

**ESVÓLEY
LINEUP**

APTA PARA ANDROID Y APPLE



ctna@rfevb.com

Índice

1. Introducción	2
1.1. Objetivo del manual	2
1.2. Beneficios de Esvoley Lineup	2
1.3. Ámbito de aplicación	2
2. Pantallas y botones (diccionario visual)	3
2.1. Pantalla de inicio	3
2.2. Módulo “Partidos”	3
2.2.1. Acceso al Panel de Control de Árbitro	3
2.2.2. Gestión de “Mis partidos”	4
2.2.3. Configuración del partido	4
2.2.4. Control de alineación	5
2.3. Módulo “Alineaciones”	6
2.3.1. Editor de nueva alineación y envío	7
3. Guía de uso para el equipo arbitral	9
4. Guía de uso para el cuerpo técnico	11

1. Introducción

El sistema Esvoley Lineup representa un avance fundamental en la digitalización de las competiciones organizadas por la Real Federación Española de Voleibol (RFEVB). Esta aplicación ha sido desarrollada con el objetivo de ofrecer una aplicación oficial que permita sustituir los procesos manuales de gestión de alineaciones por un entorno digital integrado, ágil y seguro.

1.1. Objetivo del manual

Este documento sirve como guía oficial para todos los participantes implicados en el desarrollo de un encuentro (árbitros y cuerpos técnicos). Su finalidad es facilitar el aprendizaje de la herramienta, asegurando que el flujo de información entre el banquillo y la mesa de anotación sea instantáneo y cumpla estrictamente con la normativa vigente de la RFEVB.

1.2. Beneficios de Esvoley Lineup

El uso de esta plataforma permite:

- **Eliminar el papel:** sustitución de las hojas de rotación físicas por envíos digitales.
- **Reducir errores:** El sistema valida automáticamente que la rotación no contenga errores al introducir los dorsales antes de permitir su envío. No realiza de momento comprobación con los dorsales registrados en el acta oficial del encuentro.
- **Sincronización en tiempo real:** Los árbitros y anotadores reciben la información de forma inmediata en sus dispositivos, facilitando el control de faltas de posición y sustituciones.
- **Histórico de datos:** Almacenamiento de todas las formaciones y cambios realizados durante la temporada.

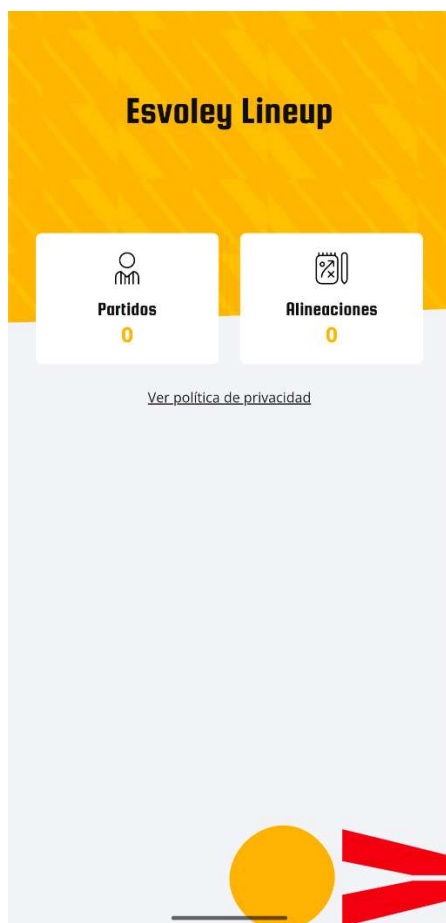
1.3. Ámbito de aplicación

El uso de Esvoley Lineup es recomendable para todas las categorías y competiciones que se gestionen a través de la RFEVB, siendo responsabilidad de cada club y del equipo arbitral asegurar el correcto funcionamiento de sus dispositivos antes del inicio de cada jornada.

2. Pantallas y botones (diccionario visual)

Para la utilización de la aplicación Esvoley Lineup de una manera óptima, es fundamental conocer los elementos visuales que aparecen en la interfaz. A continuación, se detallan las pantallas y sus componentes principales.

2.1. Pantalla de inicio



Al iniciar la aplicación, el usuario accede a un panel de control simplificado. Esta pantalla se divide en dos módulos principales:



Módulo "Partidos" (Icono representado por un árbitro)

Función: Al pulsar sobre él, se accede al listado detallado de partidos creados por el árbitro y ofrece la posibilidad de crear nuevos partidos.



Módulo "Alineaciones" (Icono representado por una pizarra de estrategia con un lápiz)

Función: Indica el número de alineaciones que ya han sido creadas o que están pendientes de validación. Es el acceso directo para que los entrenadores revisen sus rotaciones guardadas y para que creen la rotación de un nuevo partido.

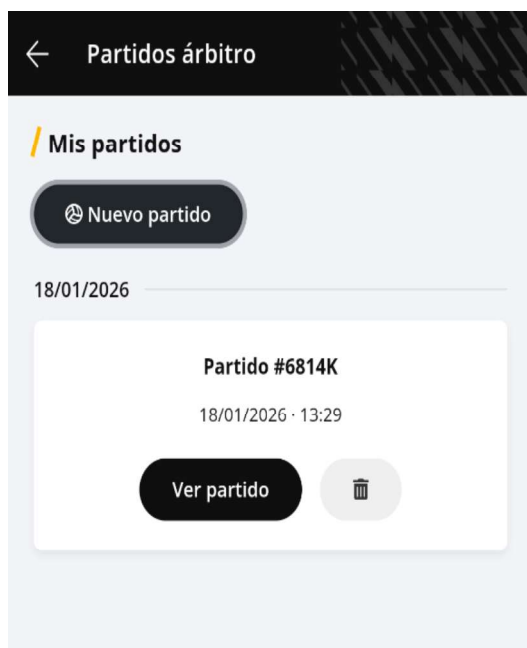
*Contadores Dinámicos: El número en color **naranja** (que aparece como "0" en la imagen) se actualiza automáticamente según el número de partidos o de alineaciones creadas.

2.2. Módulo "Partidos"

2.2.1. Acceso al Panel de Control de Árbitro

Una vez que el árbitro entra en la aplicación, debe pulsar sobre el módulo principal "Partidos" en la pantalla principal. Este módulo muestra un contador que indica el número de encuentros vinculados a su perfil para la jornada actual.

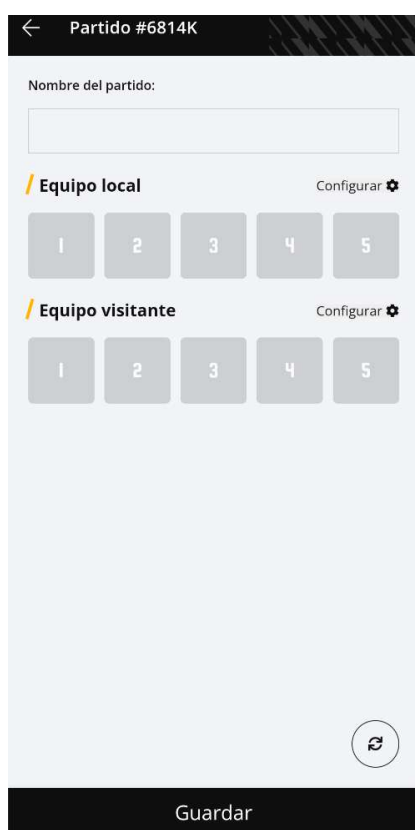
2.2.2. Gestión de "Mis partidos"



Al acceder, se mostrará la pantalla "Partidos árbitro", donde se listan cronológicamente todos los encuentros bajo el epígrafe "Mis partidos".

- **Botón "Nuevo partido":** Situado en la parte superior, permite crear un encuentro de forma manual.
- **Listado de Encuentros:** Cada partido aparece identificado con un código único (ej: Partido #6814K) junto con la fecha y hora a la que se creó el partido.
- **Botón "Ver partido":** Es la acción principal que debe realizar el árbitro para entrar en la gestión de las alineaciones de ese encuentro.
- **Botón de Eliminación (Papelera):** Permite descartar un partido de la vista local, aunque se recomienda precaución antes de usar esta opción debido a que imposibilitaría el envío de alineaciones para ese partido.

2.2.3. Configuración del partido



En esta sección, se establecen los parámetros básicos del encuentro y permite ver las plantillas enviadas por los entrenadores que participarán en el mismo.

A. Identificación del Partido

- **Nombre del partido:** En el campo de texto superior se puede asignar un nombre personalizado (ej. "Final Autonómica - Sub 18" o "Arenal Emeve – DSV Sant Cugat"). Esto será de ayuda para identificar el partido rápidamente en tu historial.
- **ID del Partido:** En la parte superior verás un código alfanumérico (ej. #6814K) que sirve como identificador único para el sistema.

B. Gestión de Equipos (Local y Visitante)

La pantalla divide la configuración en dos bloques: Equipo local y Equipo visitante.

- **Selección de Sets (1 al 5):** Cinco recuadros numerados representan los sets del partido para cada equipo. Al pulsar sobre cada número, se puede

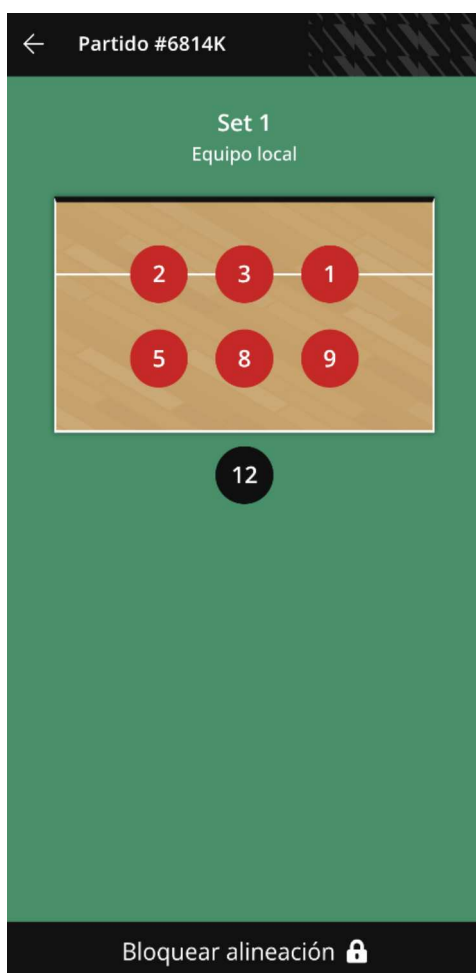
comprobar la alineación específica para ese set, siempre y cuando haya sido enviada por cada entrenador. Cuando los entrenadores envíen el orden de saque la casilla del set correspondiente aparecerá resaltada en color amarillo si la ventana está actualizada.

- **Botón Configurar (Ícono de engranaje):** Junto al nombre de cada equipo, se encuentra la opción "Configurar". Al pulsarla, se podrá:
 - Escribir el nombre del equipo local.
 - Seleccionar de entre una paleta de colores el color de la equipación de los jugadores de ese equipo.
 - Seleccionar de entre una paleta de colores el color de la equipación de los líberos de ese equipo.

C. Botones de Acción

- **Botón de Sincronización (Círculo con flechas):** Ubicado en la esquina inferior derecha. Sirve para refrescar los datos y comprobar si los equipos han enviado el orden de saque de sus jugadores.
- **Guardar:** El botón principal en la base de la pantalla. **Es fundamental pulsarlo** una vez hayas terminado de configurar los nombres y sets para asegurar que no se pierda el progreso antes de ir a la pantalla de juego.

2.2.4. Control de alineación



Una vez seleccionado un set específico en la pantalla de configuración, se accede a la vista de **Control de Alineación**.

Esta pantalla está diseñada para que el árbitro o el anotador verifiquen la posición de los jugadores en el campo antes del inicio del partido.

A. Información del set

- **Indicador de Set y Equipo:** En la parte superior se muestra el número de set actual y si el orden al saque que se está visualizando es del equipo local o visitante.

B. Visualización de la cancha y posiciones

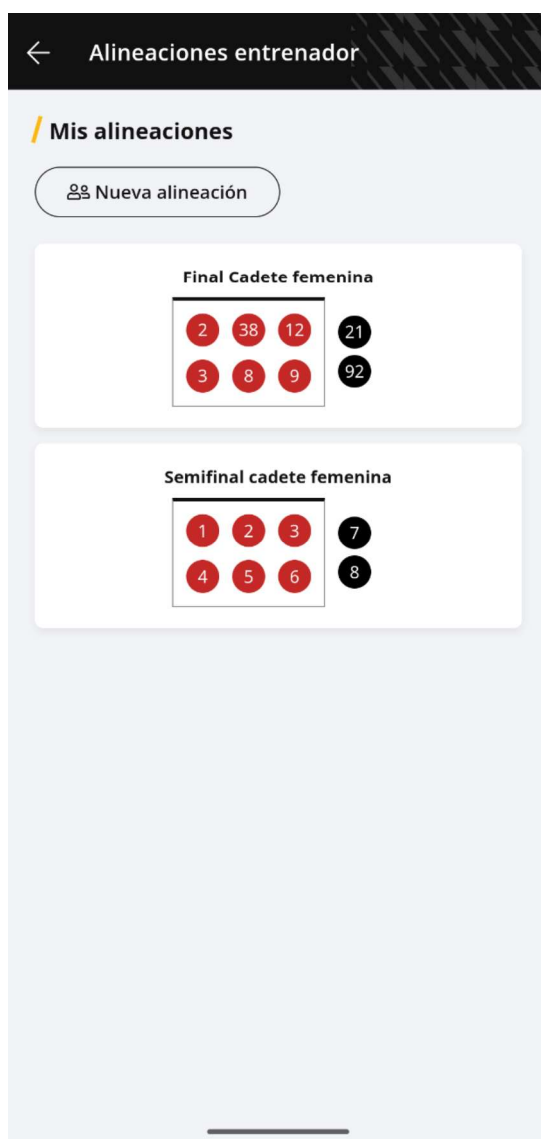
- **Orden de Rotación:** Se muestra una representación gráfica de la media cancha. Los números que se observan corresponden a los dorsales de los jugadores posicionados según el orden de rotación oficial.
- **Líbero:** El/Los jugador/es designado/s como líbero/s aparece/n situado/s debajo de la formación principal, facilitando su identificación rápida.

C. Bloqueo de seguridad

En la parte inferior de la pantalla se encuentra la función más importante para el control oficial:

- **Bloquear alineación (Ícono de candado):** Al pulsar este botón, la formación queda fijada.
- **Propósito:** Evitar que el equipo realice modificaciones accidentales o no autorizadas en el orden de saque una vez que la alineación ha sido entregada y verificada por el equipo arbitral.
- **Estado:** Una vez bloqueada, los entrenadores no podrán realizar cambios en el orden al saque de su equipo.

2.3. Módulo “Alineaciones”



En este apartado, el entrenador puede organizar sus bibliotecas de alineaciones y crear nuevas antes de que empiece la competición.

A. Creación de alineaciones

- **Botón "Nueva alineación":** Situado en la parte superior izquierda con el ícono de un grupo de personas. Al pulsarlo, se accede al editor para configurar una formación desde cero, asignar dorsales y definir posiciones en la red y zona de zaga.

B. Listado de Alineaciones Guardadas

En el cuerpo central de la pantalla están las tarjetas de las alineaciones creadas (ej. "Final Cadete femenina" o "Semifinal cadete femenina"). Cada tarjeta ofrece un resumen visual rápido:

- **Nombre de la alineación:** Título descriptivo que fue asignado para identificar la táctica.
- **Esquema de cancha:** Una miniatura que muestra los dorsales de los 6 jugadores en sus posiciones iniciales de rotación.
- **Jugadores libres:** A la derecha del esquema, aparecen círculos negros con los dorsales de los jugadores libres.

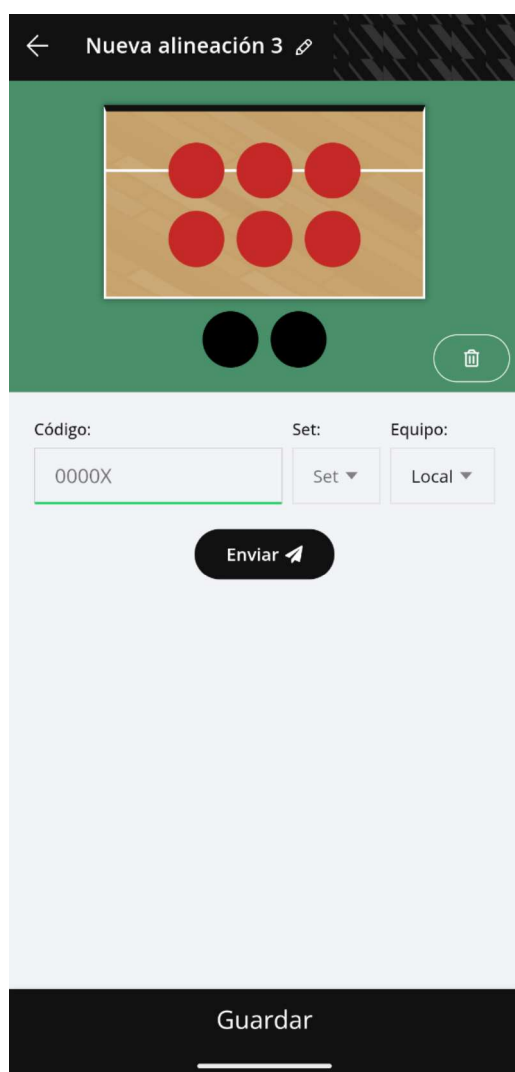
C. Navegación y Edición

- **Flecha de retorno:** Ubicada en la barra superior junto al título "Alineaciones entrenador". Permite volver al menú principal de la aplicación.
- **Acceso rápido:** Al pulsar sobre cualquiera de las tarjetas de alineación ya creadas, se accede a la pantalla de edición de la alineación para su edición o consultarlas en detalle y realizar ajustes de última hora.

***Consejo pro:** Utilizar nombres específicos para las alineaciones según el rival o la fase del torneo. Esto permitirá cargar la formación ideal en la pantalla de "Configuración de Partido" en cuestión de segundos.

2.3.1. Editor de nueva alineación y envío

En esta pantalla, se podrá configurar el orden al saque del equipo para un set específico y se enviará la información al dispositivo del árbitro mediante el código de partido.



A. Panel de Formación Táctica

- **Representación de la Cancha:** Visualiza la media cancha dividida en zona de ataque y zona de zaguero.
- **Círculos de Posición (Rojos):** Representan a los 6 jugadores titulares. Aquí se deberá asignar los dorsales siguiendo el orden de rotación inicial.
- **Círculos de Liberos (Negros):** Situados justo debajo de la cancha, permiten identificar a los jugadores que actuarán como liberos en este set.
- **Botón Papelera (Ícono verde):** Permite eliminar la formación actual del historial de la aplicación.

B. Datos de Identificación del Set

Debajo de la cancha, se encuentran los selectores para clasificar la alineación:

- **Campo "Código":** Aquí se debe introducir el código alfanumérico único del partido (ej. 6814K). Este código vincula el dispositivo con el del árbitro.

- **Set:** Desplegable para indicar a qué número de set (1, 2, 3, 4 o 5) corresponde esta formación.
- **Equipo:** Selector para confirmar si se está configurando al equipo "Local" o "Visitante".

C. Sistema de Envío al Árbitro

Esta es la función principal para la comunicación digital durante el encuentro:

- **Botón ENVIAR:** Al pulsar este botón con el ícono de avión de papel, la alineación se transfiere instantáneamente a la pantalla del árbitro vista anteriormente.

D. Finalización

- **Botón Guardar:** Situado en la franja negra inferior. Sirve para almacenar esta alineación en el historial personal de "Mis alineaciones" antes o después de ser enviada.

***Importante:** Asegurarse de que el Código de partido sea el correcto antes de dar a "Enviar". Una vez enviado, el árbitro podrá bloquear la alineación para dar comienzo al set.

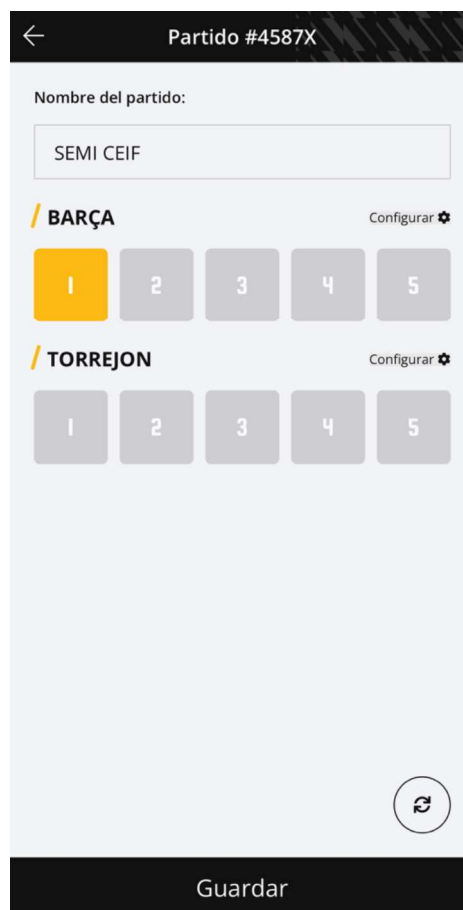
3. Guía de uso para el equipo arbitral



El objetivo principal para el árbitro es gestionar y validar que las rotaciones recibidas sean correctas antes de iniciar el juego.

A. Preparación del Encuentro

- **Acceso y creación:** Acceder al módulo "Partidos" (icono de árbitro). Se puede seleccionar un partido vinculado al perfil o crear uno nuevo con el botón "Nuevo partido".
- **Configuración Visual:** Dentro de "Ver partido", el botón de engranaje (Configurar) sirve para asignar los nombres de los equipos y, muy importante, los colores de la equipación de los jugadores y de los líberos para facilitar la identificación visual en pista.
- **Sincronización:** Una vez configurado, pulsar "Guardar".



B. Recepción y Validación de Alineaciones

- **Comprobación de envío:** En la pantalla del partido, se pueden ver recuadros numerados (sets 1 al 5). Cuando un entrenador envía su orden de saque, el número del set correspondiente se resaltará en color amarillo.

**Nota: Si no aparece resaltado, usar el Botón de Sincronización (flechas circulares) para refrescar los datos.*

- **Verificación de Campo:** Pulsar sobre el set resaltado para entrar al "Control de Alineación". El árbitro deberá mostrar al anotador el orden de saque para que lo registre en el acta.



C. Bloqueo Oficial

- **Fijar Alineación:** Una vez recibida la rotación, pulsar el botón "Bloquear alineación" (icono de candado).
- **Efecto:** Esto impide que los entrenadores realicen cambios en el orden de saque, garantizando la integridad del juego.

4. Guía de uso para el cuerpo técnico

El objetivo para el entrenador es preparar sus alineaciones y comunicarlas de forma instantánea al equipo arbitral.

A. Preparación previa (Biblioteca de Tácticas)

- **Gestión de biblioteca:** Acceder al módulo "Alineaciones" (icono de pizarra) para ver las tarjetas guardadas.
- **Nueva alineación:** Pulsar "Nueva alineación" para diseñar una formación desde cero. Asignar los 6 dorsales titulares en sus posiciones de rotación y definir los líberos en los círculos negros inferiores.
- **Identificación:** Guardar las tácticas con nombres descriptivos (ej. "Final Cadete") para localizarlas rápido durante el estrés del partido.

B. Envío de alineación durante el partido

Cuando sea el momento de presentar la alineación para un set:

1. **Vincular con el árbitro:** En el editor de la alineación, es necesario introducir el Código alfanumérico único del partido (ej: #6814K) que será proporcionado por el equipo arbitral en el campo "Código".
2. **Definir parámetros:** Seleccionar mediante los desplegables el número de Set (1-5) y si corresponde al equipo Local o Visitante.
3. **Enviar:** Pulsar el botón "ENVIAR" (icono de avión de papel). La información se transferirá inmediatamente al dispositivo del árbitro.
4. **Asegurar:** Pulsar "Guardar" en la franja inferior para mantener el registro en tu historial personal.

***Recordatorio Importante:** El sistema valida automáticamente que la rotación sea legal antes de permitir el envío, eliminando errores en los dorsales o dorsales en blanco, pero no comprueba que los números enviados estén registrados en el acta del encuentro. Es necesario asegurarse siempre de introducir el código de partido correcto antes de pulsar enviar.