

1. Introducción

Este documento describe todas las características y procedimientos de uso de las tabletas de equipo. Se proporcionará una tableta a cada equipo. Las tabletas de equipo permiten realizar las siguientes acciones:

- Proporcionar alineaciones iniciales antes del inicio de cada set
- Solicitar tiempos de espera
- Solicitar sustituciones
- Solicitar desafíos de vídeo tanto durante como después del rally (según las reglas del partido)

Las tabletas del equipo serán operadas por el entrenador principal del equipo o un oficial del equipo designado en la banca. Los equipos son responsables de la exactitud y entrega oportuna de todas las solicitudes.

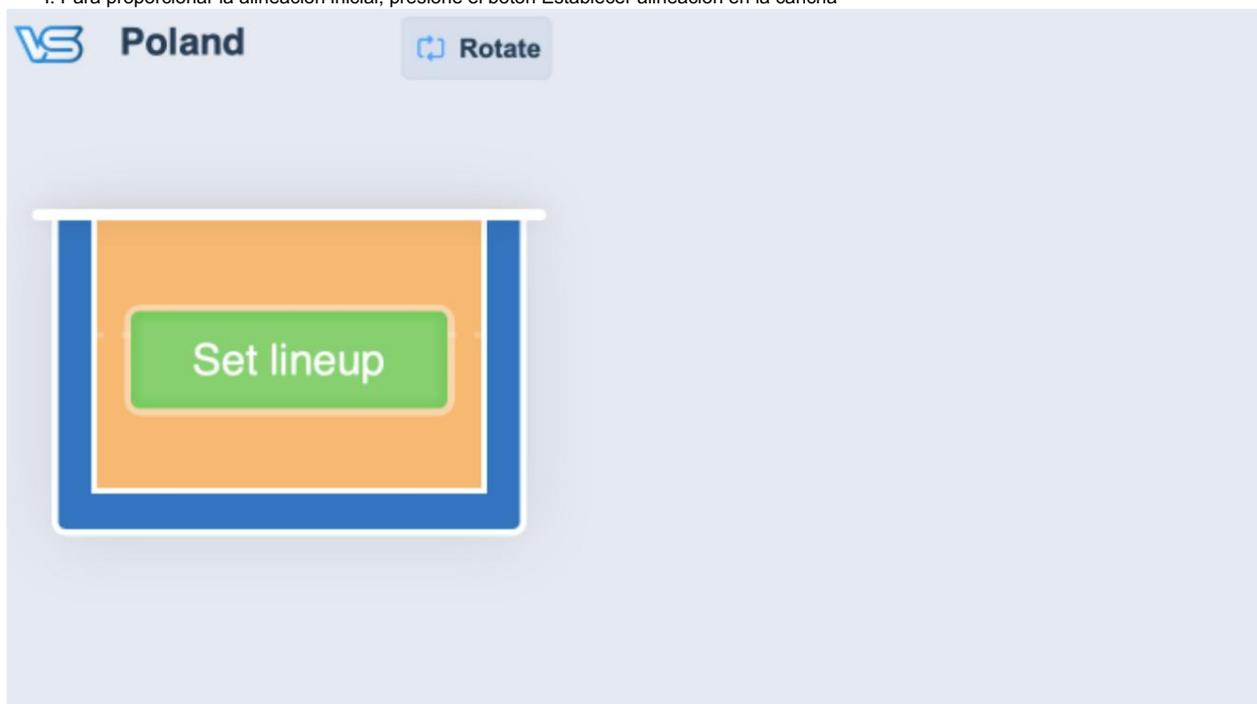
2. Alineaciones titulares

Antes del inicio de un partido y de cada set, los equipos deben proporcionar su alineación titular. La alineación titular para el primer set debe proporcionarse a más tardar 25 minutos antes del inicio del partido. La alineación titular entre sets debe proporcionarse inmediatamente después de finalizar el set anterior.

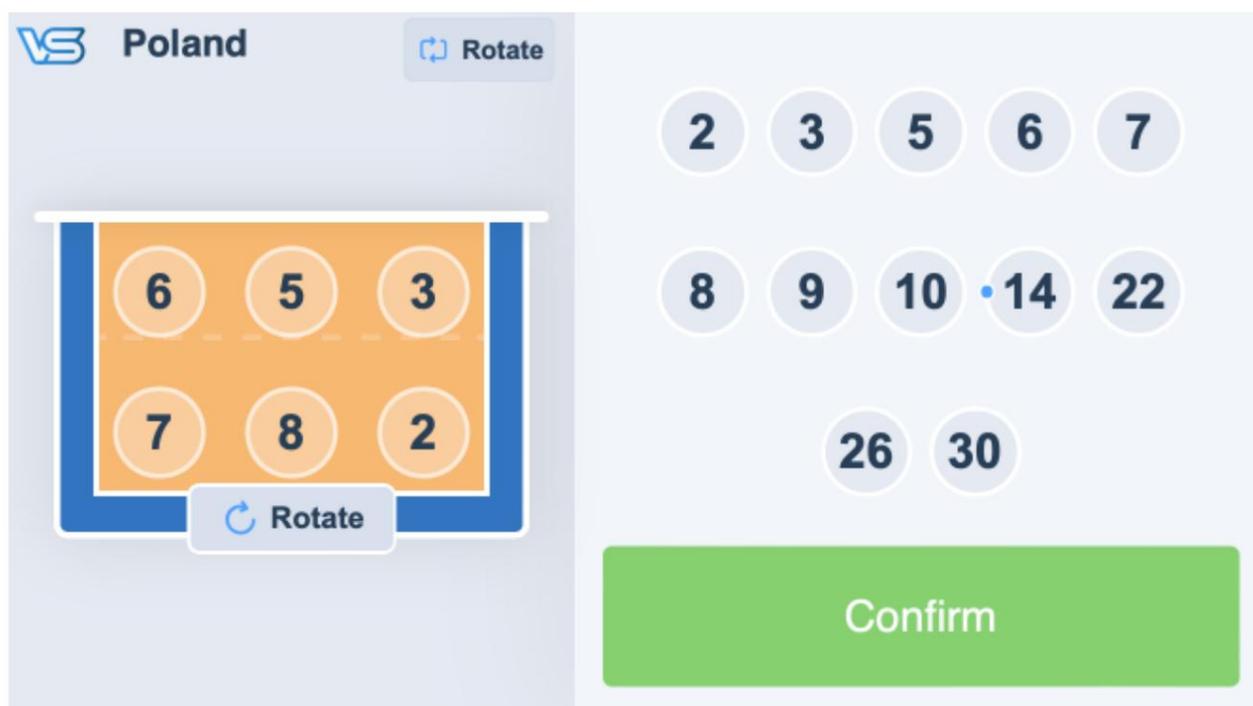
Procedimiento de alineación titular

Tableta

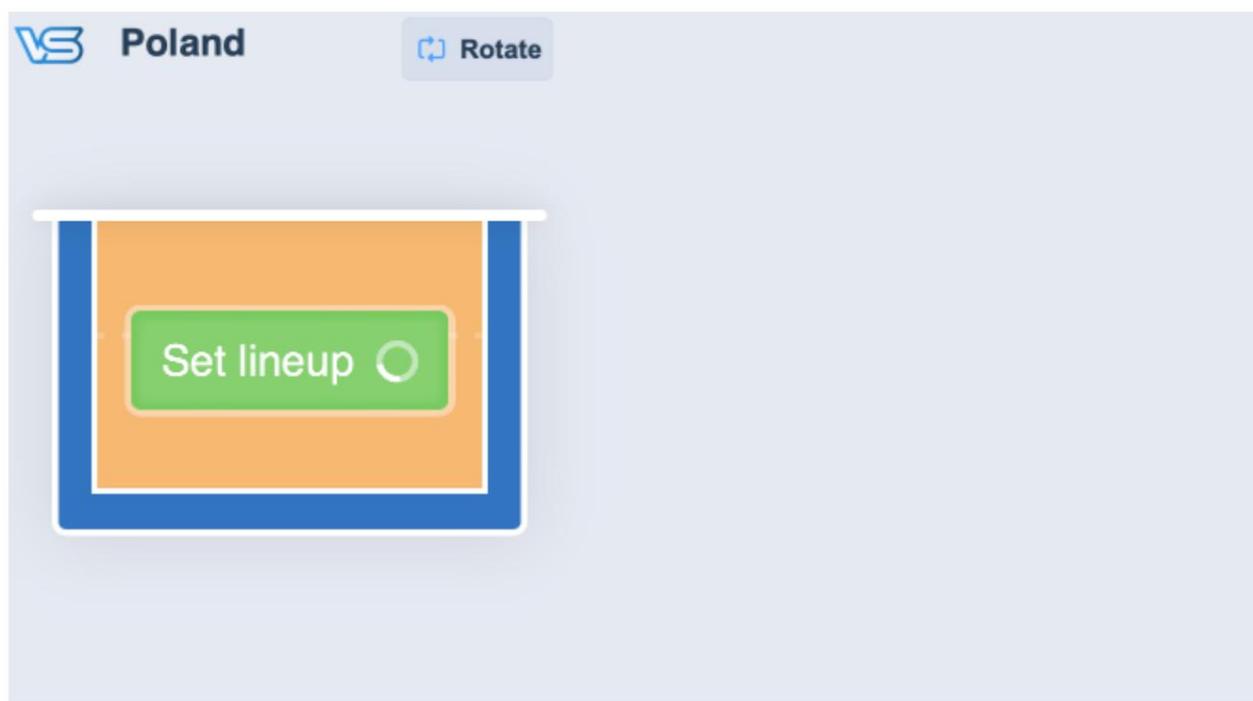
I. Para proporcionar la alineación inicial, presione el botón Establecer alineación en la cancha



II. Seleccione jugadores en la alineación tocando su número y luego la posición deseada hasta completarla. Una vez completada, se activará el botón "Confirmar", lo que permitirá al equipo enviar datos al anotador.

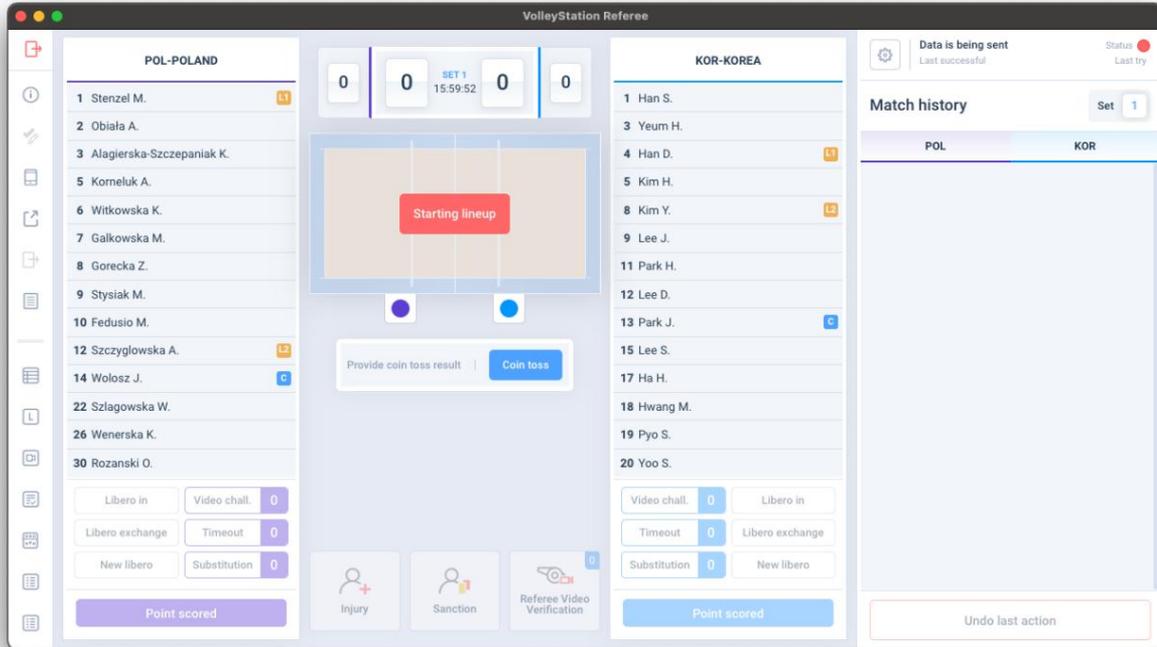


- III. En caso de que un equipo quiera enviar la misma alineación pero en una rotación diferente, puede hacerlo utilizando la opción Rotar. Botón debajo de la cancha. 1 toque de este botón = 1 rotación. La rotación de la alineación también se puede realizar antes de seleccionar a todos los jugadores.
- IV. Tras confirmar la alineación, se enviará al anotador para su aprobación. Esto se indicará con el círculo giratorio junto al botón "Alinear".

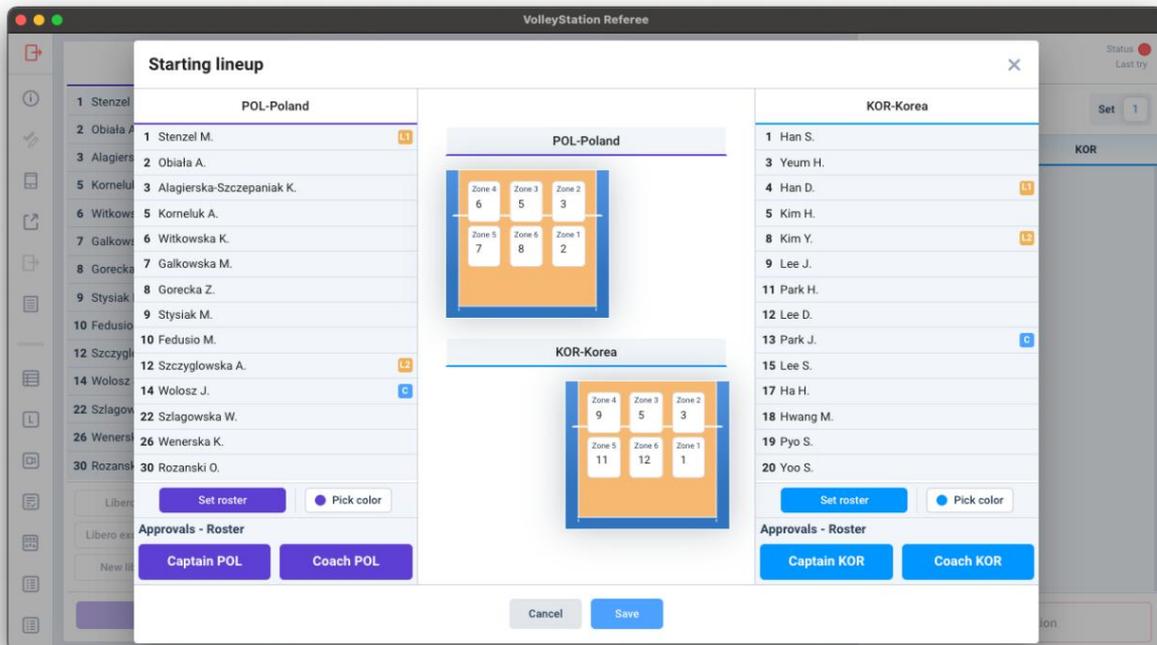


Tanteador

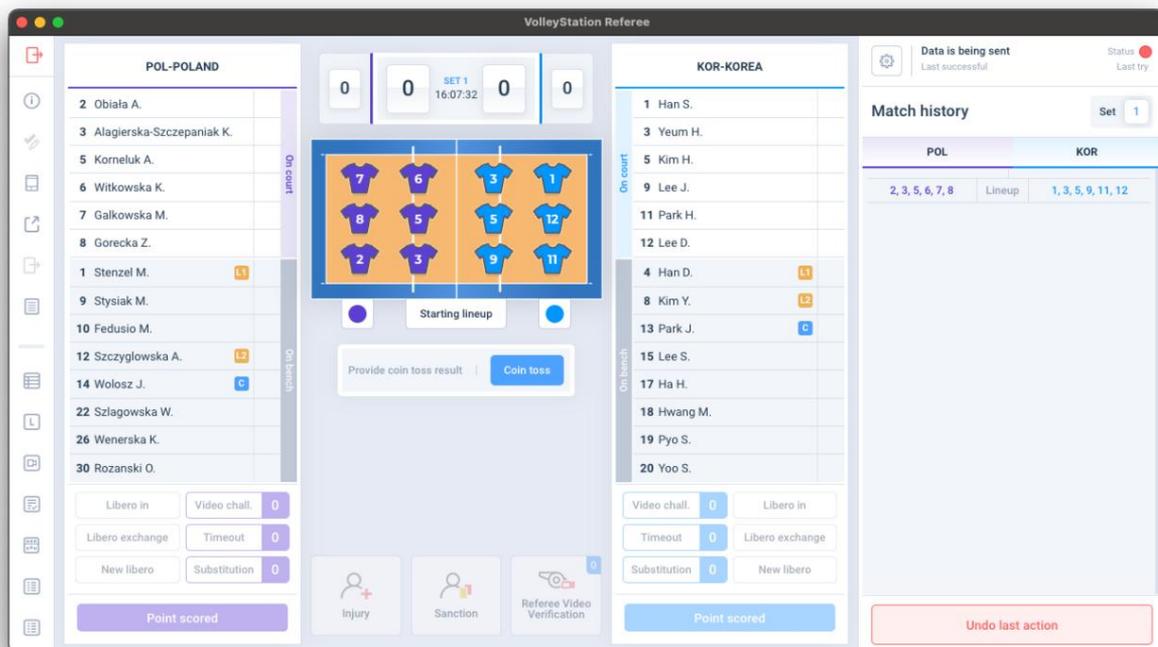
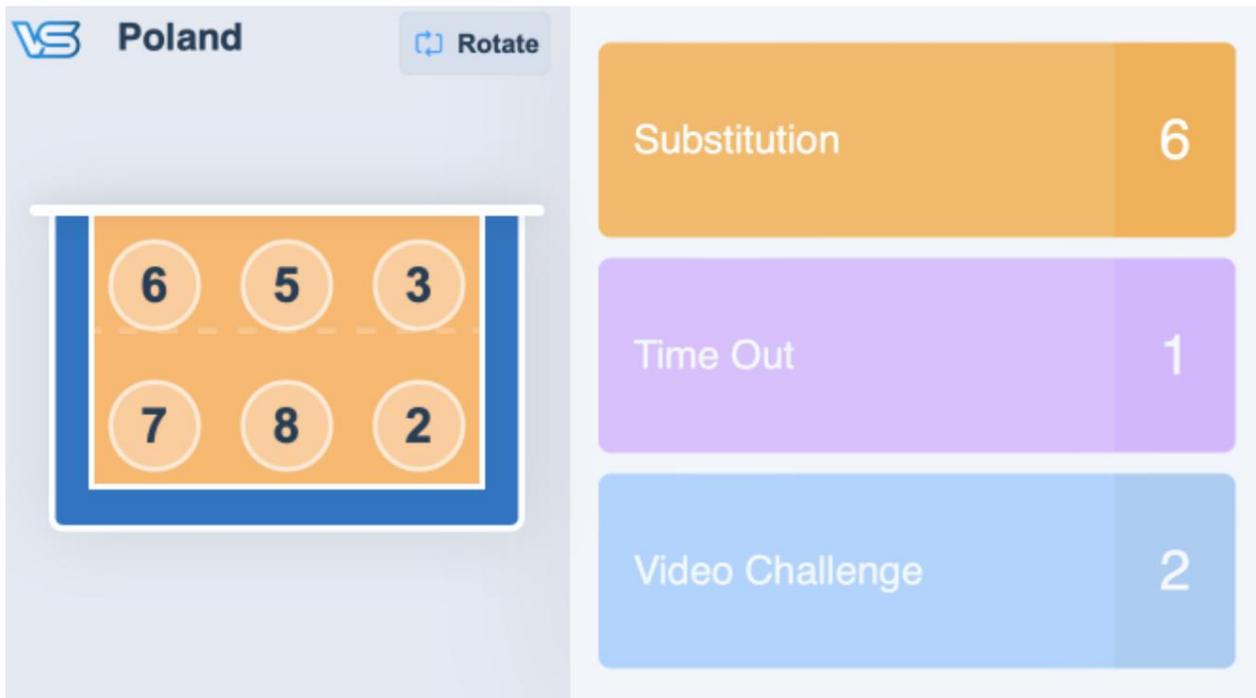
- I. Después de que ambos equipos confirmen sus alineaciones, el botón "Alineación titular" se volverá rojo. En este punto, el anotador puede presionarlo para iniciar el proceso de aceptación de alineaciones. El anotador puede definir manualmente las alineaciones titulares presionando el mismo botón mientras aún esté azul.



- II. Al pulsar el botón de alineación titular, aparecerá una ventana emergente con la información proporcionada por ambos equipos. El anotador puede simplemente aprobar estos datos o, si es necesario, modificarlos antes de su aprobación. Esta ventana emergente también contiene los botones para recopilar las firmas de la plantilla de ambos equipos, si están habilitadas para el partido actual.



III. Una vez confirmadas las alineaciones, los dorsales de los jugadores aparecerán en la cancha principal dentro de la aplicación de escritorio y las tabletas del equipo pasarán al modo partido. En este punto, solo el Anotador podrá modificar las alineaciones titulares si es necesario.

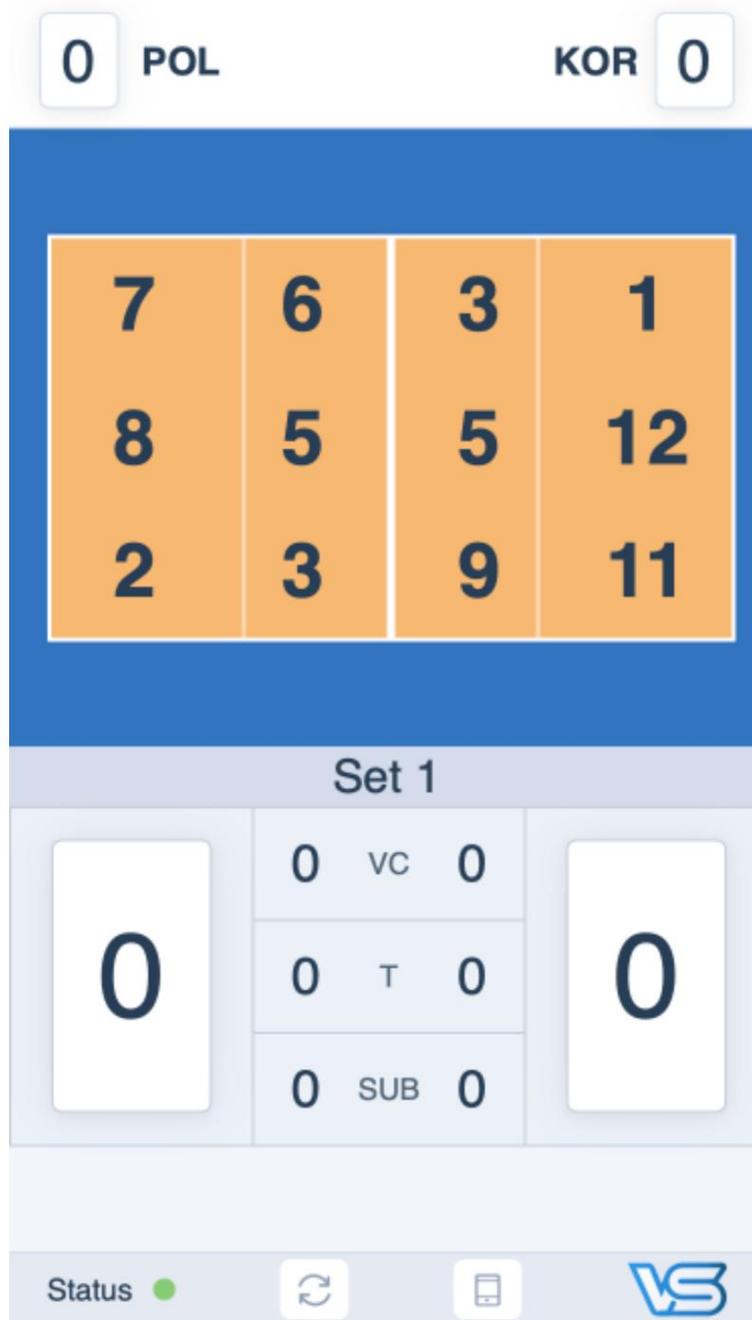


Información adicional

Información adicional y normativa a tener en cuenta tras confirmarse las alineaciones titulares:

- I. El segundo árbitro usará su tableta antes del partido para verificar la alineación de cada equipo. Cualquier modificación requerida por un error o solicitud de un equipo debe realizarse de acuerdo con las Reglas Oficiales de Voleibol de la FIVB.

II. El 1er Árbitro también podrá consultar las alineaciones en su tableta.

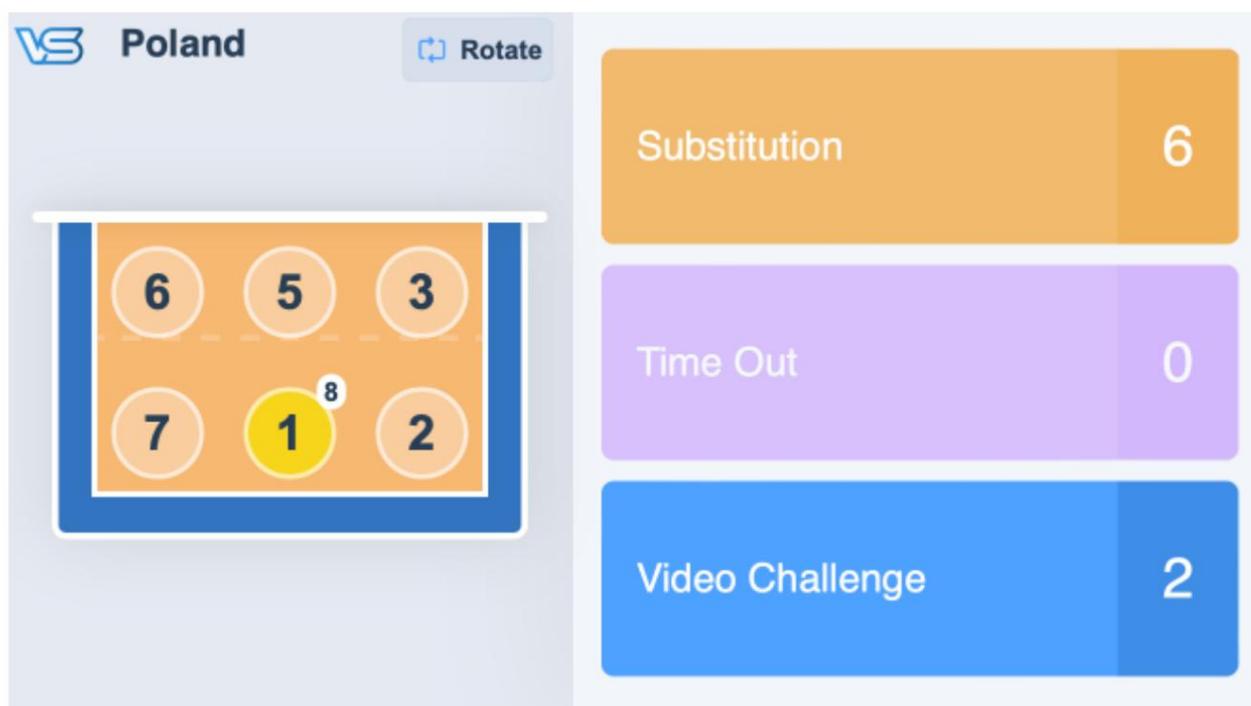


III. En caso de que el primer árbitro necesite verificar el número de un jugador, puede presionar los accesos directos del nombre del equipo en la tableta para mostrar la lista completa del equipo.

	0 POL		KOR 0
1	Stenzel M. 	1	Han S.
2	Obiała A.	3	Yeum H.
3	Alagierska-Szczepaniak K.	4	Han D. 
5	Korneluk A.	5	Kim H.
6	Witkowska K.	8	Kim Y. 
7	Galkowska M.	9	Lee J.
8	Gorecka Z.	11	Park H.
9	Stysiak M.	12	Lee D.
10	Fedusio M.	13	Park J. 
12	Szczyglowska A. 	15	Lee S.
14	Wolosz J. 	17	Ha H.
22	Szlagowska W.	18	Hwang M.
26	Wenerska K.	19	Pyo S.
30	Rozanski O.	20	Yoo S.

3. Tiempos muertos del equipo

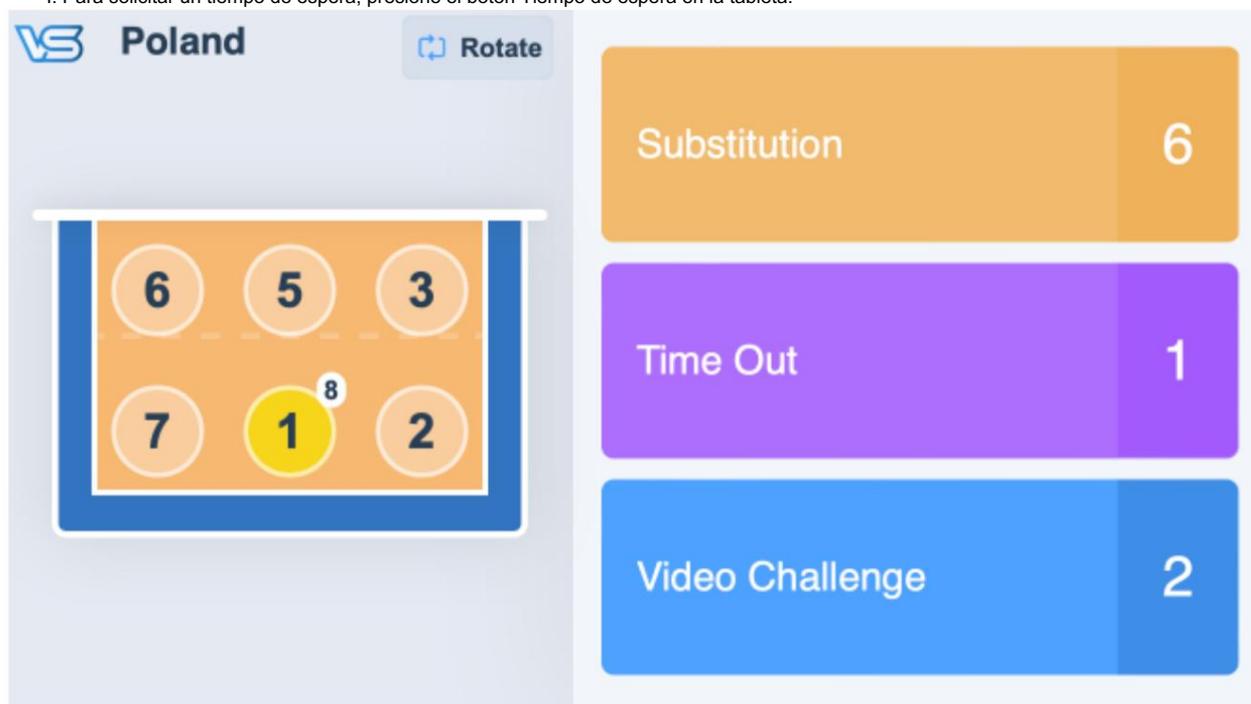
Durante el partido entre jugadas, y de acuerdo con el Reglamento de Competición, los equipos pueden solicitar un tiempo muerto usando su tableta. Durante las jugadas, el botón "Tiempo Muerto" de la tableta estará invisible o desactivado. El botón también se desactivará si el equipo ya ha utilizado todas sus solicitudes de tiempo muerto. Esto se indicará en el botón "Tiempo Muerto" mostrando 0.



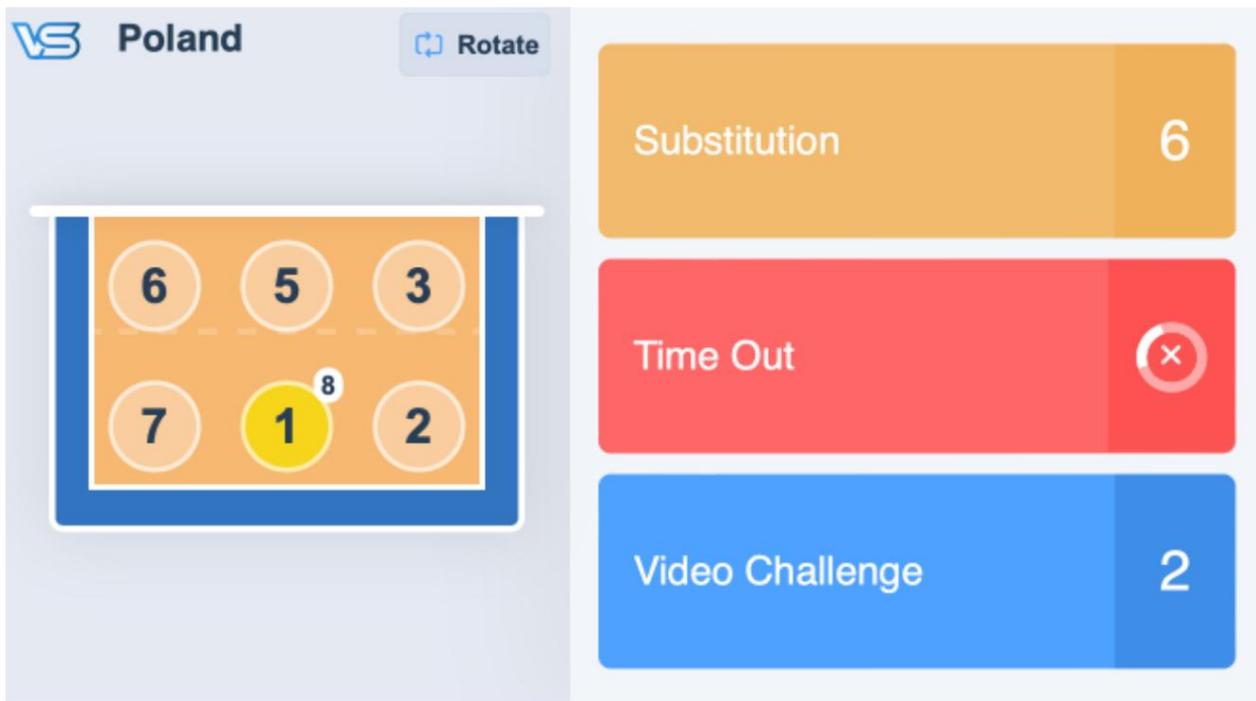
Procedimiento de tiempo de espera

Tableta

I. Para solicitar un tiempo de espera, presione el botón Tiempo de espera en la tableta.



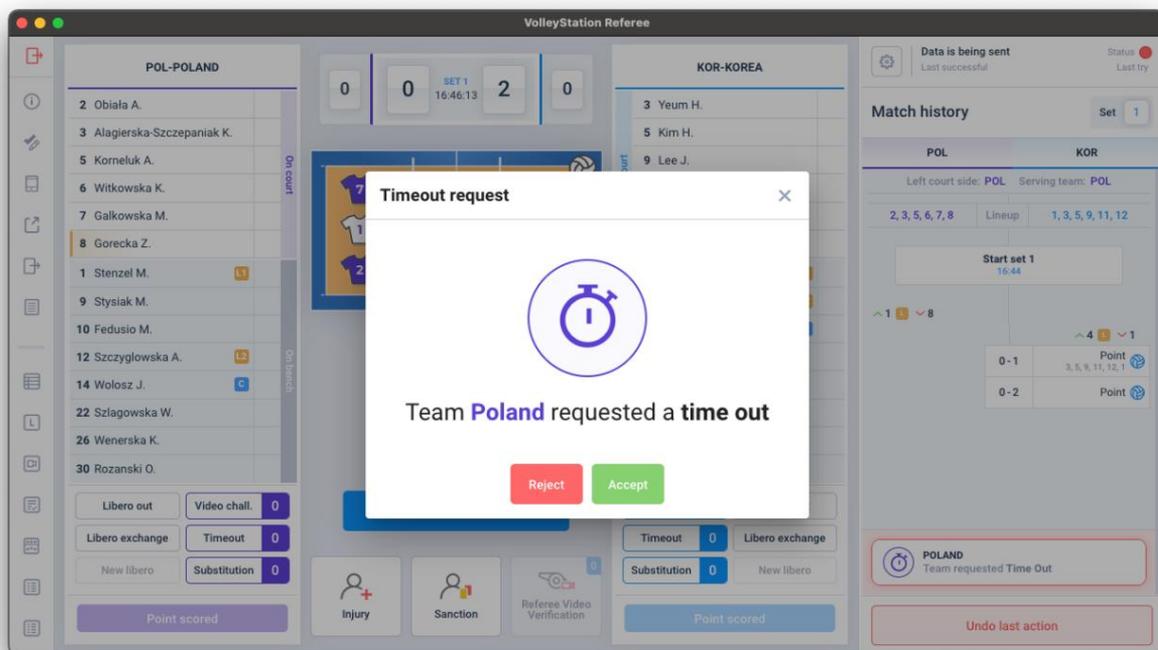
- II. Tras pulsar el botón, se enviará inmediatamente una solicitud de tiempo muerto al anotador, que se mostrará en las tabletas de los árbitros. El botón se volverá rojo y se mostrará un círculo giratorio.



- III. Al presionar el botón "Tiempo de espera" nuevamente, se cancelará la solicitud. Esto puede hacerse si se presionó el botón por error.

Tanteador

- I. Cuando un equipo solicita un tiempo muerto, aparecerá una ventana emergente en la pantalla.

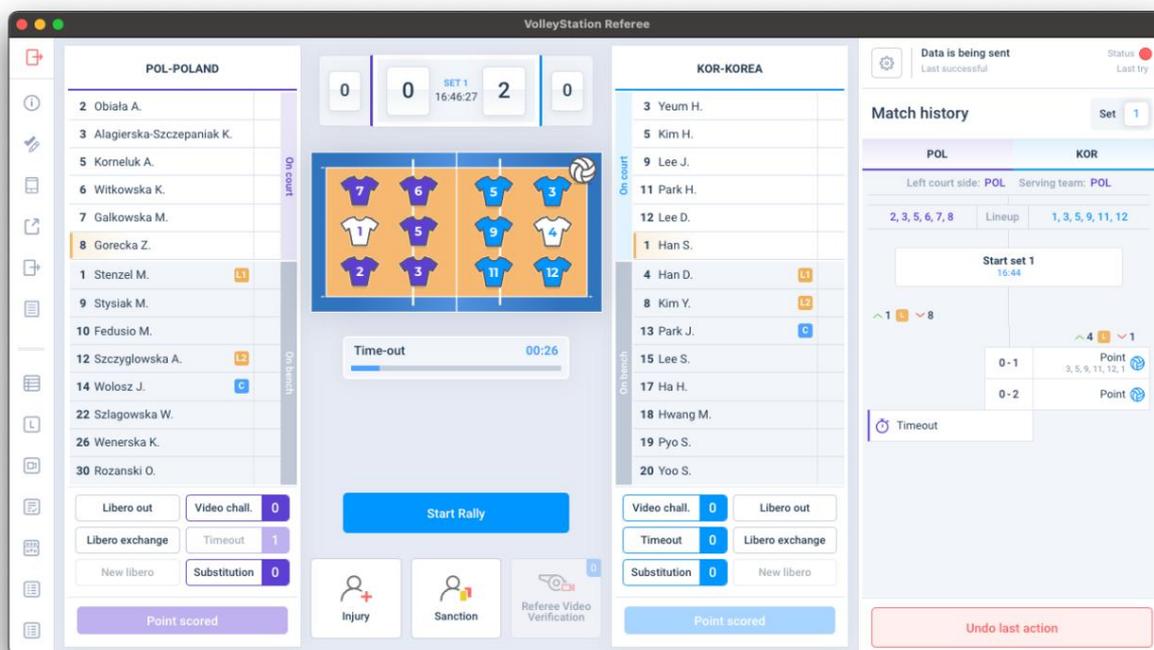


II. El Anotador tiene entonces 3 opciones:

- Para aprobar la solicitud de tiempo de espera, presione Aceptar.
- Para rechazar la solicitud de tiempo de espera presionando el botón Rechazar .
- Para posponer la solicitud de tiempo de espera, haga clic en el botón X en la esquina superior derecha de la ventana emergente.

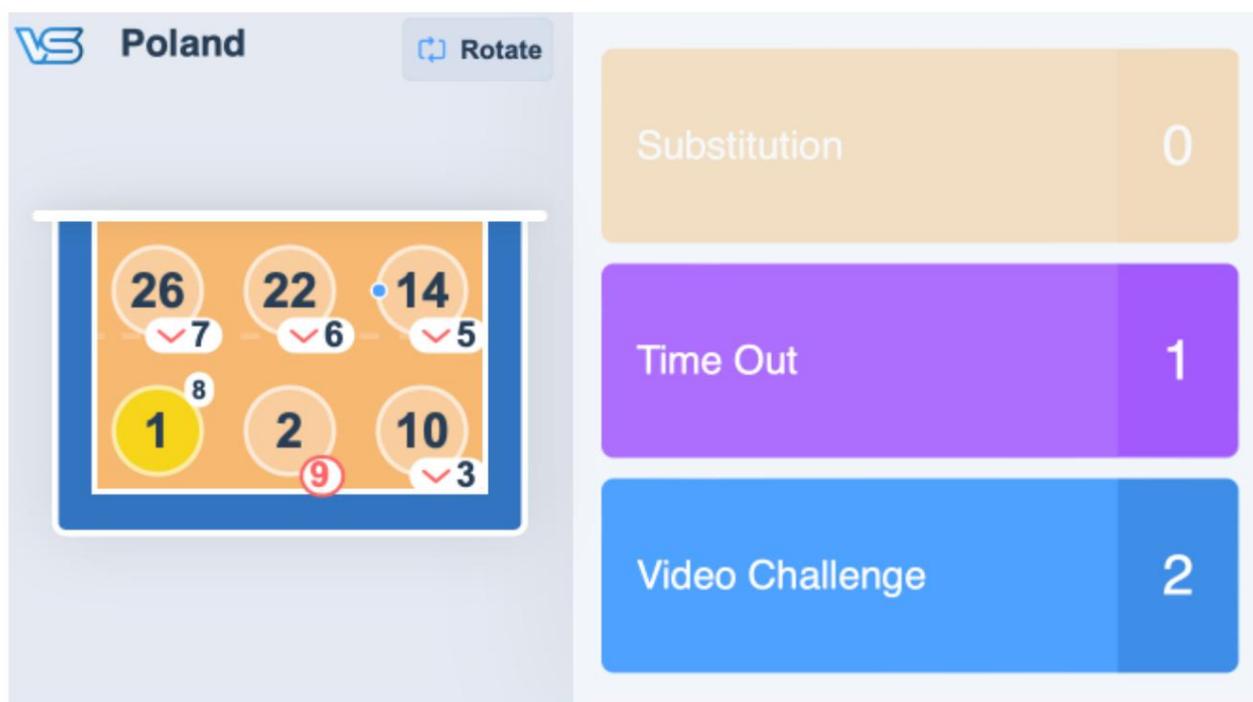
El goleador puede volver posteriormente a esta solicitud desde el botón que aparece a continuación en el historial del partido.

III. Si se aprueba la solicitud de tiempo muerto, se agregará un nuevo tiempo muerto al historial del partido y comenzará una cuenta regresiva.



4. Sustituciones

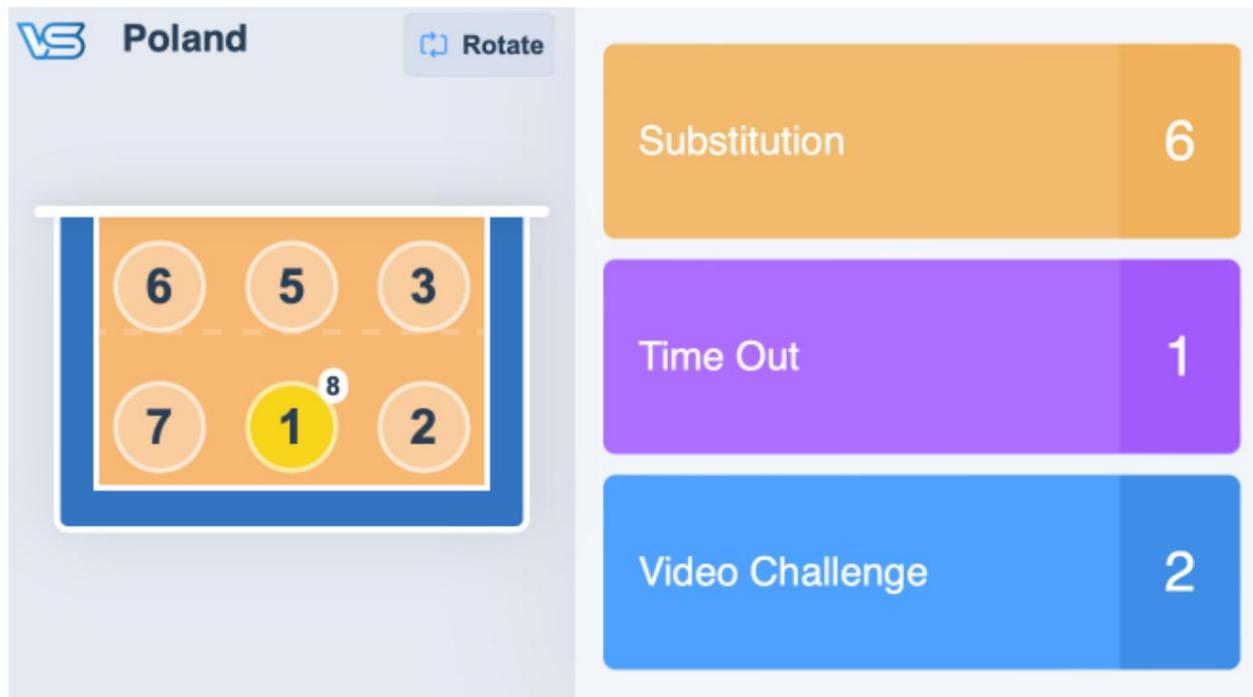
Durante el partido y de acuerdo con las Reglas de Juego del Voleibol, los equipos pueden solicitar una sustitución utilizando su Tableta correspondiente. Durante los peloteos, el botón de Sustitución de la tableta estará desactivado. El botón también se desactivará si al equipo no le quedan sustituciones. Esto se indicará en el botón de Sustitución, que mostrará 0.

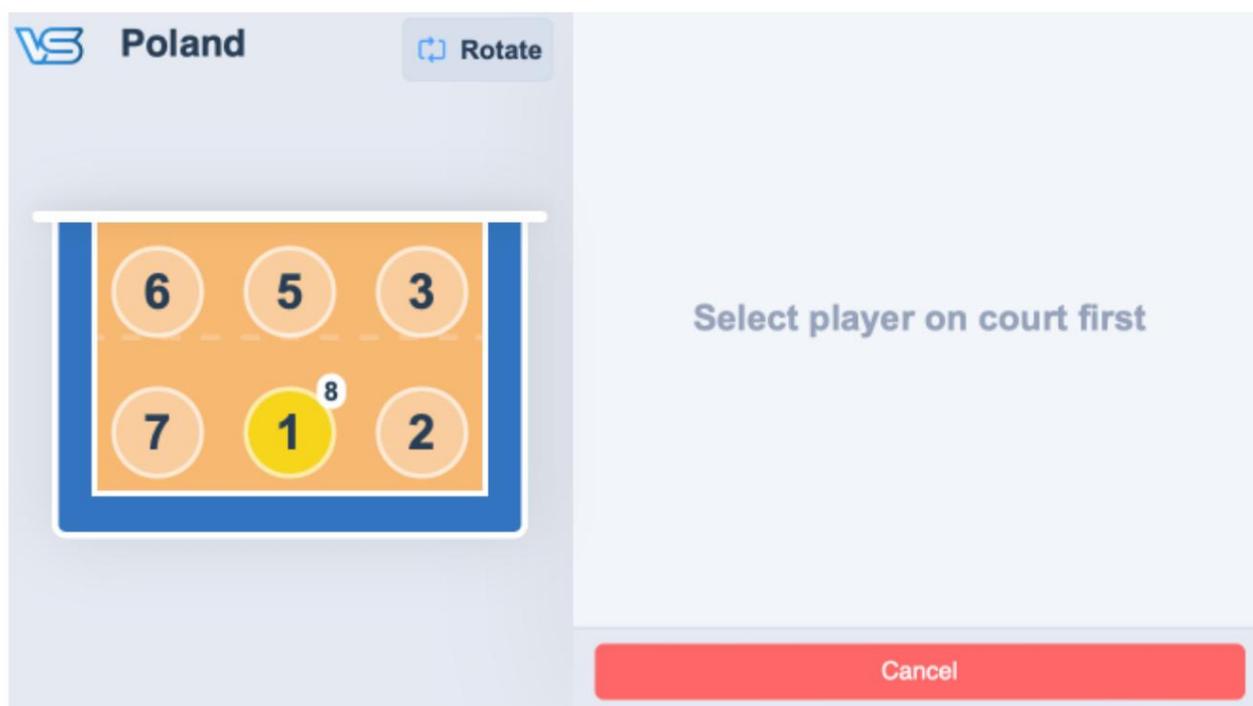


Procedimiento de sustitución

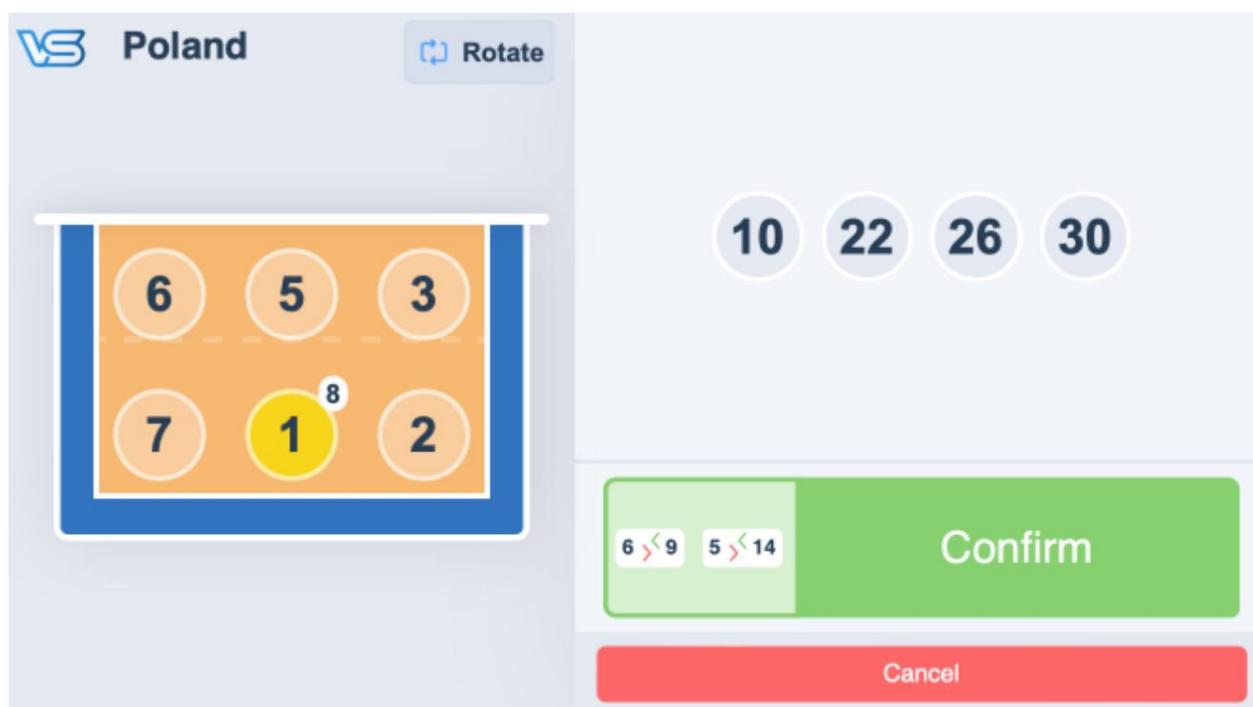
Tableta

- I. Para solicitar una sustitución, presione el botón "Sustitución" en la tableta. Esto cambiará la tableta al modo de sustitución.

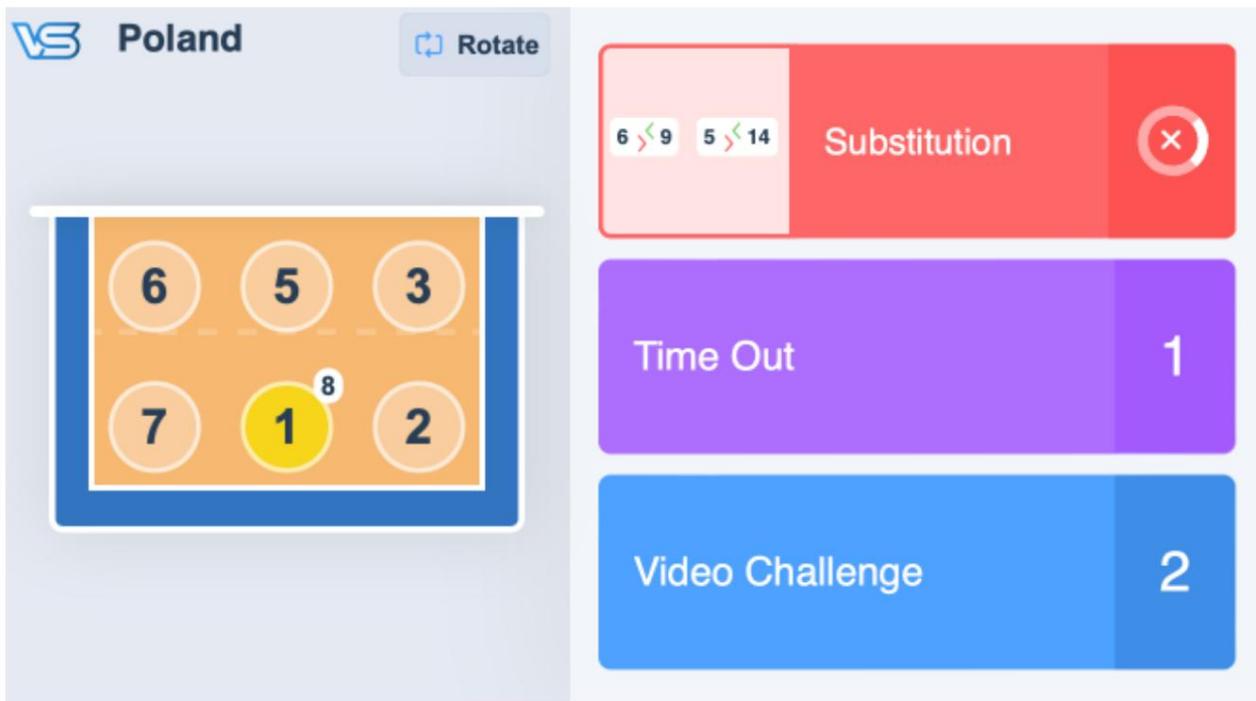




- II. En el modo de sustitución, un equipo puede solicitar una o más sustituciones pulsando el número de un jugador en la cancha y luego el de un jugador en el banquillo. La tableta no permitirá que un equipo prepare una solicitud de sustitución inválida.



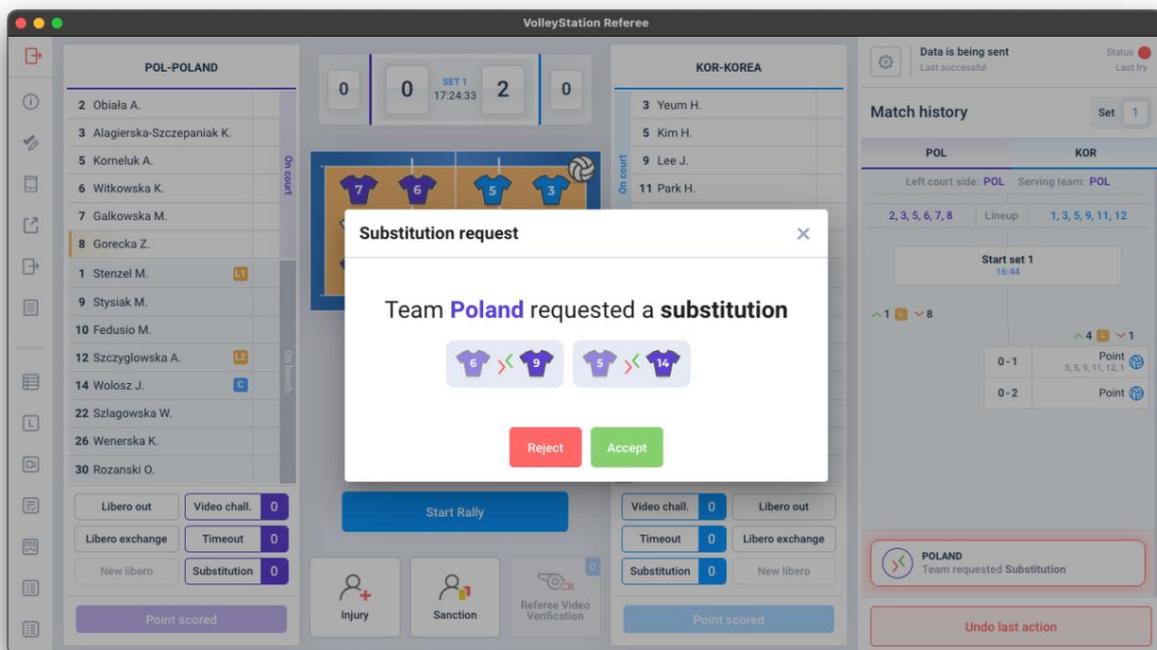
- III. Después de ingresar todas las sustituciones, presione Confirmar para enviar la solicitud al Anotador. El botón se volverá rojo y aparecerá un círculo giratorio. Se mostrará el círculo giratorio. Todas las sustituciones aparecerán en el botón y no se podrán realizar solicitudes adicionales. entró.



- IV. Al pulsar de nuevo el botón "Sustitución", se cancelará la solicitud. Esto puede hacerse si se pulsó el botón por error.

Tanteador

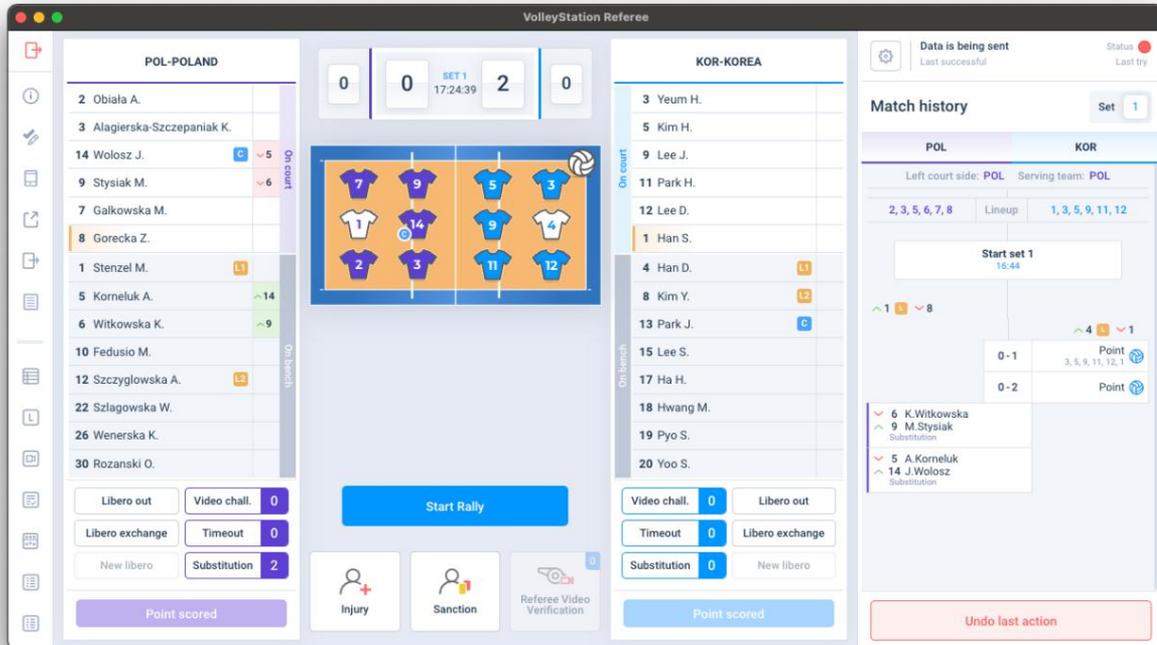
- I. Cuando un equipo solicita una sustitución, aparecerá una ventana emergente en la pantalla.



- II. El Anotador tiene entonces 3 opciones:

- a. Para rechazar la solicitud de sustitución presione el botón Rechazar .
- b. Para aprobar la solicitud de sustitución pulsando Aceptar.
- c. Para posponer la solicitud de sustitución, haga clic en el botón X en la esquina superior derecha de la ventana emergente. Ventana. El anotador puede volver a esta solicitud posteriormente desde el botón de abajo en el historial del partido.

III. Si se aprueba la solicitud de sustitución, se agregará una nueva sustitución al historial del partido.



Información adicional

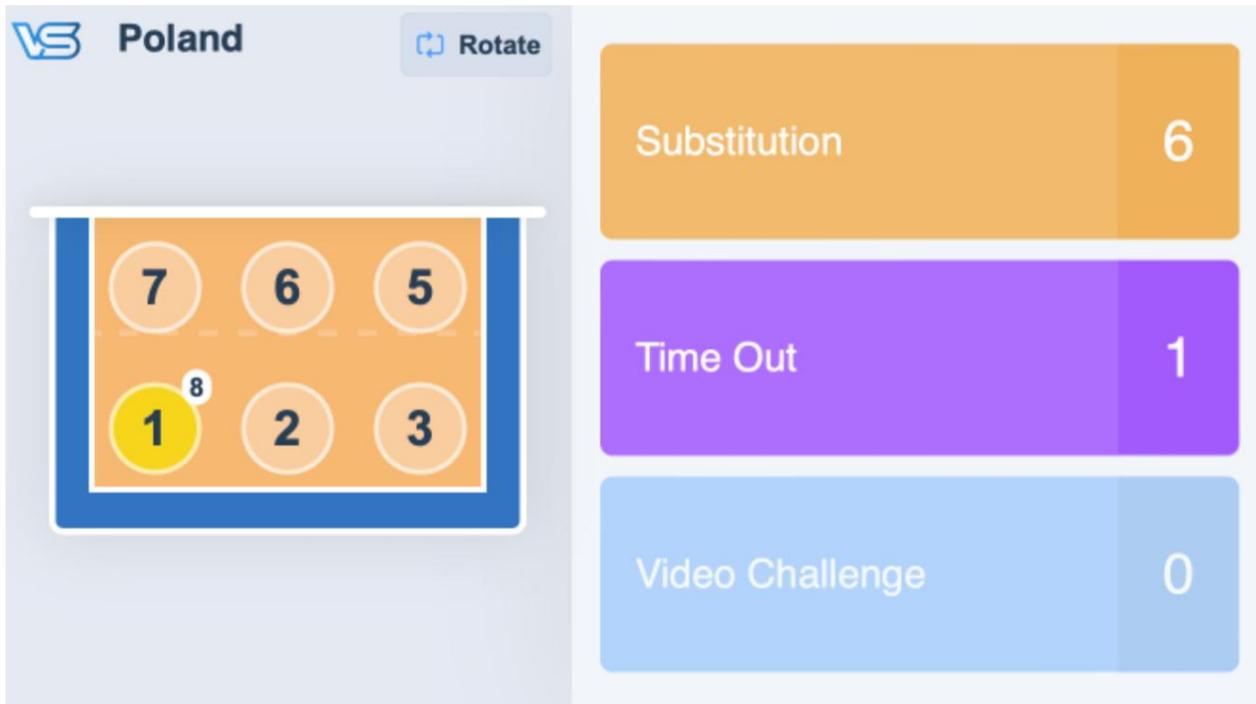
Información adicional y normativas a tener en cuenta para las sustituciones:

- I. Durante un rally, el botón Video Challenge se muestra en pantalla completa en la tableta. Por lo tanto, prepararse... Ya no es posible realizar sustituciones anticipadas. Los equipos deben solicitar sustituciones entre jugadas.

5. Desafío de video

Durante el partido, dentro de los 7 segundos posteriores al final del peloteo y de acuerdo con el Reglamento de Competición, los equipos pueden solicitar un desafío usando su tableta. De lo contrario, el botón de Video Desafío de la tableta se desactivará. El botón también se desactivará si al equipo no le quedan más desafíos. Esto se indicará en el Video Desafío.

Botón que muestra 0.

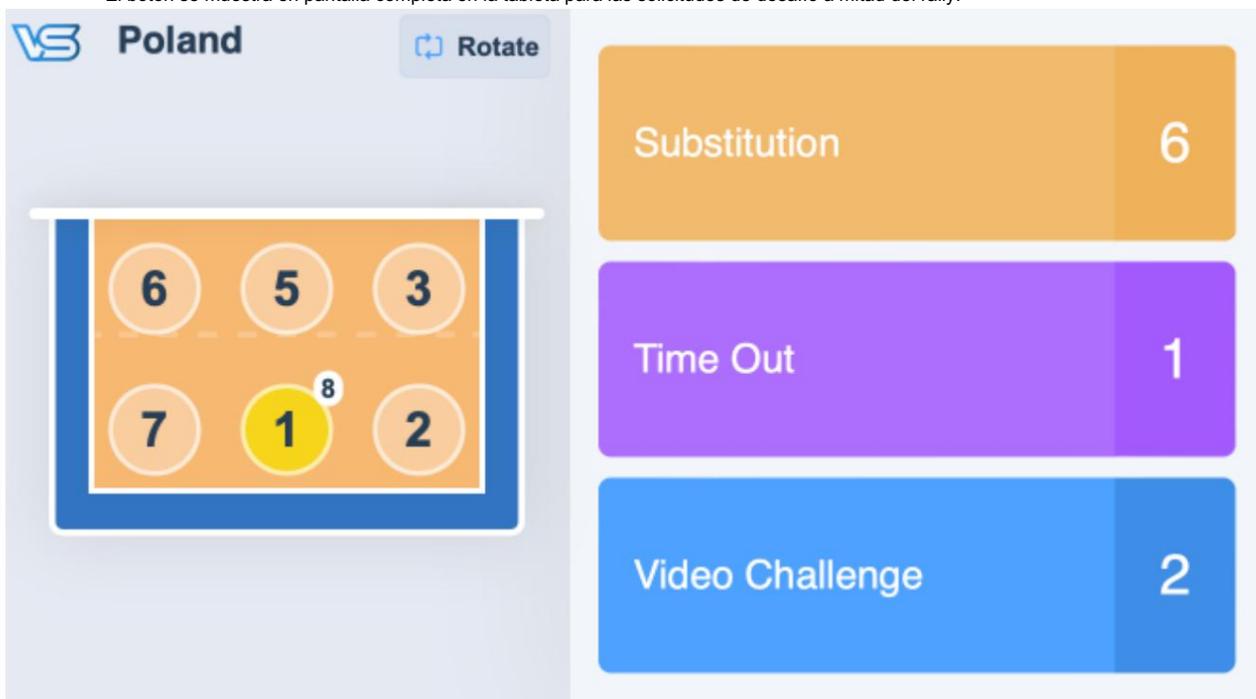


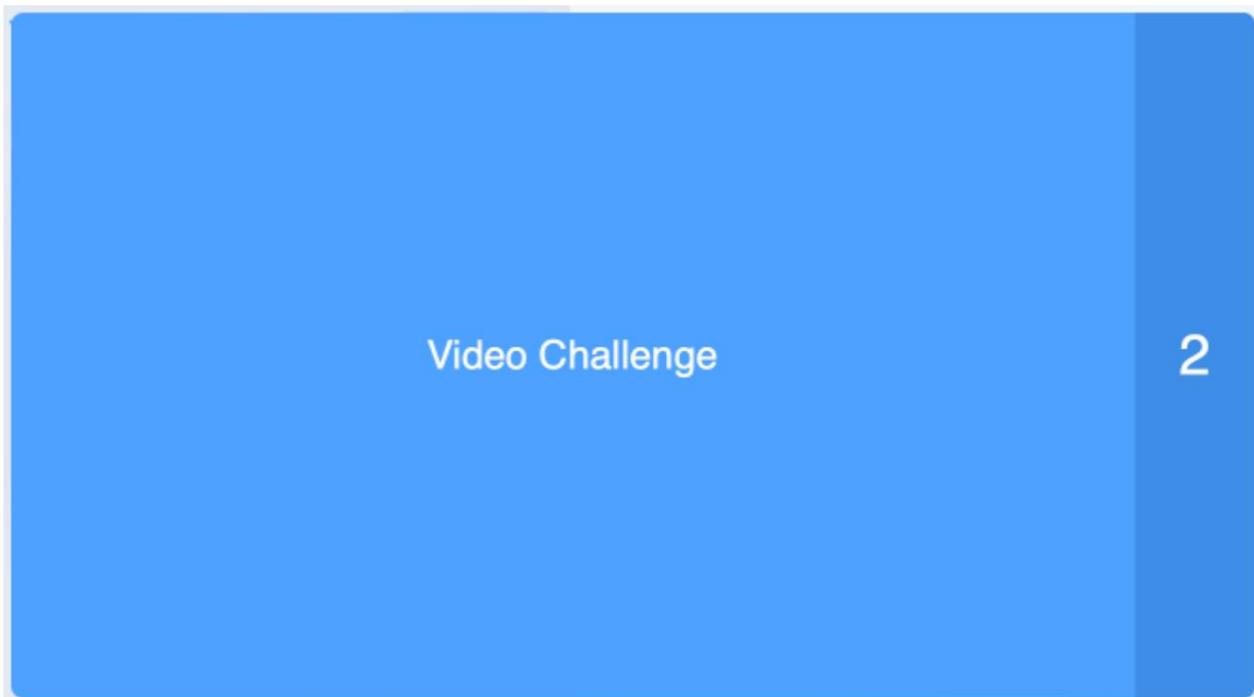
Procedimiento de desafío de video

Tableta

I. Para solicitar un desafío, pulsa el botón de Desafío de Video en la tableta. Durante un rally, el Desafío de Video...

El botón se muestra en pantalla completa en la tableta para las solicitudes de desafío a mitad del rally.





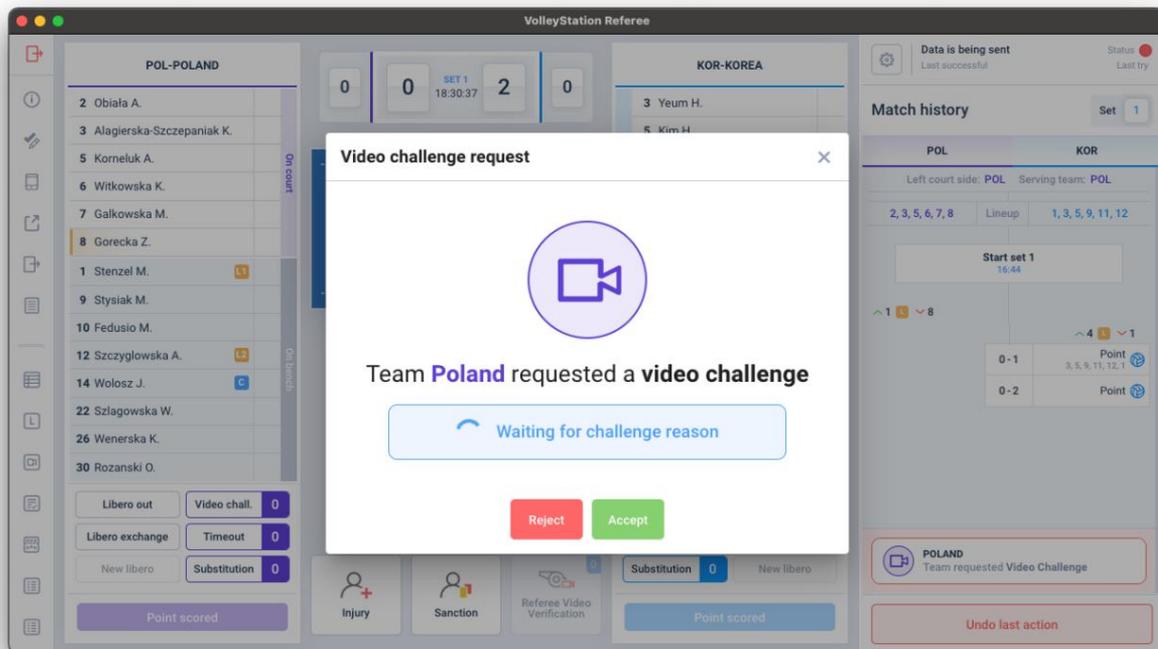
- II. Tras pulsar el botón, se enviará inmediatamente una solicitud de desafío al anotador, que se mostrará en las tabletas de los árbitros. Si se solicita el desafío durante la jugada, sonará una alarma y los árbitros interrumpirán la jugada. El menú de desafíos aparecerá en la tableta y el equipo tendrá 7 segundos para seleccionar la solicitud.



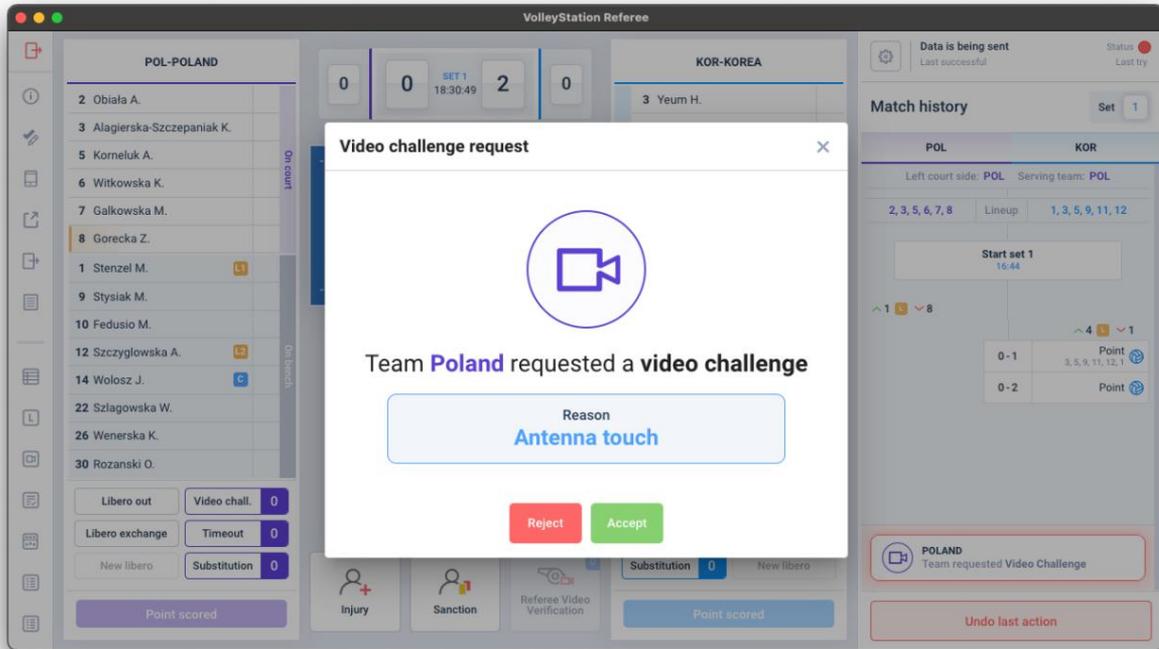
- III. Después de seleccionar el tipo de desafío, comenzará el proceso de revisión del desafío.

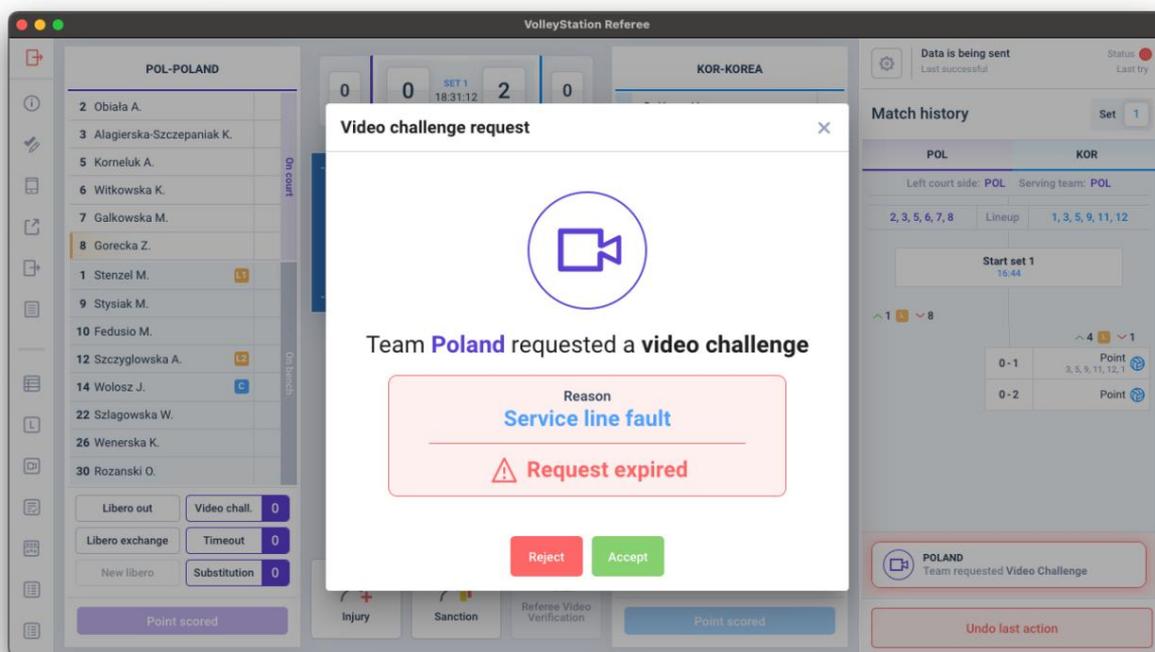
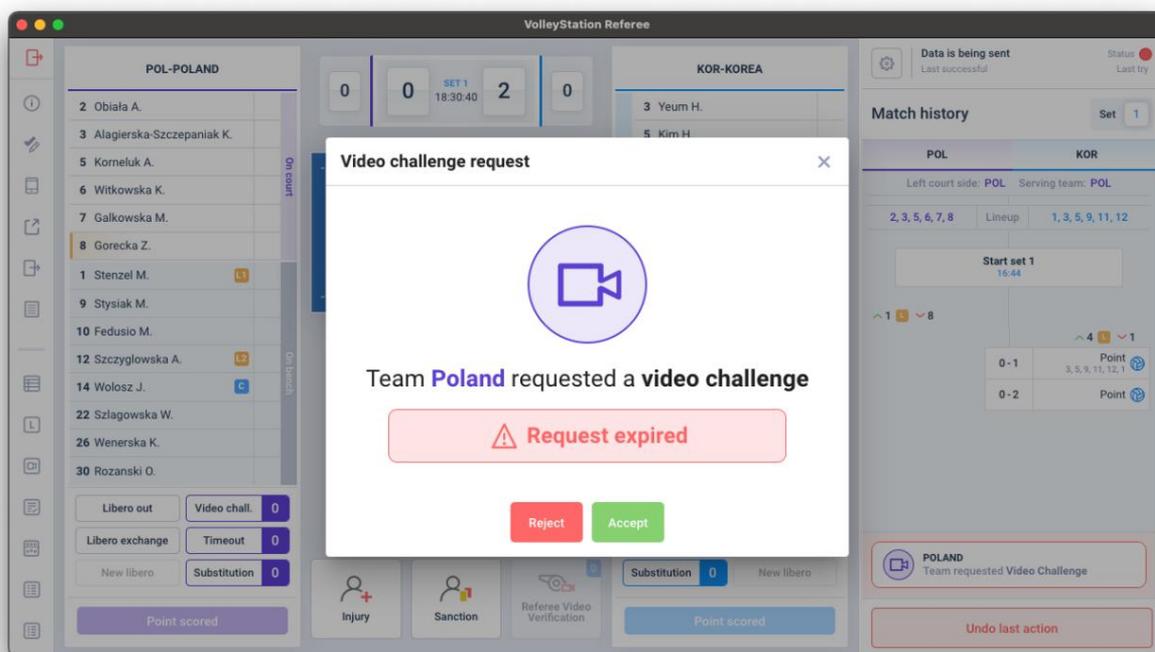
Tanteador

- I. Cuando un equipo solicita un desafío, aparecerá una ventana emergente en la pantalla. Para los desafíos a mitad del rally, La ventana emergente también aparecerá inmediatamente en la pantalla. Los desafíos a mitad del peloteo también activarán la alarma e interrumpirán el juego inmediatamente, independientemente de la acción del anotador.
- II. Primero, la ventana emergente mostrará "Esperando el motivo del desafío ". El equipo tiene 7 segundos para seleccionar la solicitud del desafío en su tableta.



- III. Si el equipo selecciona la solicitud de desafío a tiempo, el tipo de desafío se mostrará en la pantalla. Si el equipo no selecciona la solicitud de desafío en 7 segundos, esta caducará.



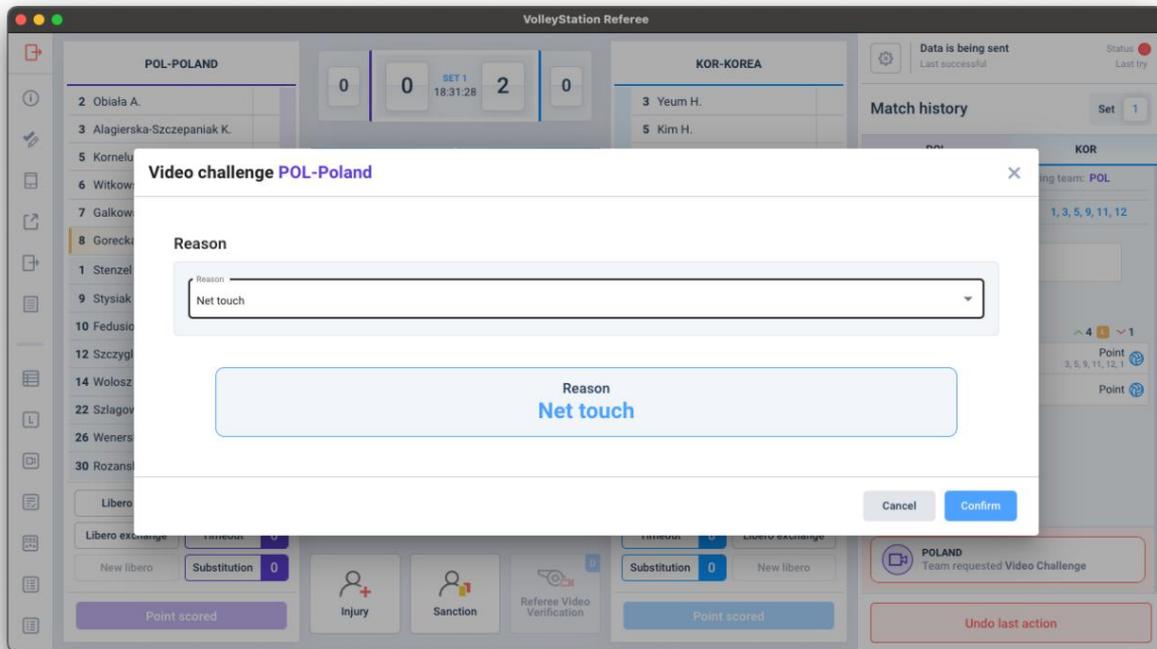


IV. El Anotador tiene entonces 3 opciones:

- a. Para rechazar la solicitud de desafío, pulse el botón Rechazar .
- b. Para aprobar la solicitud de desafío, pulse Aceptar.
- c. Para posponer la solicitud de desafío, pulse el botón X en la esquina superior derecha de la ventana emergente.

El goleador puede volver posteriormente a esta solicitud desde el botón que aparece a continuación en el historial del partido.

- V. Si se aprueba la solicitud de desafío, el evaluador la confirmará en la ventana emergente. El tipo de desafío se puede cambiar si es necesario.



- VI. Tras confirmar la solicitud de desafío, se iniciará el proceso de revisión. Aparecerá en el historial de partidas. Y en la pantalla, el anotador puede registrar el resultado del desafío, confirmado por los árbitros. El software actualizará la puntuación automáticamente.

