



FEDERACIÓN ANDALUZA DE VOLEIBOL

Manual Acta Electrónica
Primera edición: Septiembre 2026

ÍNDICE

- 0. INTRODUCCIÓN Y NOCIONES BÁSICAS.
- 1. ACCESO AL PARTIDO E INTERFAZ PRINCIPAL
- 2. APP ENTRENADORES, PARTICIPANTES Y FIRMAS INICIALES.
- 3. CONFIGURACIÓN DEL PARTIDO Y SORTEO.
- 4. CONFIGURACIÓN DE LOS SETS, ROTACIONES
- 5. GESTION Y DESARROLLO DEL PARTIDO
 - 5.1. ANOTAR PUNTOS
 - 5.2. DESHACER PUNTOS
 - 5.3. TIEMPOS Y CAMBIOS
 - 5.4. ORDEN AL SAQUE
 - 5.5. SANCIONES
 - 5.6. REEMPLAZOS DEL LIBERO.
- 6. OBSERVACIONES.
- 7. RESULTADO.
- 8. APROBACIÓN
- 9. FINALIZACIÓN.
 - 9.1. VISTA PREVIA DEL ACTA.
 - 9.2. FINALIZAR PARTIDO Y ENVIAR ACTA.
 - 9.3. PARTIDO NO DISPUTADO.
 - 9.4. PARTIDO SUSPEDIDO.
 - 9.5. VISTA Y DESCARGA DEL ACTA SUBIDA.
- 10. CASOS PARTICULARES Y OPCIONES AVANZADAS.

0. INTRODUCCIÓN Y NOCIONES BÁSICAS.

La app de acta electrónica de FAVOLEY es una herramienta online para la gestión de los arbitrajes y la cumplimentación del acta oficial del encuentro. A ella se accede con cualquier navegador, aunque recomendamos el uso de GOOGLE CRHOME en su última versión.

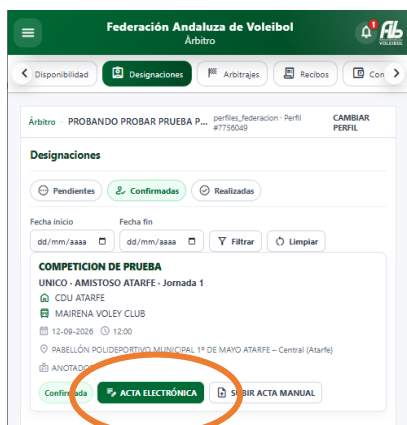
El acta electrónica requiere de conexión a internet para la mayoría de funciones. Excepcionalmente los puntos se pueden seguir anotando o deshaciendo con pérdidas puntuales de conexión que se almacena localmente hasta que se recupera la conexión. Sustituciones, sanciones, tiempos y demás acciones no están permitidas sin conexión.

El acta electrónica está pensada para que todos los árbitros designados en un partido puedan actuar sobre ella, pero los coordinadores provinciales de árbitros darán pautas concretas sobre quien debe llevar el funcionamiento directo del acta y quien la tendrá solo de consulta. Estos permisos, se explica más adelante como se otorgan, y se pueden cambiar durante el partido en situaciones excepcionales que lo requieran, por ejemplo, un móvil que queda sin batería, árbitro indispuesto, etc.

El acta electrónica facilita muchas de las labores arbitrales y recoge la práctica totalidad de los elementos normativos y reglamentarios, pero ello no quiere decir que podamos relajarnos en nuestras labores arbitrajes y nuestra formación: el árbitro debe conocer el reglamento, normas de la competición, requisitos de participación y el manejo el acta. El acta electrónica está al servicio del acta y no al revés, por lo que debemos actuar con la debida diligencia.

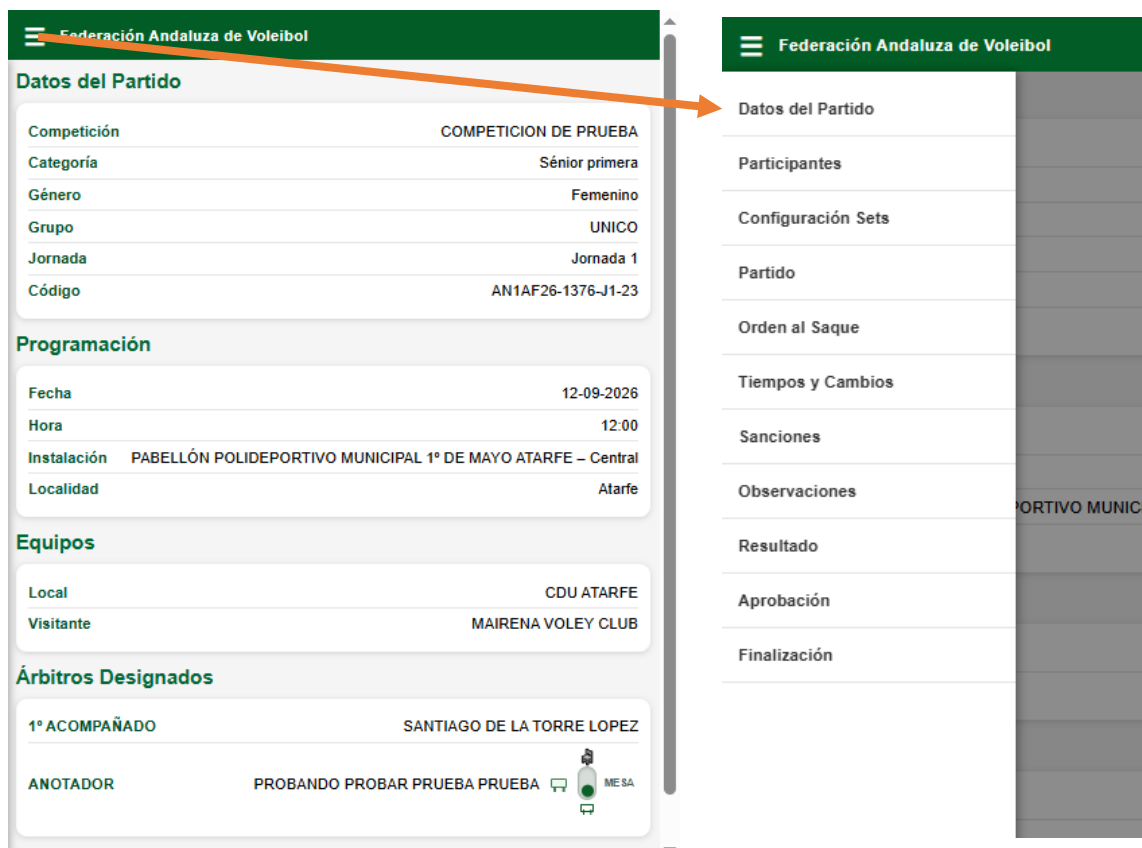
Gran parte de las ventajas que ofrece el acta electrónica están vinculadas a la app de entrenadores. Como árbitros debemos conocer el funcionamiento básico de la app de entrenadores para poder orientar a las personas responsables de los equipos en su utilización para un desarrollo óptimo del partido.

1. ACCESO AL PARTIDO E INTERFAZ PRINCIPAL



Al acta hay que acceder desde el área de gestión de favoley.net entrando como ARBITRO, para ello es necesario tener licencia de árbitro activa para la temporada, pagada y validada y que el partido haya sido designado por la delegación provincia. En la designación del partido a arbitrar, una vez aceptada nos aparecerá el botón ACTA ELECTRÓNICA con el que accedemos al acta del partido correspondiente.

La interfaz principal nada mas entrar al partido nos muestra la pantalla que aparecen en la imagen izquierda correspondiente a los datos el partido. En el botón de las tres rayas horizontales de la parte superior izquierda podemos desplegar el menú que se muestra en la foto de la derecha. En función del tamaño de la pantalla del dispositivo que usemos y su orientación (vertical u horizontal) veremos mas elementos o menos, pero podremos desplazarnos arriba o abajo para ver los que no caben en pantalla.



Debemos movernos siempre usando este menú o los botones internos de la aplicación, **no debemos usar el botón ATRÁS del navegador** pues en ese caso, nos sacará del acta y nos devolverá a designaciones. Siempre se puede volver a entrar desde el boton ACTA.

DETERMINAR POSICIÓN DEL ARBITRO Y QUIÉN CUMPLIMENTA

Un primer paso en el arbitraje del partido con la APP de acta electrónica es determinar quien será el editor del acta y donde se ubicará cada uno de los árbitros designados para el partido.

Esto viene determinado por unas reglas generales de protocolo arbitral, por lo que está claro a nivel de arbitraje y aquí abordamos la parte relativa al funcionamiento de app para determinar eso. Además, puede haber situaciones excepcionales: Un solo árbitro, árbitro que se pone malo, fallo en el dispositivo del anotador, etc.

Por todo ello se ha determinado un sistema para que cualquier árbitro el partido pueda editar el acta, pero no de manera simultánea: si un arbitro solicita edición, los demás no pueden editar.

Debemos tener en cuenta, además, que depende del lado de la pista en que esté cada uno de los árbitros. Si determinamos A y B en función de la mesa de anotador como está establecido, el primer árbitro desde la silla en lado contrario los vería cambiados de orden realmente en la pista. Por ello se ha implementado la opción MODO MESA (lado anotador) o MOD SILLA (lado contrario 1º árbitro)

Federación

SOLO CONSULTA - Otro árbitro tiene el lápiz

Localidad

Alcalá la Real

Equipos

Local

CDU ATARFE

Visitante

MAIRENA VOLEY CLUB

Árbitros Designados

1° SOLO

SANTIAGO DE LA TORRE LOPEZ



ANOTADOR

PROBANDO PROBAR PRUEBA
PRUEBA



Información de que no se tiene el “lápiz” y por tanto no se puede manejar el acta, salvo **reemplazos de líbero.**

Modo mesa/silla: Si el punto verde se desplaza a mesa (abajo) los equipos se ven tal y como están configurados: A la izquierda B a la derecha. Si se desplaza a silla. Los equipos se ven al revés, pero el acta está bien, solo cambia la pista que se nos muestra. Se puede cambiar en cualquier momento.

Modo lapiz/prohibido: El árbitro que tiene el lápiz es el que puede manipular el acta. El que tiene prohibido no. Cualquiera de los árbitros puede cambiar en cualquier momento.

2. APP ENTRENADORES, PARTICIPANTES Y FIRMAS.

Como hemos dicho en la introducción debemos conocer el funcionamiento de la APP de entrenadores para poder orientar a estos para un correcto funcionamiento del acta electrónica. Se han aportado manuales para el uso de la plataforma de los entrenadores y equipos, por lo que podemos consultar dichos documentos para ampliar información. Aquí nos limitamos a la parte relacionada directamente con el acta.

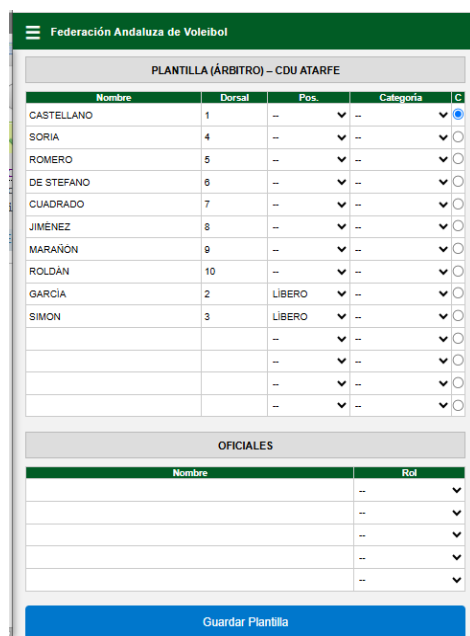
El acceso a esta APP para el partido se hace escaneando el QR que facilitaremos desde PARTICIPANTES y que ahora explicaremos. Cualquier entrenador o delegado con licencia válida del club al que pertenece el equipo del partido puede acceder a la app de entrenadores. Pero no puede acceder ninguna persona sin licencia de entrenador o delegado, pues en ese caso, no podría estar presente en el partido, y el equipo no podría disputarlo.

COMO ÁRBITROS

1. Pulsamos el icono del menú (parte superior izquierda)
2. Pulsamos la opción: participantes y nos aparece esta interfaz:

3. Tenemos dos pestañas en la parte superior EQUIPO LOCAL a la izquierda y EQUIPO VISITANTE a la derecha. La marcada en verde es la que estamos viendo o editando. En principio nos aparecerá vacía.
4. Pulsamos en el equipo LOCAL y le damos a EDITAR/QR/IMPORTAR. No mostrará la pantalla que mostramos a continuación, y le pasaremos el QR al equipo local para que lo escanee.

5. El botón IMPORTAR PLANTILLA, estará inicialmente en GRIS, hasta que el entrenador del equipo envíe su plantilla. Cuando la haya guardado deberemos volver a entrar en PARTICIPANTES para que nos aparezca verde. Si después de volver a entrar no está verde, es porque el entrenador no la ha guardado correctamente: Le sugerimos que revise: 6 jugadores mínimo sin contar líbero, dorsales no repetidos, que haya capitán designado o que estén las firmas de entrenador y capitán.
6. Haremos lo mismo con el equipo visitante, facilitándole el QR e importando plantilla cuando el entrenador la haya guardado.



Nombre	Dorsal	Pos.	Categoría	C
CASTELLANO	1	--	--	☒
SORIA	4	--	--	☐
ROMERO	5	--	--	☐
DE STEFANO	6	--	--	☐
CUADRADO	7	--	--	☐
JIMÉNEZ	8	--	--	☐
MARAÑÓN	9	--	--	☐
ROLDÁN	10	--	--	☐
GARCÍA	2	LIBERO	--	☐
SIMÓN	3	LIBERO	--	☐
		--	--	☐
		--	--	☐
		--	--	☐
		--	--	☐

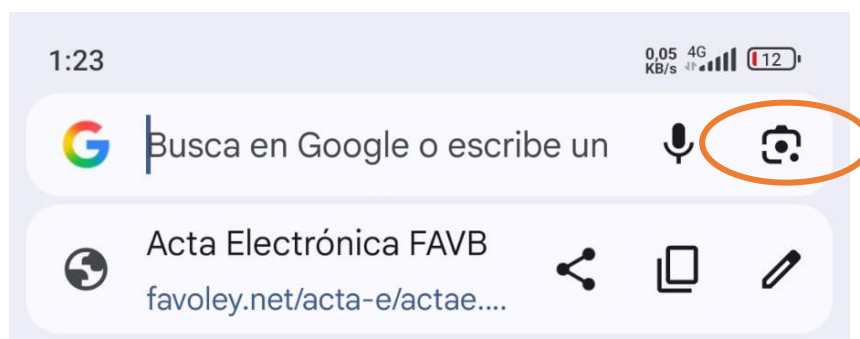
Nombre	Rol
	--
	--
	--
	--
	--

Guardar Plantilla

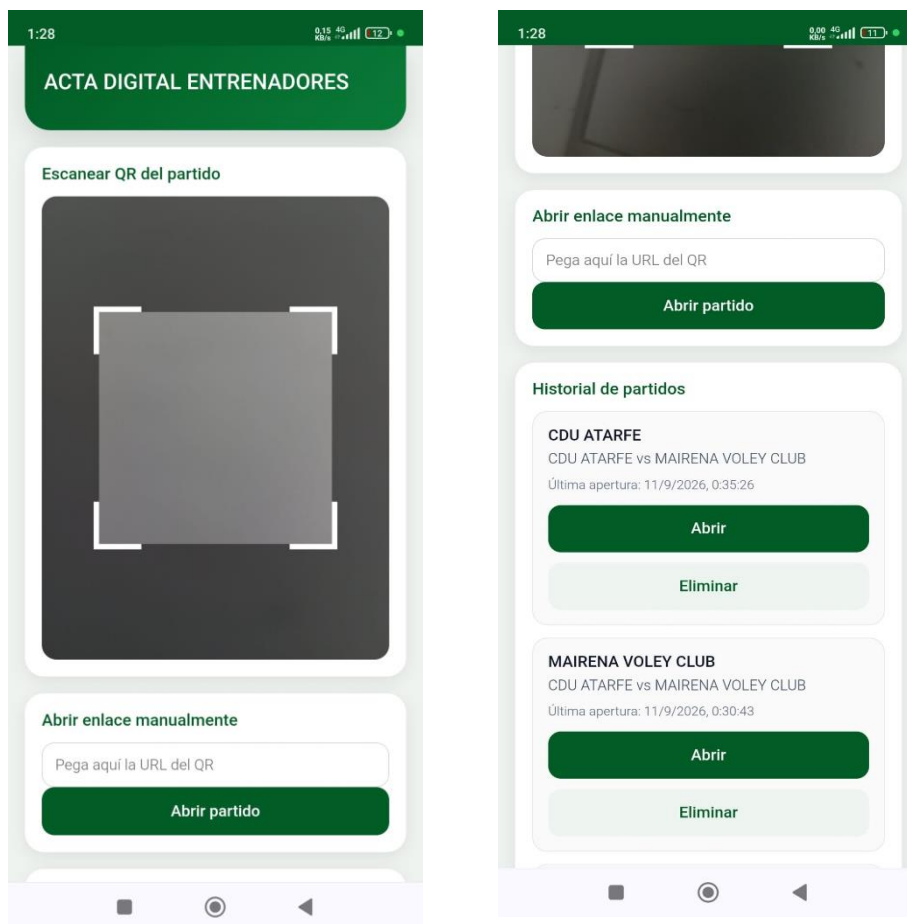
Si por algún motivo excepcional los entrenadores no pudieran hacer uso de la app, pulsaremos en el botón EDITAR (equipo que corresponda) y nos aparecerá la pantalla de la izquierda para introducir manualmente los participantes. Se introducen uno por uno indicando apellidos, dorsal, posición (libero), la categoría para caso de jugadores de categoría inferior y marcaremos el check de la C para establecer el capitán/a. Igual con los oficiales eligiendo el rol y pulsaremos guarda plantilla. Esto como decimos es un mecanismo excepcional.

LOS ENTRENADORES

1. Abren su navegador (recomendarles Google Chrome) pulsa sobre el icono de cámara de la derecha de la barra de direcciones.



También se puede dar el caso de que ya tengan la APP de entrenadores en ese caso, escaneará el QR directamente desde la aplicación, cuya interfaz principal es esta:



En esta interfaz pueden escanear el QR que les facilitemos directamente, introducir la dirección del partido o elegir algún partido cargado previamente a modo de historial. El funcionamiento en modo APP o en modo web es similar salvo este matiz de cargar los partidos.

2. Si quieren instalar la APP (solo para Android), pulsan en el menú INICIO y les aparecerá INSTALAR APP. Esta APP no es una aplicación en si misma, si no un PWA que actúa como un acceso directo en el escritorio que abre el navegador Chrome de manera independiente para esta web. En IPHONE existe una funcionalidad parecida pero que hay que hacer manualmente llamada añadir a pantalla de inicio, en función del modelo.
3. Irán el menú superior y pulsarán PLANTILLA. Con ello les cargará una lista de las personas inscritas en su equipo que pueden ser:
 - a. Jugadores: personas que forman parte fija de ese equipo.
 - b. Habilitados: personas de otros equipos que han sido incluidas en este equipo (por ejemplo una cadete en un equipo juvenil)
 - c. Entrenadores/delegados: Cualquier persona con licencia del club correspondiente.

Este proceso de configuración de la plantilla debe hacer el club antes del partido, y algunas habilitaciones deben solicitarse con la debida antelación por lo que, por norma general no debemos permitir participar a quien no aparezca en la plantilla. Esto es importante pues puede haber personas sancionadas o inhabilitadas que la aplicación si controla, pero manualmente no podemos saberlo.



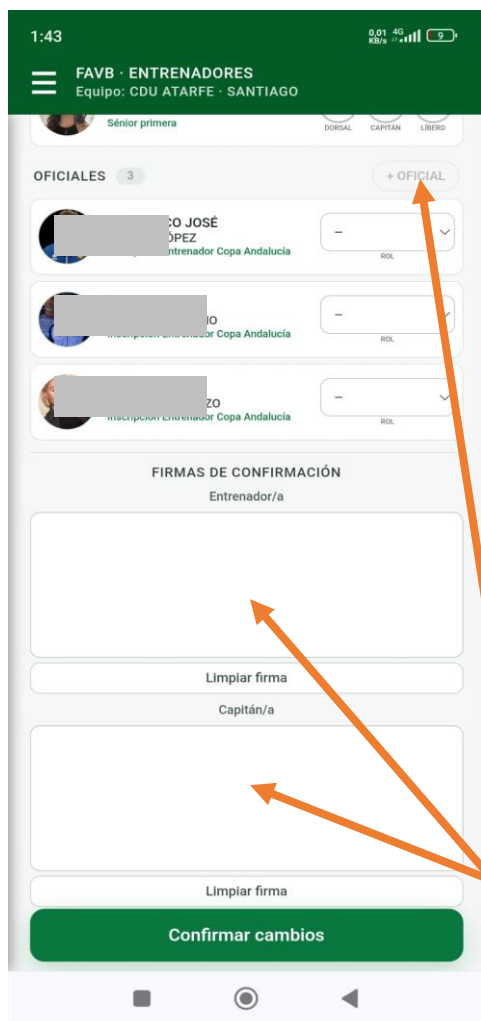
Para los jugadores/as: Se introduce el dorsal (en caso de que no lo tengan o no se corresponda con el real para el partido).

Se marca la C, en una persona para determina el capitán del equipo.

En caso de jugar con uno o dos líberos se marca la L en los 1 o 2 jugadores que corresponda.

Se pincha en la foto o zona de datos para poner en fondo VERDE los jugadores/as seleccionados que van a jugar el partido.

Insistimos en que si un jugador/a no aparece en esta lista es porque el club no ha configurado el equipo correctamente con carácter previo al partido, o porque algunas personas puedan estar sancionadas o inhabilitadas.



Para los entrenadores: Se elige el rol (cargo del entrenado) en el partido para cada uno, en función de su titulación. (nosotros podremos verlo al revisar licencias)

Pulsamos en la foto o zona del nombre para que se ponga VERDE (convocado) para los que van a jugar el partido.

En la lista de entrenadores aparecen los que están inscritos en ese equipo, pero como establece normativa podrá participar cualquier entrenador con licencia de entrenador/delegado/cuerpo técnico del club. Para convocar otros entrenadores de otro equipo, deberán pulsar el botón +OFICIAL. Si este botón no está verde, significa que no hay personas que cumplan las condiciones (por ejemplo no están pagadas sus licencias o validadas).

Introducen las firmas de entrenador y capitán y pulsan CONFIRMAR CAMBIOS.

La plantilla queda lista para importar por el árbitro.

Recordatorio posibles fallos al guardar plantilla por parte del entrenador

- No hay al menos 6 jugadores que no sean líberos. Hay mas de 14.
- Hay dorsales repetidos o faltan dorsales.
- Hay jugadores sancionados, inhabilitados.
- NO se ha firmado el acta.

Una vez importadas las plantillas REVISAR que sean correctas y acordes a normativa con la primera foto de este apartado 2.

3. CONFIGURACIÓN DEL PARTIDO Y SORTEO

El siguiente paso, una vez recopilada la plantilla de los equipos es determinar la configuración del partido con carácter general, que es diferente de la configuración de cada set. En ambos casos se hace pulsando la opción del menú **CONFIGURACIÓN DE SETS**. Al pulsar este botón, si aún no hemos configurado el partido se mostrará la configuración general, que explicamos aquí. Si el partido ya está configurado, nos mostrará la configuración del set en curso. (punto 4).

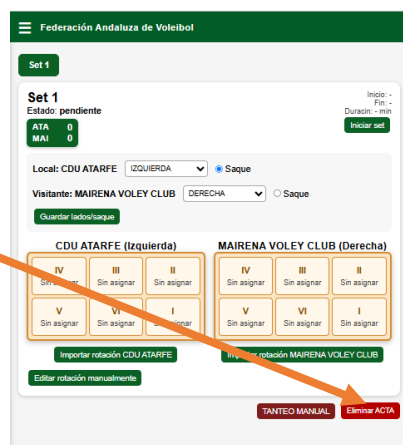


1. En la parte superior tenemos numero de sets, puntos por set, puntos del ultimo set, cambio de campo ultimo set y si hay diferencia de dos puntos. En alevín, promesas o voley playa pueden aparecer otros valores. Por lo general estos valores vienen predeterminados por la federación y no podemos editarlos, pero en alguna competición es posible que debamos configurarlos manualmente.

2. En siglas de los equipos, también es lo habitual que nos vengán precargadas por parte de los equipos. En caso de estar vacías o de estar repetidas, las introduciremos manualmente. Siempre deben ser 3 caracteres.

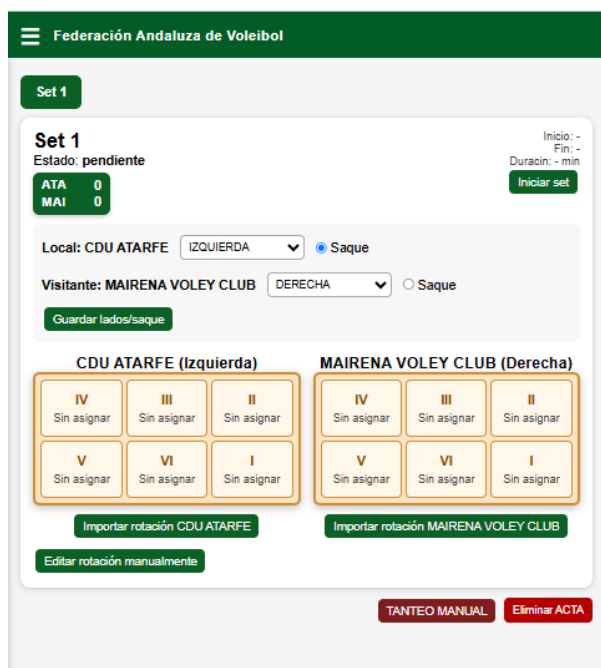
3. Sorteo de lado del campo y saque. Se elige el equipo que estará a la derecha o a la izquierda, el equipo contrario cambiará automáticamente. Y se pincha el balón del equipo que tenga el saque. Es importante no equivocarnos en esto, pues condiciona la configuración de todos los sets, y aunque podemos editarlos en la configuración de sets no es lo recomendable pues, como decimos los sets posteriores ya aparecerán con el orden de esta configuración inicial.

Mecanismo EXCEPCIONAL para poder volver a configuración de partido: Una vez guardado los datos del partido, nos aparece la configuración del set 1. En la parte inferior tenemos un botón rojo ELIMAR ACTA. Esto **borra todos los puntos, rotaciones, sanciones** y demás elementos del acta y nos permite volver a establecer la configuración general. Nos pedirá un código de confirmación para evitar borrados accidentales. **¡usar con precaución!**



4. CONFIGURACIÓN DEL SET Y ROTACIONES

El siguiente paso, tras configurar el partido, está en la misma opción (Configuración de set) que en el punto 3, pero para que aparezca, como hemos dicho debemos tener establecida previamente la configuración del partido.



1. En la parte superior tenemos el nº de set, el estado y el tanteo, duración...
2. A continuación, tenemos para poder establecer LOCAL y VISITANTE y saque. Esto se ha configurado en el paso anterior, y no debemos tocarlo salvo casos excepcionales y para **tie-break** cuando corresponda. Si hacemos cambios, hay que pulsar guarda cambios para que tenga efecto.
3. Tablas de rotaciones iniciales de los equipos: En función del tamaño y orientación de pantalla nos aparecerán como en la foto o una encima de otra. Aquí tenemos 2 opciones:
 - a. **El entrenador usa app entrenadores:**
 - i. El entrenador verá en su app una vista exactamente igual que la que tenemos en pantalla, pero el si podrá elegir el jugador que quiera en cada una de las posiciones, de acuerdo a normativa.
 - ii. Cuando la tenga enviada, nosotros IMPORTAR ROTACION
 - iii. Al entrenador se le bloquea la rotación, puede guardarla a nivel local, pero no la puede enviar al árbitro. Debajo le aparece en pequeño la rotación importada por el árbitro para el set en cuestión.



El entrenador verá guardar rotación, en lugar de enviar rotación.

Entrenador y árbitro debemos revisar que la rotación de cada set que se ha guardado es la que quiere.

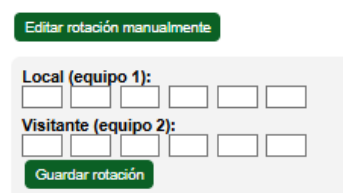


Si por algo hubiera algún error, el árbitro puede pulsar la opción DESBLOQUEAR del equipo que sea necesario. El entrenador la enviaría nuevamente y nosotros volveríamos a IMPORTARLA.

Este mecanismo, o el de introducción manual se puede hacer hasta que comienza el siguiente set. Se entiende que comienza el set cuando se disputa un punto. (esto no es así reglamentariamente, por lo que debemos evitar modificar las rotaciones un vez iniciado el set, pero se ha puesto como mecanismo para poder revertir posibles errores en el inicio el set.).

b. El entrenador no usa app: Pulsamos botón de editar rotación manualmente:

Se introducen los dorsales de los jugadores en cada zona, para el equipo o equipos que corresponda y se pulsa guardar rotación.



Una vez importadas las rotaciones, se nos activa el botón INICIAR SET.

El botón iniciar set establece la hora de inicio el set, por lo que es importante tenerlo en cuenta para los tiempos del partido que figurarán en el acta. Esto refleja fielmente el tiempo, por lo que no puede ser editado posteriormente.

OTRAS ACCIONES EN RELACIÓN A LA CONFIGURACIÓN DE LOS SETS

IR AL PARTIDO: Nos lleva al control del marcador del partido que veremos en el punto 5.

FINALIZAR SET: Da por finalizado el set actual y activa el set siguiente. En partido ya tenemos mecanismo que da por finalizado el set cuando se llega a la puntuación establecida, pero este es un mecanismo excepcional para cuando sea necesario finalizar un set incompleto.

DESFINALIZAR SET: Hace el proceso inverso: vuelva a poner “en juego” un set previamente finalizado y elimina el set nuevo, por si se ha finalizado por error.

FALTA ROTACIÓN: Medida excepcional cuando alguno de los dos equipos ha estado en falta de rotación durante mas de un punto y necesitamos proceder según reglamento eliminando los puntos del equipo en falta, desde el punto en que se cometió dicha falta. Si no podemos determinar dicho punto, se actúa según reglamento.

TANTEO MANUAL: Es la medida mas excepcional de todas, y no debemos tocarla salvo caso muy excepcionales. Nos permite establecer los puntos de cada equipo, rotación y saque para poner el marcador en el lugar exacto. No

recomendamos usar esta opción sin comprender totalmente el reglamento y las implicaciones del cambio.

5. GESTIÓN Y DESARROLLO DEL PARTIDO

La gestión del partido es en principio bastante sencilla, siendo esta la pantalla del PARTIDO cuando pulsamos IR AL PARTIDO según paso anterior.



5.1. ANOTAR UN PUNTO:

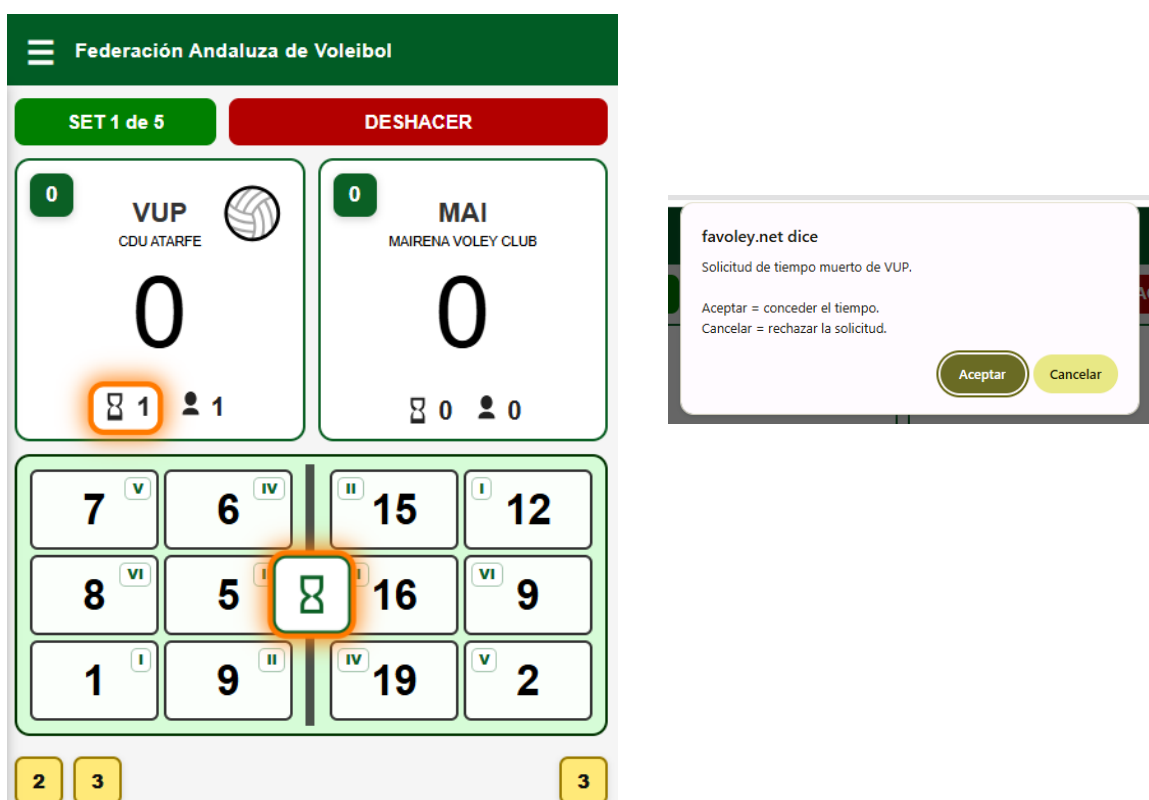
Para anotar un punto simplemente pulsaremos sobre el recuadro grande del equipo al que corresponda. Se sumará el punto, parpadeará el jugador al saque y rotarán los equipos si corresponde y el marcador queda bloqueado unos segundos para evitar duplicar puntos accidentalmente.

5.2 DESHACER UN PUNTO:

Pulsando en el botón (2) DESHACER PUNTO, de deshacen los puntos anteriores secuencialmente con las implicaciones que conlleve (el saque y rotación también de deshacen).

5.3 TIEMPOS Y CAMBIOS:

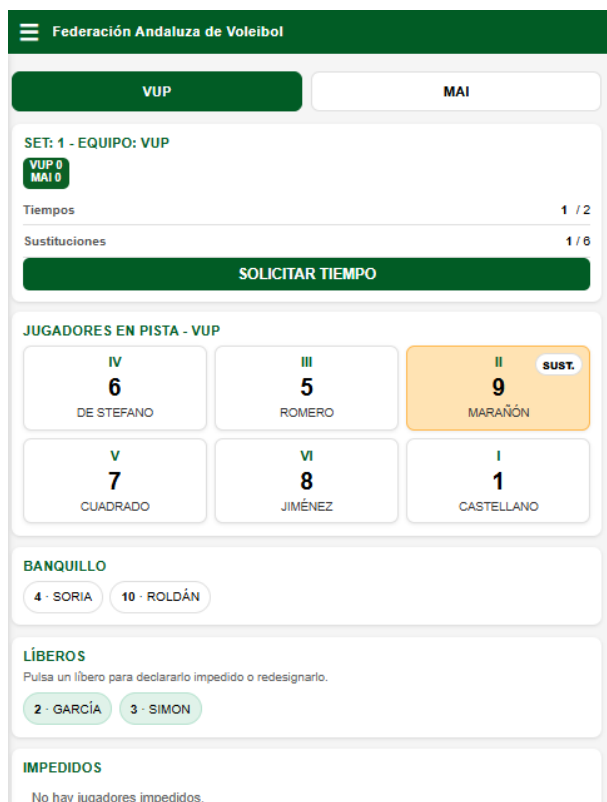
Cuando un equipo solicite un tiempo muerto desde su aplicación, nuestro icono del reloj (9) se iluminará de amarillo (imagen izquierda) y empezará a parpadear junto con el icono de tiempo del equipo que lo solicita. Si mientras parpadea pulsamos el icono, nos mostrará el mensaje que se muestra a la derecha. Si aceptamos se aplica el tiempo y se inicia cuenta atrás de 30 segundos. Si cancelamos sigue el partido sin mas consecuencias (en caso de solicitud improcedente se deberá determinar las consecuencias en sanciones y en observaciones).



En caso de que el árbitro no tenga APP o no pueda acceder, usaremos el icono sin parpadear que nos llevará a la sección TIEMPOS y CAMBIOS, a la que también podemos entrar desde el menú superior.

Hay que recordar que en función del tamaño de la pantalla del dispositivo y la orientación se muestran mas o menos elementos y que debemos desplazarnos deslizando hacia arriba o hacia abajo para ver el resto de contenido.

También debemos tener en cuenta **la importancia de seleccionar el equipo correcto en los botones verdes (1)** antes de registrar tiempo o cambio.



The screenshot shows the VUP interface with the following sections:

- Header:** Federación Andaluza de Voleibol
- Team Selection:** VUP (selected) and MAI.
- SET: 1 - EQUIPO: VUP**
- Tiempos:** 1 / 2
- Sustituciones:** 1 / 6
- SOLICITAR TIEMPO** button.
- JUGADORES EN PISTA - VUP:**
 - IV 6 DE STEFANO
 - III 5 ROMERO
 - II 9 MARAÑÓN (SUST.)
 - V 7 CUADRADO
 - VI 8 JIMÉNEZ
 - I 1 CASTELLANO
- BANQUILLO:** 4 - SORIA, 10 - ROLDÁN
- LÍBEROS:** 2 - GARCÍA, 3 - SIMON
- IMPEDIDOS:** No hay jugadores impedidos.

1. SELECTOR DE EQUIPO.

2. EQUIPO ELEGIDO, TANTEO Y TIEMPOS SUSTICIONES AGOTADOS.

3.SOLICITAR TIEMPO EQUIPO ELEGIDO

4.JUGADORES EN PISTA CON INDICACIÓN DE DORSAL, APELLIDO Y COLOR DE ESTADO CAMBIO.

5. JUGADORES DEL BANQUILLO.

6. LIBEROS

7. IMPEDIDOS.

Para solicitar un tiempo:

1. Elegimos el equipo correspondiente en el selector de equipo (1)
2. Pulsamos SOLICITAR TIEMPO (3).
3. Si es correcto pulsamos CONFIRMAR en el aviso que se abre.

Para realizar un cambio:

a) Sustituciones regulares.

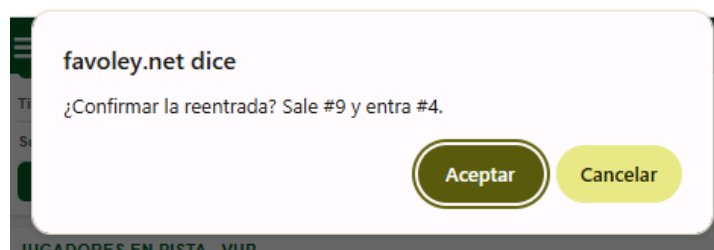
1. Vamos a tiempos y cambios desde el icono de reloj o dese el menú superior opción TIEMPOS Y CAMBIOS.
2. Seleccionamos el equipo en el selector de equipo (3).
3. Pulsamos en la pista (4) en el jugador que corresponda. Se pondrá en verde y se iluminan los jugadores disponibles del banquillo.
4. Pulsamos el jugador del banquillo de los que nos han iluminado. Solo se iluminará de verde aquellos que sea susceptibles de sustitución.



The screenshot shows the SOLICITAR TIEMPO dialog box with the following sections:

- SOLICITAR TIEMPO** header.
- JUGADORES EN PISTA - VUP:**
 - IV 6 DE STEFANO
 - III 5 ROMERO
 - II 9 MARAÑÓN (SUST.)
 - V 7 CUADRADO
 - VI 8 JIMÉNEZ
 - I 1 CASTELLANO
- Opciones disponibles:** 24 - SORIA - Reentrada

5. Nos aparecerá aviso para confirmar el cambio, reentrada, sustitución excepcional o redesignación de líbero. Y con ello se completa el cambio.



b) Sustituciones excepcionales.

Cuando se tengan que hacer por los supuestos reglamentarios, al pulsar sobre un jugador en pista y este ya no tenga posibilidades legales de ser sustituido. Los jugadores del banquillo nos aparecerán en amarillo con la etiqueta SUSTITUCION EXCEPCIONAL.



1. Pulsamos en el jugador correspondiente de la pista. (si ya ha sido sustituido y reentrada nos aparecerá en rojo).
2. Se nos iluminan jugadores disponibles en amarillo para sustitución excepcional. Pulsamos el que corresponda.
3. Pulsamos confirmar o rechazar según corresponda.

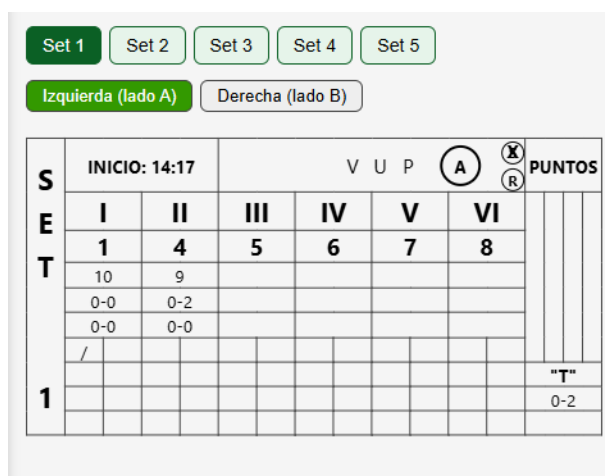
c) Re-designación de líbero:

Según normativa, el líbero puede ser declarado impedido y un nuevo líbero ser designado. Cuando un equipo juega con dos líberos y uno de ellos es declarado impedido, el equipo no tiene derecho a re-designación, salvo que al quedar solo un líbero este también quedara impedido. Si, quedando solo líbero, este líbero quedara impedido nuevamente, tendrá derecho a re-designación, sin límite tantas veces ocurra.

1. Se pulsa en líbero del banquillo que corresponda (6).
2. Los jugadores disponibles del banquillo se iluminan (5) o si hay dos liberos en el equipo, nos mostrará DECLARAR IMPEDIDO.
3. Pulsamos en el jugador del banquillo que redesignaremos o en declara impedido.
4. Pulsamos confirmar en el aviso si procede, o cancelar.

5.4. ORDEN AL SAQUE:

En el menú superior derecho pulsamos la opción ORDEN AL SAQUE. Nos permite revisar la rotación iniciar para cada set y equipo. No permite acciones solo revisión. Simplemente elegir set y lado de la pista.



Set 1		Set 2	Set 3	Set 4	Set 5		
Izquierda (lado A)		Derecha (lado B)					
S E T	INICIO: 14:17		V U P A R			PUNTOS	
	I	II	III	IV	V		VI
	1	4	5	6	7		8
	10	9					
	0-0	0-2					
	0-0	0-0					
1						"T"	
						0-2	

5.5. SANCIONES:

Aunque el sistema aplica las sanciones según reglamento, debemos ser conocedores como árbitros de dicha normativa a la hora de anotar sanciones.

Para acceder al apartado sanciones, pulsaremos en el menú superior la opción SANCIONES y nos mostrará la pantalla que se indica a continuación en la parte izquierda. Al pulsar en nueva sanción, nos abre la vista derecha.

☰ Federación Andaluza de Voleibol

Sanciones
+ Nueva sanción

Set en curso: 1
CDU ATARFE:0
MAIRENA VOLEY CLUB:0

Tabla de sanciones

SANCIONES				SOLIC. IMPROCEDENTE		
				(A)	(B)	
W	P	E	D	A/B	SET	MARCADOR
Amonestación	Castigo	Expulsión	Descalif.			

Para registrar sanciones: Ponga la correspondiente abreviatura (Nº para jugadores o código de oficial) o D para sanciones por Demora, en la columna apropiada, indicando el equipo, el juego y el tanteo en el momento de la sanción.

Sanciones
← Cancelar

Set en curso: 1
CDU ATARFE:0
MAIRENA VOLEY CLUB:0

Seleccione equipo:

CDU ATARFE (Local)

MAIRENA VOLEY CLUB (Visitante)

1. Pulsamos en NUEVA SANCION, según imagen izquierda.
2. Pulsamos el equipo correspondiente según imagen derecha.
3. Se nos abre la pagina de sanciones del equipo correspondiente que nos muestra jugadores y oficiales alineados en el partido. (imagen izquierda)
4. Al pulsar sobre una persona se nos abrirá la imagen derecha.

☰ Federación Andaluza de Voleibol

Sanciones
← Cancelar

Set en curso: 1
CDU ATARFE:0
MAIRENA VOLEY CLUB:0

Equipo 1 - CDU ATARFE

Jugadores

1 - CASTELLANO

2 - GARCÍA

3 - SIMON

4 - SORIA

5 - ROMERO

6 - DE STEFANO

7 - CUADRADO

8 - JIMÉNEZ

9 - MARAÑÓN

10 - ROLDÁN

Oficiales

C - DE LA TORRE

Opciones de equipo:

SOL. IMPROCEDENTE

DEMORA

☰ Federación Andaluza de Voleibol

Sanciones
← Cancelar

Set en curso: 1
CDU ATARFE:0
MAIRENA VOLEY CLUB:0

Sancionar a: 1 - CASTELLANO

AMONESTACION

CASTIGO

EXPULSIÓN

DESCALIFIC.

favoley.net dice

¿Confirmar registro de esta sanción?

Aceptar

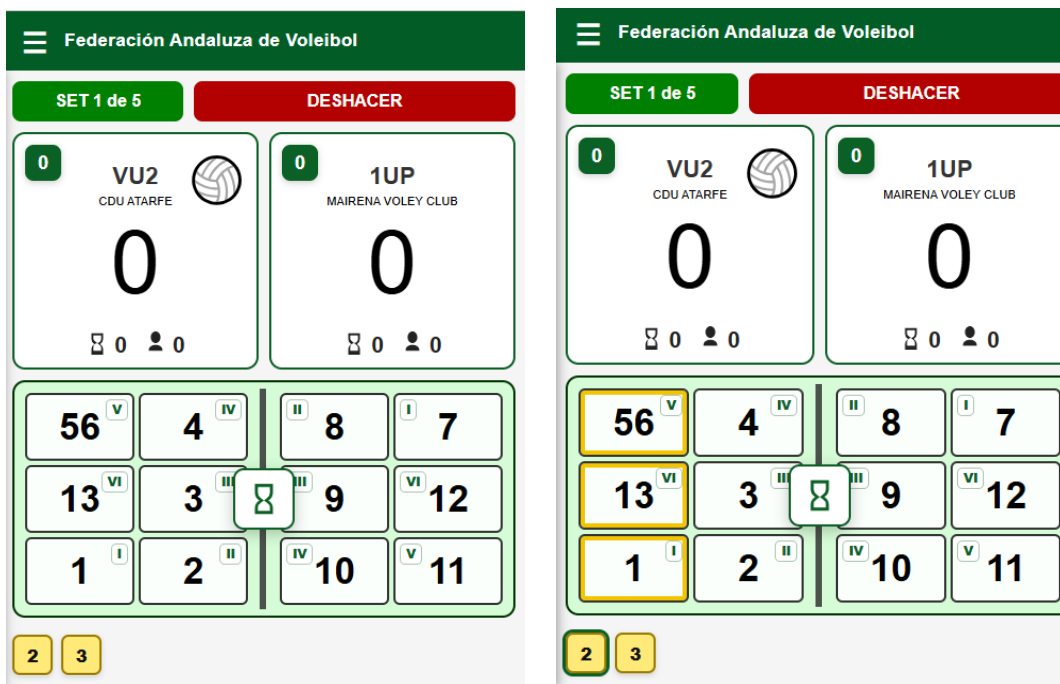
Cancelar

5. Elegimos la sanción que aplicaremos sobre esa persona. Las sanciones disponibles lo serán en función del desarrollo del partido y según reglamento. Por ejemplo, si un equipo ya ha visto una amarilla, la siguiente tarjeta a cualquier jugador de ese equipo será ROJA.

8. Volvemos a partido desde el menú superior PARTIDO. En el marcador **se reflejan automáticamente los puntos y rotaciones que correspondan** por lo que no debemos introducirlos a mano. Además, el jugador sancionado, si está en pista en ese momento, se mostrará con el icono de una tarjeta correspondiente en el fondo.

5.6. REEMPLAZOS DEL LÍBERO.

Esta opción es voluntaria y, aunque se almacena en la base de datos para futuros usos o estadísticas, no se registra en el acta y no tiene repercusiones en el partido. Pero si es útil para poder ver en la pista de rotaciones los dorsales correctos cuando está el libero y cuando no.



1. Si el líbero no está actuando: Se pulsa en el dorsal del libero que entra a la pista y se iluminaran las zonas zagueras para elegir a quien reemplaza el libero. Se elige la zona y con ello se completa el reemplazo.

2. Si el libero está actuando:

-Si se pulsa sobre el libero en pista: Se reemplaza por el jugador titular.

-Si se pulsa sobre el otro libero: se reemplaza por el otro líbero.

Siempre debe haber al menos una jugada entre punto y punto, y el libero no podrá estar ni al saque, ni en rotaciones delanteras tal y como establece normativa.

6. OBSERVACIONES

En este apartado podremos añadir las observaciones del partido que sea necesario incluir en el acta. Al escribir observaciones en el acta, salta aviso a la delegación correspondiente, para que decida sobre ellas. Por lo que es importante detallar las que corresponda, y no hacerlo cuando por normativa no corresponda.

El mecanismo es sencillo, pues es simplemente un editor de texto donde podremos escribir libremente lo que corresponda.

Incorpora un selector en la parte superior para elegir, sin tener que escribir, las observaciones más comunes con argot federativo.

Además, los casos como descalificaciones, redesignaciones, jugadores declarados impedidos, se registran automáticamente.

Se muestra vista de la sección, la que se accede desde menú superior OBSERVACIONES.

Después de anotar alguna observación, pulsaremos el botón GUARDAR OBSERVACIONES. De no hacerlos los cambios no se almacenará en la base de datos.

Las observaciones hechas se reflejan automáticamente en el acta PDF que veremos más adelante.

7. RESULTADO

En este apartado nos muestra una vista general del resultado del partido una vez se van finalizando los sets, reflejo de lo que veremos en el apartado correspondiente del acta pdf que veremos mas adelante.

No permite ninguna acción, solo consulta.

Federación Andaluza de Voleibol

RESULTADO FINAL									
A EQUIPO VUP						B EQUIPO MAI			
T	S	W	P	SET (Duración)	P	W	S	T	
				1					
				2					
				3					
				4					
				5					
0	0	0	0		0	0	0	0	
Hora de comienzo --:--				Hora de finalización --:--			Duración total --		
GANADOR: Sin definir 0-0									

8. APROBACION (final partido)

En este apartado introduciremos las firmas de final de partido tanto de árbitros como de entrenadores. Se **hace desde el dispositivo del árbitro** (mas adelante es posible incorporar firma desde app entrenadores).

El mecanismo es sencillo y consiste simplemente en pulsar en TOCA PARA FIRMAR de la persona que corresponda, o Firma JL, firma CAPITAN. Y se abre PAD para firma táctil. (imagen derecha).

Federación Andaluza de Voleibol

APROBACIÓN			
Árbitros	Nombre	Licencia	firma
1º	SANTIAGO DE LA TORRE LOPEZ		Tocar para firmar
2º			Tocar para firmar
Anot.	PROBANDO PROBAR PRUEBA PRUEBA		Tocar para firmar
Asis.			Tocar para firmar
Firma JL		Jueces de Línea	Firma JL
Firma JL			Firma JL
Firma Capitán VUP		(A) Capitanes	(B) Firma Capitán MAI

Firma: arbitro1
 Cerrar

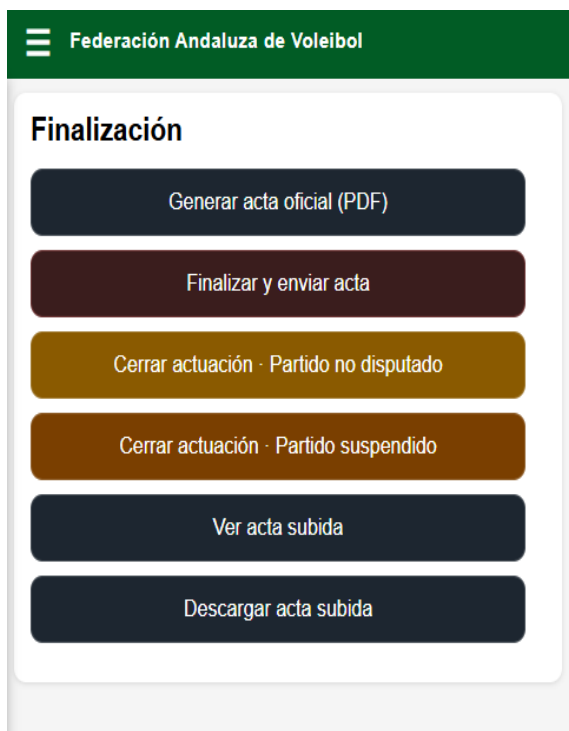
Licencia

Borrar

Guardar

9. FINALIZACIÓN

En este apartado gestionaremos la finalización del partido, siendo posibles varios motivos por los cuales este finalice y que están contemplados en la APP además de otros aspectos relacionados. Pulsamos en el menú superior FINALIZACION y nos aparece esta interfaz:



9.1. Generar acta oficial PDF: Vista previa del acta oficial. En cualquier momento del partido. Ver anexo 1.

2. Finalizar y enviar el acta: Cierra el partido y envía resultado y acta al servidor. Impide volver al acta.

3. Cerrar actuación por partido no disputado.

4. Cerrar actuación por partido suspendido.

5. Ver acta subida.

6. Descargar acta subida.

9.2 FINALIZAR UN PARTIDO DESARROLLADO CON NORMALIDAD.

1. Nos aseguramos de que todos los sets están finalizados y con una puntuación correcta según la configuración del partido. Los sets y el partido avisan cuando se ha llegado a la puntuación determinada, pero podemos omitir este final así que revisaremos bien cada set que esté correctamente finalizado durante el partido.

2. Revisaremos que estén las firmas al menos la del primer árbitro. Las demás no son obligatorias, pues puede haber motivos para que no haya esas firmas. Pero en condiciones normales, debemos hacer que firmen capitanes y el resto de árbitros en APROBACIÓN.

3. Pulsaremos en FINALIZACION del menú superior para que nos habrá la interfaz, primero visualizaremos el acta PDF que hemos visto anteriormente y luego pulsaremos FINALIZAR Y ENVIAR ACTA.

4. Nos aparecerá la ventana de resultado final del partido: Estos serán los datos que aparecerán en el acta y además se suben de manera automática a la plataforma por lo que es muy importante **revisarlos detenidamente antes de confirmar así como ver la vista previa del acta PDF.**

Confirmar finalización del partido

Va a dar por finalizado el partido. Asegúrese de que todos los apartados están debidamente rellenos, que el marcador es correcto y que se han introducido las firmas de capitanes, entrenadores y árbitros. Esta acción es irreversible.

Resultado que se guardará al finalizar

RESULTADO FINAL								
A EQUIPO VUP					B EQUIPO MAI			
T	S	W	P	SET (Duración)	P	W	S	T
1	4	0	0	1 (47:61)	0	0	0	0
				2				
				3				
				4				
				5				
1	4	0	0		0	0	0	0
Hora de comienzo 14:17				Hora de finalización 21:38		Duración total 79h 21m		
GANADOR: Sin definir 0-0								

Revise el resultado anterior. Si es correcto, confirme la finalización y envío del acta.

Cancelar

Sí, finalizar

5. Si el resultado es correcto, pulsaremos SÍ, FINALIZAR, se guardará el resultado y el acta y el arbitraje habrá finalizado. En caso contraria CANCELAR y corregir lo que sea necesario. Si el marcador no es correcto o no hay firmas requeridas, nos mostrará los avisos oportunos.

9.3 y 9.4. CERRAR ACTUACIÓN DE PARTIDOS SUSPENDIDOS O NO DISPUTADOS.

Entendemos por partido SUSPENDIDO, aquel en que comparecen los dos equipos, se cumplimenta el acta y una vez efectuado el sorteo se debe suspender por algún motivo.

Entendemos por partido NO DISPUTADO, aquel en no comparece alguno o ambos equipos, o que no se puede ni siquiera iniciar por algún motivo.

En estos casos solo debemos pulsar el botón correspondiente y explicar el MOTIVO en el emergente que nos aparece. Con ello el partido quedará pendiente de resolución del comité pero tendremos ese arbitraje cerrado para poder realizar el recibo correspondiente.

9.5. VISTA Y DESCARGA DEL ACTA SUBIDA.

Una vez finalizado el partido, en el menú superior no tendremos acceso a ninguna de las opciones anteriores, solo nos mostrará VER ACTA. Al pulsarlo tendremos las opciones siguientes:



Con ellas podremos ver el acta oficial que se ha guardado en los servidores o descargarla en nuestro dispositivo. A este acta podremos acceder desde designaciones finalizadas siempre que queramos y será publica para los equipos implicados, delegación y comité.

10. CASOS PARTICULARES.

En este apartado queremos recoger algunas de las posibles situaciones excepcionales que se nos pueden presentar en un partido, y para las que el acta contempla una serie de opciones avanzadas.

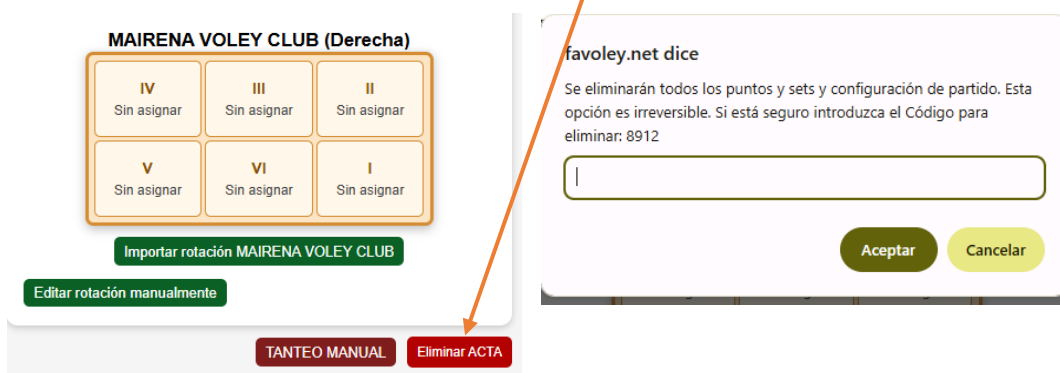
Estas opciones pueden suponer una modificación alteración sustancial del acta o llevarnos a situaciones de no retorno en que podemos guardar todo el progreso que habíamos llevado hasta el momento. Es por ello que **evitaremos usarlas con carácter general y las usaremos solo en casos estrictamente necesarios.**

CASO 1: Nos hemos equivocado en la configuración del partido, siglas, lado del campo, saque.

Aunque muchas de estas opciones vienen configuradas por la competición, hay ocasiones en que nosotros debemos configurar algunas o varias de ellas. Por ejemplo si un partido es a 5 sets y lo hemos configurado a 3 sets, esto debemos corregirlo antes del inicio del partido, pues en caso contrario el acta mostrará solo 3 sets, cambiará de campo en el tercer set a 8 puntos y dará por finalizado con 2-0 o 2-1.

Cuando se de esta circunstancia, no podemos cambiarlo directamente pues ya no se muestra la configuración del partido (se muestra la del set como explicamos al principio pues ya se ha generado el acta). Por tanto tenemos que usar una vía especial para ello:

1. Pulsamos en Menú superior en CONFIGURACION SETS.
2. Nos mostrará la pagina para poner rotaciones, etc en la parte inferior de esta pagina tenemos el botón rojo: ELIMINAR ACTA. Como se muestra a continuación:
3. Después de ello, nos pedirá un código de confirmación que aparece en la misma pagina.



4. Tras ello, pulsaremos otra vez en CONFIGURAR SETS, y al haber eliminado el acta, nos aparecerá la configuración inicial del partido.

¡Este mecanismo elimina todo el acta anterior, puntos, sets, cambios, tarjetas, rotaciones! USAR SOLO EN CASOS EXCEPCIONALES.

CASO 2: Nos hemos equivocado solo en poner los lados del campo y/o el saque, o no coincide en alguno de los sets con lo que debería.

En CONFIGURAR SETS, tenemos una opción para poder modificarlo, pero debemos tener en cuenta que esta opción viene predeterminada por la configuración general del partido, el equipo A será el que hayamos puesto a la izquierda en la configuración y no en este punto, aunque lo cambiemos aquí. En el acta luego si se mostrará derecha o izquierda en función de lo que pongamos aquí, pero hay que tener ese matiz en cuenta.

Esta opción estará disponible para cada set hasta el momento en que se juega un punto. En el momento que se anota un punto esta opción y la rotación queda inhabilitado. Si hemos jugado un solo punto y necesitásemos restablecer esto, podríamos deshacer el punto jugado, actualizar los lados y volver a sumar el punto.

Otra opción es cambiar entre silla/mesa y así a nosotros se nos mostrarían en los lados correctos sin alterar A y B general del acta.

Esta es la zona de configurar SETS donde se podrían modificar los lados.



1. Se deshacen los puntos jugados (SOLO EXCEPCIONALMENTE).
2. Se elige en que lado estará el equipo local o el visitante el otro equipo cambiará automáticamente.
3. Se marca saque local o saque visitante.
4. Se pulsa GUARDA LADO SAQUE.

CASO 3: Las rotaciones no son correctas y nos damos cuenta cuando estamos en partido.

Aquí hay que diferenciar si ha sido un error informático o no. Si el entrenador ha podido mandar la rotación correctamente el la tendrá en su dispositivo, pero en caso de que no las haya podido mandar por APP y las metamos mal a mano, o que hayamos importado incorrectamente la que no corresponde, y hayamos iniciado el set, podremos modificarla o Desbloquear para que la mande entrenador.

Las rotaciones, al igual que lado/saque se bloquean cuando se disputa un punto de ese set. Aunque no se debería llegar a este extremo pues antes de disputar un punto deberíamos haber revisado bien esto y contrastarlo con entrenadores, la opción para corregirlo sería igual que para lados/saque:

1. Deshacer puntos (SOLO EXCEPCIONALMENTE).
2. Desbloquear rotación del equipo que corresponda e importarla nuevamente, O introducirla a mano.
3. Volver al partido y añadir el punto o puntos correspondientes.

CASO 4: Hemos finalizado un set accidentalmente y necesitamos volver al set anterior.

Los sets finalizan automáticamente al llegar al marcador, aunque antes de ello nos muestran un aviso y es conveniente finalizarlos automáticamente según marcador, puede ser que, por ejemplo nos hayamos equivocado en el último punto y ese no fuera el equipo, o que haya que anotar sanción u otro aspecto antes.

Para ello:

1. En CONFIGURACIÓN DE SETS, pulsamos en set anterior al que se ha generado. Si hemos finalizado el set 1, estaríamos en el set 2->Pulsamos SET 1.
2. Pulsamos en DESFINALIZAR SET. **Ojo: se borran todos los puntos y acciones del set 2. Utilizar excepcionalmente y solo cuando no haya acciones disputadas. Tenemos todo el tiempo entre sets para hacerlo.**
3. El set 2 nos desaparece, y nos vuelve al SET 1.
4. Hacemos las acciones necesarias o continuamos el partido y se finaliza cuando corresponda.



The screenshot shows the app interface for 'Federación Andaluza de Voleibol'. At the top, there are two tabs: 'Set 1' (active) and 'Set 2'. Below the tabs, the 'Set 1' configuration is displayed. It includes a status 'Estado: finalizado', a score 'VUP 0 LIN 0', and a 'Desfinalizar set' button highlighted with a yellow circle. The interface also shows the local team 'CDU ATARFE' and the visitor 'MAIRENA VOLEY CLUB', along with a 'Guardar lados/saque' button. At the bottom, there is a rotation diagram for 'CDU ATARFE (Izquierda)' with positions IV, III, and II.

CASO 5: Situaciones en que debemos ajustar el marcador y posiciones en el campo de manera manual.

Estas situaciones son fruto de errores que no debería producirse, por ejemplo cuando un equipo está falta de rotación y lo descubrimos mas tarde, o cuando hay evidencias de que nos hemos equivocado seriamente en el tanteo del partido y debemos revertir esta situación. Los coordinadores provinciales de árbitros darán mas instrucciones al respecto.

A nivel de funcionamiento de la APP las hemos contemplado, pues pueden ser necesarios muy excepcionalmente y además tenemos otros mecanismo para evitarlas, como el deshacer punto o deshacer sanción, o las que hemos comentado en los puntos anteriores. **NO SE DEBE HACER UN USO HABITUAL DE ESTAS OPCIONES Y SÓLO SE USARÁN COMO ÚLTIMO RECURSO.** Si fuese necesario, antes de usarlas contactaremos con el coordinador provincial o delegación para que nos informes de las repercusiones.

Por otro lado, el uso de estas acciones queda registrado internamente en la plataforma y el comité arbitral analizará las situaciones en que se ha usado, independientemente de lo que aparezca en las observaciones del acta que se pueden editar/eliminar.

Federación Andaluza de Voleibol

Set 1

Estado: en_juego

VUP 0
LIN 0

Finalizar set IR A PARTIDO FALTA ROTACIÓN

Inicio: 22:35
Fin: 22:35
Duración: 0 min

Local: CDU ATARFE IZQUIERDA Saque

Visitante: MAIRENA VOLEY CLUB DERECHA Saque

Guardar lados/saque

CDU ATARFE (Izquierda)			MAIRENA VOLEY CLUB (Derecha)		
IV 4	III 3	II 2	IV 10	III 9	II 8
V 5	VI 6	I 1	V 11	VI 12	I 7

Importar rotación CDU ATARFE

Importar rotación MAIRENA VOLEY CLUB

Editar rotación manualmente

TANTEO MANUAL Eliminar ACTA

OPCION 1: FALTA ROTACIÓN.

Permite determinar el momento en que se ha producido la falta de rotación, si es que podemos identificarlo. Anula los puntos del equipo infractor y anota punto y saque para el equipo contrario. Si no podemos determinarlo, solo suma punto y saque para el equipo contrario.

Falta de rotación detectada

Selecciona el equipo infractor y, si se conoce, el marcador/saque desde el que comenzó la irregularidad. Se conservarán los puntos del rival, se anularán únicamente los puntos posteriores del infractor y se concederá punto y saque al adversario.

Equipo infractor

CDU ATARFE

¿Desde qué marcador o saque comenzó?

No se puede determinar

Rotación correcta del infractor

Zona I: dorsal 1

Solo se solicita cuando no puede determinarse el momento inicial.

Marcador actual: 0 - 0. Esta acción queda registrada en el historial del acta.

Cancelar Aplicar corrección

OPCION 2: TANTEO MANUAL.

Permite establecer manualmente los puntos de cada equipo, la rotación de cada equipo y el equipo a saque, por lo que supone una alteración total del acta.

Tanteo manual

Corrección excepcional. Indica el marcador que debe quedar en el acta, la rotación correcta de ambos equipos y quién debe sacar. La corrección quedará anotada automáticamente en Observaciones.

CDU ATARFE

0

MAIRENA VOLEY CLUB

0

Rotación · CDU ATARFE

Zona I: dorsal 1

Rotación · MAIRENA VOLEY CLUB

Zona I: dorsal 7

Saque

CDU ATARFE

Marcador actual: 0 - 0. La acción modificará el estado efectivo del set y quedará registrada en el historial del acta.

Cancelar Aplicar corrección

Insistimos en que el uso de estas opciones no es recomendable en prácticamente ninguna situación, pues no se debería llegar a ellas y disponemos de medios para evitarlas o corregirlas previamente. El **comité de competición podrá adoptar medidas disciplinarias contra los árbitros que hagan uso de estas funciones de manera injustificada y/o innecesaria.**

Cualquier duda, problema o incidencia debe ponerse en conocimiento de **soporte@favoley.net** , si la incidencia es de carácter grave o urgente, se dará traslado en primer lugar al coordinador provincial o delegación.

