



MANUAL PARA ARBITROS



Septiembre 2022

0.- INTRODUCCION

Desde la temporada 2016/17 La Federación de Rugby de Madrid (F.R.M.) implementó el acta digital en todas sus competiciones desde la categoría sub-14.

Para ello se utilizará el Sistema Integral de Competiciones denominado Match Ready de la empresa Sedna Media.

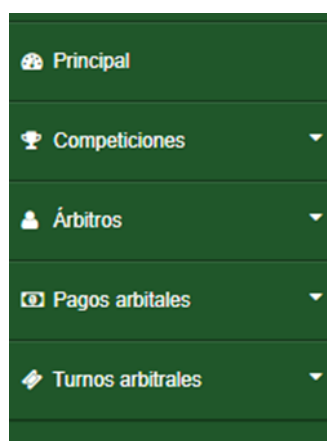
Al Sistema se puede acceder de 2 formas:

- Desde la página web de la Federación <http://rugbymadrid.com/>, clickando en la imagen de Match Ready
- Directamente desde <https://rugbymadrid.matchready.es/login> Donde nos llevará a una pantalla inicial donde tendremos que introducir el Nombre de usuario y contraseña que nos habrán proporcionado desde la Federación.

1.- PRINCIPAL

BARRA LATERAL




El sistema de menú de MatchReady se encuentra en la barra lateral en la parte izquierda. En ella se podrán encontrar las diferentes opciones para operar con el sistema.



En el apartado *árbitros / perfil de árbitros* podremos actualizar todos nuestros datos: Dirección, móvil, correo electrónico, datos bancarios y nuestro PIN.

BARRA SUPERIOR

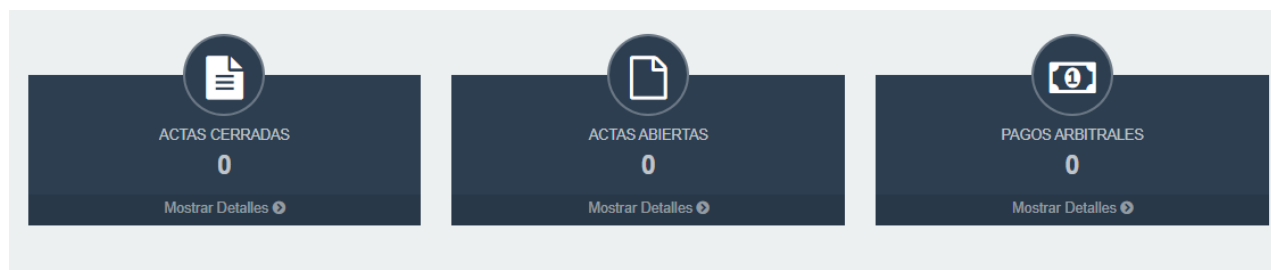
En la barra superior del sistema podremos encontrar diferentes iconos desplegable que configuran nuestro perfil de usuario en el sistema. Pasamos a detallar los diferentes iconos

	Podremos acceder al Soporte Técnico (solo para usuarios ADMIN)
	Aquí nos encontramos con las traducciones del sistema. Castellano, Inglés y Francés.
	Desde aquí podremos acceder al perfil de nuestro usuario en el sistema. Encontraremos opciones como cambiar la contraseña de acceso.

En todo momento, en la esquina superior izquierda, el sistema nos indicará el usuario que está conectado y operando en la aplicación.

PANTALLA PRINCIPAL

Cuando iniciemos sesión, nos encontraremos accesos directos a las principales acciones de la aplicación.



2.- ACTAS

En esta sección nos encontramos con el sistema de actas, que está basado en dos estados:

- **Actas Abiertas:** Las que no han sido completadas en su totalidad.
- **Actas Cerradas:** Cuando el acta ha sido finalizada (ya no es posible modificarla)

ACTAS ABIERTAS

Cuando la Federación confirme el lugar, la fecha, hora y asigne el árbitro del encuentro, abrirá el acta del encuentro. En ese momento los Clubes y Delegados afectados y el Árbitro asignado, **recibirán un email indicándole la apertura del acta.**

****ATENCIÓN**** Todas las comunicaciones del sistema se harán a través del email noreply@matchready.es

Se ruega, la primera vez revisen la carpeta de correo no deseado / SPAM e identifiquen a este destinatario como válido en sus buzones.



Una vez recibida dicha comunicación, al entrar en el menú ACTAS – Actas Abiertas nos encontraremos con el acta / s designada / s:

Al pinchar sobre cada encuentro al que estemos designado encontraremos 3 pestañas:

- **Datos del encuentro:** Donde nos aparecen los equipos que juegan, la categoría, el campo, el día y la hora
- **Alineaciones:** Donde los clubs rellenarán las alineaciones
- **Acta:** Sólo podremos acceder cuando los equipos hayan validado las alineaciones

Los equipos cuando empiecen a rellenar el acta podrán hacer un “borrador”, cambiando e introduciendo datos todas las veces que quieran.

Cuando los equipos tengan hecho un borrador nos saldrá esto:

Equipo Local	Equipo Visitante
 MADRID TITANES CLUB DE RUGBY	 VALLECAS GRUPO DE RUGBY
Madrid Titanes C.R.	CCVK Vallecás Rugby Union
Editar borrador	Crear borrador
Validar borrador y bloquear	

En este ejemplo el equipo de Titanes tiene hecho un borrador (botón azul: *Editar borrador*), pero el de Vallecas todavía no.

Los equipos podrán variar el borrador todas las veces que quieran.

Cuando consideren que ya han acabado de rellenar el acta, tendrán que dar al botón “validar y bloquear el borrador”. Sólo les dejará si han introducido TODOS los datos bien, si no les obligará a volver al borrador y les dirá lo que tienen que modificar.

Por ejemplo. Si quieren validar sin meter delegado y entrenador. Les saldría lo siguiente:

control de validación

Entrenador

Elige una opción

Este campo es obligatorio

* * Juez de línea (licencia)

* Delegado

Elige una opción

Este campo es obligatorio

Si el delegado no encontrase algún jugador / entrenador / delegado, en la aplicación deberá incluirlo como genérico. **Deberemos identificar a estas personas con su licencia federativa y su documento de identidad** y apuntar en observaciones el nombre, número de licencia y número de documento de identidad.

Si esta todo correcto a los delegados les saldrá una pantalla donde tienen que meter los pins:

Validar borrador de alineación

Firmas con PIN

* Firma del entrenador

* Firma del delegado

Firmas con N° de licencia

* Firma del capitán

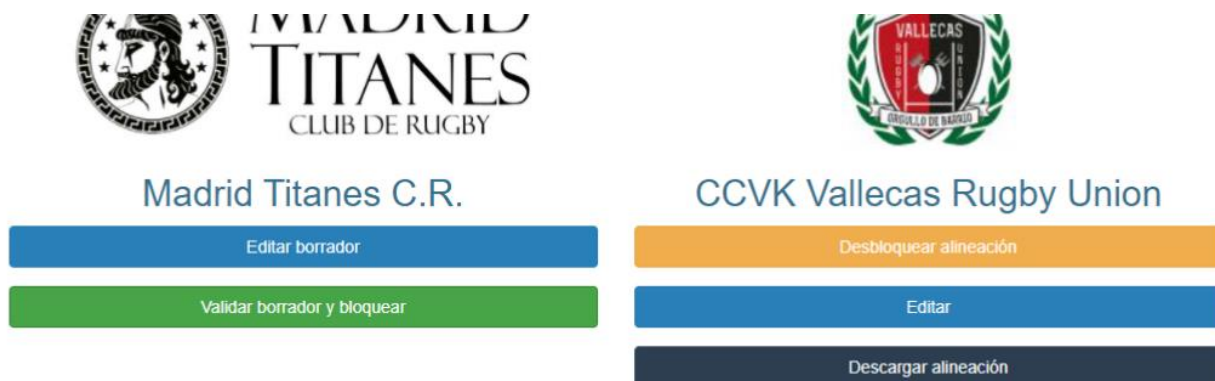
Firma del juez de línea

* Campos obligatorios

Validar

Por defecto los PINS de entrenador y delegado es 9999 y el del capitán es su número de licencia.

Cuando uno de los equipos haya validado el borrador nos saldrá:



Madrid Titanes C.R.

Editar borrador

Validar borrador y bloquear

CCVK Vallecas Rugby Union

Desbloquear alineación

Editar

Descargar alineación

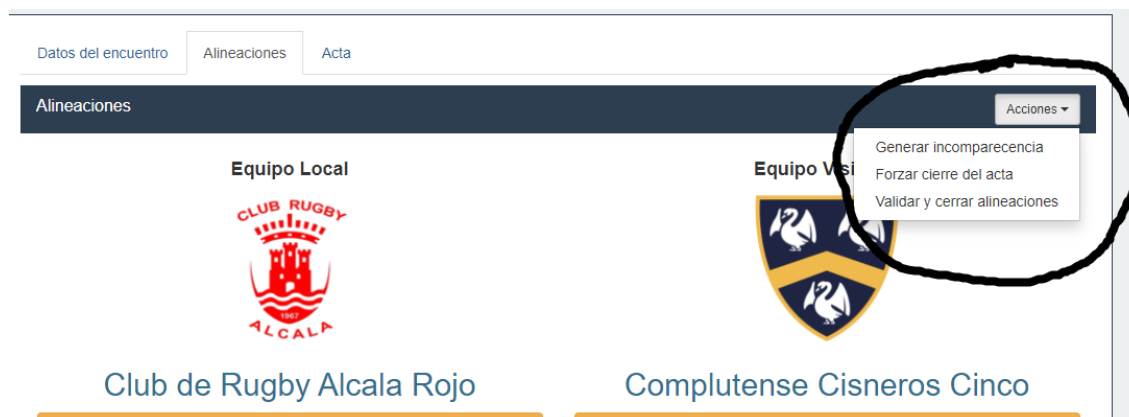
En este caso Titanes tiene un borrador abierto (botón azul: *Editar borrador*) y Vallecas ya tiene el borrador validado (**Nos sale el boton amarillo de “desbloquear alineacion”**).

Cuando los dos equipos hayan validado el borrador nos saldrá dos botones amarillos, uno en cada equipo.

Cuando los 2 equipos han validado (es decir tienen botón amarillo) y vamos a salir a arbitrar, pincharemos en el botón Acciones (arriba a la derecha).

Le daremos a **“Validar y cerrar alineaciones”**.

Desde este momento los equipos ya no podrán modificar las alineaciones.



Datos del encuentro Alineaciones Acta

Alineaciones

Acciones ▾

- Generar incomparecencia
- Forzar cierre del acta
- Validar y cerrar alineaciones

Equipo Local

Equipo Visitante

Club de Rugby Alcala Rojo

Complutense Cisneros Cinco

MUY IMPORTANTE: NO podremos salir a arbitrar si los delegados no han bloqueado las alineaciones. Es decir, **no podremos salir a arbitrar si no tenemos el botón amarillo en ambos equipos.**

Si no tenemos el botón amarillo, los delegados podrán modificar todos los datos de la alineación mientras estamos arbitrando.

Podremos comprobar que hemos bloqueado las alineaciones porque en la página principal nos saldrá este símbolo: **ALINEACIONES SI BLOQUEADAS**

Mostrar 10 entradas por página

#	Estado	Acciones	Competición	Categoría
<input type="checkbox"/>			Liga Autonómica 2021/2022 (Segunda Fase)	3ª Regional - Grupo B - 2ª Fase

Mostrando 1 de 1 de 1 entradas (nuestro filtro 1.065 registros totales)

En vez de este símbolo: **ALINEACIONES NO BLOQUEADAS**

Mostrar 10 entradas por página

#	Estado	Acciones	Competición	Categoría	Jornada
<input type="checkbox"/>			Liga Autonómica 2021/2022 (Segunda Fase)	3ª Regional - Grupo B - 2ª Fase	Jornada

Mostrando 1 de 1 de 1 entradas (nuestro filtro 1.065 registros totales)

Final del acta:

En la parte superior una vez hemos pinchado en el partido, nos encontramos con una tercera pestaña llamada **ACTA**

Solo podremos interactuar en esta pantalla si ambos equipos han validado el acta (si en nuestro perfil tenemos el boton amarillo de **desbloquear alineaciones**). Si uno está todavía con el borrador abierto, no nos dará opción de acabar el acta.

Como pasa con los equipos, **nos da la acción a los árbitros de hacer un borrador del final de acta.**

Esto tiene varias ventajas:

1º Siempre tendremos la posibilidad de ir a la pestaña de alineaciones: para ver dorsales, primeras líneas, fotos.....

2º **Podremos ir guardando todas las veces que queramos.** En la anterior versión había un tiempo para rellenar todos los datos y si era un partido de muchos puntos, cambios, tarjetas o te interrumpían, a veces al ir a validar se había pasado el tiempo y tenías que volver a empezar.

Ahora podemos ir grabando cuando lo consideremos oportuno (**boton guardar**) y retomar la cumplimentación más tarde.

Una vez cumplimentado todos los datos del partido, si queremos finalizar el acta hay que dar al botón amarillo: “salir del borrador”, que nos llevará a una pantalla donde podremos revisar todos los datos:

- Si queremos **cambiar algo:** “*editar borrador*” (**boton azul**).
- Si queremos **validar y cerrar el acta** “*Validar borrador*” (**boton verde**).

Al validar nos pedirá nuestro pin. Si no lo hemos modificado será 9999. Si lo hemos modificado podremos verlo en el apartado “**Árbitros / Perfil de árbitro**” que está a la izquierda de la pantalla.

Una vez introducido el pin y validado **nos llegará el correo electrónico de cierre de acta, con el resultado del partido.**

Una vez cerrada el acta no podremos volver a modificarla.

Para partidos de la INTERUNIVERSITARIA:

En estos partidos los equipos **NO** interactúan (no rellenan los jugadores en la aplicación).

Cuando estemos designados para algún partido de esta liga, recibiremos un correo electrónico con el acta del partido (igual que en liga regional).

Para completar los partidos de Interuniversitaria, tendremos, que desde la pantalla de “alineaciones”, dar a la pestaña “acciones” (arriba a derecha).

Al darle nos aparece:

- Generar incomparecencia
- Forzar cierre del acta



Hay que pinchar en *Forzar cierre del acta* y nos aparecerá la pantalla de más abajo, donde tendremos que rellenar el resultado con el número de ensayos.

Competiciones x Mostrar evento - Matchready x +

matchready.es/es/match/7892/show

⚠ Al cerrar un acta con resultado forzado, se eliminarán aquellos datos que no hayan sido validados. Si desea conservar las alineaciones, asegúrese de que están validadas.

* Resultado equipo local

* Resultado equipo visitante

* Ensayos equipo local

* Ensayos equipo visitante

Observaciones

Firmas con PIN

* Firma del árbitro del encuentro

Firma del juez de línea A

Firma del juez de línea B

Guardar

4°C Soleado

OJO: En firma del árbitro del encuentro, tendremos que meter nuestro pin, quitando el existente.

Una vez validado el encuentro tendremos que recibir un correo electrónico con el resultado del partido.