abans de fer qualsevol modificació dels registres cal consultar-ho amb el Comissari i/o Àrbitres

6.4.7. Tempteig arrossegat

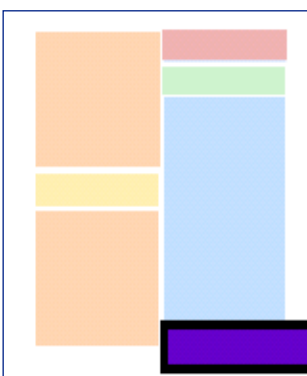


Dins de la part de tampteig arrossegat, trobem totes les anotacions de cistelles d'ambdós equips. Si toquem sobre una d'elles apareix un menú que permet modificar o eliminar aquesta anotació.

Si cliquem sobre eliminar el registre s'esborrarà. Si cliquem sobre modificar accedirem al llistat d'anotacions explicat a l'apartat anterior.




6.4.8. Control del temps



A la part que es troba a sota de les columnes del tempteig arrossegat es troba el menú de control de tots els aspectes relacionats amb el temps de joc i els períodes.

El menú que trobem és el següent:



Per una banda trobem uns quadres on es mostra el minut i el període en que ens trobem. El control del temps s'ha de portar de forma manual, canviant els minuts cada vegada que el marcador s'entra en un nou minut. Això s'ha de fer clicant a l'icona .

La resta de controls serveixen per donar inici o finalitzar els períodes o el partit.



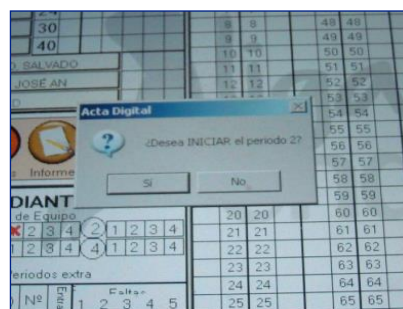
Cal clicar per iniciar el període. Si no es clica aquesta icona no es podrà fer cap tipus d'anotació en el període



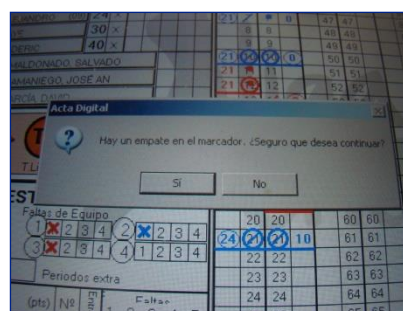
Un cop finalitzat el període cal clicar aquesta icona. En cas d'haver de disputar-se una pròrroga el programa iniciarà el període extra de forma automàtica.



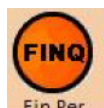
Un cop finalitzat el partit cal clicar sobre aquesta icona per procedir a tancar l'acta.



Fi 4 rt
període




Fi
període
extra

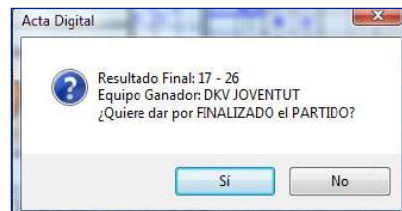


Fi del partit



6.5. Post partit

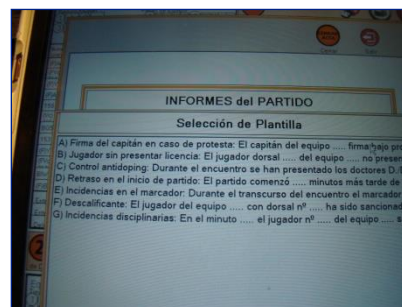
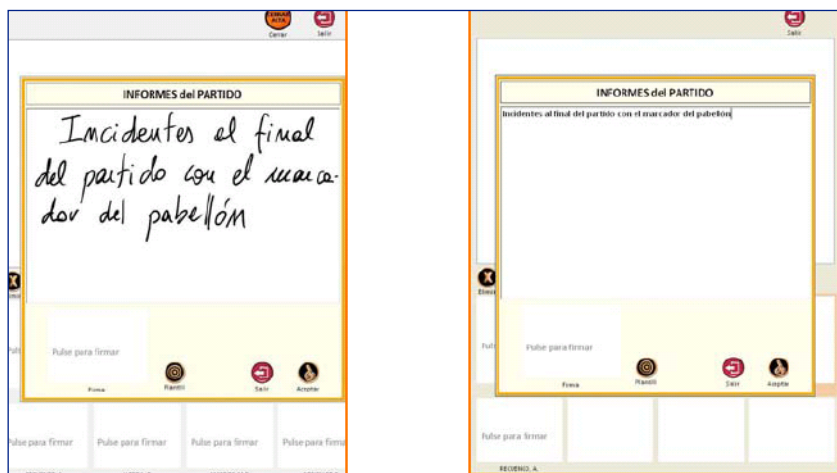
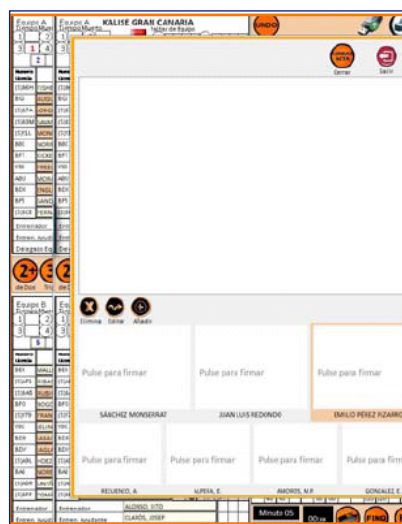
En el moment que es clica sobre final de partit  , es mostra una pantalla de confirmació de l'acció.



En cofirmar sobre aquesta pantalla accedim a la part de tancament de l'acta del partit, on apareix la possibilitat de realitzar informes, i la signatura de l'equip arbitral.

Caldrà que primer signin els Auxiliars de taula i el Comissari, i finalment els Àrbitres del partit. En cas d'haver-hi ajudant d'Anotador aquest ha de signar a la mateixa casella que l'Anotador, ja que no en disposa d'una pròpia per realitzar la signatura.

També hi ha en aquesta pantalla un botó que permet accedir a la part d'informes, també es pot accedir en qualsevol moment del partit. Hi ha una sèrie de plantilles que poden ser utilitzades per omplir els informes. També es poden introduir a ma alçada.

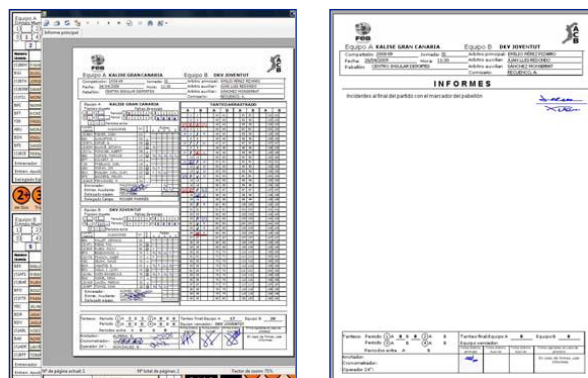


En el cas dels informes només és necessària la signatura de l'Àrbitre principal. Tot i això en funció del tipus d'informe, seguint les instruccions de l'ACB, també podrà signar el Comissari.


Qualsevol modificació realitzada a posteriori de la signatura de l'Àrbitre principal, requerirà que aquest torni a signar l'acta.



Un cop finalitzat el partit es previsualitza l'acta en format PDF. S'ha de comprovar en aquest arxiu que l'acta s'hagi tancat de forma correcta, i que constin totes les signatures i els informes, en el cas que hi haguessin.



6.5.1. Enviament de l'acta.

Per últim, només resta enviar l'acta de partit, tant a l'ACB com als equips. Per fer-ho cal clicar a l'icona .



Per tal que l'acta es pugui enviar correctament caldrà que la tablet estigui connectada a internet, ja sigui mitjançant cable de xarxa o wifi. Normalment s'aprofitarà el mòdem del servei d'estadística que fan el partit a la taula d'Anotadors.