



IT Personas por evento

ÍNDICE

[ÍNDICE](#)

[OBJETIVO](#)

[DESARROLLO](#)

- [3.1. Usuarios y responsabilidades](#)
- [3.3. Carga de personas del evento](#)
 - [3.3.1. Carga de titulares, suplentes y convocados](#)
[Al finalizar, se debe presionar el botón "Guardar"](#)
 - [3.3.2. Buscador](#)
- [3.4. Alineación y datos de personas en el evento](#)
- [3.5. Árbitros](#)
- [3.6. Consideraciones importantes](#)
- [3.7. Detalles finales](#)

[ANEXOS](#)

OBJETIVO

Explicar el funcionamiento de la pantalla de selección de personas por evento.

DESARROLLO

3.1. Usuarios y responsabilidades

Cada persona debe tener un usuario y clave que es el Identificador en la herramienta de carga. Por lo tanto, para poder usar la herramienta se debe estar logueado.

Si no posee usuario y password, debe solicitarlo a live@datafactory.la

El Productor de Datafactory que carga los eventos tiene la responsabilidad de asegurar la veracidad de los datos.

Se accede con usuario y contraseña en:

<http://pre.datafactory.la/>

y se selecciona DEPORTES/EVENTOS, donde se selecciona el Deporte y

Campeonato correspondientes.

O se puede ir directamente a:

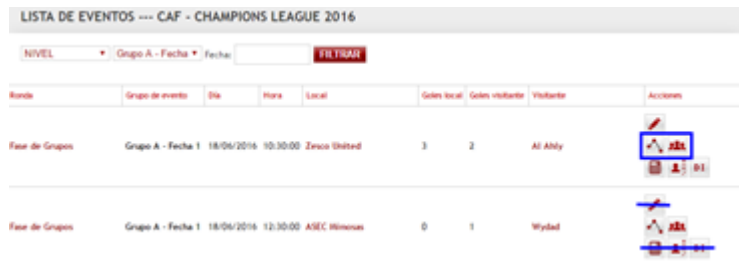
<http://pre.datafactory.la/deportes/events/index>

Desde esta pantalla seleccionar un deporte, un campeonato y un filtro.

El filtro permite elegir el nivel, la fecha o instancia del torneo al que pertenece el evento que se quiere cargar y se hace click en el botón “**VER**”.



Luego de dar click en el botón “**VER**” se despliega la lista de eventos de acuerdo al filtro donde se puede seleccionar el partido que corresponda



Ronda	Grupo de evento	Fecha	Hora	Local	Goles local	Goles visitante	Visitante	Acciones
Fase de Grupos	Grupo A - Fecha 1	18/06/2016	10:30:00	Zenko United	3	2	Al Ahly	[Iconos de acciones]
Fase de Grupos	Grupo A - Fecha 1	18/06/2016	12:30:00	ASEC Mimosas	0	1	Wydad	[Iconos de acciones]

Una vez localizado el partido, las opciones son:

En el primer renglón: Modificar el evento. Esta es una herramienta del equipo de Preproducción.

En el tercer renglón: Recalcular goles, Calcular Puntaje de Jugadores, Data Intelligence. Estas son herramientas de Postproducción.

Solamente será necesario utilizar estas opciones en un caso extraordinario.

3.2. Cargar incidencias de eventos

Abre una pantalla de carga por cada evento disponible en esa fecha o fase. Permite cargar las incidencias durante el partido. Véase esta función a detalle en el Manual de carga de Incidencias.

3.3. Carga de personas del evento

Abre una pantalla en la que se ven 3 pestañas: la del equipo Local, el equipo Visitante, y los Árbitros. Permite definir el detalle de los participantes del partido.

3.3.1. Carga de titulares, suplentes y convocados

Para facilitar la visualización de la información, la pantalla se encuentra dividida en 3 cajas o sectores: Titulares, suplentes y el plantel completo del equipo.

Cada jugador cuenta con una botonera que sirve para marcar al jugador en cada uno de sus roles en el partido:

- **T:** Titular
- **S:** Suplente
- **C:** Convocado (Esta opción aplica a los partidos de selecciones nacionales, donde hay una plantilla de convocados disponibles, pero que no van a participar en el partido)
- **P:** Plantel (Este botón sirve para desmarcar al jugador que había sido designado en cualquiera de los roles anteriores, y dejarlo como un miembro del plantel que no participa del evento)

Al hacer click en cada uno de los botones se van completando las listas correspondientes de titulares y suplentes en los sectores que se encuentran a la izquierda de la pantalla, y en el caso de convocados, quedan marcados en rojo en el plantel, encabezando la lista.

TITULARES > total: 11					PLANTEL ACTUAL > total: 14				
#	NOMBRE DEL JUGADOR	ROL	CAR.	ENG.	#	NOMBRE DEL JUGADOR	ROL	CAR.	ENG.
1	Marchesin, Agustín Federico	Arquero	☐	☐	27	Martínez, Matías Alfredo	Defensor	☒	☐
4	Araujo, Carlos Luciano	Defensor	☐	☐	29	Mancinelli, Lucas	Defensor	☒	☐
2	Goltz, Paolo	Defensor	☐	☐	22	Ortiz, Jorge Alberto	Volante	☒	☐
24	Izquierdoz, Carlos	Defensor	☐	☐	19	Cáceres, Maximiliano	Volante	☒	☐
6	Velázquez, Maximiliano Nicolás	Defensor	☐	☐	13	Herrera, Luis	Defensor	☒	☐
5	González, Diego Hernán	Volante	☐	☐	11	Valdez Chamorro, Jorge	Volante	☒	☐
15	Somoza, Leandro	Volante	☐	☐	28	Avellaneda, Nicolás Gastón	Arquero	☒	☐
16	Ayala, Víctor Hugo	Volante	☐	☐	12	Andrade, Esteban	Arquero	☒	☐
26	Melano, Lucas	Delantero	☐	☐	34	Monteserín, Facundo	Defensor	☒	☐
9	Silva, Santiago Martín	Delantero	☐	☐	3	Balbi, Luciano	Defensor	☒	☐
7	Acosta, Lautaro	Delantero	☐	☐	10	Chavez, Cristian Manuel	Volante	☒	☐
	Barros Schelotto, Guillermo	DT	☐	☐	8	Barrientos, Fernando	Volante	☒	☐
SUPLENTE > total:					23	Benítez, Oscar	Volante	☒	☐
NOMBRE DEL JUGADOR					21	Pasquini, Nicolás	Volante	☒	☐

Al finalizar, se debe presionar el botón “Guardar”

3.3.2. Buscador

La cabecera de “Plantel actual” cuenta con un campo de texto que permite hacer búsquedas rápidas en el plantel. Esto facilita la búsqueda de un jugador mucho más rápido por nombre, ocultando al resto.



3.4. Alineación y datos de personas en el evento

A todos los jugadores que participan del evento se le pueden definir:

- **Número de camiseta:** Por defecto, se establece el número de camiseta que el jugador tiene definido en el campeonato. Una vez que el jugador se encuentra seleccionado como titular o suplente se puede modificar el número de camiseta para el evento elegido,.
- **Rol o posición en la que juega:** Puede ser modificado el rol del jugador en el evento (arquero, defensor, volante o delantero) de acuerdo al esquema táctico que define el DT.
- **Capitán:** Bajo la columna “CAP.” se elige al capitán del equipo.
- **Enganche:** Bajo la columna “ENG.” se puede seleccionar a todos los volantes que jueguen adelantados, esto con el fin de dibujar de manera más precisa el esquema táctico del equipo.
- **Orden:** El orden de la alineación puede modificarse. Se mantiene pulsado el jugador y se arrastra hasta la ubicación deseada.



Al finalizar, se debe presionar el botón “Guardar”

3.5. Árbitros

Desde la pestaña “**árbitros**” se puede cargar el árbitro del encuentro o todo el cuerpo arbitral seleccionandolos como titulares (T). El funcionamiento de la pantalla es igual a la pantalla de jugadores. En este caso, permite elegir el rol de cada uno de los árbitros:

- Arbitro
- Arbitro asistente 1
- Arbitro asistente 2
- Cuarto arbitro
- Quinto arbitro
- Comisario

Al finalizar, se debe presionar el botón “Guardar”

3.6. Consideraciones importantes

Una vez finalizada la selección de los jugadores en ambos equipos, es muy importante verificar:

1. **Que estén en orden de rol:** primero Arquero, luego defensores, volantes, delanteros y al final el DT que también se marca como titular. Los suplentes también deben quedar en ese orden.

Si el DT está ausente por enfermedad, castigo u otros motivos, el Asistente que estará en el banquillo debe ser incluido entre los titulares (uede solicitarse a Preproducción si es necesario).

2. **Que se cumplan las siguientes reglas:**

- Siempre debe haber un arquero
- Defensores o volantes solo pueden ser 3, 4 o 5. Nunca más y nunca menos.

Si es necesario, se les debe cambiar el rol a algunos jugadores para ajustarlos.

- Siempre debe haber al menos un delantero

3. Para **definir el parado táctico**, los jugadores de cada línea deben ordenarse de derecha a izquierda y de arriba a abajo.

Por ejemplo si son 3 defensores donde A es el derecho, B el central y C el izquierdo, en la lista deben estar después del arquero, jugador A, jugador B y jugador C, seguidos de volantes, delanteros y DT.

Al finalizar, se debe presionar el botón “Guardar”

3.7. Detalles finales

Una vez que se tiene a todos los titulares, suplentes, DTs y árbitros, se debe tildar la

casilla de “**Formaciones Confirmadas**”, y seleccionar la camiseta o remera que utilizará cada equipo.



Se tienen disponibles camisetas de local y de visita, y ocasionalmente está también el 3er equipamiento o hasta un cuarto modelo.
Para elegir la que llevan durante el partido, basta dar click en la flecha y tocar la correcta.

Solo en el caso de que el diseño no sea correcto, se puede escribir el detalle faltante o agregar una url con la imagen en el espacio que aparece al dar click en el cuadro de “**Notificación**”.

Al finalizar, se debe presionar el botón “Guardar”

ANEXOS

Documento:

Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:
Sergio Ruiz, Katia Vega	Luciana Freyre	Katia Vega

Versión	Cambios
1	Original.
2	Detalles y links en el punto Desarrollo
3	Acceso a la pantalla, detalles de roles.