

PRESENTACIÓN

AppBM es una aplicación que funciona en teléfonos y tablets con Sistema Operativo Android.

La finalidad de esta App es registrar todo lo que ocurre durante el transcurso de un partido de balonmano.

Sus principales características son:

- Permite definir un Equipo con 16 jugadores/as y hasta 3 porteros/as.
- Permite definir una Competición de hasta 30 jornadas. Una vez finalizada una competición se puede eliminar y definir una nueva.
- Durante el transcurso de un Partido se puede registrar de forma **FÁCIL** y **RÁPIDA** la siguiente información:
 - Goles de nuestro equipo.
 - Lanzamientos fallados de nuestro equipo (parada o fuera).
 - Penaltis a nuestro favor.
 - Recuperaciones.
 - Pérdidas.
 - Registro y Control de Tarjetas (amarilla, roja y azul) de nuestro equipo, anotando el momento exacto en el que se producen.
 - Registro y Control de Exclusiones de 2 minutos de nuestro equipo, anotando el momento exacto en el que se producen.
 - Registro y Control del tiempo de juego de cada jugador/a nuestro/a.
 - Goles del equipo contrario.
 - Lanzamientos parados de nuestros/as porteros/as.
 - Lanzamientos fallidos del equipo contrario.
 - Registro de la posición (extremos, laterales, central y pivote) y la zona (6, 7 y 9 metros) de los lanzamientos del equipo contrario.
- Estadística en tiempo real con los datos más relevantes, tales como efectividad en los lanzamientos, efectividad en la portería, efectividad del equipo contrario, porcentajes por posición y zona de lanzamiento del equipo contrario, jugadores del equipo contrario con mayor número de goles, número de exclusiones, ...
- En cualquier momento del partido y al finalizar el mismo, emite un informe de 8 hojas con toda la información registrada y que se detalla más adelante.
- Permite definir hasta **3 Niveles de Complejidad**.

ACCESO

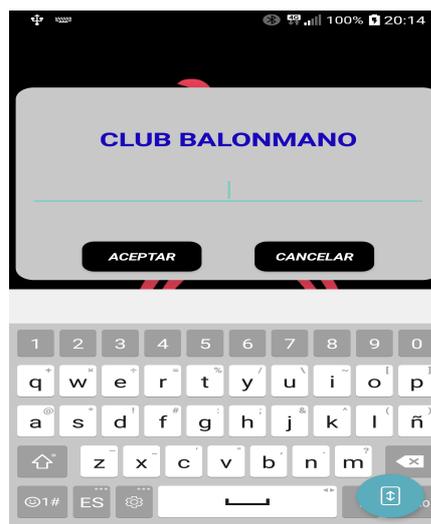
Una vez instalada la aplicación, aparecerá un icono como éste:



La 1ª vez que accedemos a la aplicación nos aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha para introducir el nombre del **CLUB**.

Al pulsar botón **Aceptar**, el nombre del Club quedará registrado en el dispositivo y no volverá a solicitarlo. Posteriormente podrá modificarse en el apartado de Configuración.

A continuación aparecerá la pantalla principal de la App. Previamente comprobará si hay una nueva actualización. Si la hay, nos lo indicará informando de la fecha de la misma.



SECUENCIA DE FUNCIONAMIENTO

Antes de proceder a registrar toda la información correspondiente a un partido es necesario realizar una serie de acciones previas para asegurar un óptimo funcionamiento de la App.

- 1º) En primer lugar se debe definir nuestro Equipo. Puede haber registrados un total de 16 jugadores/as y 3 porteros/as.
- 2º) En segundo lugar se debe definir la Competición en la que vamos a participar. Puede haber registradas hasta un total de 30 jornadas. Una vez finalizada esta competición, puede eliminarse y volver a definir otra nueva.

Una vez hemos completado los dos pasos anteriores, ya estamos en condiciones de seleccionar una Jornada de la Competición que hemos definido y empezar a registrar todos los datos del partido.

MENÚ PRINCIPAL

	Con la opción EQUIPO accedemos a la pantalla que nos va a permitir definir nuestro Equipo con un máximo de 16 jugadores/as y 3 porteros/as.
	Con la opción COMPETICIÓN accedemos a la pantalla que nos va a permitir definir la Competición en la que participamos. Podemos definir hasta un máximo de 30 jornadas indicando en cada una de ellas el nombre del Equipo Contrario y si juega como Local o Visitante.
	Con la opción PARTIDO accedemos a la pantalla más importante de la App, pues a través de ella se registran todos los datos de un Partido. Previamente nos permitirá seleccionar la Jornada, la cual previamente hemos definido en Competición.
	Durante el transcurso de un Partido y al finalizar el mismo, la App genera un informe exhaustivo de 10 hojas con todos los datos registrados en formato pdf. Este informe se guarda en la memoria del dispositivo. Desde la opción ESTADÍSTICAS se nos muestra una pantalla con todos los informes generados hasta la fecha, ordenados cronológicamente por Competición y Jornada. Al pulsar sobre un informe se abrirá y podrá ser compartido bien por correo, por whatsapp o por cualquier otro medio.
	Con la opción CONFIGURACIÓN podremos actualizar el Nombre del Club, establecer el tiempo de juego (20, 25 o 30 minutos por cada parte) e indicar el Nivel de Complejidad deseado (Básico, Intermedio o Avanzado). Según el nivel elegido, se podrá recoger más o menos información de cada lanzamiento tanto a favor como en contra.
	Con esta opción cerraremos la App de forma definitiva.

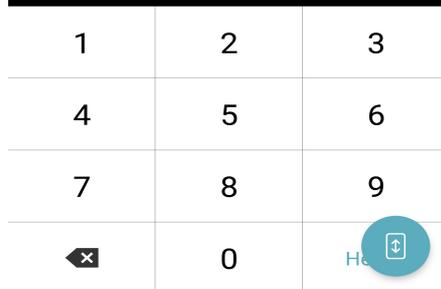
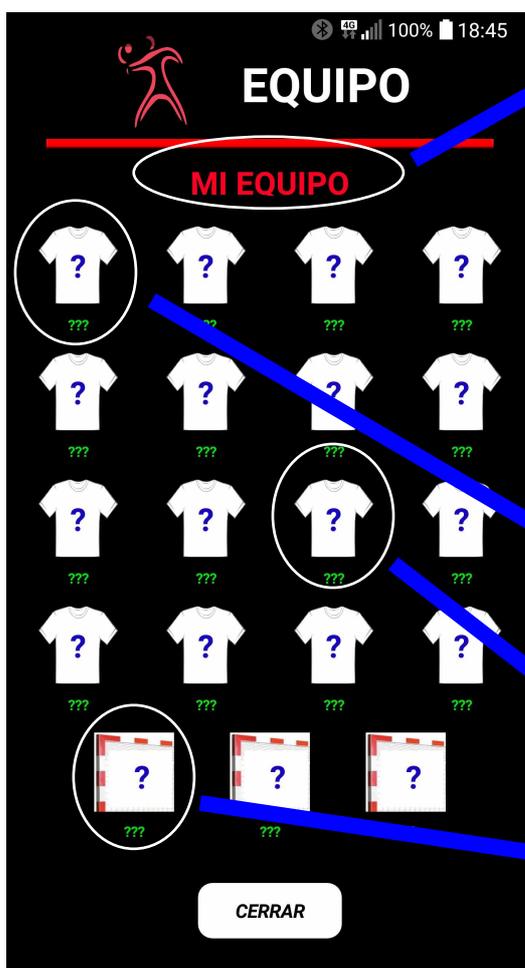
EQUIPO



Al pulsar sobre Equipo aparece la siguiente pantalla:

A través de esta pantalla definimos el Equipo y los/as Jugadores/as.

Se puede definir 16 Jugadores/as y 3 Porteros/as.



Para registrar el nombre del equipo se debe pulsar en **MI EQUIPO**.

Para registrar cada Jugador/a se debe pulsar sobre la **CAMISETA** o la **PORTERÍA** en el caso de los/as Porteros/as.

Si el Equipo tiene menos de 16 Jugadores/as, el resto de camisetas quedarán sin identificar (???)

COMPETICIÓN

Al pulsar sobre Competición aparecen las siguientes pantallas, cuyas flechas permiten pasar de una a otra.



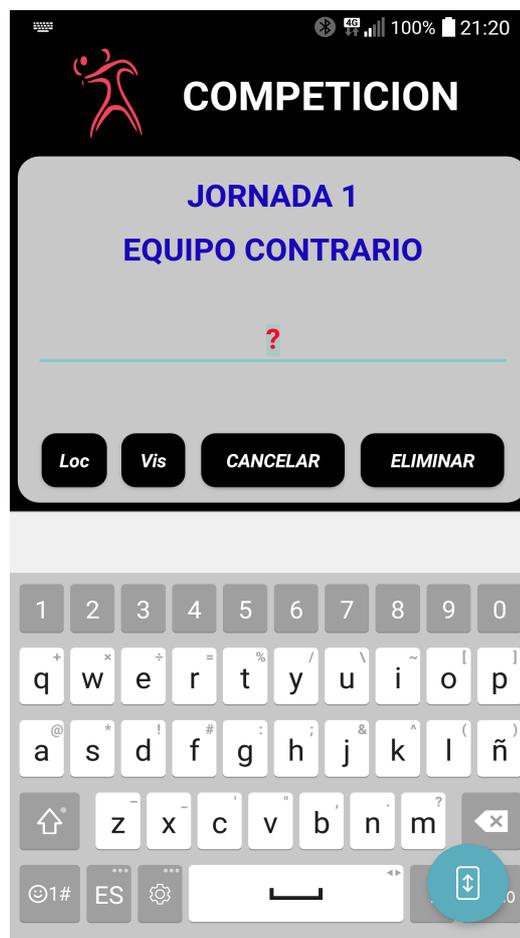
A través de estas pantallas definimos la Competición y las distintas Jornadas. Se puede definir hasta 30 Jornadas por cada Competición.

- 1º) Registramos la **COMPETICIÓN**.
- 2º) Registramos cada **JORNADA** indicando el nombre del **EQUIPO CONTRARIO** y si juega como **LOCAL** o **VISITANTE**.

Una vez ha finalizado una Competición, se puede eliminar y crear otra nueva. Todos los informes generados de la competición anterior permanecen almacenados en la memoria del dispositivo.



Al pulsar sobre el nombre de la **COMPETICIÓN** se abre esta pantalla que permite introducirlo.



Al pulsar sobre una **JORNADA** se abre esta pantalla que permite indicar el nombre del **EQUIPO CONTRARIO** y si juega como **Local** o **Visitante**.

PARTIDO



Esta es la **PANTALLA PRINCIPAL** de la App. A través de ella quedará registrado todo lo que ocurra durante el partido.

Podremos acceder a registrar los datos de un Partido siempre que previamente se haya definido el Equipo y la Competición.

Cuando pulsamos en esta opción nos aparece la pantalla que se muestra a continuación, en la cual nos indica que seleccionemos la Jornada correspondiente.

Las Jornadas que aparecen son las que previamente hemos definido en Competición anteriormente.

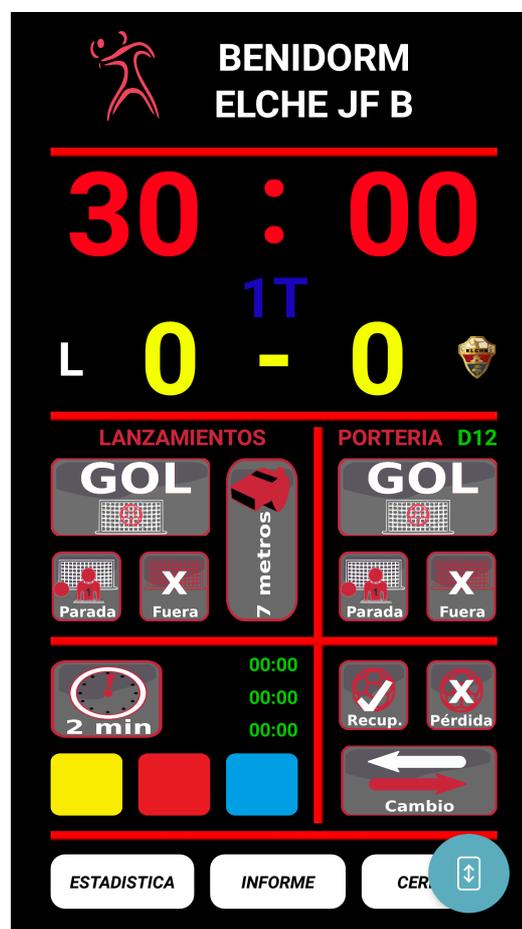
Si no seleccionamos ninguna Jornada no permitirá acceder al Partido.

Si seleccionamos por error una Jornada que ya se ha jugado, la App mostrará una **ADVERTENCIA** indicando que si continuamos, el informe previamente generado de dicha jornada se **eliminará** y se **creará uno nuevo**.

Una vez hemos seleccionado la Jornada, nos aparece la pantalla a través de la cual podemos registrar todos los datos del Partido.

Desde el momento que accedemos a esta pantalla el botón “Atrás” del dispositivo queda anulado por precaución.

Aunque la App pase a un segundo plano porque nos entra un mensaje, una llamada o cualquier otro evento, si el Cronómetro está en marcha, seguirá corriendo. Por tanto, aunque la App no esté en primer plano, **SIGUE FUNCIONANDO**.



A continuación se detalla el funcionamiento de cada una de las secciones y botones de esta pantalla:

- 1º) En primer lugar observamos que aparece el nombre del Equipo Local y Equipo Visitante.
- 2º) A continuación aparece el Crono que funciona hacia atrás. Para **INICIAR** y **DETENER** el Crono simplemente pulsamos sobre él en cualquier parte. Cuando lo detenemos se pone de color **ROJO** y cuando lo iniciamos se pone de color **VERDE**. Con el **Crono parado** podemos actualizar tanto los minutos como los segundos haciendo una pulsación larga sobre la parte correspondiente. Nos aparecerá una pantalla que nos permitirá introducir el nuevo valor.
- 3º) A continuación nos aparece el indicador de la **PARTE** que estamos jugando (1ª o 2ª). Cuando el Crono está en marcha, el valor **1T** o **2T** parpadea. Una vez finalizada la 1ª parte y el Crono indica **00:00**, si pulsamos sobre **1T** procedemos a pasar a la 2ª parte del partido y el Crono vuelve a ponerse a **30:00**. Al finalizar la 2ª parte, el valor **2T** se convierte en **FIN** y todos los botones de esta pantalla quedan **BLOQUEADOS**, excepto los botones inferiores de **ESTADÍSTICA**, **INFORME** y **CERRAR**.
- 4º) A continuación y de color amarillo aparece el **MARCADOR 0 - 0** y a ambos lados del mismo aparece el logo de la App indicando donde juega nuestro equipo, en casa o fuera, y aparecerá L o V según el Equipo Contrario juegue fuera o dentro. En la versión de pago, el logo de la App puede personalizarse por el **logo del Club**.



Cada uno de los botones que detallamos a continuación tiene **2 FUNCIONES**:

- 1º) Si hacemos **click**, el botón **hará la función correspondiente**.
- 2º) Si hacemos **click largo**, **deshace la acción anterior** siempre que sea la **última** que se ha realizado.

LANZAMIENTOS

Los 4 botones siguientes permiten registrar los **LANZAMIENTOS** de **NUESTRO EQUIPO** y el resultado de los mismos (gol, parada o fallo).

Al pulsar sobre cualquiera de estos botones se abrirá la pantalla que se muestra a la derecha que nos permitirá seleccionar el/la jugador/a que efectúa el lanzamiento. En esta pantalla aparecerán con la camiseta verde los/as jugadores/as que están en la pista y con la camiseta blanca los/las que están en el banquillo. Asimismo, aquellos jugadores que tienen tarjeta roja, azul o están cumpliendo una exclusión de 2 minutos aparecerán bloqueados con la indicación de la sanción impuesta.



Una vez seleccionado/a el/la jugador/a, aparecerá la pantalla de la izquierda en la que, según el nivel configurado, se deberá indicar si se trata de un contraataque, la posición y la zona de lanzamiento.



PORTERÍA

Los 3 botones siguientes permiten registrar los **LANZAMIENTOS** del **EQUIPO CONTRARIO** y el resultado de los mismos (gol, parada o fallo).

Al pulsar sobre cualquiera de estos botones se abrirá la pantalla que se muestra a la derecha que nos permitirá seleccionar tres datos:

- 1º) El dorsal del jugador/a que realiza el lanzamiento. Indicaremos el número con los botones (0-9).
- 2º) La posición desde la cual se ha lanzado (extremo izquierda, lateral izquierda, central, lateral derecha, extremo derecha o pivote).
- 3º) La zona desde la que se ha lanzado (6, 7 o 9 metros).
- 4º) Y si se trata de un contraataque.

El dorsal sólo habrá que indicarlo cuando se pulse en GOL. Los tres datos son obligatorios.



CLIC → CAMBIO DE PORTERO/A

CLIC → GOL DEL EQUIPO CONTRARIO. HABRÁ QUE INDICAR EL DORSAL, LA POSICIÓN Y LA ZONA DE LANZAMIENTO.

CLIC LARGO → ANULAR GOL

CLIC → LANZAMIENTO DEL EQUIPO CONTRARIO PARADO POR NUESTRO/A PORTERO/A O PALO. HABRÁ QUE INDICAR LA POSICIÓN Y LA ZONA

CLIC LARGO → ANULAR ACCIÓN

CLIC → LANZAMIENTO FUERA DEL EQUIPO CONTRARIO. HABRÁ QUE INDICAR LA POSICIÓN Y LA ZONA

CLIC LARGO → ANULAR ACCIÓN

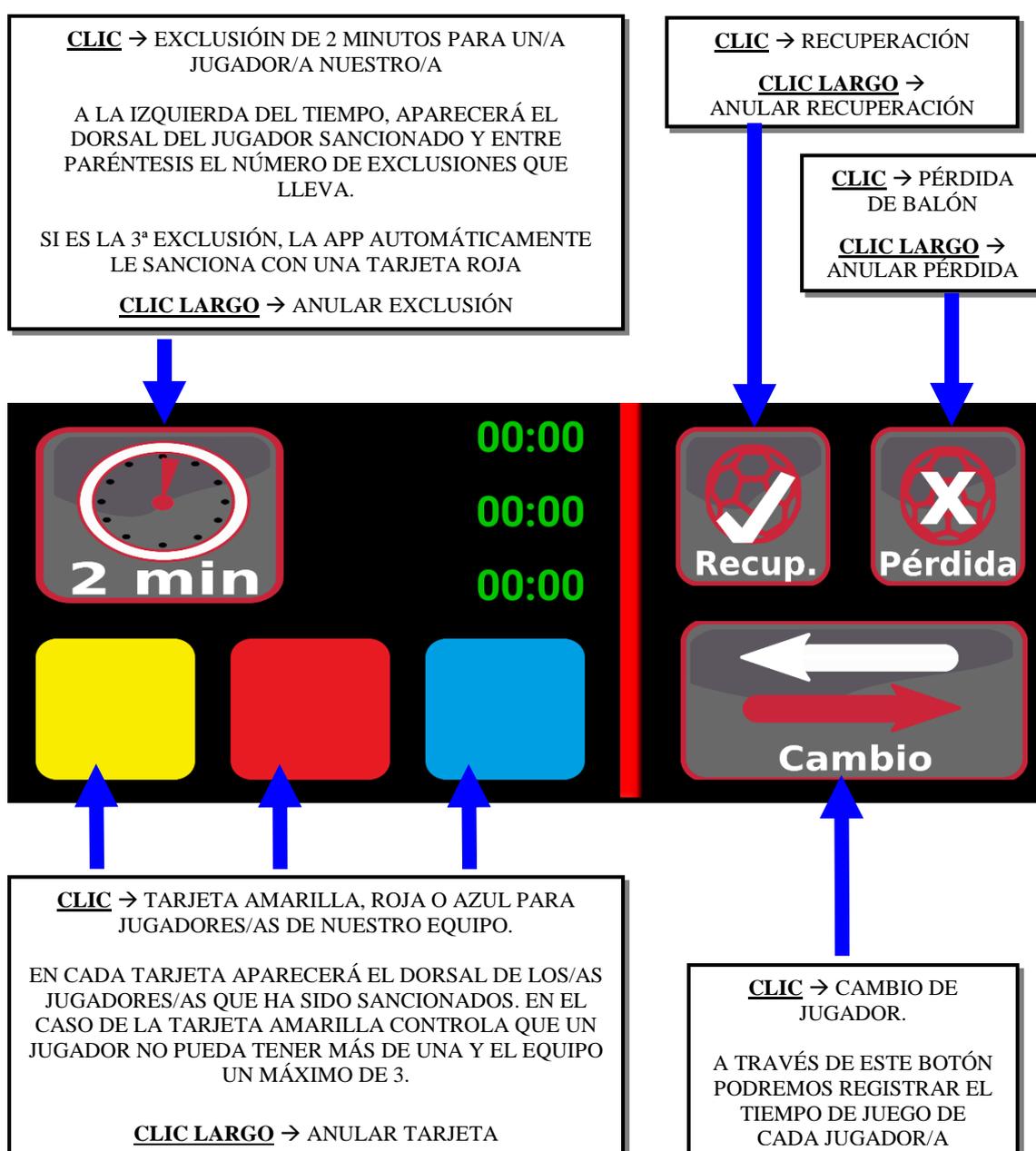


INCIDENCIAS DEL JUEGO

Los siguientes botones permiten registrar cualquier incidente que ocurra relacionado con los lances del juego, es decir, Recuperaciones y Pérdidas de pelota, sanciones y cambios de jugadores/as.

En todas las situaciones al pulsar el botón correspondiente aparecerá la misma pantalla que aparecía en Lanzamientos y que permitirá seleccionar el/la jugador/a responsable de dicha incidencia.

En el caso de las tarjetas y las exclusiones, también aparecerá en dicha pantalla el dorsal de los/las porteros/as.



CAMBIO DE JUGADOR

A través de este botón podremos registrar en todo momento los cambios de jugadores durante el transcurso de un partido.

Permite anotar en cada momento quien entra y sale de la pista y por tanto registrar el tiempo de juego de cada jugador/a.



Al pulsar el botón nos aparecerá la siguiente pantalla donde de una forma rápida y fácil podremos indicar en todo momento los cambios.

Si la camiseta o la portería están de color blanco, significa que el/la jugador/a correspondiente está en el banquillo. Si por el contrario están de color verde, el/la jugador/a están en la pista jugando.

PARA CAMBIAR EL ESTADO DE UN JUGADOR SIMPLEMENTE HAY QUE PULSAR SOBRE SU DORSAL.

Antes de iniciar el partido, habrá que indicar que jugadores/as salen a la pista.

El único jugador/a que aparecerá previamente seleccionado/a será el/la portero/a definido en primer lugar.



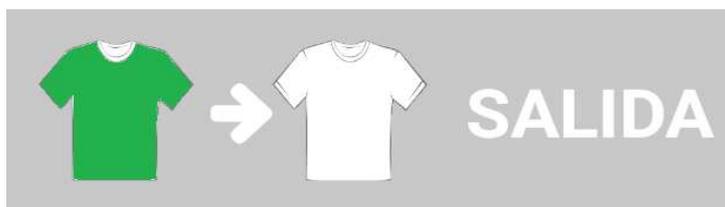
CAMBIAR DE BLANCO A VERDE SIGNIFICA QUE EL/LA JUGADOR/A ENTRA EN LA PISTA

ES INDISTINTO SI

1º: ENTRADA - 2º: SALIDA

O

1º: SALIDA - 2º: ENTRADA



CAMBIAR DE VERDE A BLANCO SIGNIFICA QUE EL/LA JUGADOR/A SALE DE LA PISTA

ESTADÍSTICA

Este botón que se encuentra situado en la parte inferior de la pantalla de PARTIDO, permite visualizar en cualquier momento una **ESTADÍSTICA REDUCIDA** con los principales valores registrados hasta el momento.

Los principales valores que muestra son:

- 1º) La efectividad de nuestro equipo, tanto en lanzamientos como en la portería.
- 2º) Número de recuperaciones, pérdidas y penaltis a favor.
- 3º) Número de tarjetas y exclusiones.
- 4º) Resultado parcial en el minuto 10, 20, 30, 40, 50 y 60.
- 5º) Efectividad del equipo contrario en número y porcentaje global.
- 6º) Los 6 máximos anotadores del equipo contrario ordenados de mayor a menor número de goles.
- 7º) La efectividad del equipo contrario en cada una de las posiciones (extremos, laterales, central y pivote).
- 8º) La efectividad del equipo contrario desde cada una de las zonas de lanzamiento (6, 7 y 9 metros).



		G	P	F	EFFECTIV		
LANZAMIENTOS		21	7	9	21/37 (56%)		
PORTERIA		24	11	5	16/40 (40%)		
RECUPERACIONES 9 PERDIDAS 12 PENALTIS 4/6							
		AM	RJ	AZ	EXCL		
TARJETAS		4	0	0	3		
		10'	20'	30'	40'	50'	60'
PARCIALES		+4	+3	0	0	0	0
EQUIPO CONTRARIO 24/40 (60%)							
		D-54	D-30	D-23	D-7	D-10	D-31
GOLES		14	3	2	1	1	1
		Extlz	Latlz	Cen	LatDe	ExtDe	Piv
POSICIÓN		3/5	1/3	16/20	1/3	2/5	1/4
		6 METROS		7 METROS		9 METROS	
ZONA		11/20		10/13		3/7	

INFORME

Este botón también se encuentra situado en la parte inferior de la pantalla de PARTIDO, y permite **GENERAR** y **VISUALIZAR** en cualquier momento un informe completo de 8 hojas en formato “pdf”. Este informe se almacena en la memoria del dispositivo (teléfono o tablet) y puede ser compartido vía correo electrónico o whatsapp con cualquier otra persona. El nombre del informe de cada partido se ajusta a la siguiente nomenclatura:

COMPETICION_Jx_EQUIPO1-EQUIPO2.pdf

Es decir, el nombre de la Competición (LIGA 2017-2018), el número de la Jornada (J10) y el nombre del Equipo Local y Equipo Visitante.

Con posterioridad a la celebración de los partidos, todos los informes pueden visualizarse accediendo a la opción **ESTADÍSTICAS** del Menú.

La información que recoge el informe es la siguiente:

- Efectividad de cada jugador/a de nuestro equipo: goles, lanzamientos parados y lanzamientos fallados (número y porcentaje).
- Efectividad de cada portero/a de nuestro equipo: goles encajados, paradas realizadas y lanzamientos fuera (número y porcentaje).
- Parcial (diferencia de goles) en el minuto 10', 20', 30', 40', 50' y 60'.
- Número de Recuperaciones y Pérdidas de cada jugador/a de nuestro equipo.
- Efectividad de los penaltis a nuestro favor (número y porcentaje).
- Relación de incidencias por cada jugador/a anotando el instante de tiempo preciso en el que han ocurrido (exclusiones, tarjetas amarillas, tarjetas rojas y tarjetas azules).
- Número de goles de cada jugador/a del equipo contrario, ordenados de mayor a menor.
- Registro de lanzamientos del equipo contrario agrupados por posición (extremos, laterales, central y pivote).
- Registro de lanzamientos del equipo contrario agrupados por zona de lanzamiento (6, 7 y 9 metros).
- Efectividad en los lanzamientos del equipo contrario (número y porcentaje).
- Cronología de goles especificando por cada gol el/la jugador/a, el marcador y el instante de tiempo en el que se produce. Tanto del equipo local como visitante.

- Cronograma en el que se especifica el tiempo de juego de cada jugador/a y una gráfica con los goles en el momento en el que se producen. Esta información se plasma utilizando como referencia una línea de tiempo de 60 minutos. Este cronograma permite relacionar la efectividad y el rendimiento del equipo en cada momento con el equipo que hay en pista en cada instante.
- Resumen estadístico parcial y final. Se trata de un resumen final con toda la información anterior agrupada por partes (1ª y 2ª) y a la finalización del partido. Este resumen permite ver el funcionamiento tanto de nuestro equipo como del equipo contrario en cada parte del partido.

A continuación se muestra un ejemplo de informe:

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)

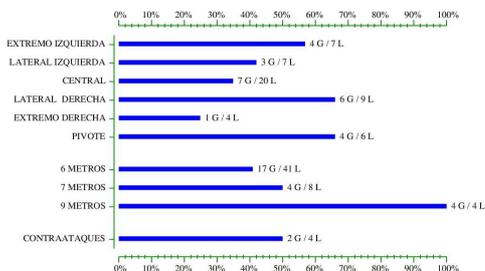
LOGO
DEL
CLUB

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)

LOGO
DEL
CLUB

LANZAMIENTOS

JUGADOR/A	G	P	F	EFFECTIVIDAD
1 - JUGADOR/A 01	0	2	1	0 G / 3 L (0%)
2 - JUGADOR/A 02	8	4	2	8 G / 14 L (57%)
3 - JUGADOR/A 03	2	0	0	2 G / 2 L (100%)
4 - JUGADOR/A 04	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
5 - JUGADOR/A 05	3	4	1	3 G / 8 L (37%)
6 - JUGADOR/A 06	0	2	0	0 G / 2 L (0%)
7 - JUGADOR/A 07	4	3	0	4 G / 7 L (57%)
8 - JUGADOR/A 08	1	1	0	1 G / 2 L (50%)
9 - JUGADOR/A 09	1	2	1	1 G / 4 L (25%)
10 - JUGADOR/A 10	0	1	2	0 G / 3 L (0%)
11 - JUGADOR/A 11	6	2	0	6 G / 8 L (75%)
12 - JUGADOR/A 12	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
13 - JUGADOR/A 13	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
14 - JUGADOR/A 14	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
15 - JUGADOR/A 15	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
16 - JUGADOR/A 16	0	0	0	0 G / 0 L (0%)
TOTALES:	25	21	7	25 G / 53 L (47%)



PORTERIA

JUGADOR/A	G	P	F	EFFECTIVIDAD
90 - PORTERO/A 01	18	18	5	23 P / 41 L (56%)
91 - PORTERO/A 02	2	4	1	5 P / 7 L (71%)
92 - PORTERO/A 03	0	0	0	0 P / 0 L (0%)
TOTALES:	20	22	6	28 P / 48 L (58%)

PARCIALES

	10'	20'	30'	40'	50'	60'
	0	+1	+6	+7	+3	+5

JUEGO

JUGADOR/A	RECUPERACIONES	PERDIDAS	PENALTIS
1 - JUGADOR/A 01	2		
2 - JUGADOR/A 02	1		
3 - JUGADOR/A 03	2	1	
6 - JUGADOR/A 06	2		
7 - JUGADOR/A 07	2	3	
8 - JUGADOR/A 08	6	1	
9 - JUGADOR/A 09	1	1	
10 - JUGADOR/A 10		2	
11 - JUGADOR/A 11	4	2	2 G / 2 L
91 - PORTERO/A 02		1	
TOTALES:	18	13	2 G / 2 L (100%)

INCIDENCIAS

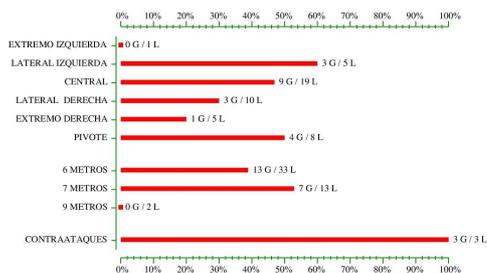
JUGADOR/A	EXCL	T/AM	T/RJ	T/AZ
2 - JUGADOR/A 02		13:46		
4 - JUGADOR/A 04		35:44		
8 - JUGADOR/A 08	23:22			
	45:31			
10 - JUGADOR/A 10		07:28		
11 - JUGADOR/A 11	34:42			
TOTALES:	3	3	0	0

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


EQUIPO CONTRARIO

JUGADOR/A	G
Dorsal nº 18	6
Dorsal nº 14	4
Dorsal nº 22	3
Dorsal nº 26	3
Dorsal nº 11	2
Dorsal nº 2	1
Dorsal nº 13	1

TOTALES: 20
 EFECTIVIDAD: 20 G / 48 L (41 %)



COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


(LOCAL) CRONOLOGÍA DE GOLES (VISITANTE)

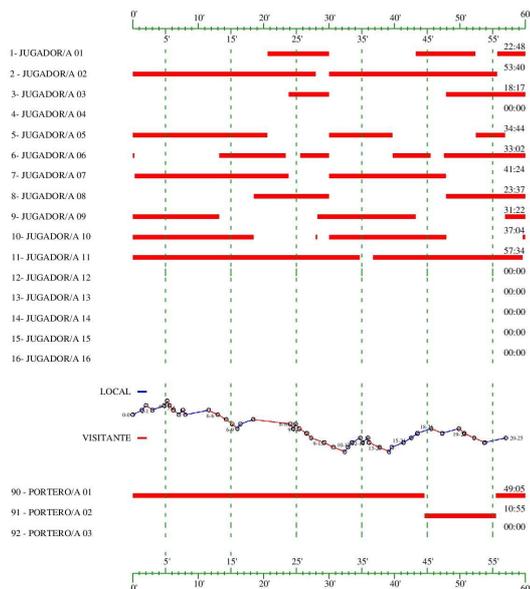
Dorsal nº	Local	Visitante	JUGADOR/A
Dorsal nº 11	01:25	1-0	
Dorsal nº 13	02:03	2-0	
Dorsal nº 18	04:50	3-1	JUGADOR/A 2
Dorsal nº 11	05:15	4-1	
	4-2	05:39	JUGADOR/A 7
	4-3	06:14	JUGADOR/A 11
	4-4	07:04	JUGADOR/A 2
Dorsal nº 14	07:41	5-4	
	5-5	08:03	JUGADOR/A 2
Dorsal nº 2	11:37	6-5	
	6-6	13:00	JUGADOR/A 7
	6-7	14:17	JUGADOR/A 2
	6-8	15:11	JUGADOR/A 7
	6-9	16:01	JUGADOR/A 2
Dorsal nº 26	16:28	7-9	
Dorsal nº 18	18:25	8-9	
	8-10	24:06	JUGADOR/A 3
	8-11	24:33	JUGADOR/A 2
Dorsal nº 22	24:56	9-11	
	9-12	25:28	JUGADOR/A 2
	9-13	26:35	JUGADOR/A 2
	9-14	27:16	JUGADOR/A 8
	9-15	29:16	JUGADOR/A 3
	9-16	30:41	JUGADOR/A 11
	9-17	32:25	JUGADOR/A 5
Dorsal nº 14	32:55	10-17	
Dorsal nº 18	33:32	11-17	
Dorsal nº 18	34:48	12-17	
	12-18	35:10	JUGADOR/A 5
Dorsal nº 18	35:57	13-18	
	13-19	36:07	JUGADOR/A 5
	13-20	37:44	JUGADOR/A 7
	13-21	39:11	JUGADOR/A 9
Dorsal nº 22	39:36	14-21	
Dorsal nº 26	41:24	15-21	
Dorsal nº 22	42:34	16-21	
Dorsal nº 14	43:32	17-21	

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)

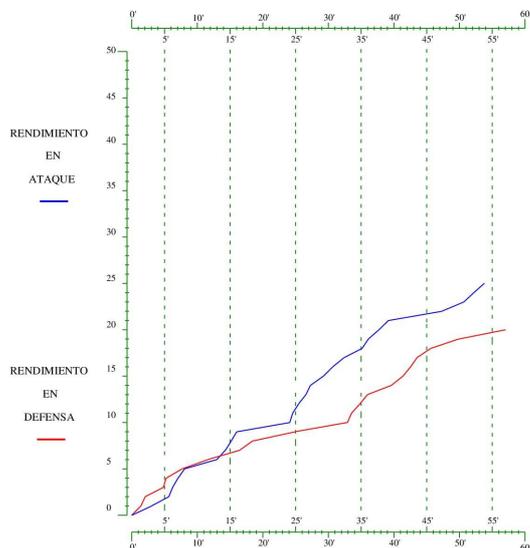


Dorsal nº	Local	Visitante	JUGADOR/A
Dorsal nº 26	45:39	18-21	
	18-22	47:19	JUGADOR/A 11
Dorsal nº 18	49:51	19-22	
	19-23	50:41	JUGADOR/A 11
	19-24	52:13	JUGADOR/A 11
	19-25	53:48	JUGADOR/A 11
Dorsal nº 14	57:02	20-25	

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


CRONOGRAMA: TIEMPO JUGADO - MARCADOR


COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


CRONOGRAMA: RENDIMIENTO EN ATAQUE Y DEFENSA


AppBM - Estadística Deportiva (© Paco Romero)

NOMBRE DEL CLUB

Pág. 7/10

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


RESUMEN ESTADÍSTICO PARCIAL Y FINAL (1/2)
EFFECTIVIDAD EN LOS LANZAMIENTOS

JUGADOR/A	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
1 - JUGADOR/A 01	0 %	0 %	0 %
2 - JUGADOR/A 02	72 %	0 %	57 %
3 - JUGADOR/A 03	100 %	0 %	100 %
4 - JUGADOR/A 04	0 %	0 %	0 %
5 - JUGADOR/A 05	0 %	50 %	37 %
6 - JUGADOR/A 06	0 %	0 %	0 %
7 - JUGADOR/A 07	60 %	50 %	57 %
8 - JUGADOR/A 08	50 %	0 %	50 %
9 - JUGADOR/A 09	0 %	50 %	25 %
10 - JUGADOR/A 10	0 %	0 %	0 %
11 - JUGADOR/A 11	33 %	100 %	75 %
12 - JUGADOR/A 12	0 %	0 %	0 %
13 - JUGADOR/A 13	0 %	0 %	0 %
14 - JUGADOR/A 14	0 %	0 %	0 %
15 - JUGADOR/A 15	0 %	0 %	0 %
16 - JUGADOR/A 16	0 %	0 %	0 %

POSICIÓN	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
EXTREMO IZQUIERDA	4 G / 5 L	0 G / 2 L	4 G / 7 L
LATERAL IZQUIERDA	1 G / 3 L	2 G / 4 L	3 G / 7 L
CENTRAL	5 G / 9 L	2 G / 11 L	7 G / 20 L
LATERAL DERECHA	2 G / 4 L	4 G / 5 L	6 G / 9 L
EXTREMO DERECHA	1 G / 3 L	0 G / 1 L	1 G / 4 L
PIVOTE	2 G / 4 L	2 G / 2 L	4 G / 6 L

ZONA	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
LANZAMIENTOS DE 6 METROS	10 G / 20 L	7 G / 21 L	17 G / 41 L
LANZAMIENTOS DE 7 METROS	2 G / 5 L	2 G / 3 L	4 G / 8 L
LANZAMIENTOS DE 9 METROS	3 G / 3 L	1 G / 1 L	4 G / 4 L



AppBM - Estadística Deportiva (© Paco Romero)

NOMBRE DEL CLUB

Pág. 8/10

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


RESUMEN ESTADÍSTICO PARCIAL Y FINAL (2/2)
EFFECTIVIDAD EN LA PORTERÍA

JUGADOR/A	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
90 - PORTERÍA 01	65 %	40 %	56 %
91 - PORTERÍA 02	0 %	71 %	71 %
92 - PORTERÍA 03	0 %	0 %	0 %

MARCADOR

1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
9 - 15	11 - 10	20 - 25

INCIDENCIAS DEL JUEGO

	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
RECUPERACIONES DE BALÓN	9	9	18
PÉRDIDAS DE BALÓN	4	8	12
EFFECTIVIDAD EN LOS PENALTIS	0 %	100 %	100 %
EXCLUSIONES	1	2	3
TARJETAS AMARILLAS	2	1	3
TARJETAS ROJAS	0	0	0
TARJETAS AZULES	0	0	0

LANZAMIENTOS EQUIPO CONTRARIO

POSICIÓN	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
EXTREMO IZQUIERDA	0 G / 0 L	0 G / 1 L	0 G / 1 L
LATERAL IZQUIERDA	3 G / 5 L	0 G / 0 L	3 G / 5 L
CENTRAL	2 G / 8 L	7 G / 11 L	9 G / 19 L
LATERAL DERECHA	3 G / 7 L	0 G / 3 L	3 G / 10 L
EXTREMO DERECHA	0 G / 2 L	1 G / 3 L	1 G / 5 L
PIVOTE	1 G / 4 L	3 G / 4 L	4 G / 8 L
ZONA	1ª PARTE	2ª PARTE	FINAL
LANZAMIENTOS DE 6 METROS	6 G / 17 L	7 G / 16 L	13 G / 33 L
LANZAMIENTOS DE 7 METROS	3 G / 7 L	4 G / 6 L	7 G / 13 L
LANZAMIENTOS DE 9 METROS	0 G / 2 L	0 G / 0 L	0 G / 2 L

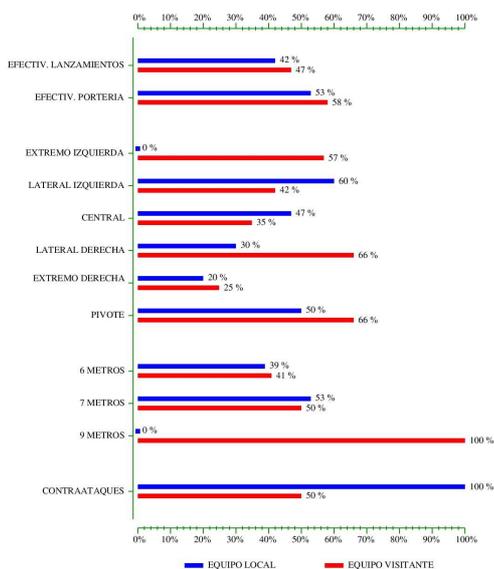


AppBM - Estadística Deportiva (© Paco Romero)

NOMBRE DEL CLUB

Pág. 9/10

COMPETICION: LIGA 2017-2018 FASE 2
 JORNADA: 02 (25/02/2018)
 PARTIDO: (20) EQUIPO LOCAL - EQUIPO VISITANTE (25)


COMPARATIVA GLOBAL


AppBM - Estadística Deportiva (© Paco Romero)

NOMBRE DEL CLUB

Pág. 10/10

CERRAR

Este botón es el último de los tres que aparecen en la parte inferior de la pantalla de PARTIDO.

Una vez finalizado el Partido, se debe hacer **CLIC LARGO** sobre él para salir y regresar al Menú de la App.

El motivo de hacer **CLIC LARGO** es evitar que durante el transcurso de un Partido se haga clic en este botón por error y se pierda toda la información registrada.

Para poder salir de un Partido, el Crono debe estar parado o haber finalizado el Partido.

ESTADÍSTICAS



Al pulsar sobre Estadísticas entramos en una pantalla como la que se muestra a la derecha.

En ella aparecerán todos los partidos que hemos registrado hasta el momento ordenados cronológicamente y agrupados por Competición.

Si hay más partidos que los que caben en la pantalla, se debe deslizar la pantalla hacia arriba para que vayan apareciendo el resto de partidos.

Al pulsar sobre uno de ellos, se abrirá el **INFORME** correspondiente.

Es recomendable realizar una copia de los informes a otro lugar, tal como Drive, una memoria USB, en un ordenador, ...

Una vez que tenemos abierto un informe en la pantalla podemos compartirlo con otra persona por Whatsapp, por correo electrónico o bien guardarlo en Drive directamente.



CONFIGURACIÓN / AJUSTES

Al pulsar sobre este botón accederemos a la pantalla de **CONFIGURACIÓN** o **AJUSTES**, mediante la cual podremos personalizar algunos aspectos de la App.



A través de la opción de Configuración podemos personalizar la App en tres aspectos:

- 1º) Podemos actualizar el nombre del Club.
- 2º) Podemos establecer el tiempo de juego de cada parte (20, 25 o 30 minutos), de esta forma adaptamos la App a la categoría del Equipo.
- 3º) Podemos establecer el nivel de complejidad de la App, es decir, en función del Nivel elegido podremos indicar más o menos información en cada lanzamiento efectuado tanto por nuestro Equipo como por el Equipo contrario.
 - **Nivel Básico:** en cada lanzamiento sólo se debe indicar el/la jugador/a que lo efectúa.
 - **Nivel Intermedio:** en cada lanzamiento se deberá indicar el/la jugador/a, la posición (extremo izq, lateral izq, central, lateral der, extremo der y pivote) y la zona de lanzamiento (6, 7 o 9 metros).
 - **Nivel Avanzado:** en cada lanzamiento se deberá indicar el/la jugador/a, la posición, la zona de lanzamiento y si se trata o no de un contraataque.

INFORMACIÓN / AYUDA

Al pulsar sobre este botón accederemos a la web de apoyo de la App (<http://appbm.es>) en la que hay un completo tutorial de manejo, así como las novedades y mejoras que se van incorporando.