



## BIENVENIDOS AL TUTORIAL DE LA APP DE ANOTACIÓN DIGITAL PARA BEISBOL Y SOFTBALL



COPYRIGHT © (DERECHOS RESERVADOS) 2021-2022



## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>5</b>
<b>PANTALLA INICIAL .....</b>	<b>6</b>
<b>ASIGNANDO LIGAS AL DISPOSITIVO (TABLET o CELULAR) .....</b>	<b>7</b>
<b>LIGAS EN LA WEB .....</b>	<b>8</b>
<b>MENÚ DE OPCIONES GENERALES.....</b>	<b>9</b>
<b>OPCIONES BÁSICAS DE LA APP .....</b>	<b>10</b>
<b>ESTRUCTURA DE LA LIGA.....</b>	<b>11</b>
<b>MANTENIMIENTO DE CATEGORÍAS, DIVISIONES, EQUIPOS Y JUGADORES .....</b>	<b>12</b>
<b>CREAR CATEGORÍAS DE LA LIGA.....</b>	<b>12</b>
<b>CREAR DIVISIONES O GRUPOS POR CATEGORÍAS .....</b>	<b>13</b>
<b>CREAR EQUIPOS.....</b>	<b>14</b>
<b>ASIGNAR o CAMBIAR EQUIPOS DE DIVISIONES O GRUPOS.....</b>	<b>15</b>
<b>CREAR JUGADORES.....</b>	<b>16</b>
<b>ASIGNAR o CAMBIAR JUGADORES DE EQUIPOS .....</b>	<b>17</b>
<b>ACTUALIZACIONES DE LA ESTRUCTURA DE LA LIGA (DESDE Y HACIA INTERNET).....</b>	<b>18</b>
<b>ANOTAR JUEGOS .....</b>	<b>19</b>
<b>NUEVO JUEGO .....</b>	<b>20</b>
<b>EMPEZAR A ANOTAR UN JUEGO .....</b>	<b>21</b>
<b>PREPARAR LAS ALINEACIONES (LINEUP) .....</b>	<b>22</b>
<b>ENTRAR JUGADORES EN LAS ALINEACIONES .....</b>	<b>23</b>
<b>ENTRAR JUGADOR INDIVIDUAL AL LINEUP .....</b>	<b>25</b>
<b>COPIAR ALINEACIÓN.....</b>	<b>25</b>
<b>ENTRANDO UN JUGADOR "PRESTADO" A LA ALINEACIÓN .....</b>	<b>26</b>
<b>ENTRANDO UN JUGADOR "NUEVO" DESDE LA ALINEACIÓN.....</b>	<b>27</b>
<b>COLOCANDO LAS POSICIONES DE LOS JUGADORES.....</b>	<b>29</b>
<b>OTRAS OPCIONES EN LA ALINEACIÓN (SUSTITUIR, SACAR JUGADORES, ETC.) .....</b>	<b>30</b>
<b>EMPEZANDO EL JUEGO (PLAY BALL).....</b>	<b>31</b>
<b>CONOCIENDO ÁREAS DE LA PANTALLA DE ANOTACIÓN .....</b>	<b>32</b>
<b>REGISTRAR OUTS .....</b>	<b>33</b>



EJEMPLO DE REGISTRO DE OUTS (SIN CORREDORES EN BASE) .....	34
REGISTRAR OUTS RÁPIDOS (JUGADAS COMUNES) .....	35
REGISTRAR UN ELEVADO (FLY) DE OUT A LOS JARDINES (OUTFIELD) .....	36
REGISTRAR UN PONCHE .....	37
VER LAS ANOTACIONES (BOXSCORES).....	38
REGISTRAR BATEADOR EN BASE .....	39
REGISTRAR BASE ROBADA .....	41
DIFERENTES ACCIONES CON CORREDORES EN BASE. ....	41
CÓMO REGISTRAR UN ERROR QUE PROVOCA QUE UN CORREDOR AVANCE SIN UN BATAZO. 42	
QUÉ PASA CUANDO REGISTRAMOS UN HOMERUN (CUADRANGULAR).....	43
CÓMO REGISTRAR UN DOBLE PLAY .....	44
QUÉ HACER CON LOS CORREDORES LUEGO DE UN BATAZO CON ERROR EN LA JUGADA .....	45
CÓMO REGISTRAR UNA JUGADA DE SELECCIÓN (FIELDER'S CHOICE).....	46
OPCIONES DEL MENÚ "VARIOS" .....	47
COLOCAR CORREDORES EN BASE (PUNTO DE DESEMPATE O MUERTE SÚBITA).....	48
QUÉ HACER CUANDO UN JUEGO TERMINA.....	49
LAS SUSTITUCIONES DE JUGADORES .....	50
CÓMO COLOCAR UN CORREDOR EMERGENTE.....	51
CÓMO VER TODAS LAS SUSTITUCIONES REALIZADAS EN UN JUEGO .....	51
RESÚMEN DE LO QUE PODEMOS VER Y HACER CON EL BOTON "OPCIONES" .....	52
CONTEO DE LANZAMIENTOS (PICHEOS).....	53
DESHACER JUGADAS.....	53
VER LA PIZARRA DE MANERA RÁPIDA .....	54
VER EL RESÚMEN POR ENTRADAS DE TODO EL JUEGO .....	54
VER ACTUACIÓN ENTRADA POR ENTRADA, DE LOS TRES PRÓXIMOS BATEADORES .....	54
OTRAS TRES (3) OPCIONES EN EL BOXSCORE .....	55
CÓMO CORREGIR UN JUGADOR EQUIVOCADO .....	56
CÓMO SUBIR UN JUEGO AL SERVIDOR (INTERNET) .....	57
OPCIONES EN LOS PARÁMETROS DEL JUEGO.....	58
OPCIONES EN EL PLAY BY PLAY (JUGADA POR JUGADA) .....	59
MODIFICACIONES DE JUGADAS POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY .....	60
CAMBIAR UN BATAZO DE ERROR POR HIT.....	60



CAMBIAR UN BATAZO DE HIT POR ERROR.....	61
APUNTAR UNA CARRERA ANOTADA POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY .....	62
ELIMINAR UNA CARRERA ANOTADA, COLOCARLA COMO SUCIA (INMERCIDA) O LIMPIA (MERCIDA), POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY .....	63
APUNTAR UNA CARRERA EMPUJADA POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY .....	64
RECOMPONER CRONOLÓGICAMENTE ACTUACIÓN DE LANZADORES EN UN JUEGO.....	65
SERIES ACTIVAS.....	67
OPCIONES DE LA PANTALLA DE SERIES ACTIVAS.....	69
CÓMO APLICAR UN FORTFEIT .....	70
PAGINA WEB.....	71
(CONCLUSIÓN) CÓMO FUNCIONA EL PROYECTO EC-SCORE EN SENTIDO GENERAL.....	73





## INTRODUCCION

EC -SCORE es un novedoso proyecto con el objetivo de revolucionar las anotaciones de juegos de baseball y softball de nuestro país y Latinoamérica, brindando facilidades que históricamente han sido un gran inconveniente a la hora de registrar, consultar y mostrar numeritos y estadísticas confiables en las ligas de béisbol y softball.

Estamos comprometidos a brindar un servicio profesional, de calidad, fidedigno y acorde con los nuevos tiempos de esta era digital que nos encontramos, y una de nuestras metas es abolir de manera definitiva el uso del papel para estos fines, aportando así también nuestro granito de arena a nuestro medio ambiente.

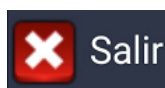
Durante el recorrido de este manual-tutorial iremos dando paso a paso todas las explicaciones de lugar para el rápido y fácil aprendizaje del manejo de esta poderosa herramienta que viene a facilitar el trabajo tanto de anotadores como de compiladores en este emocionante deporte.

## PANTALLA INICIAL

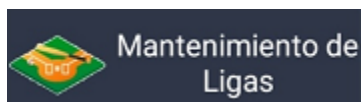


Una vez accedemos a la App EC-SCORE nos presenta la o las ligas que están asignadas a nuestro dispositivo (ya sea una Tablet o celular) ... En una misma Tablet podemos manejar varias ligas diferentes.

**En esta pantalla hay tres (3) opciones:**



Nos permite salir de la Aplicación.



Permite ir a una pantalla donde podemos ver la o las ligas que podemos asignar al dispositivo (Tablet)



Nos permite acceder a trabajar con la liga que hemos seleccionado.

## ASIGNANDO LIGAS AL DISPOSITIVO (TABLET o CELULAR)

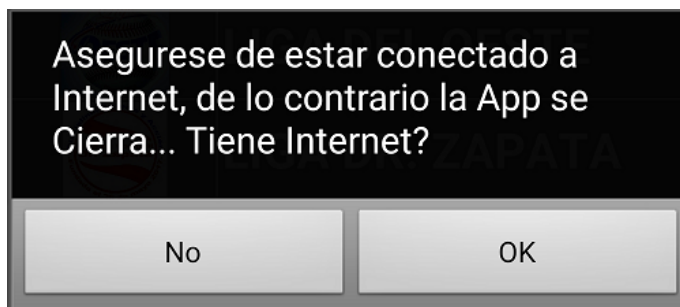
Para poder trabajar con una liga determinada debemos previamente ASIGNAR LA LIGA al dispositivo (Tablet) que vamos a utilizar para llevar las anotaciones de los juegos.

Esto se hace desde la PANTALLA INICIAL pulsando la opción



Es importante apuntar que para usar esta opción es obligatorio que la Tablet esté conectada a INTERNET.

Una vez pulsada esta opción nos aparece el siguiente mensaje:



Luego de pulsar 'OK' nos pedirá nuestro código de usuario y la clave de acceso. (Éstas credenciales serán facilitadas previamente por un Administrador de EC-SCORE)



## LIGAS EN LA WEB

En esta pantalla podemos ver las ligas con las cuales tenemos acceso a trabajar.



Por ejemplo:

En la imagen de la izquierda podemos ver que hay tres (3) ligas asignadas al dispositivo. Y dos (2) Usuarios –Anotadores- que tienen acceso a trabajar con dichas ligas.

Y a la vez tenemos varias opciones que detallamos a continuación...



Asigna una Liga del Servidor Web (Internet) para trabajar en la Tablet.

Quita o elimina una liga de la Tablet (esta opción borra todo lo que hay de la liga en el dispositivo).

Permite asignar un Logo a la liga... Una imagen local del dispositivo.

Permite cambiar la clave de acceso de un Usuario.

Asigna un Usuario a la liga seleccionada.



## MENÚ DE OPCIONES GENERALES

Este es el menú principal de la App EC-SCORE...

En el presente tutorial tomaremos como ejemplo la Liga de Softball Dr. Zapata como la seleccionada.



Este menú tiene cuatro (4) opciones básicas, las cuales las presentamos detalladamente a continuación:

## OPCIONES BÁSICAS DE LA APP



Al Pulsar esta opción nos permite armar la ESTRUCTURA de la liga. Una estructura está conformada por CATEGORÍAS, DIVISIONES (GRUPOS), EQUIPOS y JUGADORES.

Antes de empezar a trabajar en las anotaciones de los partidos es obligatorio e imprescindible conformar la ESTRUCTURA de la liga.



Esta opción es el punto principal al cual deseamos llegar (La anotación de los partidos).

Al pulsar esta opción nos presentará una pantalla con el historial de juegos anotados en la Tablet, y otras opciones para ingresar nuevos juegos, o eliminar juegos iniciados o ya terminados en dicha Tablet.



Las Series Activas (Opción obligatoria con conexión a internet) nos presenta un historial de todos los juegos que se han subido al servidor de internet de todas las series de la liga.

Aquí también tendremos diferentes opciones como: Borrar Juego, Cargar Juego, etc. Las cuales veremos más adelante detalladamente.



Esta opción, la cual es la menos utilizada ya que es opcional, nos permite acceder directamente a la página web de la liga sin tener que salir de la app en caso de que dicha liga tenga una sitio en la internet.

## ESTRUCTURA DE LA LIGA



Como mencionamos anteriormente, lo primero que debemos hacer para empezar a trabajar en las anotaciones de los partidos es conformar la ESTRUCTURA de la liga.

La estructura de la liga está conformada por cuatro (4) elementos: CATEGORÍAS, DIVISIONES (GRUPOS), EQUIPOS y JUGADORES, los cuales se presentan según las imágenes presentadas a continuación:

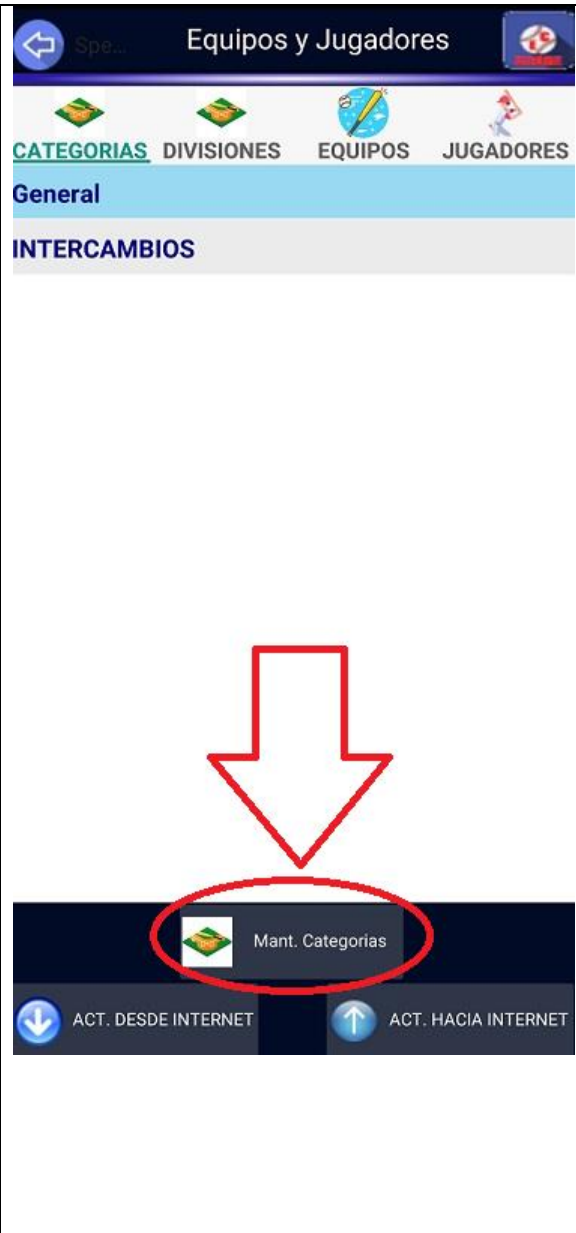
	<p><b>Esta pantalla está compuesta por cuatro(4) pestañas localizadas en la parte superior:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li> <b>Nos permite ver y dar mantenimiento a las categorías que conforman la liga. (Una liga debe tener al menos una(1) categoría.</b></li><li> <b>Las Divisiones conforman los grupos que contienen cada categoría. (Una categoría debe tener al menos una(1) división o grupo.</b></li><li> <b>Nos permite ver los equipos que conforman cada división o grupo.</b></li><li> <b>Nos permite ver los integrantes (rosters) de cada equipo.</b></li></ul>
--	--

## MANTENIMIENTO DE CATEGORÍAS, DIVISIONES, EQUIPOS Y JUGADORES

Cada pestaña u opciones de la estructura de la liga tiene sus propias opciones de mantenimiento o manipulación de las mismas al pulsar cada una de ellas de manera individual.

Estas opciones se encuentran en la parte inferior de cada pestaña, y las detallamos a continuación:

### CREAR CATEGORÍAS DE LA LIGA



Equipos y Jugadores

CATEGORÍAS DIVISIONES EQUIPOS JUGADORES

General

INTERCAMBIOS

Mant. Categorías

ACT. DESDE INTERNET ACT. HACIA INTERNET

Al pulsar la opción

Mant. Categorías

Nos presenta la siguiente pantalla

Categorías de la Liga

Nueva Editar Grabar Eliminar Cancelar

DATOS DE LA CATEGORIA

Descripcion Categoria: General

Desde Edad (Años): 18

Hasta Edad (Años): 70

« « ▶ ▶▶

Aquí nos permite crear y modificar las categorías de la liga.



## CREAR DIVISIONES O GRUPOS POR CATEGORÍAS

Equipos y Jugadores

CATEGORIAS DIVISIONES EQUIPOS JUGADORES

De la Categoría General

Division Unica

Mant. Divisio...

Asignar Equipo

ACT. DESDE INTERNET ACT. HACIA INTERNET

Al pulsar la opción

Mant. Divisio...

Nos presenta la siguiente pantalla

Divisiones

Nuevo Editar Grabar Cancelar

NOMBRE DE LA DIVISION

Descripcion: Division Unica

Aquí nos permite crear y modificar las Divisiones o Grupos por categoría.

## CREAR EQUIPOS

Equipos y Jugadores

CATEGORIAS DIVISIONES EQUIPOS JUGADORES

De la Categoría  
General

De la División  
Division Unica

Estrellas de Polibio	EP
Riferos	RC
Galenos	GB
Tinanes de Fello	TF

Mant. Equipos Asignar Jugador

ACT. DESDE INTERNET ACT. HACIA INTERNET

Al pulsar la opción

Nos presenta la siguiente pantalla

Equipos

Nuevo Editar Grabar Cancelar

DATOS DEL EQUIPO

Nombre: Riferos

Nombre Corto: RC

Equipo para Intercambios: No

Nota:  
Un Equipo para INTERCAMBIOS es aquel que es invitado a participar en un juego o una serie amistosa. (NO ES LIGA), por lo tanto los numeritos de ese equipo no se llevan al historial de la base de datos de la liga o equipo.

Aquí nos permite crear el equipo en la categoría y división deseada.

**NOTA IMPORTANTE:** Cuando creamos un equipo tenemos una opción que dice: "Equipo para Intercambios"; en esta opción ponemos SI o NO, donde "SI" significa que ese equipo es solo para jugar intercambios y por lo tanto no nos interesa que las estadísticas del mismo sean tomadas en cuenta y no serán subidas al servidor.

Por el contrario, "NO", significa que el equipo forma parte de la liga y las estadísticas y numeritos serán subidas al servidor de internet.

## ASIGNAR o CAMBIAR EQUIPOS DE DIVISIONES O GRUPOS

Esta opción básicamente la usamos cuando deseamos cambiar o pasar un equipo de una división a otra... Nos posicionamos en la pestaña DIVISIONES, luego seleccionamos la división o grupo deseado y luego incluimos el equipo que queremos que pertenezca a dicha división.

**Equipos y Jugadores**

CATEGORIAS **DIVISIONES** EQUIPOS JUGADORES

De la Categoría  
General

Division Unica

Mant. Divisio... **Asignar Equipo**

ACT. DESDE INTERNET ACT. HACIA INTERNET

**Al pulsar la opción**

**Asignar Equipo**

Nos presenta la siguiente pantalla

De la Categoría  
Seleccione el Equipo que desea Asignar a la Division

Nombre
▶ Estrellas de Polibio
Riferos de Cochino
Galenos de Baez
Tinanes de Fello

Salir **Asignar**

Aquí nos permite ASIGNAR el equipo seleccionado a la División o Grupo deseado.

## CREAR JUGADORES

#Unif	Apellidos	Nombre	Codigo
2	Aracena	Mario	07-3-01-034
	Batista	Alexai	07-3-01-008
15	Diaz	Oliver	07-3-03-035
7	Encarnacion	William	07-3-01-005
3	Encarnacion	Wagner	07-3-01-036
	Encarnacion	Daris	07-3-01-037
6	Encarnacion	Ronny	07-3-02-015
9	Encarnacion	Yordani	07-3-03-032
14	Lachapel	Carlos	07-3-01-024
20	Martinez	Jose F (El...	07-3-01-005

Al pulsar la opción **Mant. Jugadores**

Nos presenta la siguiente pantalla

Aquí nos permite crear el JUGADOR en el EQUIPO seleccionado.

**NOTA:**  
**Al crear un jugador, SIEMPRE dicho jugador caerá asignado automáticamente al equipo que esté seleccionado en ese momento.**

## ASIGNAR o CAMBIAR JUGADORES DE EQUIPOS

Esta opción básicamente la usamos cuando deseamos cambiar o pasar un JUGADOR de una un equipo a otro... Nos posicionamos en la pestaña JUGADORES, luego seleccionamos el EQUIPO deseado y luego incluimos el jugador que queremos que pertenezca a dicho equipo.

**Equipos y Jugadores**

CATEGORIAS DIVISIONES EQUIPOS JUGADORES

De la Categoría  
General

De la División  
Division Unica

Estrellas de Polibio	EP
Riferos	RC
Galenos	GB
Tinanes de Fello	TF

Mant. Equipos

**Asignar Jugador**

ACT. DESDE INTERNET

ACT. HACIA INTERNET

**Al pulsar la opción**  
**Asignar Jugador**

Nos presenta la siguiente pantalla

**Buscar Jugadores**

Soto

- Cristian Soto 31
- César Gustavo Soto 18
- Duary Soto 11
- Esterlin R Soto**
- Maikel Osvaldo Soto 5
- Ramon E. Soto 12

Salir Seleccionar

Aquí buscamos el JUGADOR deseado (por el nombre, apellido o número de uniforme) y luego de posicionarnos en dicho registro pulsamos el botón

**Seleccionar**

Y aparece la siguiente confirmación:

Desea Asignar a Esterlin R Soto al Equipo Riferos de Cochino?

No OK

Y al pulsar 'OK' se realizará la asignación.

## ACTUALIZACIONES DE LA ESTRUCTURA DE LA LIGA (DESDE Y HACIA INTERNET)

Esta es una de las características más importantes del proyecto de anotación digital EC-Score, y por lo tanto debemos poner atención muy especial en ella y a la vez **tener mucho cuidado al momento de usarse.**

Estas dos opciones, se encuentran en dos botones situados en la parte inferior de la pantalla "Equipos y Jugadores".

The screenshot shows the 'Equipos y Jugadores' screen. At the top, there are navigation icons for 'CATEGORIAS', 'DIVISIONES', 'EQUIPOS', and 'JUGADORES'. Below these, there are sections for 'De la Categoría' (General) and 'De la División' (Division Unica). A table lists players: Estrellas de Polibio (EP), Riferos (RC), Galenos (GB), and Tinanes de Fello (TF). At the bottom, there are two buttons: 'ACT. DESDE INTERNET' (with a down arrow) and 'ACT. HACIA INTERNET' (with an up arrow). The 'ACT. HACIA INTERNET' button is circled in red, and a red arrow points to it from the text on the right.

**ACT. HACIA INTERNET**

Esta opción nos permite ACTUALIZAR la estructura de la liga (Categoría, Divisiones, Equipos y Jugadores) hacia el servidor de internet.

**Ojo: Esta opción es bastante delicada y se debe tener bien claro y estar consciente de su efecto, ya que, al ejecutarla, lo que hace es ELIMINAR toda la estructura de la liga que está en el servidor y reemplazarla por la que está en el dispositivo.**

**ACT. DESDE INTERNET**

Esta opción es lo contrario a la anterior. Actualiza la estructura de la liga como está en el Servidor de Internet y lo lleva al dispositivo de anotación, ELIMINANDO toda la estructura del dispositivo y reemplazándola por la del servidor de Internet.

Esta opción es menos delicada que la anterior y debe estar habilitada para todos los anotadores.

**Nota: EC-SCORE recomienda (principalmente en ligas con dos o más anotadores) que la opción de "ACTUALIZAR HACIA INTERNET" esté DESHABILITADA y la misma esté activa y asignada únicamente a una persona (preferiblemente un administrador de la misma).**



## ANOTAR JUEGOS

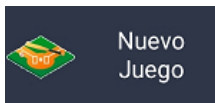


Esta es la opción que nos lleva al objetivo principal de la App, la cual es la anotación de los partidos.

Al pulsar esta opción nos presentará una pantalla con el historial de juegos anotados en la Tablet.

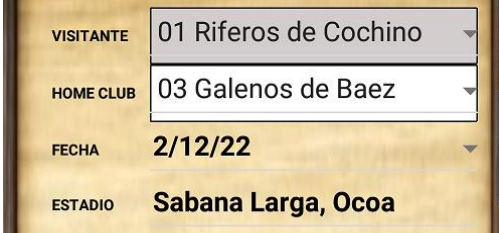

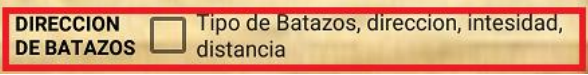
	<p><b>En esta pantalla podemos utilizar cuatro (4) opciones:</b></p> <hr/> <p> <b>Nos permite eliminar del dispositivo el juego individual seleccionado.</b></p> <hr/> <p> <b>Nos permite acceder a la anotación del juego seleccionado.</b></p> <hr/> <p> <b>Eliminar Todos los Juegos</b> <b>Elimina TODOS los juegos anotados en el dispositivo.</b></p> <hr/> <p> <b>Nuevo Juego</b> <b>Nos permite iniciar la anotación de un nuevo juego.</b></p> <hr/> <p><b>Nota: ¡Advertencia!!!</b> <b>Hay que tener en cuenta que al eliminar juegos del dispositivo se pierde toda la data, y si dichos juegos no están en el Servidor de Internet no podrán ser recuperados.</b></p>
--	--

## NUEVO JUEGO



Al pulsar la opción de "NUEVO JUEGO", le estamos indicando a la App que deseamos ANOTAR un nuevo partido; y nos presentará una ventana con los parámetros básicos de dicho juego.

A continuación, describimos brevemente cada uno de los campos solicitados para el inicio de un partido:

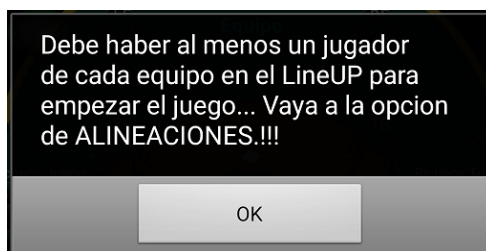
	 <p><b>Pulsando el cuadrito seleccionamos la categoría de los equipos a participar.</b></p>
	 <p><b>Seleccionamos el equipo visitante y el home club.</b></p>
	 <p><b>La fecha del juego, el nombre del estadio y el nombre al árbitro del home se sobre entiende.</b></p>
 <p><b>Cancela el ingreso del juego.</b></p>	 <p><b>Cantidad de entradas a jugar... Es importante, ya que así la app determina automáticamente el final de un juego.</b></p>
 <p><b>Agrega el juego a la Tablet para empezar su anotación.</b></p>	 <p><b>Este último parámetro (opcional) nos permite almacenar los tipos de batazos, la dirección e intensidad de los mismos.</b></p>
 <p><b>Luego de pulsar "Agregar", este mensaje nos indica que el juego fue agregado al dispositivo para su anotación correspondiente.</b></p>	



## EMPEZAR A ANOTAR UN JUEGO



Luego de agregado un juego, todo está en blanco y simplemente debemos tocar el "play" donde nos dice "No Inicia", y donde luego seguiremos las instrucciones por pantalla paso a paso como mostramos a continuación:



El primer aviso o advertencia que nos sale en pantalla, es lógicamente que para empezar un juego de béisbol o softball debe haber al menos un jugador en cada una de las alineaciones.

The screenshot shows the EC SCORE app interface during a game. At the top, it displays 'Anotacion Juego: 16/3/24' and the EC SCORE logo. Below this, the score is shown as ESCOGID 2, LICEY 0, with 'Baja 5' and '0 OUTS'. A table lists the top three batters for ESCOGID: Jose Martinez (1-0), Julio Ramitez (1-1), and Juan Soto (1-0). The main area features a baseball field diagram with player positions (CF, LF, RF, SS, 2B, 1B, 3B) and names like ESCOGID and J Martinez. At the bottom, there are buttons for 'Salir', 'Desahcer', 'Rehacer', and 'Opciones'. A red circle highlights the 'Opciones' button. To the right, a separate window shows a list of menu items: 'Descargar Estadísticas Jugadores', 'Aplicar', 'Ver', 'Actualizar Juego Terminado', 'Ver Alineaciones' (circled in red), 'BoxScore', 'Parametro del Juego', 'Ultimo Out y Prox. 3 al Bate', 'Play by Play', and 'Salir'. A red arrow points from the 'Opciones' button in the main interface to the 'Ver Alineaciones' option in the menu.

## PREPARAR LAS ALINEACIONES (LINEUP)



Una de las tareas más importante del anotador digital es saber preparar correctamente las alineaciones de ambos equipos (visitante y home club).

Y EC-SCORE hace que esta tarea sea lo más fácil y rápida posible.

Luego de pulsar la opción "VER ALINEACIONES", tanto para el equipo visitante como para el home club, EC-SCORE nos presenta la siguiente pantalla:



*Para entrar jugadores, la primera opción que siempre aparecerá es la más fácil y común para el anotador.*



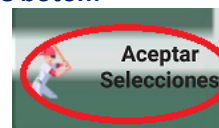
*Nos permite con un simple "cotejo" ir seleccionando a los jugadores.*

*Cabe destacar que con esta opción el orden de bateo en la alineación será el mismo orden en que es seleccionado cada jugador.*

*Y en caso de cambiar o reordenar la alineación luego de ya introducida, entonces utilizamos las flechitas de "arriba/abajo" para subir o bajar un jugador en el lineup.*



*Una vez seleccionados los jugadores se procede a pulsar el siguiente botón:*



## ENTRAR JUGADOR INDIVIDUAL AL LINEUP

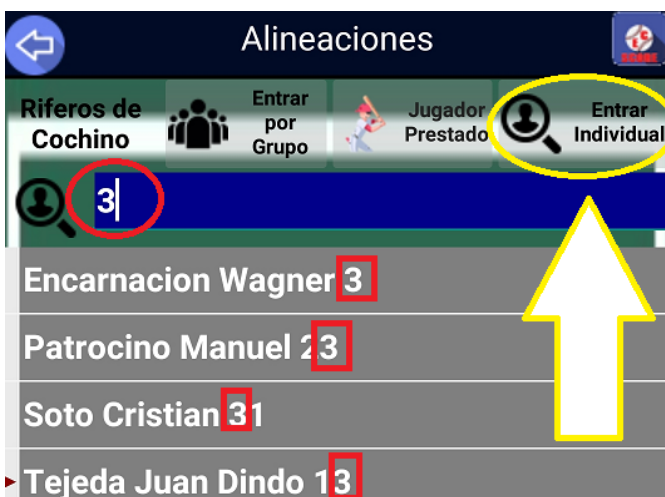


Otra opción de entrar un jugador a la alineación es de manera individual.

EC-SCORE nos da la facilidad de localizar un jugador simplemente digitando parte del nombre o apellido o por el número de uniforme en caso de tenerlo.



En la imagen de la izquierda vemos que al digitar el apellido "Soto" nos filtra todos los jugadores con dicho apellido (no importa si dicho apellido es el primero o el segundo).



Este otro ejemplo se comporta de igual manera que el anterior, pero esta vez buscando por algún número específico (en este caso en no.3)

## COPIAR ALINEACIÓN



Esta opción es muy útil cuando un equipo desea jugar con la misma alineación del juego anterior (aun no sea en el mismo orden de bateo). Con un solo click se copia dicha alineación.

## ENTRANDO UN JUGADOR "PRESTADO" A LA ALINEACIÓN

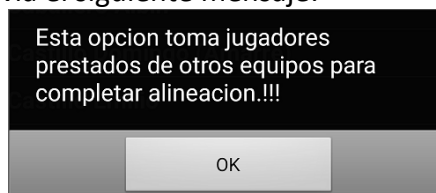


En las ligas de softball pasa con cierta frecuencia que uno de los equipos no completa su plantel a la hora de iniciar un juego. EC-SCORE, pensando en esta posibilidad recurre a una fácil opción llamada "JUGADOR PRESTADO"

Esta opción consiste, como su nombre lo indica, en conseguir un jugador de otro equipo de la liga que esté disponible para jugar, y de esta manera no se interrumpe o suspende un juego por falta de jugadores.

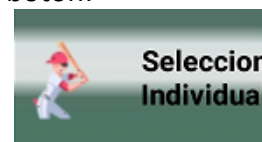


Cuando pulsamos esta opción de "JUGADOR PRESTADO", EC-SCORE nos envía el siguiente mensaje:



Y al pulsar "OK", nos presenta una pantalla con la lista de todos los jugadores del resto de los equipos de la liga, en la cual seleccionamos el jugador deseado y el cual localizamos de la manera mencionada en el tema anterior (ya sea por el nombre, apellido, o número de uniforme).

Una vez identificado el jugador que deseamos entrar al lineup, pulsamos el siguiente botón:



Y de esta manera dicho jugador es entrado a la alineación del juego.

Nota:

Cada vez que un jugador es tomado prestado de otro equipo, automáticamente dicho jugador pasa al roster del equipo al cual fue prestado.



## ENTRANDO UN JUGADOR "NUEVO" DESDE LA ALINEACIÓN

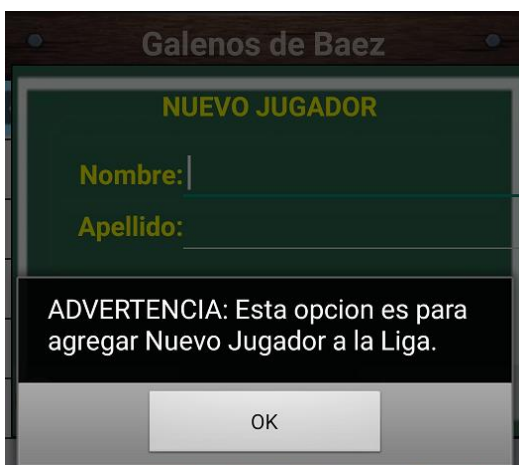


Otra práctica muy frecuente en las ligas de softball y algunas de béisbol, es cuando se inscribe algún nuevo miembro o jugador el mismo día del juego, y al confeccionar el lineup dicho jugador no aparece en los rosters de los equipos. Y esta opción está disponible para tales fines.

Es importante destacar, que esta opción puede estar o no habilitada para los anotadores.

*En ligas donde anotan más de un anotador, o en la que se celebran partidos de manera simultánea, EC-SCORE recomienda que esta opción esté DESHABILITADA para los anotadores y que los rosters de los equipos sean manipulados por una sola persona (ADMINISTRADOR) responsable para tales fines. Y de esta manera se evitan errores, tales como duplicidad de jugadores, lo cual afectaría la integridad y veracidad de los numeritos y estadísticas individuales de los jugadores.*

Al Pulsar este botón aparecerán las siguientes ventanas:



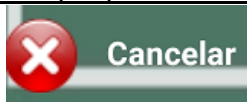
Esta ventana advierte, que la opción pulsada es para agregar un NUEVO jugador a la liga. Esto es muy importante porque con cada ingreso de un jugador se crea un código único y automático.

*Por lo tanto, el sistema no distingue entre nombres iguales sino entre código introducidos. Y es por esta razón que debemos tener cuidado y en cuenta en estar seguros de no repetir mismos jugadores con diferentes códigos.*



Luego de pulsar "OK", procedemos a entrar el nombre y apellidos del jugador.

Debajo aparecen dos botones:



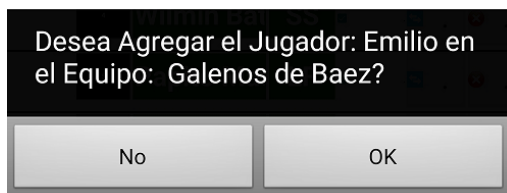
Deja sin efecto la inclusión del Jugador.



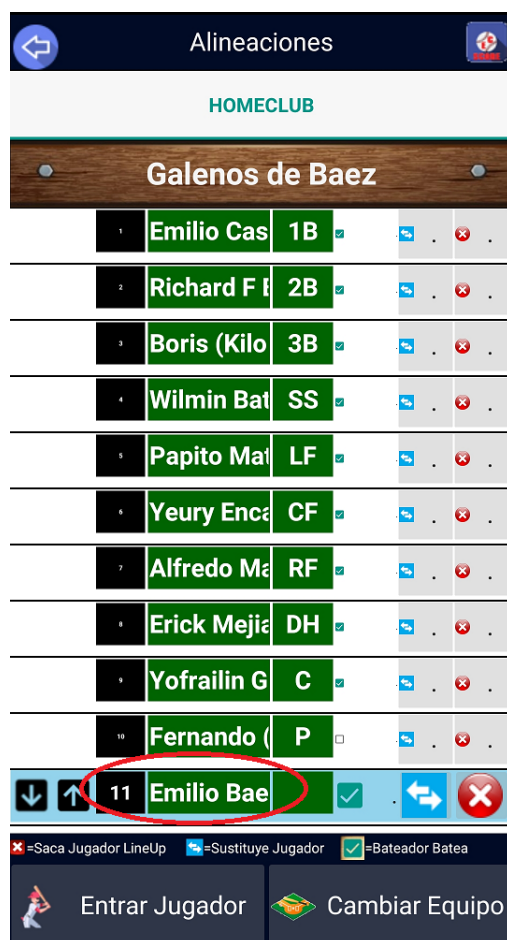
Permite almacenar los datos del jugador y ser incluido en el lineup.

**EC-SCORE siempre hace advertencias y/o preguntas al usuario antes de ejecutar alguna acción de importancia.**

En nuestro ejemplo anterior, la pregunta sería la siguiente:



Si pulsamos "NO", todo se echa atrás y se deja sin efecto la inclusión del jugador... De lo contrario, si pulsamos "OK", el jugador es incluido en la liga en el equipo correspondiente y automáticamente es incluido en la alineación del juego, como aparece en la siguiente imagen:



**Nota:**

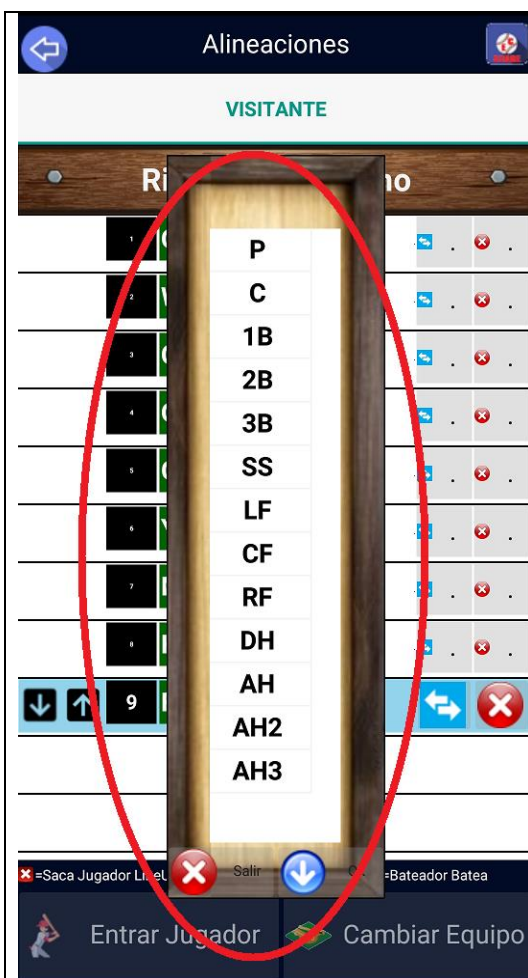
**Cada jugador que se entra de manera individual en una alineación siempre pasará automáticamente a ocupar el último turno de la misma.**



## COLOCANDO LAS POSICIONES DE LOS JUGADORES

Las posiciones de los jugadores se pueden asignar antes o después de comenzar el partido. En las ligas de softball, mayormente no se utilizan las estadísticas defensivas, y por lo tanto no es tan vital colocar las posiciones de los jugadores. Pero en béisbol profesional u organizado es primordial colocar las posiciones antes del inicio de cada partido.

EC-SCORE te provee una manera muy fácil de colocar las posiciones de los jugadores, simplemente tocando el cuadro subsiguiente al nombre de dicho jugador en la pantalla de alineaciones:



Una vez pulsado este "RECUADRO", aparece la ventana como podemos ver en la imagen de la izquierda, en donde podemos seleccionar las diferentes posiciones del campo.

Para seleccionar una posición, pulsamos el cuadro de dicha posición y luego pulsamos el botón de la flecha azul indicando hacia abajo.



Si deseamos salir, y no asignar ninguna posición pulsamos el botón SALIR.

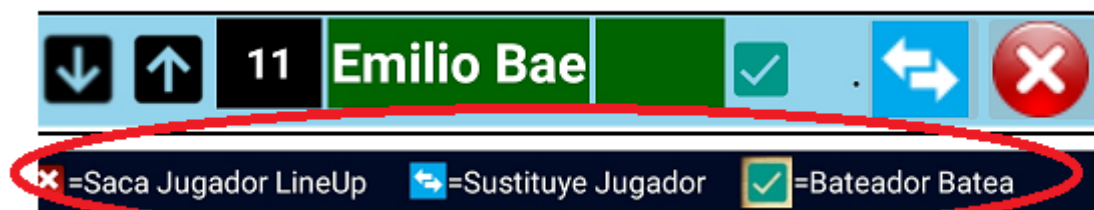


## OTRAS OPCIONES EN LA ALINEACIÓN (SUSTITUIR, SACAR JUGADORES, ETC.)

En un juego de béisbol o softball (como en cualquier otro deporte de equipo), las sustituciones son parte del mismo.

EC-SCORE nos brinda varias maneras de realizar sustituciones o cambios ya sea antes o durante el partido.

Una de estas maneras es en la misma alineación, y como mostramos en la imagen siguiente, EC-SCORE nos muestra una leyenda de lo que hace cada ícono o botón al lado derecho de cada jugador en la alineación.



**A continuación explicamos brevemente cada una de estas tres(3) opciones:**



Saca un jugador de la alineación... Pero, es importante apuntar que un jugador solo puede ser sacado del lineup si el mismo aún no ha tenido participación en el mismo.



Sustituye un jugador por otro... A diferencia de la opción anterior, ésta es utilizada para sustituir jugadores ya sea antes de empezar el juego o después de iniciado.



Cuando esta opción tiene el "Cotejo" quiere decir que el jugador oficialmente BATEA. por el contrario, si no tiene el cotejo dicho jugador no batea (esto es generalmente para los lanzadores).

Esta última opción es de relevante importancia porque puede cambiar por completo el sistema de anotación en caso de no usarse de manera correcta.

***Por ejemplo: Si un pitcher no está bateando, y al anotador se le olvida quitar el cotejo de "NO BATEA" pues la aplicación asume esos turnos a dicho pitcher no siendo la realidad, y esto puede ocasionar un caos en la anotación del juego y por ende afectar de manera significativa los numeritos reales de los jugadores del equipo correspondiente.***

## EMPEZANDO EL JUEGO (PLAY BALL)



El momento cumbre de una anotación es cuando el árbitro principal "Canta Play Ball".

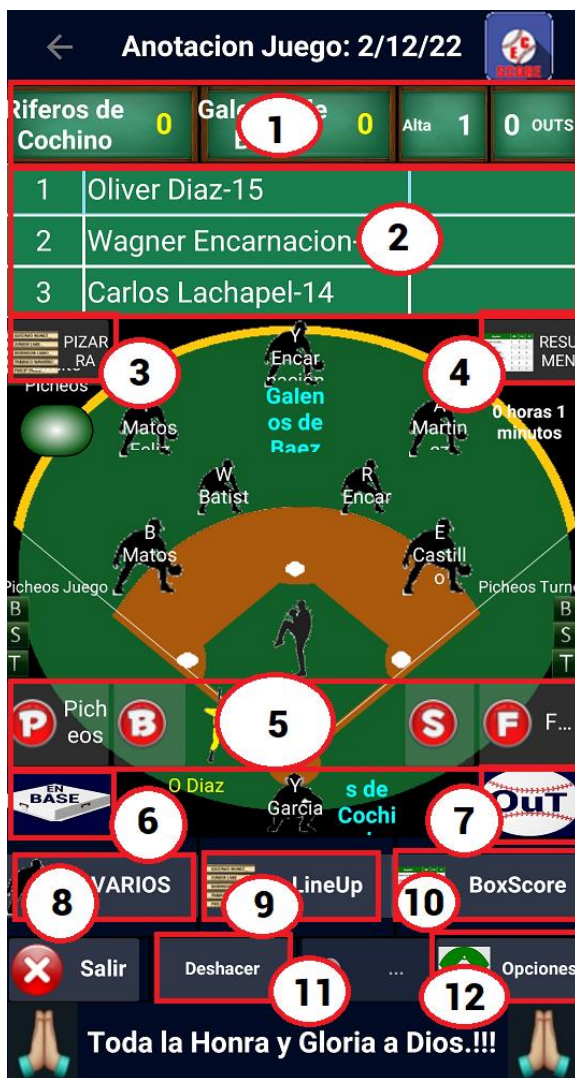
EC-SCORE te presenta éste botón para iniciar el partido luego de confeccionadas ambas alineaciones.

Una vez pulsado el botón de "PLAY BALL", nos aparece la pantalla principal de la anotación digital EC-SCORE:



A continuación vamos a conocer cada espacio que representa esta pantalla de anotación:

## CONOCIENDO ÁREAS DE LA PANTALLA DE ANOTACIÓN



**1** Representa el estatus actual del juego. (Cómo va el Juego)

**2** Los próximos tres bateadores en la entrada.

**3** Muestra un recuadro de la pizarra entrada por entrada.

**4** Nos da un resumen de cómo pasó cada entrada.

**5** Esta área nos permite llevar el control de total de lanzamientos por pitcher (bolas y strikes).

**6** Botón para ejecutar jugada cuando un bateador llega a base por cualquier motivo.

**7** Botón para ejecutar jugada cuando un bateador es puesto OUT por cualquier motivo.

**8** Presenta varias opciones de jugadas, las cuales veremos más adelante.

**9** Nos da una vista rápida de las alineaciones de los equipos.

**10** Nos lleva a una pantalla para ver en detalle el boxscore y más.

**11** Nos permite DESHACER jugadas.

**12** Presenta varias opciones de parámetros del juego, las cuales veremos más adelante.

Cada una de éstas opciones las iremos viendo con más detalles a medida que avance el tutorial.

## REGISTRAR OUTS



Registrar OUTS en EC-SCORE es muy fácil... Lo único que tenemos que hacer es tocar el botón que está representado por la imagen que vemos a la izquierda.

Una vez pulsado este botón aparecerá una ventana con todas las opciones posibles por las cuales un bateador es puesto out, tal como se detalla a continuación:

<p><i>Inicialmente, esta es la pantalla que aparece al pulsar el botón "OUT".</i></p>		<p><i>En esta pantalla también EC-SCORE nos brinda la opción de realizar anotaciones rápidas (jugadas comunes) para no tener la necesidad de elegir las posiciones que intervienen en un out específico... Esto lo hacemos simplemente pulsando la pestaña "ANOTACIÓN RÁPIDA".</i></p>	
<p>TIPO DE OUT</p>	<p>ANOTACION RAPIDA</p>	<p>TIPO DE OUT</p>	<p>ANOTACION RAPIDA</p>
3er Strike Caido	Doble Play	Roling 6-3	Roling 5-3
Fly Out	Foul Fly Out	Roling 4-3	Roling 3-1
Infield fly	Ponche Tirandole	Roling 2-3	
Ponche Cantado	Linea de Out		
OUT (Por regla)	Out por otro motivo		
Rodado	Fly de Sacrificio		
Toque de Sacrificio	Toque de Out		
Triple Play			
<p> Pulse Aquí para Cancelar Jugada</p>		<p> Pulse Aquí para Cancelar Jugada</p>	

Si deseamos cancelar la jugada en cuestión, simplemente pulsamos el botón





## EJEMPLO DE REGISTRO DE OUTS (SIN CORREDORES EN BASE)



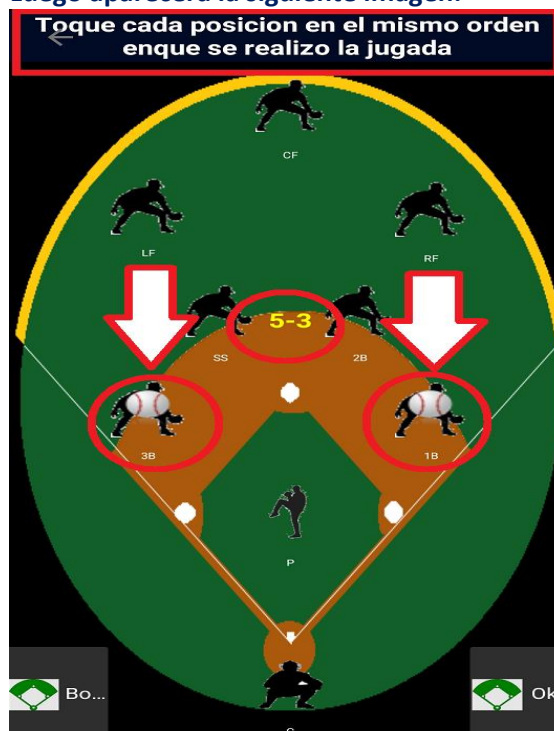
Como describimos en el tema anterior, lo único que tenemos que hacer es tocar el botón que está representado por la imagen que vemos a la izquierda.

En el siguiente ejemplo vamos a anotar un out con un rodado que atrapa el 3ra base y lanza al 1ra base (Out 5-3).

Lo primero es pulsar el Tipo de Out (Rodado)

TIPO DE OUT	ANOTACION RAPIDA
3er Strike Caído	Doble Play
Fly Out	Foul Fly Out
Infield fly	Ponche Tirandole
Ponche Rodado	Linea de Out
OUT (Por regla)	Out por otro motivo
<b>Rodado</b>	Fly de Sacrificio
Toque de Sacrificio	Toque de Out
Triple Play	

Luego aparecerá la siguiente imagen:



En este caso, pulsamos las posiciones que intervienen en el OUT (3B y 1B), las cuales se marcarán con una PELOTA, y finalmente

pulsamos para finalizar la jugada.

Y en caso que queramos borrar las posiciones de la jugada, pulsamos .

## REGISTRAR OUTS RÁPIDOS (JUGADAS COMUNES)



Para economizar tiempo y hacer las jugadas comunes más rápidas y dinámicas, EC-SCORE ofrece la opción "ANOTACIÓN RÁPIDA". Esto no es más que tener ya pre-determinada la jugada y con solo pulsar un botón se asigna el out y las posiciones que intervienen en el mismo.

Para este ejemplo vamos a anotar el mismo out con un rodado que atrapa el 3ra base y hace el out por la vía 53.

Lo primero es pulsar la pestaña ANOTACIÓN RÁPIDA

TIPO DE OUT	ANOTACION RAPIDA
Roling 6-3	Roling 5-3
Roling 4-3	Roling 3-1
Roling 2-3	

Ya en este caso, como mencionamos anteriormente, no es necesario marcar las posiciones que intervienen en la jugada porque está sobreentendido que es un out por la vía 5-3.

## REGISTRAR UN ELEVADO (FLY) DE OUT A LOS JARDINES (OUTFIELD)



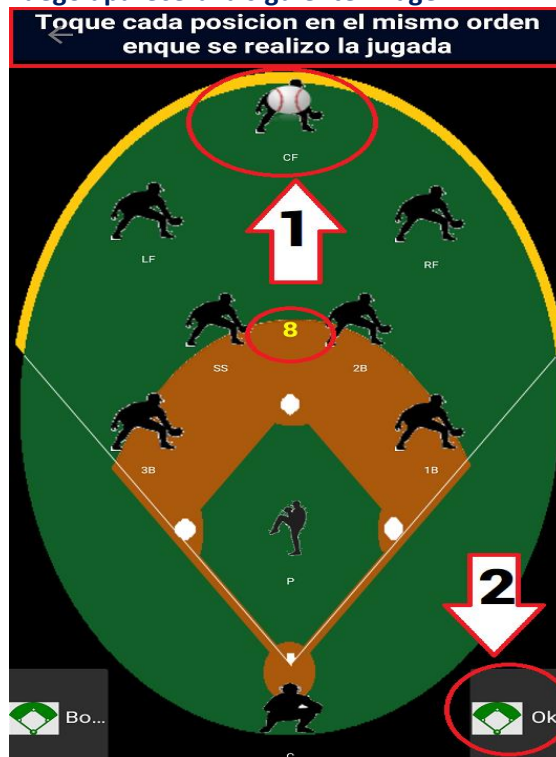
Continuando con otro ejemplo de cómo anotar outs, vamos a mostrar la anotación de un elevado (fly out) al jardinero central (center field).

Como es natural, siempre que es un out, debemos pulsar el botón correspondiente.

Lo primero es pulsar el Tipo de Out (Rodado)

TIPO DE OUT	ANOTACION RAPIDA
3er Strike Caído	Doble Play
<b>Fly Out</b>	Foul Fly Out
Infi... fly	Ponche Tirandole
Ponci... caído	Linea de Out
OUT (gla)	Out por otro motivo
Rodado	Fly de Sacrificio
Toque de Sacrificio	Toque de Out
Triple Play	
Pulse Aquí para Cancelar Jugada	

Luego aparecerá la siguiente imagen:



En este caso, pulsamos la posición que hizo el OUT (CF), la cual se marcará con una PELOTA,

y finalmente pulsamos para finalizar la jugada.

Y en caso que queramos borrar las posiciones de la jugada, pulsamos .



## REGISTRAR UN PONCHE



Para finalizar esta tanda de ejemplos con tipos de outs, vamos a ver rápidamente cuan fácil es registrar un out de ponche (el cual puede ser poche cantado o ponche abanicado).

Como es natural, siempre que es un out, debemos pulsar el botón correspondiente.

Para anotar un out por ponche, es tan simple como identificar si el ponche fue TIRÁNDOLE o CANTADO.

TIPO DE OUT	ANOTACION RAPIDA
3er Strike Caído	Drop Play
Fly Out	Foul Out
Infield fly	Ponche Tirandole
Ponche Cantado	Linea de Out
OUT (Regla)	Out por otro motivo
Rolero	Fly de Sacrificio
Toque de Sacrificio	Toque de Out
Triple Play	
Pulse Aquí para Cancelar Jugada	

La aplicación por sí misma se encargará de la anotación correspondiente.

## VER LAS ANOTACIONES (BOXSCORES)



EC-SCORE nos brinda la facilidad de, en cualquier momento, ver las anotaciones del partido.

Pulsando el botón que vemos más arriba, podemos acceder a una pantalla, la cual nos dará informaciones muy valiosas sobre los datos del juego que vamos anotando.

←
**BoxScore Juego: 2/12/22**

1				
RC	0			
SB	0			

C	H	E
0	0	0

RIFEROS DE COCHINO

GALENOS DE BAEZ

BATEADO...

PITCHERS

HOJA AN...

DEFENSA

T	Jugador	POS	INN	1	2	3
1	Oliver Diaz		1	5-3(1)		
2	Wagner Encarnacion		1	F8(2)		
3	Carlos Lachapel		1	K(3)		
4	Oliver Ant Mejia		1			
5	Girbel Mordan		1			
6	Ronny Encarnacion		1			
7	Jose F (El Bufalo) Martine		1			
8	Hamilton Patrocino		1			
9	Yimy Ortiz		1			
10	Franklin Kiki Ortiz		1			

Subir Juego Internet

Pitchers de Records

La pantalla anterior se conforma por varios elementos y opciones, pero para seguir con los ejemplos anteriores, les mostramos cómo podemos ver los tres (3) outs que registramos, simplemente pulsando el nombre del equipo correspondiente y pulsando la pestaña 'HOJA DE ANOTACIÓN'.

El 1er out fue un rodado de 3ra a 1ra (5-3)

El 2do out fue un elevado (fly out) al jardín central (F8)

Y el 3er out fue un ponche tirándole.

En esta misma pantalla tenemos otras pestañas como son:

Permite ver la actuación de bateadores.

Permite ver la actuación de lanzadores.

Permite las jugadas defensivas.

## REGISTRAR BATEADOR EN BASE



Registrar un bateador en base es tan fácil y sencillo como registrar los outs.

La única diferencia es que debemos pulsar el botón "EN BASE" y seguir las instrucciones de la ventana que aparecerá posteriormente.

Lógicamente, existen diferentes maneras de que un bateador llegue a "enbasarse", y el cuadro de más abajo nos muestra dichas formas.

Al pulsar el botón de "EN BASE", la app siempre nos va a presentar en nombre del jugador, y más abajo las diferentes opciones para seleccionar de qué manera llegó a base dicho jugador.

E CASTILLO SE ENBASA POR:	
Bases por Bolas	Bases por Bolas Intencional
Error	Fielder's Choice
Sencillo	Doble
Triple	Golpeado por el Pitcher
Homerun	Interferencia del Catcher
Infield Hit (Hit al Cuadro)	Ponche con PassBall
En base (Ponche Wild Pitch)	Sacrificio Fielder's Choice
Sacrificio con Error	Toque de Hit

Veamos un ejemplo de cómo registramos un corredor en primera que llega a base por sencillo.

Esto es tan simple como hacer dos simples toques.

<p>Luego de pulsar el botón de "EN BASE",</p>  <p>simplemente seleccionamos el botón "SENCILLO".</p>	<p>Automáticamente, el corredor llega a la 1era base y es representado por una figura que emula un corredor ocupando dicha almohadilla y a la vez el nombre de dicho corredor, como podemos ver en la gráfica de abajo.</p>																
<p style="text-align: center; border: 2px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px;">E CASTILLO SE ENBASA POR:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Bases por Bolas</td> <td>Bases por Bolas Intencional</td> </tr> <tr> <td>Error</td> <td>Fielder's Choice</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; padding: 10px;">Sencillo</td> <td>Doble</td> </tr> <tr> <td>Triple</td> <td>Golpeado por el Pitcher</td> </tr> <tr> <td>Home Run</td> <td>Interferencia del Catcher</td> </tr> <tr> <td>Infield (Hit al Campo)</td> <td>Ponche con PassBall</td> </tr> <tr> <td>En base (Ponche Wild Pitch)</td> <td>Sacrificio Fielder's Choice</td> </tr> <tr> <td>Sacrificio con Error</td> <td>Toque de Hit</td> </tr> </table> 	Bases por Bolas	Bases por Bolas Intencional	Error	Fielder's Choice	Sencillo	Doble	Triple	Golpeado por el Pitcher	Home Run	Interferencia del Catcher	Infield (Hit al Campo)	Ponche con PassBall	En base (Ponche Wild Pitch)	Sacrificio Fielder's Choice	Sacrificio con Error	Toque de Hit	 <p style="text-align: center;">Anotacion Juego: 2/12/22</p> <p>Riferos de Cochino 0 Galenos de Baez 0 Baja 1 0 OUTS</p> <p>2 Richard F Encarnacion-20</p> <p>3 Boris (Kilon) Matos-17</p> <p>4 Wilmin Batista-13</p> <p style="text-align: center;">Emilio Castillo</p> <p style="text-align: center;">Encarnacion Galenos de Baez</p> <p>SAIIR Deshacer Opciones</p> <p style="text-align: center;">Toda la Honra y Gloria a Dios.!!!</p>
Bases por Bolas	Bases por Bolas Intencional																
Error	Fielder's Choice																
Sencillo	Doble																
Triple	Golpeado por el Pitcher																
Home Run	Interferencia del Catcher																
Infield (Hit al Campo)	Ponche con PassBall																
En base (Ponche Wild Pitch)	Sacrificio Fielder's Choice																
Sacrificio con Error	Toque de Hit																

## REGISTRAR BASE ROBADA



Registrar una "Base Robada" (BR o SB), al igual que las jugadas anteriores, también es bastante fácil y simple en EC-SCORE.

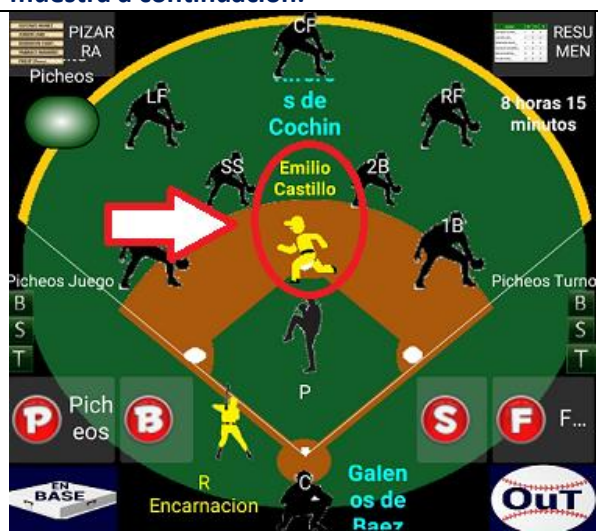
Con el simple hecho de tocar la figura que representa el corredor que está en la base, aparecerá una ventana con varias opciones, entre la cuales está "BASE ROBADA".

La ventana que aparece luego de tocar la figura del corredor es la siguiente:

QUE HACE EL CORREDOR?	CORREDOR EMERGENTE
Quitar de Base	Alcanza Base
Balk (Mov. ilegal pitcher)	Base Robada
Error	Pass Ball
Wild Pitch	OUT (Intento Robo Base)
OUT (Tratando de Avanzar)	Sorprendido por el Pitcher

Pulse aquí para CANCELAR Jugada

Una vez tocado el botón "Base Robada" el corredor pasa a la base siguiente como se muestra a continuación:



## DIFERENTES ACCIONES CON CORREDORES EN BASE.

Así como registramos una base robada en el ejemplo anterior, esta misma acción es la que realizaremos para otros movimientos posibles por corredores en base, las cuales mostramos en la gráfica siguiente:

QUE HACE EL CORREDOR?	CORREDOR EMERGENTE
Quitar de la Base	Alcanza base
Balk (Mov. ilegal pitcher)	Base Robada
Error	Pass Ball
Wild Pitch	OUT (Intento Robo Base)
OUT (Tratando de Avanzar)	Sorprendido por el Pitcher

Pulse aquí para CANCELAR Jugada

Cada una de estas opciones tiene un objetivo específico (como su nombre lo indica), algunas son para avance del corredor por algún motivo y otras son para ponerlos outs en las bases.

Pero, hay una de ellas en especial

denominada **Quitar de la Base**, la cual es usada en raras ocasiones cuando al terminar una entrada se quedan las figuras de los corredores en las bases, y por lo tanto la utilizamos para quitar los corredores de las bases.

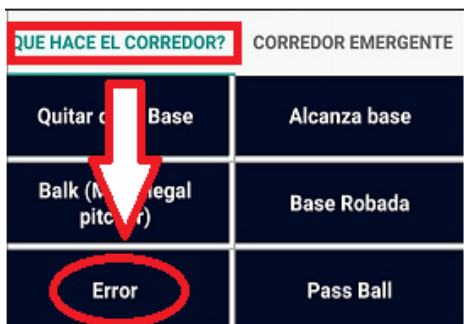


## CÓMO REGISTRAR UN ERROR QUE PROVOCA QUE UN CORREDOR AVANCE SIN UN BATAZO.

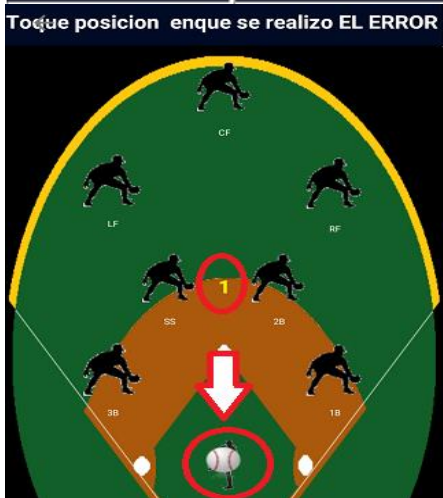
Pasa con mucha frecuencia, que un corredor estando en base avance por varias razones, sin necesidad que previamente haya un bateazo.

Aquí daremos una demostración con un simple ejemplo:

**1) Supongamos que tenemos a Oliver Díaz corriendo en 1ra. (Pulsamos la figura del corredor)**

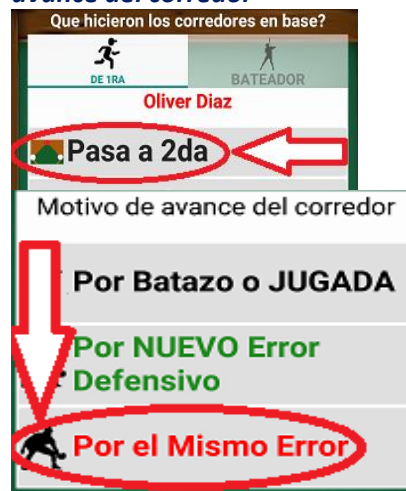


**2) Nos sale la ventana habitual con las diferentes opciones (pulsamos "Error").**

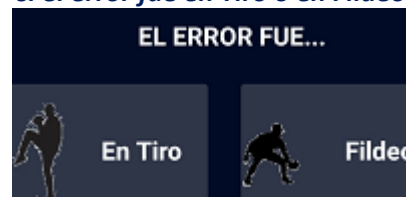


**3) Pulsamos la posición del cuadro que cometió el error (en nuestro ejemplo fue el lanzador, posición 1)**

**4) De Inmediato nos pregunta a qué base llegó el corredor luego del error...Y 5) luego el motivo del avance del corredor**



**6) Y finalmente, nos da a elegir si el error fue en Tiro o en Fildeo.**



**7) Y el corredor pasa a 2da.**





## QUÉ PASA CUANDO REGISTRAMOS UN HOMERUN (CUADRANGULAR)

### Homerun

El cuadrangular o homerun, es el batazo más largo de un juego pero es la anotación más corta para EC-SCORE.

Siguiendo con el ejemplo anterior, aprovecharemos para registrar un homerun del bateador siguiente, y así ver otras opciones luego de dicho registro.

**Asumiendo que el siguiente bateador conectó un homerun, la pizarra cambiaría de la siguiente manera:**

**Es importante resaltar que toda jugada que registra EC-SCORE es automáticamente computada internamente sin la intervención del anotador.**

T	Jugador	POS	INN	1	2	3
1	Emilio Castillo	1B	1	H1-BR-CA		
2	Richard F Encarnacion	2B	1	HR		
3	Boris (Kilon) Matos	3B	1			
4	Wilmin Batista	SS	1			
5	Papito Matos Feliz	LF	1			
6	Yeury Encarnación Chala	CF	1			
7	Alfredo Martinez	RF	1			
8	Erick Mejia	DH	1			
9	Yofraillin Garcia	C	1			
10	Fernando (Nandito) Antui	P	1			
11	Emilio Baez		1			

**En la figura anterior vemos con la opción "BOXSCORE" como podemos confirmar la anotación de la jugada del Homerun con un corredor en base.**

## CÓMO REGISTRAR UN DOBLE PLAY

### Doble Play

El doble play lo podemos registrar de dos formas, dependiendo de las posiciones del cuadro involucradas en el mismo.

Una de ellas es pulsando el botón "Doble Play", y otra manera es ir a la pestaña de Jugada rápida.

<p><b>Anotación básica de un doble play via 6-4-3.</b></p>	<p>Luego de pulsar "OK" nos presenta la siguiente ventana preguntando qué hicieron los corredores que estaban en base:</p>
<p>Toque cada posición en el mismo orden en que se realizó la jugada</p>	<p>Aquí pulsamos el botón "Es Puesto Out", para determinar cómo anotar el out del corredor que fue forzado con el doble play, a lo cual le anotaremos la vía 6-4.</p> <p><i>Nota: Generalmente, cuando hay corredores en base y para terminar o completar una jugada tenemos que pulsar el botón siguiente:</i></p> <p>Terminar la Jugada</p>

La otra manera de registrar este doble play es pulsando la pestaña "ANOTACIÓN RÁPIDA"



Y luego pulsar el botón siguiente:

**Doble Play 6-4-3**

Y de esta manera se registrarán las anotaciones de la misma manera.

## QUÉ HACER CON LOS CORREDORES LUEGO DE UN BATAZO CON ERROR EN LA JUGADA

Una de las jugadas a tener más conciencia al momento de registrarla es cuando un bateador llega a base por algún error defensivo y encuentra corredores en las bases.

Veamos esto con un ejemplo que presentamos a continuación con la siguiente situación:

*Como vemos en la siguiente imagen, está al bate "Encarnación", y corre en 1ra "Papito Matos".*

*Inmediatamente, nos aparecerá una ventana donde pulsaremos la posición del campo que cometió el error (en nuestro ejemplo 3ra base)*

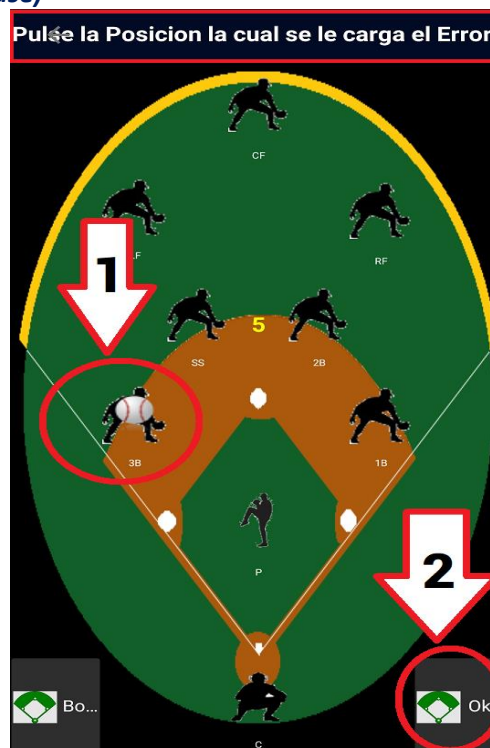


*Ahora, supongamos que "Encarnación" batea una roleta por 3ra en la cual es cometido un error por el 3ra base: La secuencia de anotación de esta jugada sería la siguiente:*

Pulsamos el botón:



En la pregunta de cómo se enbasa, pulsamos el botón:



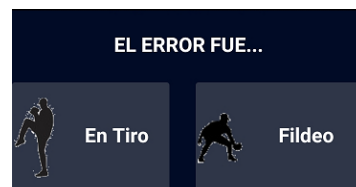
Como hemos visto en ejemplo anteriores, cada vez que se anota una jugada y hay corredores en las bases, EC-SCORE pregunta qué pasa con dichos corredores:



Con el error el corredor pasa a 2da.



Seleccionamos "Por el mismo error" y así no duplica el error por la misma jugada.



Finalmente pregunta si el error fue en Tiro o en fildeo.

## CÓMO REGISTRAR UNA JUGADA DE SELECCIÓN (FIELDER'S CHOICE)

### Fielder's Choice

La jugada de selección o fielder's choice es quizás la jugada que más puede confundir a un anotador digital.

Muchas veces, pensamos que debemos usar la opción de "OUT" pero no es así.

En una jugada de selección o fielder's choice debemos usar la opción "**EN BASE**", ya que el BATEADOR no fue quien fue puesto out realmente, sino uno o varios de los corredores que estaban en base al momento de la jugada.








Entonces, luego de pulsar la opción de " fielder's choice ", la misma app EC-SCORE irá preguntando (como hemos ya visto en ejemplos anteriores, qué corredor fue puesto out en la jugada de selección).

## OPCIONES DEL MENÚ "VARIOS"



Este botón, ubicado en la parte inferior de la pantalla principal de anotación, podemos encontrar opciones misceláneas que se presentan en un juego de pelota.

A continuación, presentamos las diferentes opciones que nos brinda este menú, y las cuales detallaremos sucesivamente.

 <b>Terminar Entrada</b>	<i>Termina una entrada, aunque no se haya producido el 3er out de la misma. (utilizado mayormente en pequeñas ligas).</i>
 <b>Boc del Pitcher</b>	<i>Jugada de movimiento ilegal del lanzador, los corredores avanzan.</i>
 <b>Error en Foul Fly</b>	<i>Marcar error en un batazo de elevado en zona foul. (se le anota error al defensor correspondiente).</i>
 Regla de "Muerte Subita"	<i>Aplica la regla de colocar corredores en base. Regla utilizada mayormente para agilizar juegos en entradas extras.</i>
 <b>Terminar Juego</b>	<i>Esta opción adelanta la terminación del juego de manera manual por algún motivo específico.</i>
 <b>Saltar Bateador</b>	<i>Salta el bateador de turno por el siguiente.</i>
 <b>Retrocede un(1) Bateador</b>	<i>Retrocede el bateador de turno por el anterior.</i>

## COLOCAR CORREDORES EN BASE (PUNTO DE DESEMPATE O MUERTE SÚBITA)

<p>Regla de "Muerte Súbita"</p>	<p>Como lo definimos en el tema anterior, <i>Ésta es una regla utilizada mayormente para agilizar juegos en entradas extras.</i></p>
---------------------------------	--

EC-SCORE, no solo te permite utilizar esta regla, que mayormente el objetivo es colocar el bateador último out de la entrada anterior y colocarlo en la 2da base al comenzar una entrada específica, sino que también nos da la libertad de colocar corredores en todas y cada una de las bases si así lo deseamos, ajustándose a los reglamentos que pueden variar entre ligas de béisbol o softball.

Una vez pulsado el botón "REGLA DE MUERTE SÚBITA", nos aparece la siguiente pantalla:

Jugador	Estatus
(Ninguno)	
Diaz Oliver	En Juego
Encarnacion Ronny	En Juego
Encarnacion Wagner	En Juego
▶ Lachapel Carlos	En Juego
Martinez Jose F (El I)	En Juego
Mordan Girbel	En Juego
Ortiz Franklin Kiki	En Juego
Ortiz Yimy	En Juego
Patrocino Hamilton	En Juego
Betances, Yeico	Banca
Connor, Raiker	Banca

*Ésta pantalla nos presenta una serie de opciones, aunque la primera opción siempre será la de colocar el último out bateador de la entrada anterior, y en este caso ya está seleccionada por defecto y lo único que debemos hacer es pulsar el botón "ACEPTAR" y automáticamente el corredor es colocado en la 2da base sin outs.*

*Podemos notar que tenemos la opción abierta para colocar cualquier jugador del roster del equipo (ya sea que esté en juego o esté en la banca).*

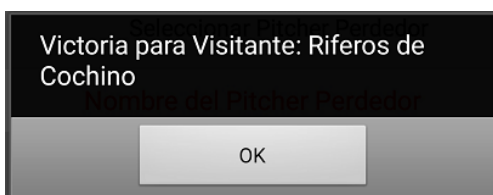
*Es importante recordar que en éstos casos, si el corredor anota en carrera, la misma es innecesaria para la labor particular del lanzador, pero al jugador se le apunta la carrera anotada y vale para sus estadísticas personales.*



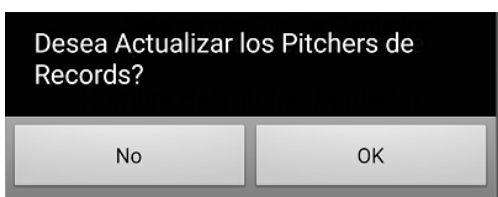
## QUÉ HACER CUANDO UN JUEGO TERMINA

Cuando un partido termina, ya sea automáticamente o por alguna otra razón, EC-SCORE nos da la oportunidad de seleccionar manualmente los lanzadores de records y además del pitcher con el juego salvado si así lo fuere.

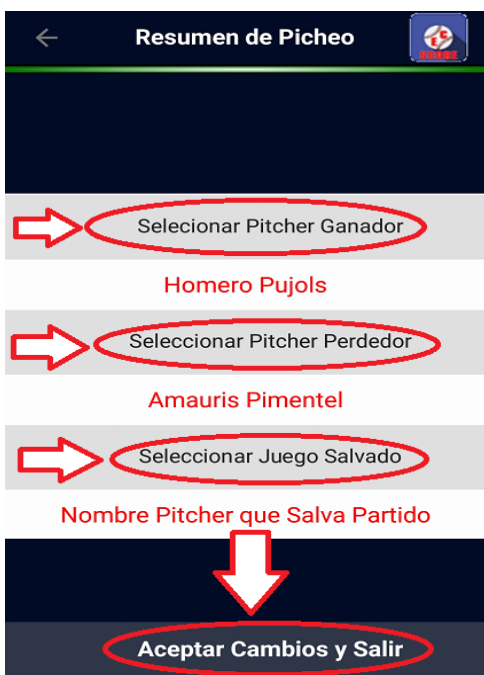
Al terminar un juego, nos aparecerán los siguientes mensajes y pantallas:



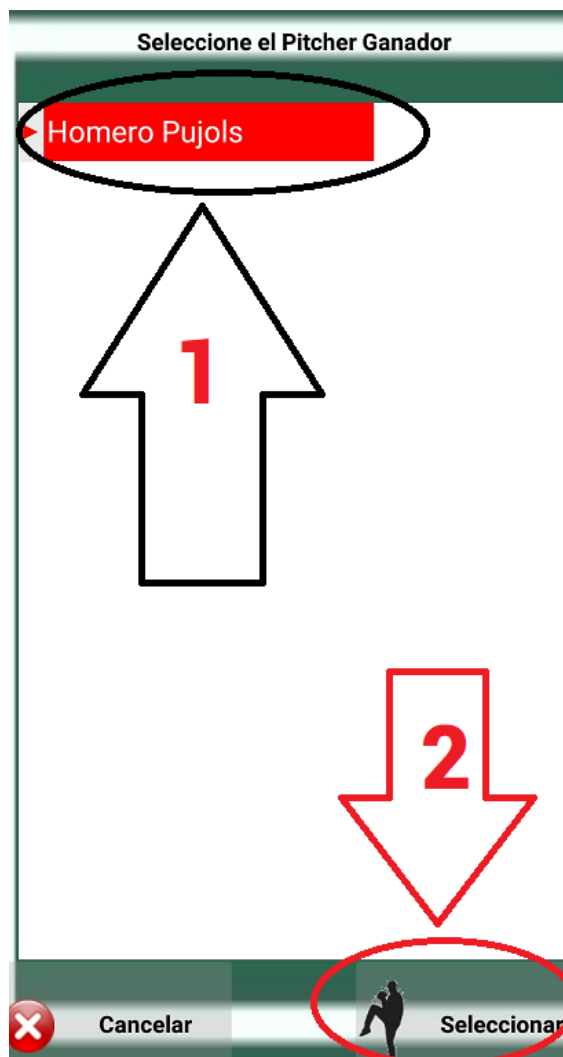
*Automáticamente nos presenta el equipo ganador.*



*Seguidamente nos pregunta si deseamos colocar los lanzadores de records.*



*Luego de seleccionar los pitchers de records, pulsamos el botón "ACEPTAR CAMBIOS Y SALIR"*



*Este cuadro aparecerá tanto para seleccionar el pitcher ganador, el perdedor y el juego salvado.*




## LAS SUSTITUCIONES DE JUGADORES

En un juego de equipo como el béisbol, las sustituciones son fundamentales, y EC-SCORE tiene eso muy claro y por lo tanto le brindamos atención especial a este tema.


Los tipos de sustituciones pueden ser de varios tipos:



- Bateador Emergente
- Cambio de Pitcher
- Sustitución defensiva
- Corredor Emergente

Cada una de este tipo de sustituciones las podemos realizar de dos maneras:

- A) Pulsando la figura en el terreno que representa al pelotero (ya sea bateador , corredor en base  o jugador en la defensa (incluyendo el lanzador ) y nos aparecerá la siguiente ventana:



Si finalmente deseamos sustituir al jugador, pulsamos el botón "SUSTITUIR", de lo contrario pulsamos el botón .

- B) Yendo al Lineup  (Alineaciones), seleccionar el jugador correspondiente y pulsar el botón de sustitución , y nos aparecerá la siguiente ventana:



## CÓMO COLOCAR UN CORREDOR EMERGENTE

Un corredor emergente es también una sustitución, pero difiere un poco por la manera en que nos aparecen las diferentes opciones.

*Cuando pulsamos un corredor en base, nos aparece el siguiente cuadro de opciones:*

QUE HACE EL CORREDOR?	
Quitar de la Base	Alcanzar base
Balk (Mov. ilegal pitcher)	
Error	
Wild Pitch	OUT (Intento Robo Base)
OUT (Tratando de Avanzar)	Sorprendido por el Pitcher

*Luego de pulsar la pestaña "CORREDOR EMERGENTE", nos presenta la opción de sustituir al corredor.*

En todos los casos de sustituciones, nos aparecerá una lista de los jugadores en roster donde seleccionamos el jugador sustituto y finalmente pulsamos el botón .

## CÓMO VER TODAS LAS SUSTITUCIONES REALIZADAS EN UN JUEGO

En cualquier momento que deseemos ver en detalle todas las sustituciones que se han realizado en un juego, lo único que tenemos que hacer es dar pasos que mostramos a continuación:

Pulsamos el botón , y luego en las opciones que aparecerán pulsamos el botón , donde inmediatamente podemos ver una pantalla como la siguiente:

Sustituciones en el Juego		
Sustitucion	Inn	tipo
Alexai Batista por Oliver Ant Mejia	2	Bateador Emergente
Amauris Pimentel por Wilmin Batista	2	Cambio Defensivo










*En esta ventana podemos ver el jugador sustituto y a quién sustituyó, la entrada (Inn) donde se realizó la sustitución, y el tipo de sustitución.*

## RESÚMEN DE LO QUE PODEMOS VER Y HACER CON EL BOTON "OPCIONES"



Como su nombre lo indica, aquí encontramos diferentes opciones muy valiosas e interesantes para el buen desenvolvimiento de la anotación digital.

A continuación, presentamos las diferentes opciones que nos brinda este menú, y las cuales detallaremos sucesivamente.

 <b>Descargar Estadísticas Jugadores</b>	<p><i>Nos permite descargar desde el servidor las estadísticas de la serie actual de los jugadores en el partido. Esta herramienta es muy útil para los narradores de los partidos.</i></p>
 <b>Aplicar FortFiet</b>	<p><i>Permite la ejecución de un fortfiet en caso de ser necesario.</i></p>
 <b>Ver Sustituciones</b>	<p><i>Nos permite ver todas las sustituciones que se han realizado durante un juego.</i></p>
 <b>Refresca/Reanuda Juego Terminado</b>	<p><i>Esta opción es utilizada para reanudar un juego que ya ha concluido y deseamos continuar el mismo.</i></p>
 <b>Ver Alineaciones</b>	<p><i>Va a la pantalla de las alineaciones de los equipos.</i></p>
 <b>BoxScore</b>	<p><i>Va al Boxscore del juego.</i></p>
 <b>Parametro del Juego</b>	<p><i>Nos permite ver y modificar los parámetros del juego (entradas, nombre árbitros, etc)</i></p>
 <b>Ultimo Out y Prox. 3 al Bate</b>	<p><i>Nos presenta el último out de la entrada anterior y los próximos tres bateadores de la entrada siguiente.</i></p>
 <b>Play by Play</b>	<p><i>Esta es una poderosa herramienta de EC-SCORE ya que nos presenta jugada por jugada desde el inicio del partido, y además nos permite modificar algunas jugadas y otras opciones entre jugadores, las cuales veremos más adelante en este tutorial.</i></p>

## CONTEO DE LANZAMIENTOS (PICHEOS)

Esta interesante opción es incorporada a la app EC-SCORE ya que su uso puede ser muy valioso dependiendo del tipo de liga que la requiera y puede estar disponible.

Esta opción es mayormente usada en béisbol profesional y en las pequeñas ligas en donde el límite de picheos por lanzadores es controlado y muchas veces es una regla principalmente para la protección de los niños lanzadores.

Está representada por los siguientes botones:



	<p><i>Este botón nos permite ver la cantidad total de picheos entrada por entrada y a la vez nos dice la cantidad de Strikes y Bolas, presentados en una venta como la siguiente:</i></p>		
	<p><i>Al pulsar este botón le estamos adjudicando un picheo de "Bola" al lanzador.</i></p>		
	<p><i>Al pulsar este botón le estamos adjudicando un picheo de "Strike" al lanzador.</i></p>		
	<p><i>Al pulsar este botón le estamos adjudicando un foul, lo cual cuenta automáticamente como un picheo de "Strike" al lanzador.</i></p>	<p><i>Este cuadro nos da la información del total de picheos en el juego, contando las bolas y strikes.</i></p> <p><i>Este cuadro nos da la información del total de picheos en el turno actual, contando las bolas y strikes.</i></p>	

Algo a tener en cuenta, cuando llevamos el conteo de bolas y strikes, es que si un bateador llega a cuatro (4) bolas pulsadas en un turno, éste va automáticamente para la 1ra base. Y del mismo modo si el conteo de Strikes llega a tres (3), el bateador es ponchado de manera automática.

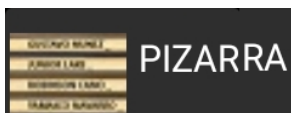
## DESHACER JUGADAS



Ningún ser humano es perfecto... Y es precisamente por esto que EC-SCORE nos brinda la facilidad de tener esta poderosa herramienta de poder pulsar el botón "DESHACER" o echar para atrás las jugadas ya sea por una equivocación al anotarla o por cualquier otro motivo.

Es importante apuntar, que esta opción también deshace el conteo de picheos en caso de que éstos se estén tomando en cuenta en la anotación.

## VER LA PIZARRA DE MANERA RÁPIDA



Este botón es usado en caso de que queramos visualizar rápidamente la pizarra completa del juego... Al pulsar esta opción nos abre una ventana como la siguiente:

	1	2								C	H	E
RC	0	0								0	1	1
GB	2	0								2	1	0

## VER EL RESÚMEN POR ENTRADAS DE TODO EL JUEGO



Este botón nos permite ver el resumen entrada por entrada de cada equipo en lo que se refiere a Carreras, Hits, Errores y Corredores Quedados en Base.

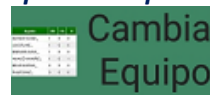
*Al pulsar este botón nos aparece una ventana como la siguiente:*

Galenos de Baez					
INN	C	H	E	QEB	
1	2	1	1	1	
TOT	2	1	1	1	

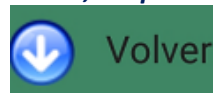
Volver
 Cambiar Equipo

*En este ejemplo, tenemos que el equipo Galenos de Baez, en la 1ra entrada anotó dos (2) carreras, conectó un (1) hit, el equipo contrario cometió un (1) error, y se quedó en base un (1) corredor.*

*En el caso que deseemos ver el resumen del equipo contrario, simplemente pulsamos el botón:*



*Y para cerrar la ventana, simplemente pulsamos:*



## VER ACTUACIÓN ENTRADA POR ENTRADA, DE LOS TRES PRÓXIMOS BATEADORES

Esta es una opción que se consulta tocando uno de los tres próximos bateadores, como vemos más abajo:

Anotacion Juego: 2/12/22												
Rifer	le	Coc	0	Galenos de Baez	2	Bajs	3	0	OUTS			
1	Em	1	2	3	Richard F Encarnacion	7	8	9	1-0			
2	Richard	HR							1-1 2CE			
3	Roris								0-0			

*En este ejemplo vemos que Richard Encarnación en la 1ra entrada conectó un Jonrón y en el juego lleva dos Carreras Empujadas.*



## OTRAS TRES (3) OPCIONES EN EL BOXSCORE

Ya vimos en un tema anterior algunas de las opciones que nos brinda la pantalla cuando pulsamos el botón:



En esta misma pantalla nos encontramos con otras opciones igual de importantes, las cuales detallaremos a continuación:

...	T	Jugador	AB	CA	H	H1	H2
▶	1	Oliver Diaz	1	0	0	0	0
	2	Wagner Encarnacion	1	0	0	0	0
	3	Carlos Lachapel	1	0	0	0	0
	4	Alexai Batista	1	0	1	1	0
	4	Oliver Ant Mejia		0	0	0	0
	5	Girbel Mordan		0	0	0	0
	6	Ronny Encarnacion		0	0	0	0

**A continuación, una breve descripción de cada una de las opciones:**

**Corregir Jugador Equivocado**

*Luego de iniciado un juego e incluso después de concluido, nos podemos dar cuenta que cometimos una equivocación y pusimos un jugador por otro... Esta opción nos permite corregir dicho error sin necesidad de volver atrás. (veremos un ejemplo más adelante).*

**Subir Juego Internet**

*Esta es una de las opciones más importantes de EC-SCORE, ya que es donde nos permite subir el juego a la base de datos en el Servidor de Internet, que es donde realmente se podrá acceder para ver las estadísticas acumuladas de toda la liga. (veremos un ejemplo más adelante).*

**Pitchers de Records**

*Esta opción realmente ya la vimos en temas anteriores, y la misma sucede cuando concluye un juego y debemos colocar los pitchers de records.*

*Pero EC-SCORE nos brinda la facilidad mediante esta opción de cambiar en cualquier momento la decisión de dichos pitchers en caso de ser necesario.*

## CÓMO CORREGIR UN JUGADOR EQUIVOCADO

### Corregir Jugador Equivocado

Como vimos en el tema anterior, esta opción la encontramos en la pantalla del boxscore del juego.

La manera más simple de entender esta opción es con el siguiente ejemplo:

**Lo primero es ir a BOXSCORE y localizar al jugador que vamos a corregir (en nuestro ejemplo: *Girbel Mordan*)... Y luego pulsamos el botón "Corregir Jugador Equivocado".**

RIFEROS DE COCHINO		GALENOS DE BAEZ					
BATEADO...		PITCHERS	HOJA AN...			DEFENSA	
...	T	Jugador	AB	CA	H	H1	H2
	1	Oliver Diaz	1	0	0	0	0
	2	Wagner Encarnacion	1	0	0	0	0
	3	Carlos Lachapel	1	0	0	0	0
	4	Alexai Batista	1	0	1	1	0
	4	Oliver Ant Mejia	0	0	0	0	0
	5	Girbel Mordan	1	0	0	0	0
	6	Ronny Encarnacion	1	0	0	0	0

Corregir Jugador Equivocado

Subir Juego Internet      Pitchers de Records

**Luego de pulsado el botón correspondiente, aparecerá el siguiente mensaje, el cual nos llevará a una pantalla para seleccionar el jugador correcto.**

Esta opción CORRIGE el haber entrado al jugador Girbel Mordan en vez de otro jugador... Desea Buscar el Jugador correcto?

No      OK

**Localizamos al jugador correcto:**

Riferos de Cochino

So

Cristian Soto

César Gustavo Soto

▶ Duary Soto

**Aparece un mensaje de confirmación...**

Toda la Actuación en el juego actual de Girbel Mordan será asignada a Duary Soto ...Desea continuar?

No      OK

**Y finalmente se realiza la corrección.**

	4	Oliver Ant Mejia	0	0	0	0	0
	5	Duary Soto	1	0	0	0	0
	6	Ronny Encarnacion	1	0	0	0	0

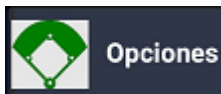
## CÓMO SUBIR UN JUEGO AL SERVIDOR (INTERNET)



Es bueno apuntar que, a pesar de su fácil uso, ésta es una de las opciones donde debemos tener más precaución al subir los juegos y evitar errores como repeticiones de los mismos. (veamos paso a paso, un ejemplo a continuación).

<p><b>1</b> Nos hace la advertencia de la conexión a internet.</p> <p><b>2</b> Nos comunica que la conexión fue establecida.</p>	<p><b>6</b> Seleccionamos el tipo de serie que vamos a crear.</p>																											
<p><b>3</b> Nos solicita Código de Usuario, Clave de acceso y por último pulsamos el botón ENTRAR.</p>	<p><b>7</b> El código de cada serie se crea de manera automática. (2022-04)</p>																											
<p><b>4</b> Este mensaje es enviado como advertencia cuando se detecta si un juego ya fue subido. (ojo con esto)</p>	<p><b>8</b> Finalmente, nos hace la siguiente pregunta de confirmación:</p> <p>Al Pulsar "OK" se agregan la nueva serie y el juego (simultáneamente).</p>																											
<p><b>5</b> Aquí podemos seleccionar una de las series ya existentes o crear una nueva (en nuestro ejemplo, NUEVA).</p>	<p><b>9</b> Y podemos ver el resultado en la siguiente imagen:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Codigo</th> <th>Categoria</th> <th>Tipo Serie</th> <th>Descripcion Serie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2022-04</td> <td>General</td> <td>Serie Especial</td> <td>Serie Especial 2022-04</td> </tr> <tr> <td>2022-03</td> <td>General</td> <td>Serie Final</td> <td>Serie Final 2022-03</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">Resultados</th> </tr> <tr> <th>ID</th> <th>Fecha</th> <th>Ganador</th> <th>Perdedor</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>74</td> <td>2/12/22</td> <td>Galenos de Baez</td> <td>2 Riferos de Cochimi</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Codigo	Categoria	Tipo Serie	Descripcion Serie	2022-04	General	Serie Especial	Serie Especial 2022-04	2022-03	General	Serie Final	Serie Final 2022-03	Resultados					ID	Fecha	Ganador	Perdedor		74	2/12/22	Galenos de Baez	2 Riferos de Cochimi	0
Codigo	Categoria	Tipo Serie	Descripcion Serie																									
2022-04	General	Serie Especial	Serie Especial 2022-04																									
2022-03	General	Serie Final	Serie Final 2022-03																									
Resultados																												
ID	Fecha	Ganador	Perdedor																									
74	2/12/22	Galenos de Baez	2 Riferos de Cochimi	0																								

## OPCIONES EN LOS PARÁMETROS DEL JUEGO



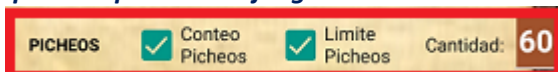
Este botón, el cual ya hemos visto en temas anteriores, es el que usamos para acceder a la opción de "PÁRAMETROS DEL JUEGO", la cual está representada por el siguiente botón:



Y, una vez pulsada esta opción aparece una ventana con varias pestañas, las cuales nos facilitarán introducir los principales parámetros del juego, como detallamos a continuación:



La pestaña principal se denomina "BÁSICOS", y como su nombre lo indica, son solo parámetros básicos de un juego, como: Fecha del Juego, Nombre del Estadio, Nombre del Árbitro Principal, Cantidad de Innings (entradas) a la que está pautada el juego.

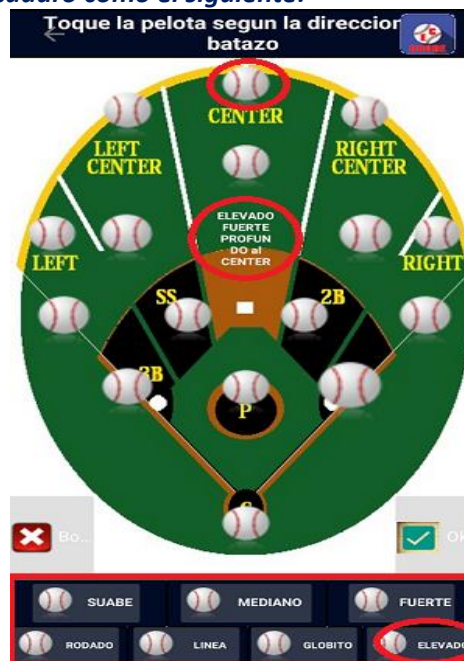


En esta parte, le estamos diciendo que controle la cantidad de picheos por lanzador, (en este caso 60).

En las otras pestañas de esta ventana, accedemos a otros datos como el nombre del resto de los árbitros, nombre del Anotador, Asistencia, tiempo de juego, etc.



Cuando cotejamos esta opción, le estamos diciendo a EC-SCORE que nos permita almacenar la dirección y contundencia de cada bateo conectado. De esta manera, cada vez que se conecte un bateo (sea Out o safe), aparecerá un cuadro como el siguiente:



En este ejemplo, el bateo fue por el Central, un elevado PROFUNDO. Para terminar pulsamos "OK".



## OPCIONES EN EL PLAY BY PLAY (JUGADA POR JUGADA)



Como ya mencionamos, ésta poderosa herramienta de EC-SCORE nos presenta jugada por jugada desde el inicio del partido, y además nos permite modificar algunas jugadas y otras opciones.

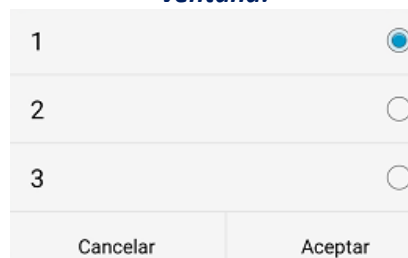
A continuación, mostramos una pantalla para ilustrar cómo EC-SCORE muestra el "PLAY BY PLAY":



A continuación explicamos las opciones en pantalla:



Pulsando la flechita, nos permite ir directamente a una entrada específica, eligiendo dicha entrada en la siguiente ventana:



Pulsamos la Entrada y luego Aceptar.



Nos permite ir jugada a jugada de adelante hacia atrás y viceversa, y desde la 1ra a la última con las doble flechitas.



Este botón es usado exclusivamente para ver las opciones de **modificación de jugadas.**

## MODIFICACIONES DE JUGADAS POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY

A sabiendas que los errores son de los humanos y que nunca es tarde para corregirlos, una de las principales características de EC-SCORE es la de las modificaciones de las jugadas, especialmente cuando ya el juego está avanzado e incluso después de haber terminado.

Pero, a pesar de todo, es importante saber que "NO TODO ES PERMITIDO EN EC-SCORE", ya que hay cosas que van en contra de la naturaleza y la lógica del mismo juego.

### **Entre las modificaciones posibles, tenemos:**

Cambiar un batazo de error por hit y viceversa, apuntar una carrera anotada (CA), eliminar una carrera anotada, apuntar una carrera empujada (CE), colocar una carrera como sucia, etc.

También, una opción muy interesante es la de recomponer de manera cronológica, la actuación de los lanzadores durante el juego.

Veamos a continuación, a ver un ejemplo de cada uno de éstos casos:

## CAMBIAR UN BATAZO DE ERROR POR HIT.

Es muy común que un anotador, luego de apuntar un batazo como error tenga la oportunidad de rectificar y cambiarlo por hit.

**Como en la siguiente situación que el bateador Emilio Castillo llegó a 1era por batazo de error, podemos posteriormente cambiarlo por batazo de hit.**



**Emilio Castillo (E1)**



**pulsando el botón de modificaciones, nos aparecerá la ventana siguiente:**

<p>Jugada Original</p> <p><b>Emilio Castillo (E1)</b></p> <p>Cambiar Por</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Sencillo</li><li>Doble</li><li>Triple</li><li>Error</li><li>Fielder's Choice</li><li>Sacrificio con Error</li></ul> <p>Salir sin Cambiar    Aceptar Cambio</p>	<p><b>Aquí nos presenta la jugada original (E1, error del pitcher), y más abajo una serie de opciones posibles, la cual seleccionaremos la correcta y luego pulsamos el botón "ACEPTAR CAMBIO". Y nos saldrá este mensaje:</b></p> <p><b>Jugada Cambiada.</b></p> <p>OK</p>
---	---



## CAMBIAR UN BATAZO DE HIT POR ERROR.

Este cambio de jugada es lo contrario de la anterior, obviamente, y se siguen los mismos pasos.

La única diferencia es que aquí se pregunta qué jugador hizo el error y si el mismo fue en fildeo o en tiro.

*Como en la siguiente situación que el bateador Emilio Castillo llegó a 1era por batazo de hit, podemos posteriormente cambiarlo por batazo de error.*



*pulsando el botón de modificaciones, nos aparecerá la ventana siguiente:*



*Aquí nos presenta la jugada original (Sencillo-H1), y más abajo una serie de opciones posibles, la cual seleccionaremos "ERROR" y luego pulsamos el botón "ACEPTAR CAMBIO"*

*Finalmente, nos hace la pregunta de qué jugador hizo el error y si el mismo fue en Tiro o en fildeo:*



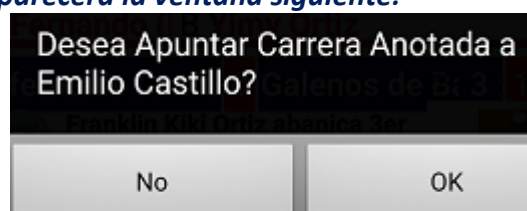
## APUNTAR UNA CARRERA ANOTADA POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY

Una carrera anotada, es posible apuntarla en un tipo de jugada de "ALCANCE DE BASE DEL CORREDOR".

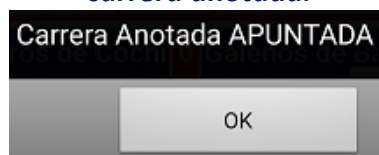
*Como en la siguiente situación que el corredor Emilio Castillo alcanzó una base, podemos posteriormente apuntarle la carrera anotada*



*pulsando el botón de modificaciones, nos aparecerá la ventana siguiente:*



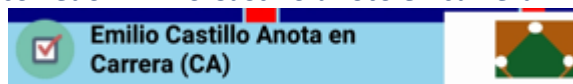
*Y luego de pulsar "OK" se le apunta la carrera anotada.*



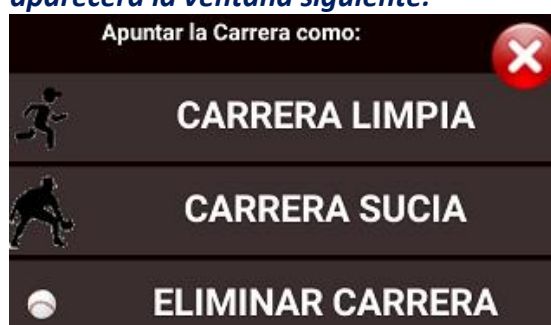
## ELIMINAR UNA CARRERA ANOTADA, COLOCARLA COMO SUCIA (INMERCIDA) O LIMPIA (MERCIDA), POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY

Para cualquiera de éstas tres posibilidades, utilizamos el mismo procedimiento y que todas tienen en común que es una CARRERA ANOTADA.:

*Como en la siguiente situación que el corredor Emilio Castillo anotó en carrera.*



*pulsando el botón de modificaciones, nos aparecerá la ventana siguiente:*



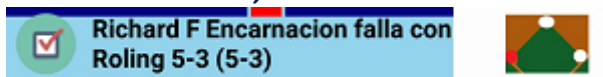
*Y podemos posteriormente cambiarla por una de las opciones*

## APUNTAR UNA CARRERA EMPUJADA POR LA VÍA DEL PLAY BY PLAY

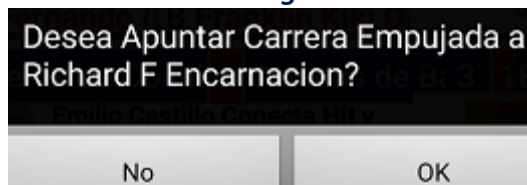
EC-SCORE permite apuntar una carrera empujada posterior a una jugada solamente en situaciones específicas como:

- El bateador haya bateado con corredores en base
- Que el bateador haya bateado para out, o recibido bases por bolas.

*Como en la siguiente situación que el bateador Richard Encarnacion falló con Roling 5-3 a 1ra, con un corredor en base.*



*pulsando el botón de modificaciones, nos aparecerá la ventana siguiente:*



*Y luego de pulsar "OK" nos permite digitar la cantidad de carreras empujadas para el bateador.*



## RECOMPONER CRONOLÓGICAMENTE ACTUACIÓN DE LANZADORES EN UN JUEGO.

Esta es otra de las herramientas más interesantes y poderosas con que cuenta EC-SCORE.

Una de las cosas que le puede suceder a cualquier Anotador es que no se haya percatado de un cambio de lanzador en el momento indicado. Y es para este tipo de situaciones que utilizamos esta opción, la cual ilustraremos con un ejemplo.

**1** Supongamos que el pitcher **Franklin Kiki Ortiz** fue sustituido en la situación que muestra la siguiente imagen:

**Play By Play**

Inning: 1

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 1 Alta

Yimy Ortiz (F03) Outs: 2

P **Fernando** (B Yimy Ortiz)

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 1 Alta

Franklin Kiki Ortiz abanica 3er con Ponche Tirandole (K) Outs: 3

P **Fernando** (B Franklin Kiki Ortiz)

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 1 Baja

Emilio Castillo Conecta Hit y avanza por error (H1E) Outs: 0

**Franklin Kiki Ortiz** Emilio Castillo

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 2 Baja

Emilio Castillo Anota en Carrera (CA) Outs: 0

P **B** **Richard F Enca**

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 2 Baja

Richard F Encarnacion falla con Roling 5-3 (5-3) Outs: 1

P **Franklin Kiki Ortiz** B **Richard F Enca**

Desea sustituir al pitcher Franklin Kiki Ortiz a partir de esta Jugada?

No OK

**2** Pulsamos su nombre y aparece la siguiente pregunta:

**3** Al pulsar 'OK', nos aparece la lista de jugadores disponibles para la sustitución:

JUGADORES DISPONIBLES

Alexai Batista

Carlos Lachapel 14

**4** Seleccionamos a **Alexai Batista** y se realiza el cambio

Cambios realizados con Exito!!

OK

EC-SCORE hace el **IMPORTANTE** recordatorio:

Recuerde... Colocar al Pitcher Actual en Alineaciones!!

OK

Esto consiste en ir a la alineación del equipo y colocar la "P" de pitcher al nuevo lanzador, en nuestro ejemplo: **Alexai Batista**.

El play by play quedará de así:

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 1 Baja

Emilio Castillo Conecta Hit y avanza por error (H1E) Outs: 0

**Alexai Batista** Emilio Castillo

Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 2 Baja

Emilio Castillo Anota en Carrera (CA) Outs: 0

**Alexai Batista** Richard F Enca

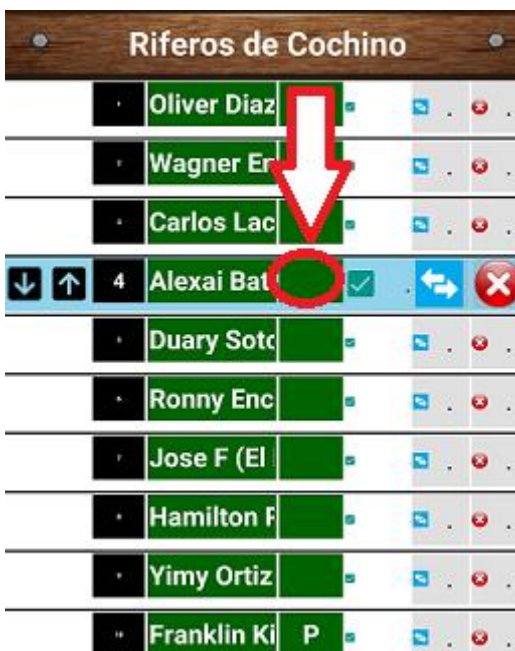
Riferos de Cochi 0 Galenos de B: 3 2 Baja

Richard F Encarnacion falla con Roling 5-3 (5-3) Outs: 1

**Alexai Batista** Richard F Enca

Para concluir y completar el ejemplo anterior vamos a mostrar los pasos para colocar la "P" de pitcher al lanzador **Alexai Batista** quien sustituye a **Franklin Kiki Ortíz**.

**1** Luego de ir al "LineUP", seleccionamos al jugador **Alexai Batista**



Es importante señalar que, antes del cambio de pitcher, todas las estadísticas están asignadas al único pitcher que estaba puesto en la alineación:

Como podemos ver en la imagen siguiente:

RIFEROS DE COCHINO		GALENOS DE BAEZ					
BATEADO...	PITCHERS	HOJA AN...	DEFENSA				
...	Jugador	IP	H	C	CL	BB	K
	Franklin Kiki Ortiz	2.33	3	2	2	2	4
	<b>TOTALES...</b>	<b>2.33</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Luego de la corrección realizada, podemos verificar cómo EC-SCORE reparte la actuación de cada pitcher de acuerdo al momento en que el mismo fue colocado como lanzador:

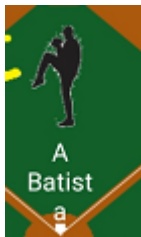
**2** Luego seleccionamos la posición de Pitcher (P)



**3** Pulsamos la flecha de "OK"



Cuando volvamos a la pantalla de anotación, deberá aparecer el nombre del pitcher seleccionado:



RIFEROS DE COCHINO		GALENOS DE BAEZ					
BATEADO...	PITCHERS	HOJA AN...	DEFENSA				
...	Jugador	IP	H	C	CL	BB	K
	Franklin Kiki Ortiz	2.0	2	1	1	2	4
	<b>Alexai Batista</b>	<b>0.33</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>TOTALES...</b>	<b>2.33</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>



## SERIES ACTIVAS



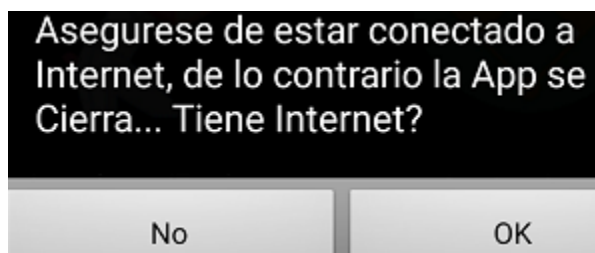
La tercera gran opción del menú principal de EC-SCORE se refiere a las series activas de la liga.

Una serie activa significa que hay un torneo que aún no ha concluido o lo que es lo mismo, está en proceso.

EC-SCORE nos brinda en esta parte del menú, diferentes opciones que nos permite ver un historial de juegos que hemos anotado y subidos al servidor de internet.

En esta parte, vamos a ver qué podemos hacer en cada una de éstas opciones:

El primer y principal requisito para usar esta opción es estar conectado a internet, y es por lo cual que la primera pregunta que nos aparece es la siguiente:



Lo siguiente es, introducir las credenciales necesarias de acceso de usuario, como nos aparece en la siguiente imagen:



Una vez introducidas las credenciales del usuario de manera correcta, nos aparece la siguiente pantalla:



**Series Activas**

Seleccione una de las Series

Codigo	Tipo Serie	Descripcion Serie
2024-02	Serie Regular	Serie Regular 2024-02
2024-01	Serie Regular	Serie Regular 2024-01
2023-04	Intercambios	Intercambios 2023-04

**Resultados**

Ganador	Perdedor	Categoria
Anonimos	2 Estrellas	1 OPEN
Anonimos	9 Estrellas	6 OPEN
Anonimos	13 Estrellas	3 OPEN
Anonimos	13 Estrellas	12 OPEN
Anonimos	11 Estrellas	1 OPEN
Estrellas	6 Anonimos	3 OPEN

**\*Forfeit**

Cerrar Serie	Borra Juego	Cargar Juego
Confisca Juego	Hacer Backup	Anula Juego

En el cuadro de arriba, seleccionamos la serie que deseamos trabajar. Es bueno recordar que cada serie es identificada con un código único y automático asignado por EC-SCORE, la cual tiene como prefijo el año, seguida por un guion (-) y por último dos dígitos secuenciales que determinan la cantidad de series creadas durante el año.

En el cuadro de abajo, nos presenta todos los resultados en detalle de cada partido donde incluye el equipo ganador y el perdedor y las carreras producidas en el encuentro.

Cada juego es identificado por un número secuencial (ID), el cual representa de manera única a cada juego de la liga.

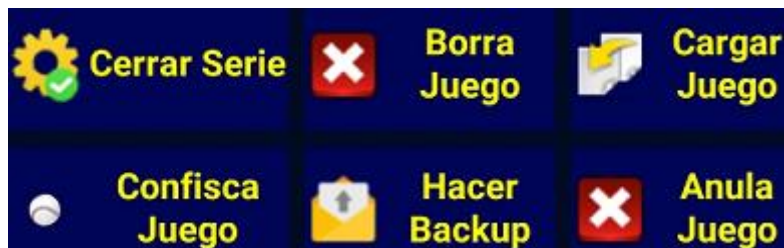
Ya en la parte de abajo nos presenta una serie de botones, los cuales son utilizados para diferentes acciones a realizar según lo consideremos.

Por último, es bueno apuntar que cuando el resultado de un juego es por forfait, aparecerá con un asterisco(\*) en los resultados.

Cada una de estas opciones las explicaremos en el tema siguiente.

## OPCIONES DE LA PANTALLA DE SERIES ACTIVAS

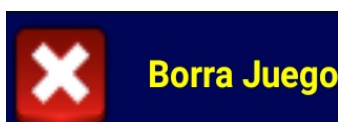
Cuando entramos a la pantalla de series activas es para algún propósito a realizar con los juegos que ya hemos anotado y subido al servidor de internet.



A continuación damos una definición del objetivo de cada opción:



*Como su nombre lo indica, cierra la serie seleccionada y da como concluido la serie o torneo.*



*Esta opción nos permite eliminar la anotación y las estadísticas de un juego completo del servidor.  
**Hay que tener mucho cuidado con esta opción.***



*Esta opción es muy interesante y a la vez muy valiosa, ya que nos permite cargar o bajar a cualquier dispositivo localmente cualquier juego que tengamos en el servidor.  
Generalmente es usada para realizar correcciones en juegos que ya se han subido.*



*Nos permite confiscar un juego por cualquier motivo de reglas de la liga*



*Permite anular un juego por cualquier motivo de reglas de la liga.*



*Muy importante opción para realizar backups (copia de seguridad) de la base de datos de la liga.*

*Muy importante señalar, que al pulsar cada una de estas opciones, la App le hace la advertencia de lugar al usuario, ya que una vez tomada una decisión, mayormente no se echa para atrás.*

## CÓMO APLICAR UN FORTFEIT

El término forfeit (del inglés to forfeit, que en español se puede traducir como "perder") significa dar por perdido el juego o conceder la victoria.

EC-SCORE nos brinda la facilidad de aplicar esta regla en el béisbol o softball de manera muy simple.

Veamos paso a paso, cómo aplicar un forfeit en EC-SCORE:

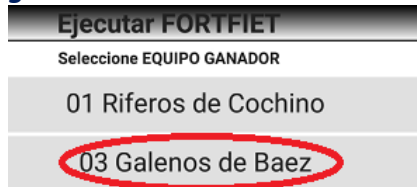
Después de crear el juego, con los equipos participantes... Lo primero es pulsar el botón



Y seleccionar la siguiente opción:



**1) Seleccionamos el equipo ganador.**



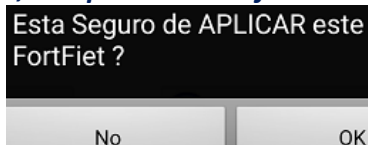
Breve Nota (100 caracteres):

Galenos de Baez gana por FortFiet.

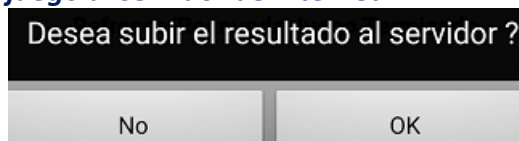
Cancelar



**2) Luego de seleccionar el equipo ganador y proceder con el forfeit, nos pide una confirmación:**



**3) Y de inmediato nos pregunta si deseamos subir dicho juego al servidor de internet.**



**Una vez subido el juego al servidor, podemos verificar en la pantalla de series activas, y el juego debe aparecer como mostramos en la siguiente imagen:**

Resultados						
*	ID	Fecha	Ganador		Perdedor	
*	74	2/12/22	Galenos de Baez	6	Riferos de Cochino	0
	72	4/12/22	Riferos de Cochino	17	Estrellas de Polibio	10

**Es bueno recordar que, el resultado de las carreras en un juego por forfeit va a depender de la cantidad de entradas a las que esté pautada el partido (en nuestro ejemplo está a 6 entradas y por lo tanto el resultado final es 6 por 0).**

## PAGINA WEB



Esta es cuarta, última y más simple de las opciones del menú inicial de esta aplicación.

La única función que tiene esta opción es que nos envía a la página web de la liga (en caso de tener una) sin tener que salir de la aplicación.

En caso de no tener ninguna página web, entonces nos envía directamente a la página oficial de la aplicación, la cual es [www.ec-score.com](http://www.ec-score.com). Y obviamente, para esto debemos tener conexión a la red internet.

En la siguiente imagen podemos ver un ejemplo de cómo se muestra la pantalla al acceder mediante esta opción:

**EC SCORE**

Categoría: OPEN(Serie Regular 2024-01)

★ Top 5 en 2024 ★

 Mejia Pola, J +571 Bateo	 Hazim, M +444 Bateo	 Martinez +444 Bateo
---------------------------------	----------------------------	----------------------------

**Donde tus numeritos no fallan...!!**

**Resultados Sábado 20 Abril 2024**

...	Ganador	Perdedor
	4 Estrellas	2 Anonimos
	2 Anonimos	1 Estrellas

**Los MVP de la Jornada**

 7 Puntos Lopez, D	 43 Puntos Savignon, H
--------------------------	------------------------------

**Posiciones División: LIGA NORMAL**

Equipo	G	P	Porc	Dif
Estrellas	1	0	1000	0
Anonimos	0	1	0	1

Ver Posiciones Ampliadas

**TOP Serie 2024-02**




Donde tus numeritos  
no fallan...!!

rank

Mensual

WAR

WINS ABOVE REPLACEMENT

Victorias Sobre Jugador Reemplazo

★ TOP 5 (En el 2024) ★

Bateo
Picheo

Avg
Hits
H2
H3
H4
CE
CA
BR

- 1

Mejia Polanco, Juan Manuel

571
- 2

Hazim, Miguel

444
- 3

Martinez, Jose Miguel

444
- 4

Morel, Julio

439
- 4

Casado, Emil

419

\*Minimo Apariciones : 36

Numeritos Generales (Bateo)								
Jugador	Rank.	G	AP	VB	CA	H	TB	H2
Aquino, Luis	2	2	7	6	2	1	1	0
Baez, Carlis	3	4	11	11	0	1	1	0
Baez, Rafael	4	22	61	46	6	17	23	6
Belen, Fernando	5	2	8	6	2	1	1	0
Brandt, Carlos	6	6	11	10	2	5	7	2
Brugal, Carlos	7	4	8	7	1	1	1	0
Cabral, Francisco	8	3	10	6	3	1	1	0
Cabral, Jose	9	13	37	30	8	8	11	3
Cabrera, Genesis	10	1	1	0	0	0	0	0
Casado, Angel Enrique	11	3	10	10	1	2	3	1

\*\*\* Haga Click en el Encasillado por el cual desea Ordenar el Ranking \*\*\*

1
2
3
4
5
»

Descargar en PDF

Numeritos Generales (Picheo)							
Jugador	Rank.	JJ	BLA	EL	BE	TAB	H
Baez, Rafael	1	7	1	21.33	116	107	38
Casado, Emil	2	8	0	47.33	256	230	73
Corona, Yandri	3	1	0	0.33	5	2	1
Guerrero, Vianey	4	5	0	20.33	117	92	27
Mejia, Herikson	5	6	0	24.67	125	102	27
Melo, Angel							





## (CONCLUSIÓN) CÓMO FUNCIONA EL PROYECTO EC-SCORE EN SENTIDO GENERAL

Además, **EC-SCORE** es un proyecto nuevo, y es muy peculiar en su tipo en República Dominicana y quizás en América... Y esto es sin jactancia, la realidad.

La App tiene muchas opciones interesantes y quizás lo más importante es lo fácil de usar y el gran beneficio que le puede llevar a su liga o equipo.

**EC-SCORE** es una App "privada", por lo tanto, no se baja directamente de plataformas o sitios como Google Play o App Store.

Nosotros le facilitamos un link para que la App sea descargada e instalada en los dispositivos de las ligas o equipos que estén interesados en la misma.

Es una App en donde se anotan los juegos de manera local en un dispositivo (Tablet o celular).

Inmediatamente se termina un juego, el anotador con un solo clic accede a subirlo a un SERVIDOR, y éste es el único momento en que se debe conectar a Internet, para tales fines obviamente.

Más que una App de Anotación es un proyecto completo. Es netamente hecha en República Dominicana. Aplanada, totalmente en español.

Es utilizada dispositivos (tabletas o celulares) ANDROID.

Es "gratis" para quien adquiere el producto o entra al proyecto de Anotación digital.

La App es solo un elemento del proyecto. Es la materia prima. La raíz de todo.

Con respecto nuestros beneficios económicos por la puesta en marcha de este proyecto y el uso del mismo, solo cobramos una muy baja y asequible tarifa por juegos subidos... Y eso va a depender de qué tipo de liga o equipo use al App. O sea que, depende de varios factores, y uno de ellos va a depender del poder adquisitivo o nivel de la liga.

### ¿Qué incluye ésta única tarifa?

- Uso de la App
- Una base de datos exclusiva para la liga en un servidor de internet
- Un sistema para computador (Laptop) para llevar controles extras de su liga



## ANOTACION DIGITAL

### Softball/Baseball

(Primera App de Anotación netamente Dominicana)

#### APP DE ANOTACION

 **Anotación Play by Play (Jugada por Jugada)**

 **Calcula de manera automática, Carreras sucias y limpias**

 **Actualiza con un solo click a internet desde la misma App**



#### SISTEMA DESKTOP



 **Instalado en su PC o Laptop, para llevar el control de tu liga.**

 **Rosters, Jugadores, fotos, postalitas, etc.**

 **Estadísticas individuales y generales exportadas a .PDF**

#### PAGINA WEB

 **Página Web estilo MLB, con diseño ajustado a tu liga.**

 **Datos alojados en un servidor exclusivo para tu liga.**

 **Página totalmente dinámica e interactiva actualizada al instante.**

