

	t-data	Versión	2
	Título: Instructivo de Coding	Fecha	sept-14
		Elaborado	LCR
		Revisado	PP
		Aprobado	LCR/PP

REV	FECHA	ALTERACIÓN	ELABORADO POR	REVISADO POR	APROBADO POR	OBSERVACIONES
0	9/03/14		LCR	PP/FB	LCR	Emisión Inicial
1	7/09/14	Actualización	DF	PP/LCR	LCR	

PREVIO AL PARTIDO

1. Asignación de Horarios: Semanalmente, **a más tardar los días martes en la noche** se publicará y enviará el horario y distribución de partidos asignados para codear en el transcurso de la semana.

La asignación de partidos se publicará utilizando el formato Distribución Coding, en el que se detalla la siguiente información:

- Competición
- Fecha de la competición
- Fecha calendario
- Hora
- Equipo local
- Equipo visitante
- Coder del equipo local
- Coder del equipo visitante
- Checker/CM
- Modalidad de trabajo (en vivo o diferido)
- Clientes
- Observaciones adicionales

2. Cambio de Horarios: De haber cambios en los horarios de los partidos, el responsable de la distribución notificará oportunamente a los coders involucrados.
3. Reasignación Coders: En caso de que los coders no puedan trabajar en el horario asignado por motivos de fuerza mayor, deben notificar al responsable de la distribución con la mayor anticipación posible a fin de asignar un reemplazo.
4. Hora de Llegada: Los Coders deben estar en la oficina por lo menos 15 minutos previo al inicio del encuentro a fin de preparar el partido:

- a. Determinar alineaciones

- b. Identificar a jugadores
- c. Preparar herramientas de trabajo
- d. Ingresar datos del partido en la aplicación: Competición, ronda, fecha, partido y jugadores.

En caso de que un jugador no esté disponible en la aplicación, se debe seleccionar y asignar sus acciones a la opción "TempXXX". Al final del partido se debe reportar en el archivo del partido a qué jugador corresponde el "TempXXX" seleccionado a fin de poder tomar las acciones correctivas en el servidor.

El mismo tratamiento aplica para los casos en los que el jugador que ingresa al cambio no esté disponible en la aplicación.

Para mayor detalle sobre el uso de la aplicación, ver Instructivo de Uso Aplicación y Servidor.

DURANTE EL PARTIDO

1. Registro de Acciones: A lo largo del partido se deben codificar todas las acciones establecidas en el manual de definiciones, a excepción de la anatomía de goles y disparos, que se lo hace una vez finalizado cada período de juego.

En caso de duda sobre una acción, se debe solicitar asistencia del Coder del equipo rival o Checker, siempre guiándose por la definición de la acción.

2. Comunicación entre Coders: Se debe procurar mantener una comunicación constante con el coder del equipo rival a fin de registrar correctamente las acciones que tienen resultados opuestos, tales como faltas cometidas y recibidas, tiros de esquina y córners concedidos, disparos bloqueados en ofensiva y defensiva, disparos al arco y atajadas del arquero, etc.
3. Dirección del Juego: Previo al inicio del 1er y 2do tiempo se debe asegurar haber seleccionado correctamente la dirección del ataque del equipo, ya sea de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.
4. Tercios del Campo de Juego: Al inicio de cada partido se debe determinar los límites de las tres zonas horizontales donde se producen las acciones.

Para delimitar las zonas se debe identificar y declarar en conjunto con el coder rival, una valla u objeto estático y visible fuera del campo de juego que esté a 35 metros de cada línea de fondo (es decir, aproximadamente el equivalente a dos veces el área grande), o guiarse por las líneas que marcan el área técnica cuando son visibles durante la transmisión,

5. Formación y Ubicación de los Jugadores: En el transcurso de los primeros minutos del partido se debe determinar el esquema y ubicación real de los

jugadores, en base al esquema del equipo en posición defensiva. Es decir sin la posesión de balón.

El esquema del equipo y la posición de los jugadores titulares, tienen que ser registrados en la aplicación al final del 1T.

En caso de que el esquema del equipo se modifique en el transcurso del partido, siempre prevalece el esquema inicial. Así mismo, en caso de que un jugador cambie posición a lo largo del encuentro, prevalece su posición inicial.

En caso de que la posición ocupada por un jugador que ingresa al cambio no coincida con las posiciones del esquema inicial del equipo, se asigna la posición más cercana a la que realmente ocupa el jugador.

6. **Identificación de Jugadores:** Para identificar correctamente a los jugadores que participan en una acción se debe prestar atención a factores tales como el número de la camiseta, ubicación en el campo, estilo de juego, color de los zapatos y cualquier otro elemento distintivo.

Mientras más importante es la acción, tal como disparos, pases claves, asistencias y centros se debe tener mayor certeza sobre el jugador involucrado. En goles, asistencias, pases clave, y disparos ante todo, se requiere 100% de certeza en identificación de jugador.

7. **Sustituciones:** Cuando un jugador es reemplazado se debe registrar el minuto de juego en el que se produce el cambio.

En caso de que la televisión no muestre el minuto de juego al que se produce el cambio, se tiene que solicitar al Checker/CM que consulte con fuentes secundarias, tales como las cuentas oficiales de Twitter de los equipos.

Es muy común que no se muestren los cambios durante la transmisión, de tal modo que se apela a la aptitud y conocimiento del equipo por parte del coder para identificar un posible cambio no mostrado en la transmisión.

De producirse sustituciones en los minutos de adición de cada tiempo, se debe proceder de la siguiente manera:

- Si es que el cambio se produce en el 1T, posterior al minuto 45, se debe registrar como si el cambio se hubiera producido al minuto **44**.
- Si es que el cambio se produce en el 2T, posterior al minuto 90, se debe registrar como si el cambio se hubiera producido al minuto **89**.

De haber sustituciones en el entretiempo, el cambio se debe registrar al minuto 45.

8. **Errores en la selección del Sustituto:**

Ante errores en la selección del jugador reemplazante, es decir cuando en lugar de seleccionar al jugador reemplazante A se selecciona al jugador B, nunca borrar o eliminar el cambio. En estos casos se debe asumir que el jugador B corresponde al jugador A, asignando las acciones del jugador A al jugador B.

Una vez concluido el partido se debe reportar el error en el archivo del partido a fin de poder tomar las acciones correctivas en el servidor.

9. Tarjetas Amarillas y Rojas: Es importante procurar registrar con precisión el número y motivo de las tarjetas amarillas y rojas exhibidas. Tener en cuenta que únicamente se registran las tarjetas exhibidas a los jugadores que están en cancha. Ante dudas sobre los motivos de las tarjetas, consultar con coder rival y/o checker y revisar los gestos que se producen entre el árbitro y el jugador castigado con la tarjeta.

En el caso de las tarjetas rojas, adicionalmente se tiene que registrar el minuto de juego al que se produce la expulsión.

10. Envío de Datos al Servidor: Inmediatamente después de concluidos el 1er y 2do tiempo se debe enviar las acciones al servidor a fin de que la información esté disponible para envío a clientes.

Así mismo, si es que en el transcurso del partido se requiere reportar posesión de balón u otros datos relevantes, se debe enviar al servidor las acciones en los minutos preestablecidos.

11. Anatomía de Goles y Disparos del 1T: La Anatomía de Goles y Disparos del 1er Tiempo se debe registrar y enviar al servidor durante el entretiempo.
12. Auditoría: En caso de disponer de tiempo adicional en el entretiempo, los coders deben iniciar la auditoría del trabajo realizado en el 1er Tiempo. Para mayor detalle del trabajo de auditoría, ver sección Post Partido.

POST PARTIDO

1. Anatomía de Goles y Disparos del 2T: Los goles y disparos del 2do Tiempo se deben registrar y enviar al servidor una vez concluido el partido. Una vez registrados todos los goles y disparos, se debe enviar la información al servidor.
2. Ubicación de los Jugadores Reemplazantes en el 2T: La posición ocupada por los jugadores que ingresan de reemplazantes en el 2do Tiempo debe ser registrada una vez concluido el partido. Una vez registrada la posición de todos los jugadores, se debe enviar la información al servidor.
3. Auditoría: Al final del partido se debe realizar la auditoría del trabajo realizado, con el apoyo de las pestañas "Matriz de Pases" y "Checker" que constan dentro del archivo del partido.

Toda edición sobre las acciones producto de la auditoría se debe realizar directamente en la aplicación.

- a) Matriz de Pases: permite detectar autopases de un mismo jugador. Los errores se reflejan cuando en la diagonal de izquierda a derecha de la matriz existen valores superiores a 0.

En caso de haber errores, se deben filtrar todas las acciones del jugador en cuestión que son sujetas a este tipo de error, a fin de

detectar el error y poder recurrir a la imagen del partido para realizar la corrección. Las acciones que se prestan a este tipo de error son:

- Pases Completos, Incompletos y en Offside
- Disparos
- Centros de Juego Abierto
- Dribles
- Despojos
- Pérdidas de Balón
- Rechazos
- Faltas Recibidas
- Interrupción Secuencia.

b) Checker: permite detectar errores en las acciones que tienen resultados opuestos y que por lo tanto deben coincidir:

ACCIÓN	ACCIÓN OPUESTA
Faltas Cometidas	Faltas Recibidas
Tiros De Esquina	Corners Concedidos
Disparos al Arco	Disparos Embolsados/Parados/Gol Concedido
Disparos Bloqueados Ataque	Disparos Bloqueados Defensa (+ "Estorbo" del propio equipo)
Duelo Aéreo Ganado	Duelo Aéreo Perdido
Penal Cometido	Penal Sufrido
Pase - Offside	Infracción - Fuera de Juego

En caso de que el número de acciones y acciones contrarias no coincida, es necesario revisar acción por acción a fin de identificar y corregir el error. Las corrección pueden ser de dos tipos:

- Registrar una acción omitida;
- Reasignar una acción mal clasificada.

En caso de que el número de acciones y acciones contrarias no coincida por un error ajeno a los coders, tal como pérdida de imagen de la TV, se debe añadir un comentario explicativo en la columna observaciones.

c) Tarjetas: Se debe confirmar con fuentes secundarias que el número de tarjetas amarillas y rojas exhibidas coincide con las registradas.

Las acciones que producto de la auditoría se deben registrar a nombre de jugadores que ya no consten en la aplicación debido a que fueron sustituidos, deberán asignarse a cualquier otro jugador de fácil reconocimiento y reportar el error en el archivo a fin de poder tomar las acciones correctivas en el servidor.

Terminada la auditoría, en caso de haber realizado correcciones, se debe volver a enviar las acciones de la aplicación al servidor y generar la versión definitiva del archivo del partido.

4. Datos del Partido y de los Equipos: Previo a bajar la versión final del archivo del partido, el coder del equipo local es responsable de registrar los siguientes datos en la sección Detalles del Partido del servidor:

- a. Condiciones Climáticas: despejado, nublado, lluvia. En caso de que las condiciones climáticas de la ciudad no sean evidentes, se las debe obtener a través de google.
 - b. Condiciones del Terreno de Juego: bueno, regular o malo.
5. Archivo del Partido: Una vez registrada la información antes mencionada, se debe generar la versión final del archivo del partido y almacenarlo en la fecha correspondiente dentro de la carpeta "Live Coding" ubicada en Dropbox.

Para almacenar los archivos se debe respetar el siguiente esquema:

Equipo Local vs Equipo Visitante fecha

Para la asignación de los nombres de los equipos se debe trabajar con la siguientes abreviaciones:

EQUIPO	ABREVIATURA
Barcelona Sporting Club	Barcelona
El Nacional	El Nacional
Club Sport Emelec	Emelec
Deportivo Cuenca	DCuenca
Deportivo Quito	DQuito
Independiente del Valle	Independiente
Liga de Loja	Liga de Loja
Liga de Quito	Liga de Quito
Manta	Manta
Mushuc Runa	Mushuc Runa
Universidad Católica	UCatolica

La fecha está dada por el formato: ddmmaaaa

6. Reporte de Problemas: Todo problema o error en el coding debe reportarse por el coder el equipo involucrado a fin de poder tomar las acciones correctivas posteriores.

Los errores se reportan en la sección "Reporte Problemas" en la pestaña de "Checker", bajo la columna de cada equipo, con la mayor claridad posible a fin de que facilite la interpretación.

7. Reporte de Ipad Empleado: Finalmente, en la pestaña Checker se debe registrar el código de identificación del Ipad empleado, ubicado en la parte posterior del Ipad.