



***Curso Habilidades
para el uso de Planilla
Digital Sistema de
Registración Digital
(SiReDi)***



ACTA DIGITAL

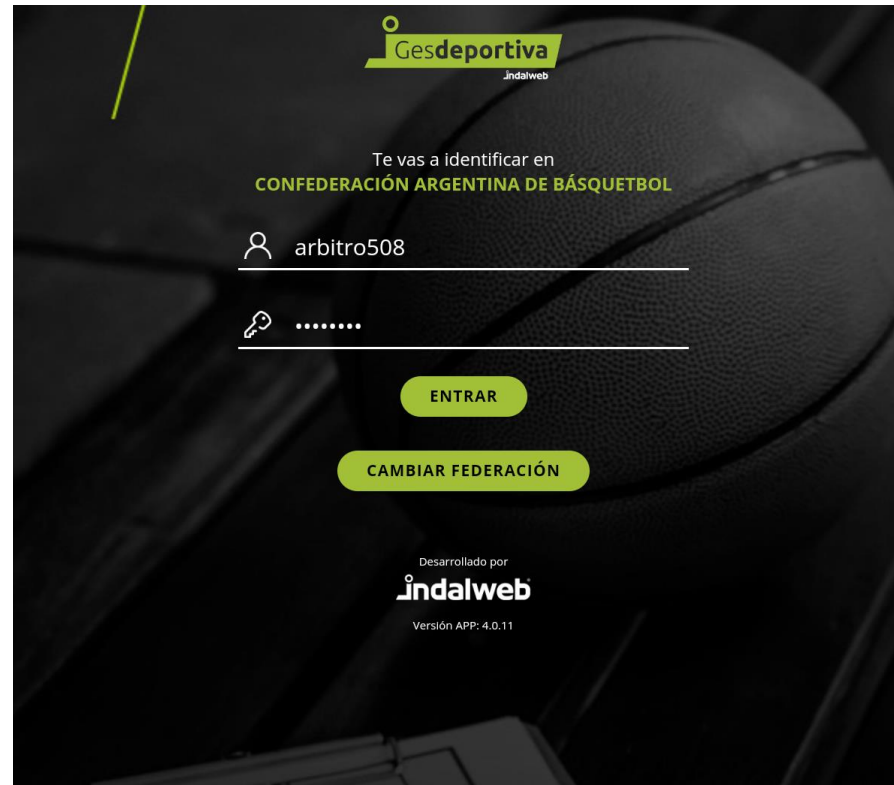
El sistema de acta digital incluye estadísticas.

PROCEDIMIENTO A SEGUIR:



ACTA DIGITAL

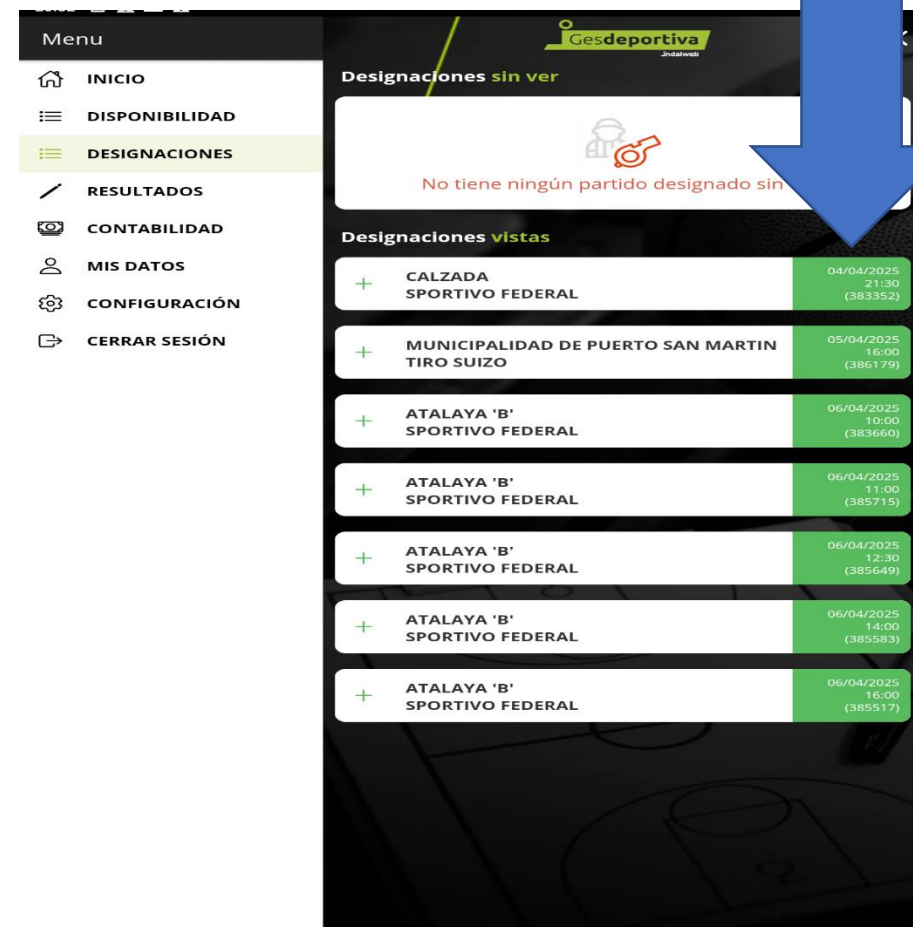
Abriremos en nuestra tablet, la aplicación Acta Digital GESDEPORTIVA, a la que entraremos con el usuario y contraseña que posea el Comisionado Técnico, Arbitro o nos haya facilitado la Federación / Región / Asociación.





ACTA DIGITAL

Una vez dentro de la aplicación, en DESIGNACIONES. encontraremos nuestro partido, y pulsaremos sobre él.





ACTA DIGITAL

En la pantalla inicial del partido, comprobamos que los datos de este son correctos.

Menu

INICIO

DISPONIBILIDAD

DESIGNACIONES

RESULTADOS

CONTABILIDAD

MIS DATOS

CONFIGURACIÓN

CERRAR SESIÓN

Gesdeportiva

Designaciones

CALZADA

SPORTIVO FEDERAL

04/04/2025
21:30
(383352)

Cargo:

ARBITRO PRINCIPAL

Competición:

ARBB MAYORES
MASCULINO 2025

Campo de Juego:

FERES BACLINI

RECARGAR COMPONENTES

Dirección campo:

SAN MARTIN 3056

BUSCADOR DELEGADO CAMPO

Población campo:

ROSARIO

+ AÑADIR MEDICO

Teléfono campo:

Pista:

Hora cita:

LOCAL

CALZADA

FIRMA Y JUGADORES INICIALES

VISITANTE

SPORTIVO FEDERAL

FIRMA Y JUGADORES INICIALES

Categoría:

MM

Acta / Pista / Rotación:

ESTADÍSTICAS / FIBA / FIBA

Fase:

Primera A

Grupo:

ÚNICO

Jornada:

4

Árbitros designados al encuentro

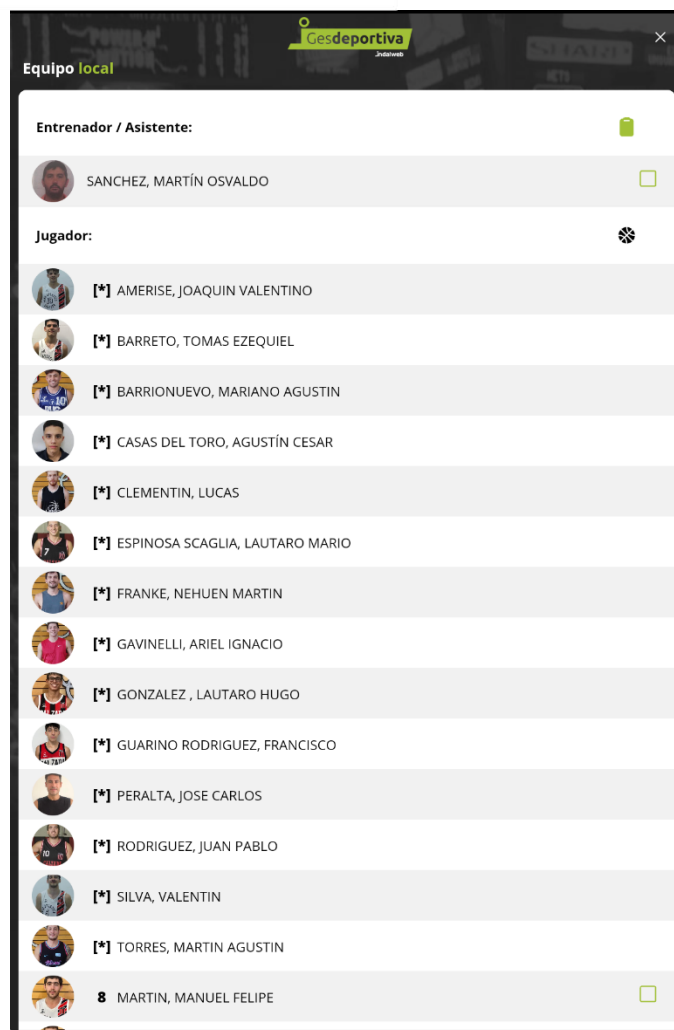
ARBITRO PRINCIPAL

arbitro arbitro, juan

Observaciones:



ACTA DIGITAL



Llamaremos al entrenador del equipo, que nos irá indicando los jugadores que van a participar en el partido, comprobando que sus dorsales (camiseta) sean correctos y tildándolos.



Jugador sancionado. Este jugador ha sido marcado como que está sancionado en el sistema.



Jugador lesionado. Este jugador ha sido marcado como que está lesionado en el sistema.



ACTA DIGITAL

Si hay que modificar algún dorsal o poner alguno que no lo tenga, realizamos una pulsación corta sobre el número de camiseta y ponemos cambiar para que quede grabado el nuevo número.

Cambiar Dorsal

62

CANCELAR CAMBIAR



ACTA DIGITAL

Si van a jugar jugadores de otros equipos del club, se debe pulsar sobre **JUGADORES AUTORIZADOS**, y ahí saldrá una lista con todos los que estén habilitados para jugar en este equipo. Se seleccionan del mismo modo que los anteriores.

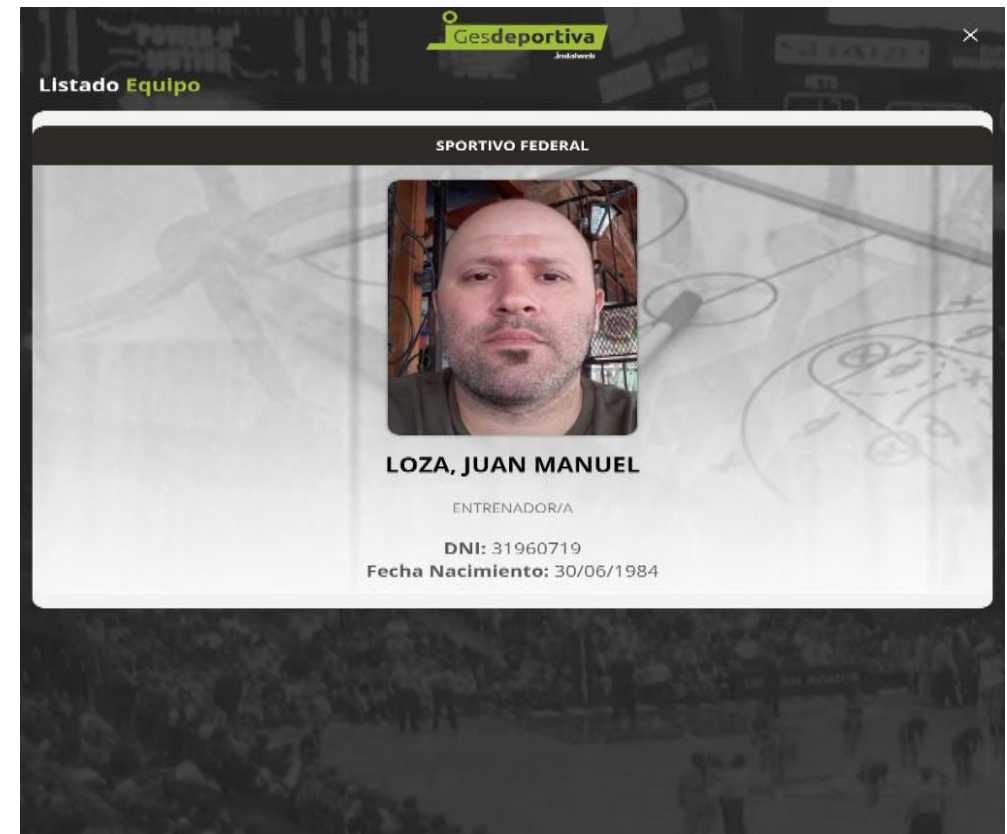
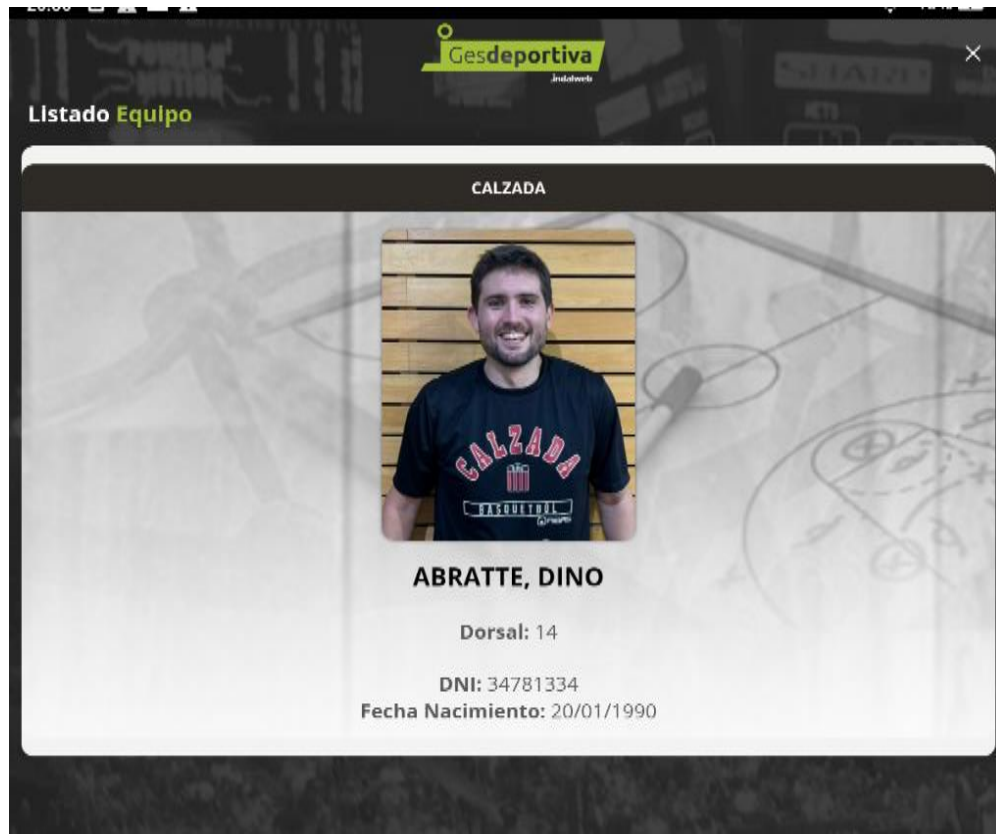
Recordatorio: Para visualizar estos jugadores deben estar previamente autorizados





ACTA DIGITAL

En este momento, es cuando los árbitros pueden revisar las licencias, pulsando sobre la foto de los componentes. Una vez pulsada la foto aparecerá la foto ampliada, los datos de la persona y el cargo que ocupa en el equipo.





ACTA DIGITAL

Dándole **MOSTRAR PARA COPIAR** se abre el listado de licencias ordenadas por número de dorsal de menor a mayor.
Es muy útil para controlar todos los jugadores del equipo en forma ordenada, en caso de error me permite regresar y cargar o corregir.

MOSTRAR PARA COPIAR



ACTA DIGITAL

Una vez esté todo preparado, revisado y vuelto a revisar por el entrenador, pulsamos sobre la barra SELECCIONAR JUGADORES PARA PARTIDO.

SELECCIONAR JUGADORES PARA PARTIDO

Esto los llevará a la pantalla inicial, donde observaremos que bajo el nombre del equipo sobre el que hemos trabajado, aparece un renglón rojo donde dice: FIRMA Y JUGADORES INICIALES.

Ahora procedemos de manera similar con el otro equipo.



ACTA DIGITAL

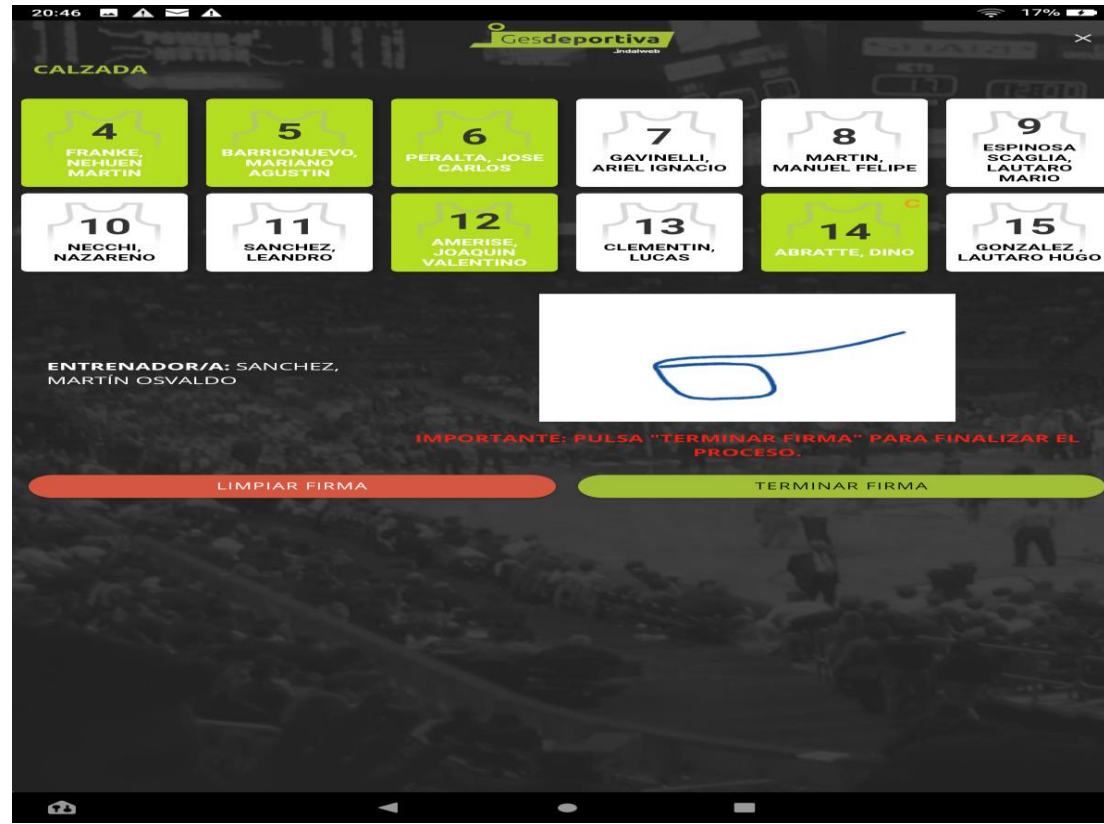
Ahora es el momento de pedir los quintetos iniciales y capitán, y la firma de los entrenadores. Para ello en la página principal de la información del partido veremos que nos aparece, en color rojo, bajo el nombre de los equipos **“FIRMA Y JUGADORES INICIALES”**.

LOCAL	VISITANTE
CALZADA	SPORTIVO FEDERAL
FIRMA Y JUGADORES INICIALES	FIRMA Y JUGADORES INICIALES



ACTA DIGITAL

Pulsaremos el cuadro rojo **FIRMA Y JUGADORES INICIALES**, en primer lugar, sobre el del equipo que reglamentariamente le corresponda (equipo local). Saldrá una pantalla donde figurarán los números y nombres de los jugadores del equipo inscritos para el partido. Llamaremos al entrenador para que nos indique el quinteto inicial, que seleccionaremos pulsando sobre cada uno de los cuadros que nos indique. Luego le pediremos el capitán que seleccionaremos con una pulsación larga.



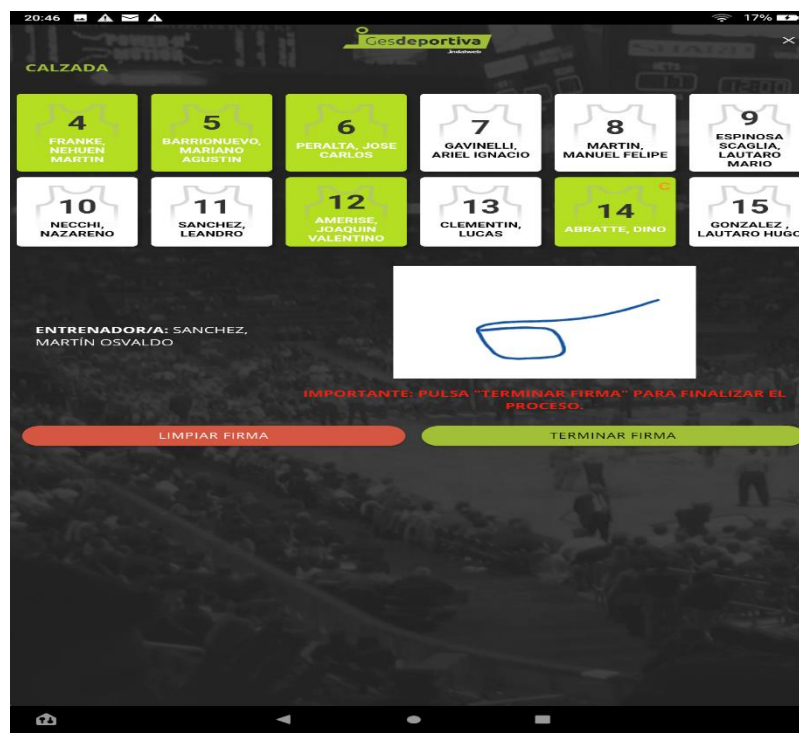


ACTA DIGITAL

Pediremos al entrenador que firme (dándole a “Iniciar firma”), indicándole que revise antes si los jugadores inscritos, sus dorsales y el quinteto es correcto.

IMPORTANTE: A PARTIR DE PULSAR EN “TERMINAR” NO SE PODRÁ MODIFICAR NI AÑADIR NADA (ni cambiar dorsales, ni añadir jugadores, etc).

Los jugadores con fondo azul son los del quinteto inicial, y el jugador con una “C” es el capitán.





ACTA DIGITAL

Una vez que el entrenador firme, daremos a TERMINAR.
Repetimos el proceso con el otro equipo, y observaremos que en la pantalla inicial ya figuran **las firmas de ambos entrenadores, así como la imagen de un balón** abajo a la derecha.

Menu

🏠 INICIO

☰ DISPONIBILIDAD

☰ DESIGNACIONES

✍ RESULTADOS

📊 CONTABILIDAD

👤 MIS DATOS

⚙ CONFIGURACIÓN

🚪 CERRAR SESIÓN

Gesdeportiva

Jndatweb

Designaciones

CALZADA

SPORTIVO FEDERAL

04/04/2025
21:30
(383352)

Cargo:

ARBITRO PRINCIPAL

Competición:

ARBB MAYORES MASCULINO 2025

Campo de juego:

FERES BACLINI

Dirección campo:

SAN MARTIN 3056 ↑

Población campo:

ROSARIO

Teléfono campo:

Pista:

Hora cita:

RECARGAR COMPONENTES

BUSCADOR DELEGADO CAMPO

+ AÑADIR MEDICO

LOCAL

CALZADA

FIRMA Y JUGADORES INICIALES



VISITANTE

SPORTIVO FEDERAL

FIRMA Y JUGADORES INICIALES





ACTA DIGITAL



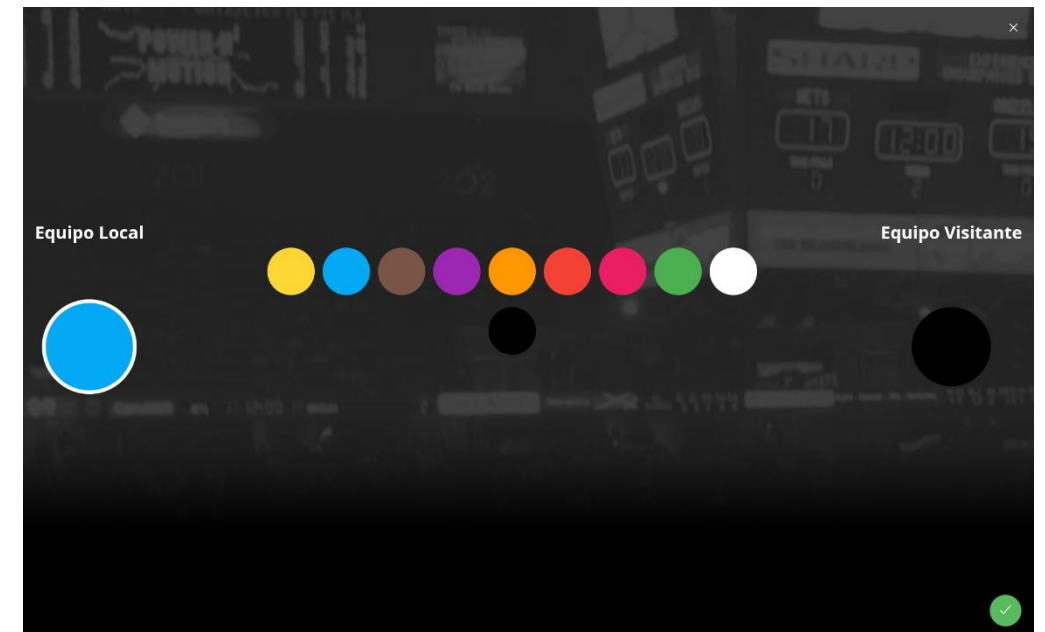
Pulsamos sobre ese balón y ya accedemos a la pantalla de la cancha.





ACTA DIGITAL

En primer lugar, pulsamos sobre CONFIGURACIÓN para poder cambiar los colores de los equipos.
Por defecto no podremos cambiar cierta información, ya que nos vendrá precargada.
Elegimos el color de cada equipo, pulsando sobre CAMBIAR COLORES, y validando sobre el círculo verde de abajo a la derecha.

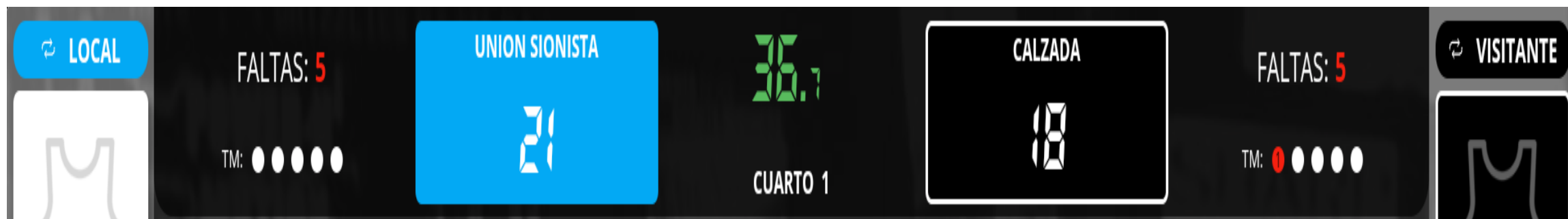




ACTA DIGITAL

Podemos, y es más cómodo para evitar errores en el tanteo, colocar los equipos de manera que los jugadores estén del lado del aro al que atacan. Para eso, basta hacer una pulsación prolongada en el rótulo de local, o en el de visitante. En el descanso se cambiarán automáticamente.

MUY IMPORTANTE: en esta situación, el marcador, los tiempos muertos y las faltas de equipo seguirán estando siempre a la izquierda el local y a la derecha el visitante.





ACTA DIGITAL

El reloj se pone en marcha y se detiene pulsando brevemente sobre él.



Si hacemos una pulsación prolongada, se abrirá un cuadro que nos permitirá modificar el tiempo restante.



IMPORTANTE: Para la gestión correcta del partido es importante tener en cuenta que **“LO PRIMERO ES EL RELOJ”**, siempre tenemos que pararlo o ponerlo en marcha en el momento adecuado.
(El reloj funcionará estemos en la pantalla que estemos).



ACTA DIGITAL

Flecha de alternancia: pulsando sobre el tanteador de cada equipo la flecha aparecerá bajo el reloj y señalará al equipo que le corresponda el próximo saque por posesión alterna.

Deshacer una acción:

Para eso hacemos una pulsación corta sobre la franja naranja que aparece bajo y deshará la acción que ahí se indican (última).

visitante #60 TIRO2-FALLADO

DESHACER

Esa acción aparecerá sobre fondo rojo en el historial, para hacer ver que se ha borrado.



ACTA DIGITAL

Desde la opción “**HISTORIAL**” (MENÚ DESPLEGABLE) se nos mostrará el listado completo de acciones por periodo y desde ahí podremos eliminar las que consideremos.

Determinadas acciones podrán editarse desde el historial, por ejemplo, una canasta de 2 podemos modificarla y hacer que sea de 3, o viceversa, o cambiar el lanzador, o modificar faltas.

Si eliminamos una acción que tiene consecuencias, por ejemplo un tiro fallado que tenía anotado un rebote, se eliminará la acción y las consecuentes acciones, es decir, el tiro fallado y el rebote.

The screenshot displays the 'ACTA DIGITAL' basketball scorekeeping application. The interface is divided into several sections:

- Top Header:** Shows the local team 'UNION SIONISTA' with a score of 21 and the visitor team 'CABB' with a score of 18. The time is 28.0. There are 5 fouls for each team.
- Central Panel:** Titled 'Acciones' (Actions), it lists game events. The 'HISTORIAL' tab is selected. The list includes:
 - [1] 00:00:28.9 Local #10 FALTA-COMETIDA
 - [1] 00:00:46.2 Local #17 ASISTENCIA
 - [1] 00:00:47.1 Local #12 CANASTA-2P - [21 - 18]
 - [1] 00:00:52.2 Local #17 RECUPERACION
 - [1] 00:00:52.5 Visitante #11 PERDIDA
 - [1] 00:01:00.1 Visitante #8 REBOTE-DEFENSIVO
 - [1] 00:01:00.1 Local #9 TIRO3-FALLADO
 - [1] 00:01:10.1 Local #12 REBOTE-DEFENSIVO
 - [1] 00:01:10.1 Visitante #11 TIRO3-FALLADO
 - [1] 00:01:18.1 Local #12 CANASTA-2P - [19 - 18]
 - [1] 00:01:40.2 Visitante #11 CANASTA-2P - [17 - 18]
 - [1] 00:01:48.3 Local #20 ASISTENCIA
- Side Panels:** On the left, a roster for the local team shows players 9, 12, 14, 17, and 20. On the right, a roster for the visitor team shows players 4, 8, 11, 14, and 15.
- Bottom Bar:** Contains buttons for 'FINALIZAR ACTA', 'TAPÓN', 'Acción borrada.', and 'CONTINUAR'.



ACTA DIGITAL

Tiempos muertos

Pulsar sobre **TM**, al lado del marcador del equipo que lo solicite. Veremos una ventana que nos dirá que indiquemos si realmente queremos añadir uno **NUEVO o CANCELAR**. Al aceptar saldrá automáticamente un reloj (del color del equipo) que controlará ese **TM** y que podemos minimizar o cerrar. Sonará la bocina a los sesenta segundos.

Cambios

Se pulsa prolongadamente sobre el número del jugador que sale y a continuación en la ventana que se abre pulsamos sobre el jugador que va a ingresar. Si se prefiere se puede hacer una pulsación corta sobre **LOCAL o VISITANTE** (encima de los quintetos de cada equipo) y se abrirá la pantalla de cambios donde se muestran todos los jugadores del equipo (cambios múltiples).



ACTA DIGITAL

Cuando pulsamos sobre un jugador, y hasta que pulsemos para el lugar del tiro (o cualquier otra opción), el recuadro de dicho jugador se pone más pequeño, indicando que está seleccionado. Podemos quitar esa selección volviendo a pulsar de nuevo sobre él.

Tiros convertidos: Pulsar sobre el jugador correspondiente y hacer una pulsación larga en el sitio desde donde se produce el tiro. Los puntos subirán automáticamente al marcador. Es importante que pulsemos lo mas cercano posible al sitio real del lanzamiento.

Después de anotar la canasta podremos escoger un jugador del equipo que ha anotado si hubiera habido una **ASISTENCIA** pulsando en la dorsal, si no la ha habido podemos elegir “CONTINUAR SIN ASISTENCIA.

Tiros fallados: seleccionar el lanzador y hacer una pulsación corta en el lugar de la cancha donde se produzca el tiro. A continuación pulsar sobre el jugador que consigue el **rebote** (sea defensivo u ofensivo), o sobre el recuadro naranja de CONTINUAR SIN REBOTE (abajo derecha), si el balón sale fuera.



ACTA DIGITAL

Faltas Personales

Seleccionar el jugador que la comete, pulsar sobre FALTA PERSONAL en la barra de abajo y pulsar sobre jugador que la recibe.

Otras Faltas

Faltas antideportivas, técnicas, descalificantes, etc. Primero tocamos sobre OTRAS FALTAS en la barra de abajo, y luego elegimos el tipo de falta, quién la comete y pulsar GUARDAR, y en caso de ser necesario seleccionar el jugador que la recibe.



Descalificantes:

- Cuando se asigna una descalificante a un jugador sustituto o a un jugador excluido (en el banquillo) **NO se asocia automáticamente la falta técnica del tipo "B" al entrenador. Hay que hacerlo en forma manual.**
- Se diferencian las descalificantes de un jugador excluido (en banquillo) a las de un jugador en pista.
- Se diferencian en las descalificantes por enfrentamientos (reyerta) quiénes participan activamente, no participan activamente y acompañantes de equipo.

Técnica		5 C		4
Técnica	☒			
Técnica Banquillo C (coach)	☐			
Técnica Banquillo B (banquillo)	☐			
Técnica E	☐	12		8
Otras faltas				
Antideportiva	☐			
Descalificante	☐	14		10
Desc. Enfrent. Sin participación	☐			
Desc. Enfrent. Con participación Activa	☐	17		13
		27		14 C



ACTA DIGITAL

Tiros libres

Pulsar sobre jugador que los va a lanzar.
Escoger a qué falta está asociado en caso que sea necesario.

En cada lanzamiento de tiro libre seleccionar según convierta o falle cada uno de los tiros.
Para finalizar dar a **ACEPTAR** y se verá reflejado el tanteador.

Aparecerá un aviso si se quiere asignar un número mayor de tiros libres a una falta que no debería tener esa cantidad de tiros, aunque deje anotarlos.

Si el último tiro libre fuera fallado, y quedara tiempo de juego, podrá haber REBOTE ofensivo o defensivo, o “CONTINUAR SIN REBOTE”.

Tiros Libres

#5 FALTA-COMETIDA 02:11.4 (Al #11)

Tiro 1:		
Tiro 2:		
Tiro 3:		

CANCELAR



Tapones

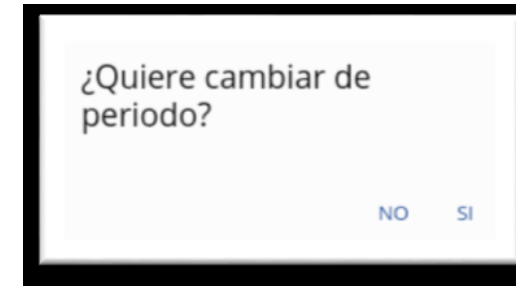
- El proceso es distinto al habitual de los tiros. Primero pulsamos sobre el jugador que hace el tapón y seleccionamos TAPÓN en la barra de abajo. A continuación hay que seleccionar el jugador que recibe el tapón, e inmediatamente el jugador que consigue el rebote si lo hubiera (o CONTINUAR SIN REBOTE)

Pérdidas y recuperaciones

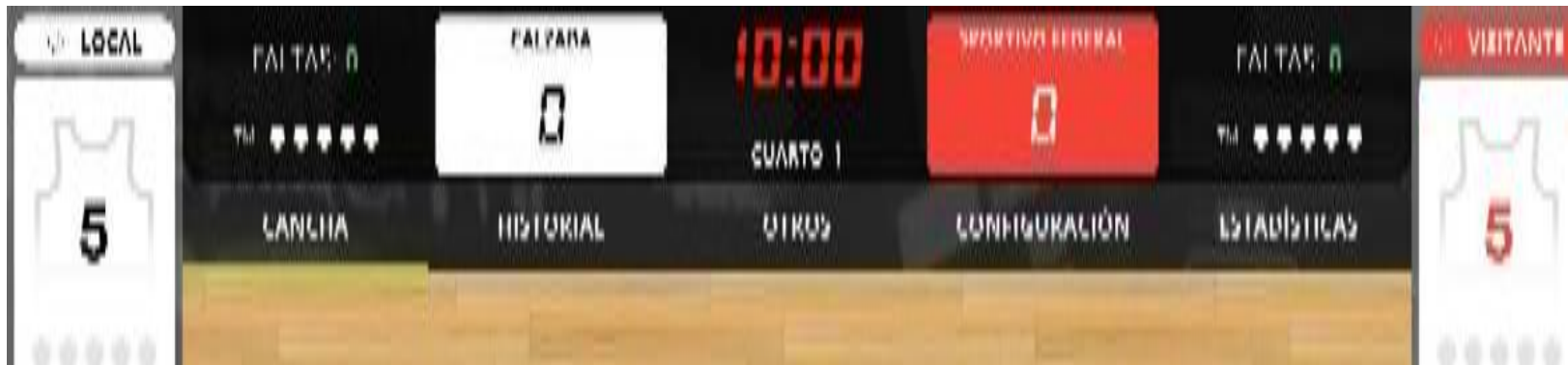
- Pulsar sobre el jugador que comete la pérdida y si hay un recupero pulsar inmediatamente después sobre el jugador que lo efectúa, o sobre CONTINUAR SIN RECUPERO.



Al finalizar el tiempo de cada periodo nos preguntará si queremos cambiar al siguiente.



Si nos ha quedado alguna acción por anotar relativo a ese periodo finalizado podríamos darle a “No” y anotarla. Una vez hecho mantenemos pulsado encima del “PERIODO” (‘PERIODO 2’ en la imagen).



Si le damos a “Sí” cambiamos al siguiente periodo.

Al pasar de periodos, y según las normas de la categoría, se podrán usar o no los tiempos muertos que resten por solicitar por cada equipo. Asimismo, las faltas de equipo seguirán las normas establecidas.



ACTA DIGITAL

- En la opción “CONFIGURACIÓN” (MENÚ DESPLEGABLE) podemos “Previsualizar acta” y ver cómo quedara el PDF.
- En la opción “OTROS” (MENÚ DESPLEGABLE) podremos ver las entradas por periodo de los jugadores y las licencias.

CANCHA	HISTORIAL	OTROS	CONFIGURACIÓN	ESTADÍSTICAS
ROTACIONES		LICENCIAS		
Jugadores		Todos ▾		
Jugador	P1	P2	P3	P4
#4	-	-	-	-
#5	-	-	-	-
#8	-	-	-	-
#9	-	-	-	-
#12	-	-	-	-
#13	-	-	-	-
#14	-	-	-	-
#17	-	-	-	-
#18	-	-	-	-
#20	-	-	-	-
#27	-	-	-	-
#31	-	-	-	-
#4	-	-	-	-
#5	-	-	-	-
#6	-	-	-	-
#7	-	-	-	-
#8	-	-	-	-
#9	-	-	-	-

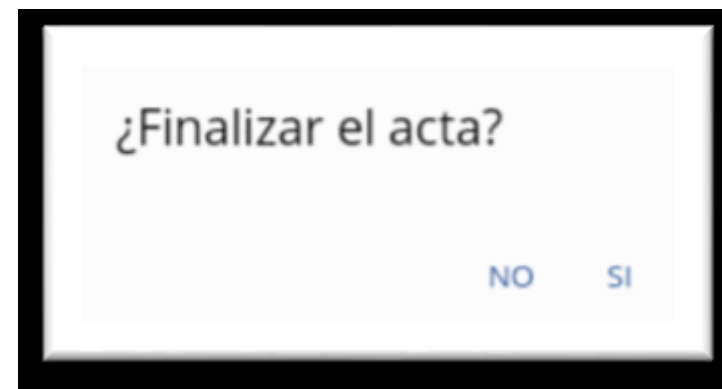
CANCHA	HISTORIAL	OTROS	CONFIGURACIÓN	ESTADÍSTICAS
ROTACIONES		LICENCIAS		
Jugadores		Todos ▾		
	DEI CAS, FRANCISCO JOSE 34770558 ENTRENADOR/A			
	#4 PRUSS, LISANDRO 32290062 JUGADOR			
	#5 ROITVAIN, AGUSTIN 45214275 JUGADOR			
	#8 RATTO, SANTIAGO 46965609 JUGADOR			
	#9 BADIA, AXEL EMMANUEL 32279220 JUGADOR			
	#12 BERMUDEZ, FRANCISCO 42325281 JUGADOR			
	#13 GERCOVICH, GUSTAVO 37471559 JUGADOR			
	#14 ROJAS, GASTON EMANUEL 34770558 JUGADOR			



ACTA DIGITAL

Una vez finalizado el cuarto período nos preguntará si deseamos jugar una prórroga. Si le damos a “**SÍ**” se añadirá la misma, si le damos a “No” podremos finalizar.

Manteniendo pulsado en el icono de “**FINALIZAR ACTA**” (abajo a la izquierda) nos preguntará si estamos seguros y podremos pasar a cerrarla al darle “si”.





ACTA DIGITAL

Ahora se abrirá la
pantalla de
informe y firmas.

Local: UNION SIONISTA Visitante: CALZADA

Informe:

Informe de partido

Arbitros arbitro arbitro, Juan

LIMPIAR FIRMA TERMINAR FIRMA

Partido Suspendido

Estado Partido: COMENZADO

Deberemos rellenar y guardar el informe si fuera necesario.



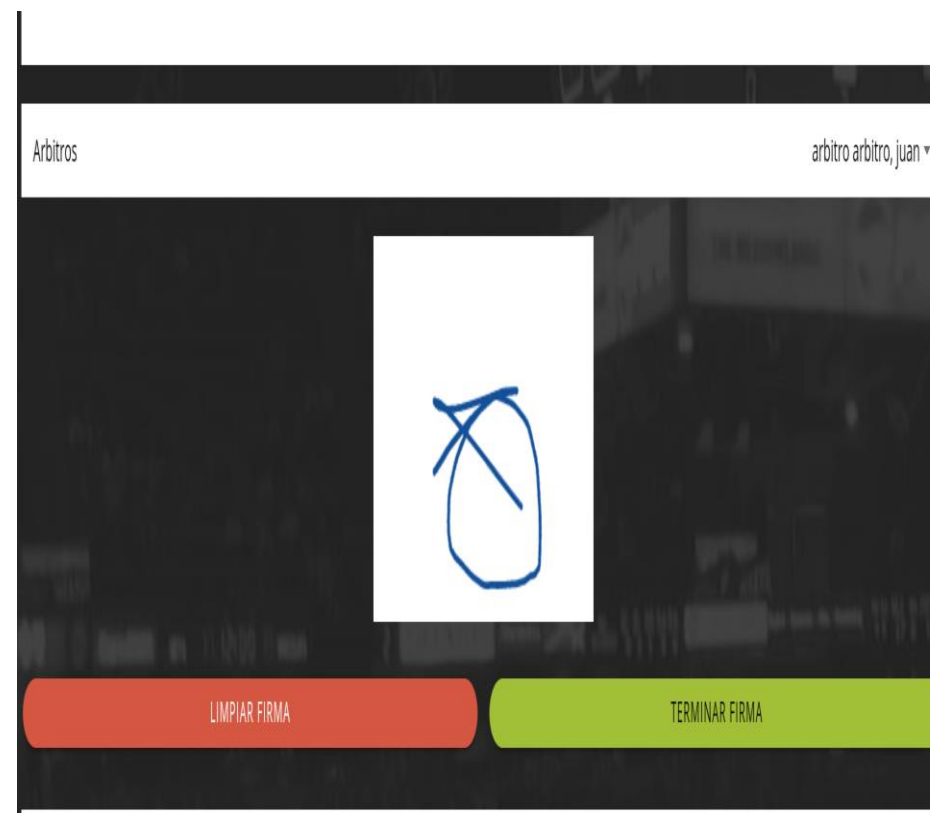
Si le damos a la “**cruz**” superior derecha volveremos a la pantalla anterior de la aplicación, pero el partido no se habrá marcado como finalizado, ni el acta se habrá cerrado hasta completar toda la información y darle a “**FINALIZAR PARTIDO**”.



ACTA DIGITAL

Ahora firmarán todos los componentes que nos solicite la aplicación, pulsando en la flecha hacia abajo junto a la barra donde dice **ÁRBITROS**.

También podrán firmar los capitanes del equipo local y visitante si así lo pidieran.





ACTA DIGITAL

Para firmar, pulsar sobre **INICIAR FIRMA**, para borrar sobre **LIMPIAR FIRMA**, y para terminar sobre **GUARDAR FIRMA**.

Una vez completado este proceso, pulsar sobre **FINALIZAR PARTIDO**.

FINALIZAR PARTIDO