

Guia d'ús per capturar partits

Com anotar un partit d'hoquei patins en directe i consultar-ne el resum, el mapa de calor i les estadístiques.

DEMO Tutorial – Rival Demo 3

0-0

0-0

00:02

1a part

temps mort

canvi

+ Falta rival

Nova seqüència

Partit complet

Acció → jugador → zona

#1 POR Porter Demo

#7 Set Demo

#11 Onze Demo

#14 Catorze Demo

#21 Vint-i-u Demo

ATAC

Gol

Xut

Assistència

Pèrdua

Falta directa

DEFENSA

Recuperació

Falta

Penal comès

Falta directa comesa

Penal

Camp

Porter

HISTORIAL 2

ESBORRAR ÚLTIMA

1a part · 1' · Passada · #11 → #14

00:01

×

1a part · 1' · Passada · #7 → #11

00:01

×

Pilota: #14 Catorze Demo · Toca el receptor per registrar una passada

Passiu nostre

Passiu rival

Groga

Blava

Vermella

Acció desada · Passada · #11 → #14

Passades: #11 → #14

Afegir zona

Contingut

1	Entrar i orientar-se	2
2	Preparar l'equip i el partit	3
3	Capturar el partit	5
4	Corregir errors	9
5	2a part, pròrroga i tanda	10
6	Acabar la captura	12
7	Resum, mapa de calor, events i exportació	12
8	Club i permisos	14
9	Consells pràctics	15
10	Exercici de pràctica	16

Què és Metrigame

Metrigame permet anotar un partit d'hoquei patins en directe i consultar-ne després el resum i les estadístiques. Pot fer la captura qualsevol persona que segueixi el partit: no cal ser entrenador ni conèixer abreviatures estadístiques.

En un esport tan ràpid, és millor registrar amb criteri les accions que es poden seguir que no pas deixar de mirar la pista per intentar apuntar-ho tot.

Recomanació: captura amb una **tauleta**. Funciona en mòbil, tauleta i ordinador, però a la tauleta els botons són més grans i tota la pantalla de captura hi cap sense desplaçar-se.

1

Entrar i orientar-se

- 1 Obre **metrigame.com** i toca **Iniciar sessió**.
- 2 Escribeu el teu **correu** i el **codi d'accés** que has rebut.
- 3 Toca **INICIAR SESSIÓ**. La sessió es manté oberta en aquest dispositiu.

Si no recordes el codi, toca **Has oblidat el codi d'accés?** i rebràs un enllaç de recuperació per correu. El codi es pot canviar a **Compte**.

Demo pública

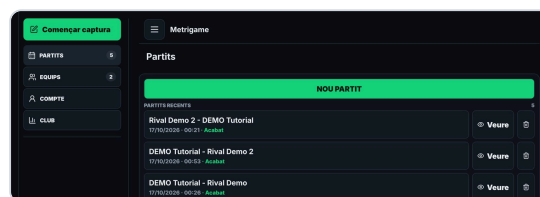
El compte `demo@metrigame.com` és **només de lectura**. Serveix per explorar partits, el dashboard de club i les exportacions, però no per practicar la captura. Per a l'accés a la demo o a un compte de prova, demana l'accés a l'equip de Metrigame.

Accés amb correu i codi.

La pantalla Partits

Després d'entrar, veuràs la llista de **Partits**. Des d'aquí:

- **NOU PARTIT** prepara un partit nou.
- **Veure** obre el resum d'un partit acabat.
- **Continuar** torna a la captura d'un partit en curs.
- La **paperera** esborra un partit propi i tots els seus events (demana confirmació).



Tauleta horitzontal: barra lateral i llista de partits.

Navegació i modes de captura

A partir de 1024 px d'amplada (tauleta horitzontal i ordinador) hi ha una **barra lateral** sempre visible amb **Començar captura** i la navegació **PARTITS · EQUIPS · COMPTE · CLUB**. Al mòbil i a la tauleta vertical, fes servir el botó **Menú** (≡) de dalt.

Començar captura ofereix quatre modes:

Mode	Per a què serveix
Partit complet	Plantilla, marcador i accions: jugadors, passades, canvis, faltes i resum del partit. És el mode que explica aquesta guia.
Possessió	Només el temps de possessió: alternar quin equip té la pilota.
Jugador	Seguiment de les accions d'un sol jugador.
Porter	Seguiment de les accions d'un sol porter.

Per a un partit complet, el camí més directe és **Partits → NOU PARTIT**.

2

Preparar l'equip i el partit

Abans del primer partit, crea una plantilla amb els jugadors. La plantilla es reutilitza a tots els partits.

2.1 Crear l'equip

- 1 Ves a **Equips** → **CREAR EQUIP**, o toca **Crear equip** dins de Nou partit.
- 2 **Pas 1 de 2 · Dades de l'equip**: escriu el nom i toca **CONTINUAR**.
- 3 **Pas 2 de 2 · Plantilla**: toca **Afegir jugador**, omple **dorsal**, **nom** i **posició** (Jugador o Porter) i toca **DESAR JUGADOR**. Repeteix-ho per a cada jugador.
- 4 Toca **DESAR EQUIP**.

Si has creat l'equip des de Nou partit, tornes al partit amb l'equip nou ja seleccionat. El rival i el camp que havies escrit es mantenen.

Si el teu compte pertany a un club, comprova l'**espai de treball** (personal o del club) abans de crear l'equip.

Pas 2: la plantilla amb dorsals i porter.

2.2 Preparar el partit

- 1 Toca **Partits** → **NOU PARTIT**.
- 2 A **Equips desats**, tria la plantilla.
- 3 Escriu el **Rival**. El formulari surt buit: no copia l'últim partit.
- 4 Tria **SOM LOCALS** o **SOM VISITANTS**.
- 5 Marca els **cinc inicials**, porter inclòs. El comptador ha d'indicar **5/5**.
- 6 Si cal, obre **Opcions de captura** (vegeu més avall).
- 7 Toca **COMENÇAR CAPTURA**. També pots tocar **Desar partit preparat** i començar-lo més tard.

Nou partit en una tauleta.

Opcions de captura

Dins d'aquest desplegable hi ha:

- **Espai de treball:** on es desa el partit (personal o del club).
- **Preveure pròrroga i Preveure tanda:** marca-les si el partit pot acabar amb pròrroga o amb tanda de penals o de faltes directes. També podràs decidir-ho en acabar la 2a part.

Abans de cada eliminatòria

La pròrroga i la tanda es configuren partit a partit. En un partit de lliga normal, deixa-les desmarcades.

▼ Opcions de captura
ESPAI DE TREBALL

Espai del club · Metrigame Demo Club ·

PREVEURE PRÒRROGA

PARTS DE PRÒRROGA: 2 MINUTS PER PART: 5

PREVEURE TANDA

TIPUS DE LLANÇAMENT: Penal LLANÇAMENTS PER EQUIP: 5

Després, mort sobtada

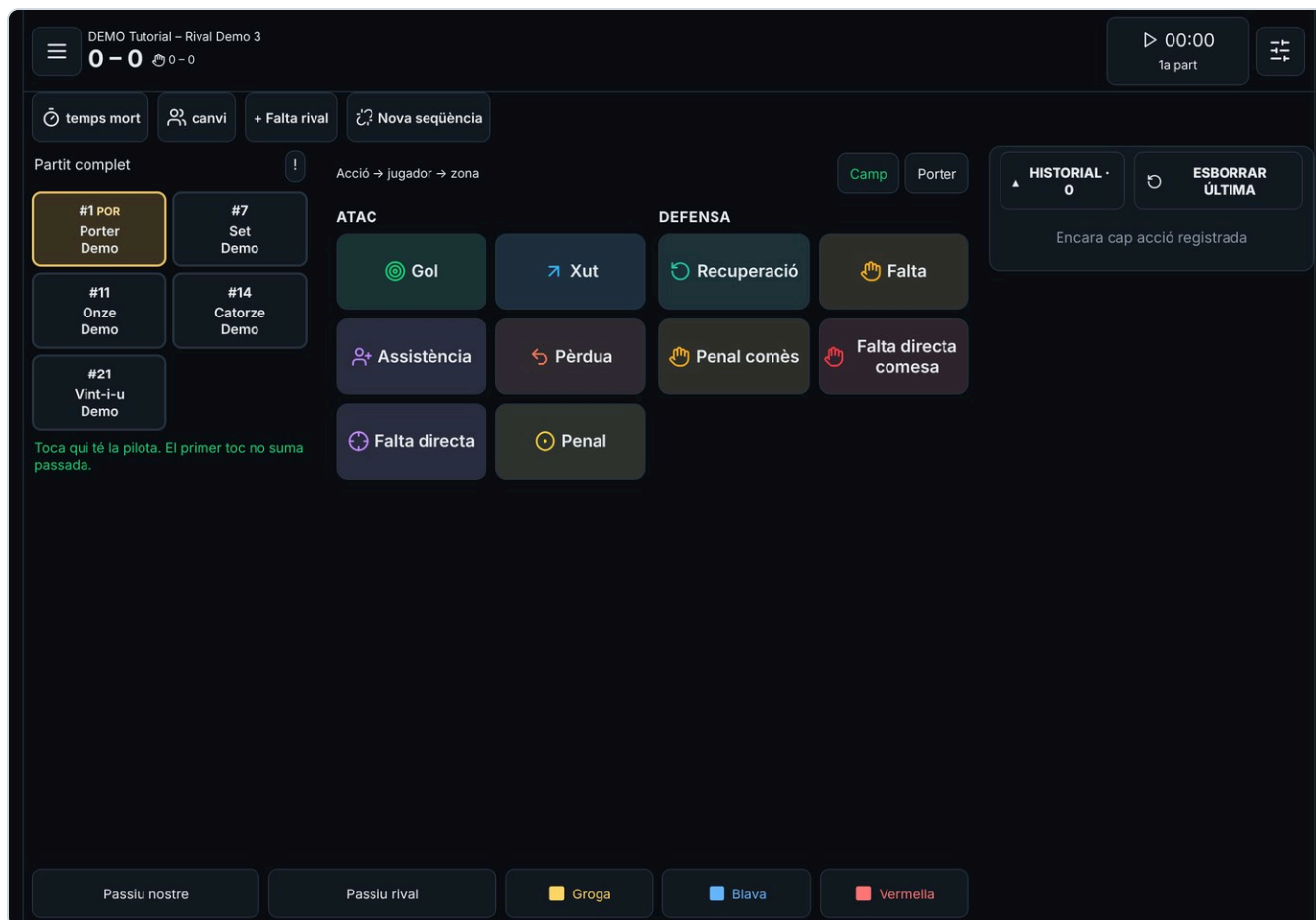
Preveure pròrroga i tanda, amb les seves opcions.

Llista de comprovació abans del partit

- ☐ La plantilla té tots els jugadors convocats, amb el dorsal correcte i el porter marcat com a Porter.
- ☐ El rival és el d'avui i has triat bé si jugueu a casa o a fora.
- ☐ Hi ha cinc inicials marcats (5/5), porter inclòs.
- ☐ L'espai de treball és el correcte (personal o del club).
- ☐ Si és una eliminatòria, has marcat Preveure pròrroga i/o Preveure tanda.
- ☐ La tauleta té bateria i la pantalla no s'apagarà (Compte → Mantenir pantalla encesa).

3

Capturar el partit



Pantalla de captura en una tauleta horitzontal: jugadors a l'esquerra, accions al centre i historial a la dreta.

3.1 La pantalla de captura

- **A dalt:** el marcador, el petit recompte de **faltes d'equip** (👏 0 – 0), el **rellotge** i el botó d'**Opcions** de captura.
- **Reல்லotge:** toca'l per engegar-lo o aturar-lo. Si registres una acció amb el reல்லotge aturat, l'app et proposa **Engregar reல்லotge i continuar** o **Continuar amb el reல்லotge aturat**.
- **Fila ràpida:** **temps mort**, **canvi**, **+ Falta rival** i **Nova seqüència**.
- **Jugadors en pista**, les pestanyes **Camp** i **Porter**, i les accions d'**Atac** i **Defensa**.
- **A baix:** Passiu nostre / Passiu rival, targetes Groga / Blava / Vermella, i el botó **ESBORRAR ÚLTIMA**.

3.2 Registrar una acció

El flux d'una acció normal és sempre el mateix:



Per exemple: **Xut** → **#14** → **C5**. Quan l'acció queda desada, surt un avís breu «**Acció desada**».

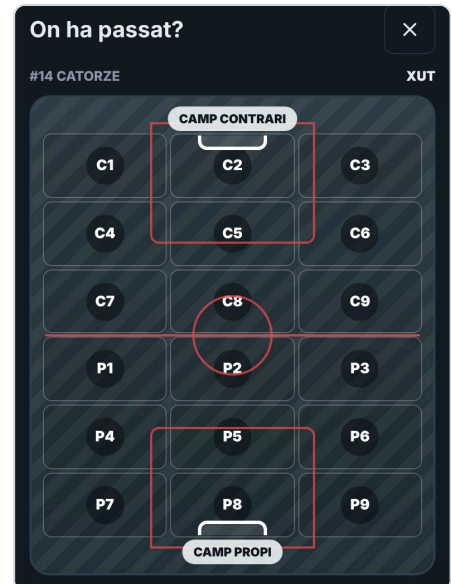
Les zones C1-C9 i P1-P9

El selector «On ha passat?» divideix la pista en 18 sectors:

- **C1-C9**: camp contrari (a dalt, cap on ataquem).
- **P1-P9**: camp propi.

Les zones són sempre relatives a la nostra porteria, juguem a casa o a fora. Són les mateixes que veuràs després al mapa de calor.

Quan una acció s'ha desat sense zona (per exemple, una passada), l'avís mostra **Afegir zona** per posar-n'hi una.

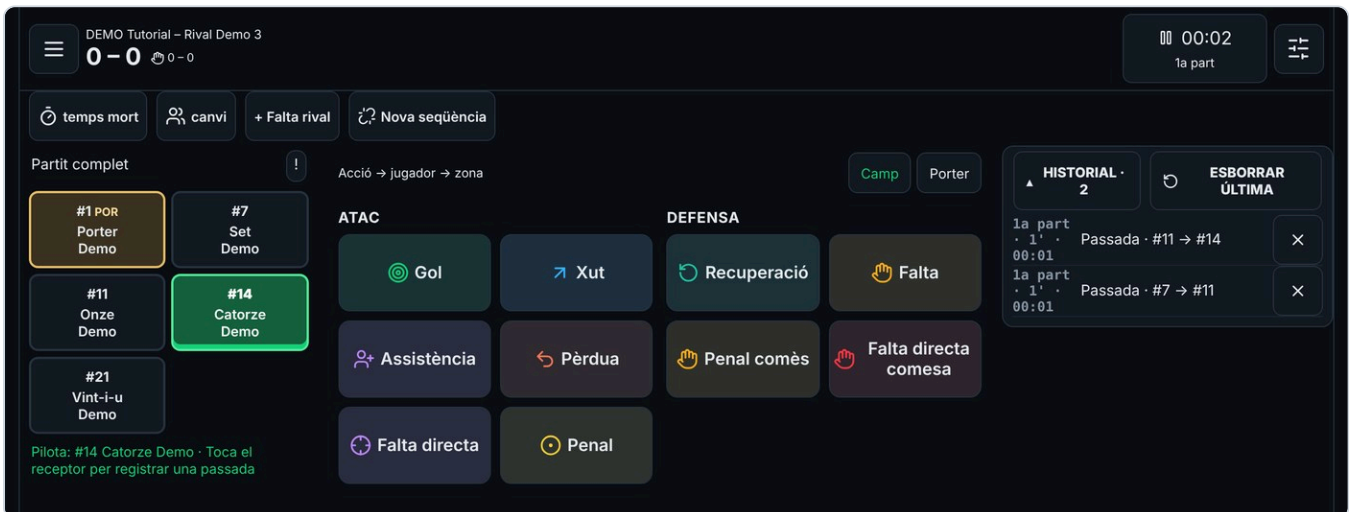


Selector de zona després de Xut -> #14.

3.3 Passades

Per registrar passades, **no seleccionis cap acció**:

- 1 El primer toc a un jugador indica qui té la pilota. No suma cap passada.
- 2 Cada toc següent a un altre jugador registra una passada. Així, **#7 -> #11 -> #14** crea dues passades.
- 3 Si després hi ha un xut, fes **Xut -> #14 -> zona**: el xut sempre demana l'autor.



Després de #7 -> #11 -> #14: dues passades a l'historial.

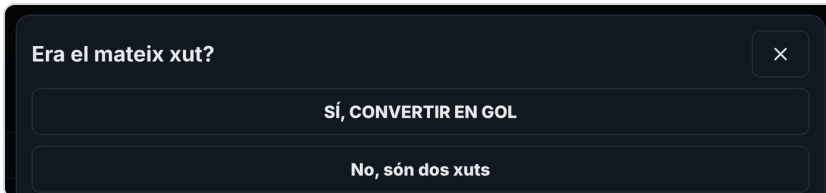
- **Nova seqüència** neteja la pilota quan perds el fil.
- Una **Recuperació** indica qui té ara la pilota.
- Les altres accions, els canvis, les pauses i el canvi de part tanquen la cadena de passades. Quan torni el joc, indica de nou qui té la pilota.
- Les passades no demanen zona. Si t'interessa, afegeix-la a la darrera passada amb **Afegir zona**.

3.4 Gols i xuts

Un **gol compta també com a xut** a les estadístiques (columna X). Registra'l com qualsevol acció: **Gol → jugador → zona**. El marcador puja automàticament.

Si un jugador marca just després d'haver registrat un xut seu, l'app pregunta «**Era el mateix xut?**»:

- **Sí, convertir en gol:** el xut anterior es converteix en gol. Queda un sol Gol, que compta com a xut.
- **No, són dos xuts:** es mantenen les dues accions, el Xut i el Gol.



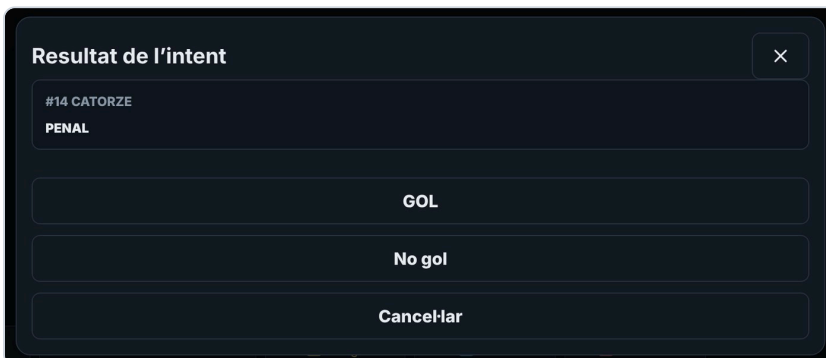
A dark-themed modal dialog box with the title "Era el mateix xut?" in the top left corner and a close button (X) in the top right corner. Below the title, there are two large, rounded rectangular buttons. The top button is labeled "SÍ, CONVERTIR EN GOL" and the bottom button is labeled "No, són dos xuts".

La pregunta apareix quan el mateix jugador xuta i marca en pocs segons.

El gol queda desat abans de la pregunta: si la pàgina es recarrega sense respondre, el gol no es perd.

3.5 Penals i faltes directes

Toca **Penal** o **Falta directa** i després el jugador. En lloc de la zona, l'app demana el **Resultat de l'intent:** **GOL, No gol** o **Cancel·lar**.



A dark-themed modal dialog box with the title "Resultat de l'intent" in the top left corner and a close button (X) in the top right corner. Below the title, there is a text area showing "#14 CATORZE" and "PENAL". Below this, there are three large, rounded rectangular buttons. The top button is labeled "GOL", the middle button is labeled "No gol", and the bottom button is labeled "Cancel·lar".

Resultat d'un penal.

Un penal o una falta directa **fallats també compten com a xut** en els partits nous. Els partits antics conserven els seus recomptes.

3.6 El rival i el porter

Hi ha dues maneres de registrar un **gol del rival**:

- **Opcions de captura → + gol rival.**
- Pestanya **Porter → Gol rebut.**

En tots dos casos l'app demana la **zona del xut**. A l'història queda com a «Gol rebut» del porter en pista, i el marcador s'actualitza.

A la pestanya **Porter** hi ha també Aturada, Penal en contra, Falta directa en contra, Recuperació i les faltes del porter.



Accions de la pestanya Porter.

3.7 Faltes, targetes, canvis i temps morts

- **+ Falta rival** suma una falta d'equip al rival. Les faltes nostres es registren amb **Falta → jugador**.
- El recompte de **faltes d'equip** és al costat del marcador. Només hi sumen les faltes ordinàries.
- **canvi**: tria **Qui surt?** i després **Qui entra?**. La graella de jugadors en pista s'actualitza.
- **temps mort** registra un temps mort.
- Les **targetes** (Grogas, Blava, Vermella) i els **passius** són a la part de baix de la pantalla.

4

Corregir errors

Una acció registrada no es pot editar. Per corregir-la, esborra-la i torna-la a introduir.

- **HISTORIAL:** mostra les accions recents. A la tauleta horitzontal és sempre obert a la dreta; al mòbil, toca **HISTORIAL**. Amb **Tot l'historial** / **Últimes accions** canvies la vista.
- **ESBORRAR ÚLTIMA** esborra la darrera acció.
- La **X** d'una entrada de l'historial esborra aquella acció.



L'avís «Acció esborrada · Desfer», a la part de dalt de la pantalla.

Desfer

Cada vegada que esborres, apareix l'avís «**Acció esborrada · Desfer**» durant uns 5 segons. Si toques **Desfer**, l'acció torna, amb el marcador i els canvis tal com estaven.

Si la pàgina es recarrega o es tanca

Si recarregues la pàgina o es tanca el navegador durant la captura, tornaràs a la llista de **Partits**. Toca **Continuar** al partit en curs i seguiràs on eres: les accions desades no es perden. En tornar, revisa que el rellotge marqui el temps correcte abans d'engegar-lo.

2a part, pròrroga i tanda

Canviar de part

- 1 Obre **Opcions de captura** (icona de dalt a la dreta).
- 2 A **Període**, toca **2a part** i confirma-ho.
- 3 El rellotge de la 2a part comença a 00:00 i queda aturat fins que l'engeguis.

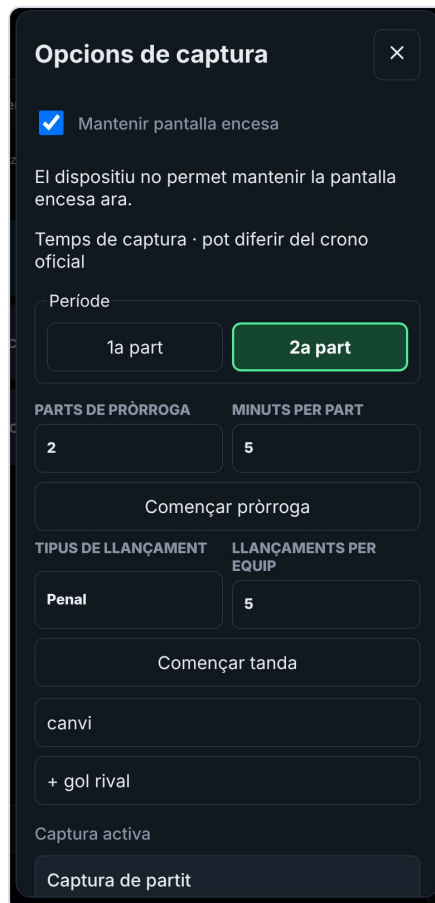
Final del temps reglamentari

Quan acabi la 2a part, toca **Acabar 2a part** a Opcions de captura i confirma-ho. El rellotge s'atura.

Si al preparar el partit vas marcar **Preveure pròrroga** o **Preveure tanda**, ara apareixen les opcions:

- **Parts de pròrroga** (1 o 2) i **Minuts per part**.
- **Començar pròrroga** (un cop començada, també **2a part de pròrroga**).
- **Tipus de llançament** (Penal o Falta directa) i **Llançaments per equip**.
- **Començar tanda**.

Aquests botons només surten després d'**Acabar 2a part**.



Opcions de captura després d'Acabar 2a part.

Pròrroga

Toca **Començar pròrroga**. La captura continua igual que en temps reglamentari, amb el rellotge a 00:00 i el període **Pròrroga 1**. Els gols de pròrroga sumen al marcador. Per a la segona part, toca **2a part de pròrroga**.



Captura durant la Pròrroga 1.

Tanda

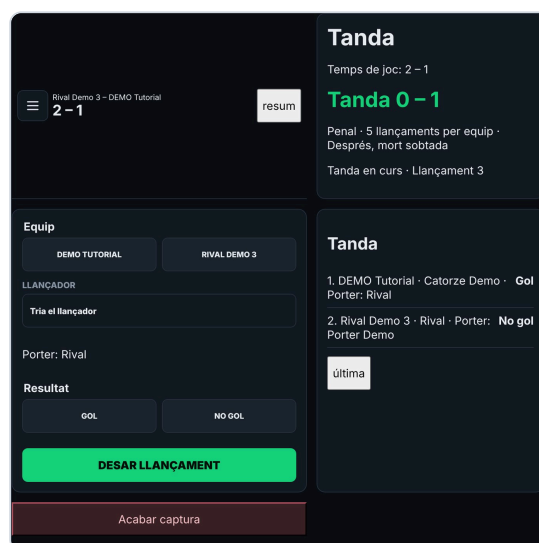
Toca **Començar tanda**. La tanda té una pantalla pròpia:

- 1 L'**equip** que llança s'alterna automàticament.
- 2 Quan llancem nosaltres, tria el **llançador**. Quan llança el rival, tria el nostre **porter**.
- 3 Marca **GOL** o **NO GOL** i toca **DESAR LLANÇAMENT**.
- 4 Si t'equivoques, el botó **última** desfà el darrer llançament.

El marcador de la tanda va a part (**Tanda X – Y**), sota el resultat del temps de joc. Primer hi ha 5 llançaments per equip i, si cal, **mort sobtada**. En acabar, l'app indica el **guanyador**.

Acaba la tanda abans d'acabar la captura

Si acabes la captura a mitja tanda, el resum la mostrarà com a «Tanda en curs».



Pantalla de la Tanda: marcador separat i llista de llançaments.

La pròrroga i la tanda surten al **Resum** i a les exportacions **CSV/JSON**. La tanda no forma part del mapa de calor.

6

Acabar la captura

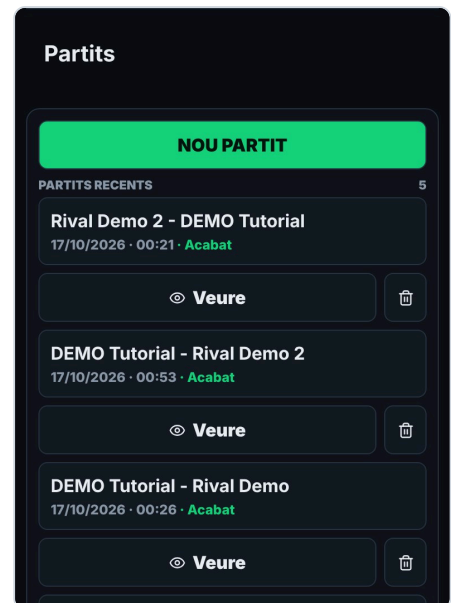
- 1 Obre **Opcions de captura** i toca **Acabar captura**.
- 2 Confirma el missatge «Vols acabar la captura? Les accions es conservaran.».
- 3 S'obre el **resum final**.

A la llista de Partits, el partit surt com a **Acabat**, amb el botó **Veure** per consultar-lo.

Durant el partit pots consultar el resum sense acabar la captura: **Opcions de captura** → **resum**.

Esborrar un partit

La paperera de la llista de Partits esborra el partit i tots els seus events. No es pot recuperar.

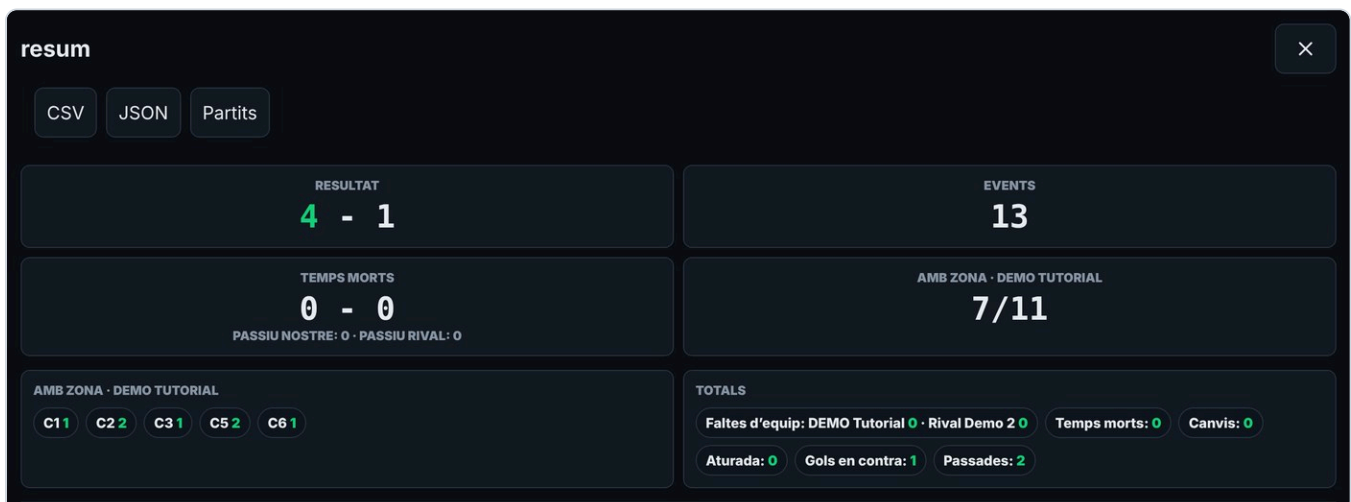


Partits acabats, amb Veure i la paperera.

7

Resum, mapa de calor, events i exportació

El resum s'obre en acabar la captura, des d'**Opcions de captura** → **resum** durant el partit, o amb **Veure** a la llista de Partits.



Resum d'un partit acabat: resultat, events, comptador «Amb zona», totals i botons CSV / JSON.

Què hi trobaràs

- **Resultat**, nombre d'**events**, temps morts i passius.
- **Amb zona**: quantes accions de l'equip tenen zona (per exemple, «AMB ZONA · 7/11»). Inclou el partit sencer.
- **Totals** de l'equip: faltes d'equip, temps morts, canvis, aturades, gols en contra, passades i possessió.
- **Taula de jugadors** amb les estadístiques de cadascun. Al mòbil, la taula es desplaça horitzontalment.

- Els blocs de **Pròrroga** i de **Tanda** (resultat, tipus de llançament, guanyador i llançaments), si n'hi ha hagut.

Llista d'events

El bloc **Events · N** mostra totes les accions en ordre cronològic: part, minut, rellotge, acció, jugador i zona. Amb el filtre **ACCIÓ** pots veure només un tipus (per exemple, només els gols). Les parts de pròrroga hi surten com a «Pròrroga 1» i «Pròrroga 2».

Abreviatures de la taula

Abr.	Significat	Abr.	Significat
MIN	Minuts jugats	R	Recuperacions
G	Gols	P	Pèrdues
A	Assistències	AT	Aturades
X	Xuts (inclouen els gols)	GC	Gols en contra
F	Faltes	PC	Penals comesos
FD	Faltes directes	FDC	Faltes directes comesos
PEN	Penals	TG · TB · TV	Targetes groga, blava i vermella

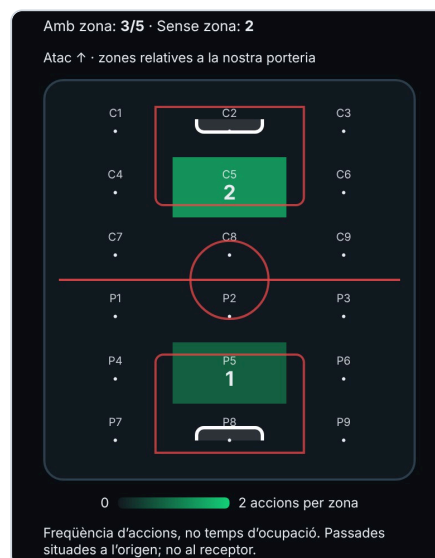
Mapa de calor d'accions

El mapa mostra **on s'han anotat les accions** als 18 sectors C/P, els mateixos que tries en capturar. Representa freqüència d'accions, no el moviment continu dels jugadors.

Filtres:

- **ACCIÓ**: totes o una sola (Gol, Xut, Passada...).
- **JUGADOR**: tot l'equip o un jugador.
- **EQUIP**: el nostre o el rival.
- **PART**: tot el partit, 1a, 2a, Pròrroga 1 o Pròrroga 2.

La línia «Amb zona / Sense zona» indica quantes accions no surten al mapa perquè no tenen zona. Les passades se situen a l'origen, no al receptor. La tanda no hi apareix.



Mapa de calor: 18 sectors, C a dalt (atac) i P a baix.

Exportar

Al capdamunt del resum hi ha els botons **CSV** i **JSON**:

- **CSV**: per obrir-lo amb un full de càlcul (Excel, Numbers, Google Sheets). Una fila per event.
- **JSON**: per a analistes o per connectar-lo amb altres eines.

Les dues exportacions inclouen els events de la pròrroga i els llançaments de la tanda.

Dashboard de club

Si el teu compte pertany a un club, la secció **CLUB** (barra lateral o Menú) obre el **Dashboard de club**:

- Targetes de resum: partits, victòries-empats-derrotes, gols a favor i en contra, possessió, màxim golejador, més assistències i més minuts.
- La llista de **partits del club**, amb **Veure** per obrir-ne el resum.
- La taula de **jugadors del club** amb els totals acumulats.
- Els botons **CSV** i **JSON** per exportar les dades del club.

Permisos

- El que pot fer cada persona depèn del seu **rol** i dels **equips assignats**. No tots els usuaris poden capturar, editar partits o gestionar membres.
- Els partits i els equips es desen a un **espai de treball**: el personal o el del club. Els partits de l'espai del club són visibles per als altres membres.
- Es pot donar accés a un partit concret amb un **codi per compartir**. Qui el rep l'introdueix a **Compte → Entrar a partit compartit**.
- Si et cal un accés nou o un permís diferent, demana'l al responsable del teu club o a l'equip de Metrigame.

Practica amb dades fictícies

En un espai de club compartit, els partits que creïs els poden veure altres membres. Per practicar, fes servir noms d'equip i de rival ficticis i esborra els partits de prova en acabar.

Captura amb una tauleta

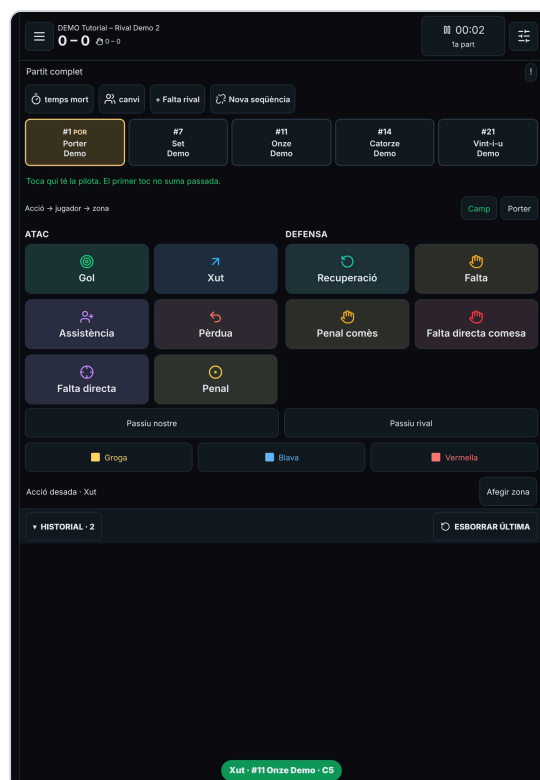
- **Horitzontal:** tres columnes, amb els jugadors, les accions i l'historial sempre visible al costat del tauler.
- **Vertical:** tota la pantalla de captura hi cap sense desplaçar-se, amb botons grans.
- Al mòbil també funciona, però els botons són més petits i la part de baix queda justa.
- Activa **Mantenir pantalla encesa** (a Compte o a Opcions de captura) i porta la bateria carregada.

No persegueixis totes les passades

- Prioritza gols, xuts, faltes, canvis i targetes. Les passades són un extra.
- Si perds el fil, toca **Nova seqüència** i torna a començar amb el pròxim jugador que tingui la pilota.
- Mirar la pista és més important que apuntar-ho tot.

Altres consells

- Prepara la plantilla i el partit abans d'arribar a la pista.
- Engega el rellotge quan comenci el joc. El temps de captura pot diferir una mica del crono oficial.
- Si t'equivoques, esborra i toca **Desfer** si cal: tens uns 5 segons.
- En una eliminatòria, recorda marcar **Preveure pròrroga** / **Preveure tanda** a Nou partit.



Tauleta vertical: tot a la vista sense desplaçar-se.

Exercici de pràctica

Uns 10 minuts, amb un compte que tingui permís de captura i dades fictícies (per exemple, l'equip «DEMO Tutorial» contra «Rival Demo»).

- 1 Crea una plantilla fictícia amb un porter i cinc jugadors (per exemple, #1, #5, #7, #11, #14 i #21).
- 2 Prepara un **Nou partit**: escriu el rival, tria Som locals, marca els cinc inicials i, a Opcions de captura, marca **Preveure pròrroga** i **Preveure tanda**.
- 3 Toca **COMENÇAR CAPTURA** i engega el rellotge.
- 4 Sense cap acció seleccionada, toca **#7 → #11 → #14**.
- 5 Registra **Xut → #14 → C5**.
- 6 De seguida, registra **Gol → #14 → C5** i respon **Sí, convertir en gol**.
- 7 Fes un **canvi**: surt #11, entra #21.
- 8 Toca **ESBORRAR ÚLTIMA** i, tot seguit, **Desfer**.
- 9 Registra un **Penal → #7 → No gol**.
- 10 Passa a la **2a part**, registra un **+ gol rival** amb zona i toca **Acabar 2a part**.
- 11 Toca **Començar tanda** i desa llançaments fins que l'app indiqui el guanyador.
- 12 Toca **Acabar captura** i revisa el resum.

Comprova al resum

- ☐ El resultat és 1 – 1 i la tanda té el seu marcador a part, amb el guanyador.
- ☐ #14 té 1 gol i 1 xut (G 1 · X 1): el gol compta com a xut.
- ☐ #7 té el penal fallat comptat com a xut (X 1).
- ☐ La llista d'events mostra les dues passades, el canvi i el penal. Filtra per **Gol**.
- ☐ Al mapa de calor, filtra per **Gol** i per **#14**: surt la zona C5.
- ☐ Exporta el **CSV** i obre'l amb un full de càlcul.

En acabar, esborra el partit de prova amb la paperera.