MESA DE ANOTACIÓN

GUÍA PARA QUIEN LLEVA LA MESA

Del pase de lista al último gol, paso a paso y con capturas. Pensada para usarla con el móvil en la mano.

Quién puede usarla

Las personas cuyo correo está en la lista de la mesa (hasta 3) y los superadmin. Todo lo demás de la web es público y no necesita entrar.

az91hq.es/lmhh/mesa

Cada gol que apuntas se ve al instante en la web pública. Hazlo con calma y comprueba el portero.

ANTES DEL PARTIDO

LO QUE NECESITAS

- Un **móvil o tablet** con batería y datos o wifi.
- Una **cuenta de Google** cuyo correo esté dado de alta en la mesa.
- Abrir **az91hq.es/lmhh/mesa** en **Safari o Chrome**.

Si abres el enlace desde WhatsApp. El navegador interno de otras apps no deja iniciar sesión con Google. Usa el menú ··· y elige «Abrir en el navegador».

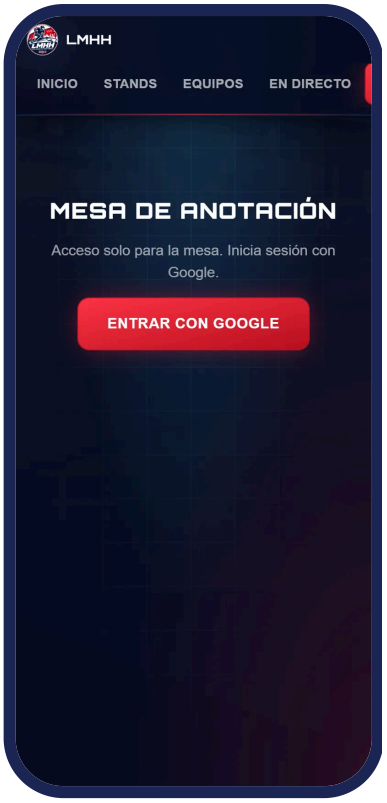
PASO 1 · ENTRAR

INICIAR SESIÓN

1. Abre **az91hq.es/lmhh/mesa**. Verás **Mesa de anotación**.
2. Pulsa **Entrar con Google** y elige tu cuenta.

Si la pantalla dice **«Sin acceso a la Mesa»**, tu correo todavía no está en la lista. Pulsa **Cambiar de cuenta** si tienes otra, o pide el alta al superadmin.

La sesión se queda guardada: no hace falta entrar en cada partido.



PASO 2 · ELEGIR PARTIDO

LA LISTA DE PARTIDOS

Al entrar aparecen todos los partidos de la liga, como en el calendario público. **Toca el partido que vas a llevar.**

- El que está en juego lleva la etiqueta roja **EN DIRECTO**.
- Los terminados enseñan el marcador final.
- Un partido de práctica lleva la etiqueta ámbar **Simulacro** (ver al final).

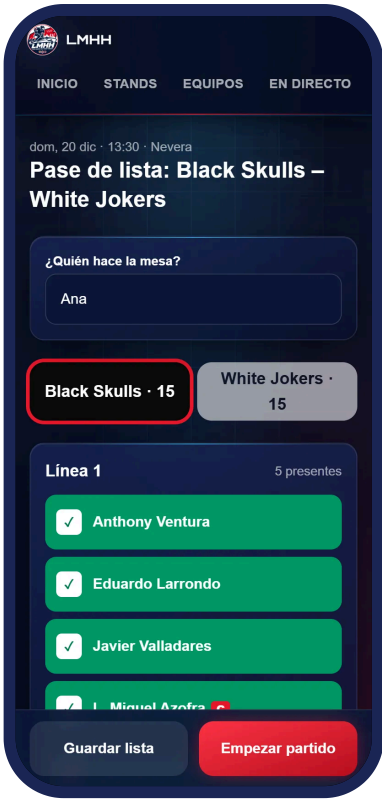


PASO 3 · PASE DE LISTA

QUIÉN JUEGA HOY

Un partido sin empezar abre el **pase de lista**. Hazlo antes de empezar: una vez empezado, solo el superadmin puede cambiar la lista.

1. Escribe tu nombre en **¿Quién hace la mesa?**. Es obligatorio para empezar.
2. Arriba, los botones de los dos equipos con el número de presentes. Cambia de uno a otro.
3. En cada **Línea** toca a cada jugador para marcarlo **presente** (se pone verde con ✓). Toca otra vez para desmarcarlo.
4. Cuando termines, pulsa `Guardar lista`. Se guarda sin empezar el partido.



Captura de ejemplo

Suplentes

Si falta alguien, elige a quien le suple en `+ Suplente de otra línea…`. El desplegable indica si **no puede marcar**: pasa con quien viene de una línea superior. Sí puede asistir. La ✕ lo quita.

Porteros

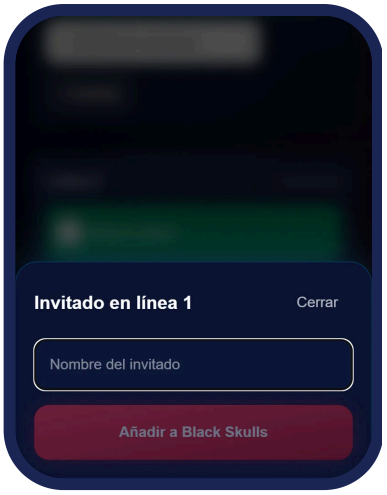
Marca los porteros que han venido. Debajo, elige **quién defiende cada portería hasta mitad del 2º periodo**. Si pones el mismo para las dos, no te dejará empezar.

PASE DE LISTA · INVITADOS

UN JUGADOR QUE NO ES DE LA PLANTILLA

1. En la línea donde jugará, pulsa **+ Invitado**.
2. Escribe su nombre.
3. Pulsa **Añadir a (equipo)**.

El invitado cuenta como presente, puede marcar y asistir, y sus puntos salen en las estadísticas con «(invitado)» detrás del nombre. Si vuelve a jugar en la liga de forma fija, pide al superadmin que lo dé de alta en la plantilla.



Captura de ejemplo

PASO 4 · EMPEZAR

EMPEZAR EL PARTIDO

Cuando la lista y los porteros estén bien, pulsa **Empezar partido**, abajo a la derecha.

Aparece un resumen: los jugadores presentes de cada equipo y **qué portero defiende cada portería**. Si es correcto, pulsa de nuevo **Empezar partido**.

A mitad del 2º periodo los porteros se intercambian de portería. Eso se hace con un botón, más adelante.

PASO 5 · DURANTE EL PARTIDO

LA PANTALLA DE LA MESA

Arriba está el **marcador** y, bajo cada escudo, el portero que defiende. Debajo, todo lo que haces durante el partido.

- **Gol de (equipo)**: tres botones, uno por línea, con los presentes de cada una. Toca la línea del jugador que ha marcado.
- `Sanción`: apunta una sanción.
- `Deshacer último`: borra la última jugada.
- El botón rojo cambia según el momento: `Empezar 2º periodo`, `Cambio de porteros` o `Empezar 3er periodo`.
- `Finalizar partido`: cierra el partido.
- Más abajo, la lista de **Eventos** con las últimas jugadas.

Bajo el marcador aparece una línea con las **horas registradas**: inicio, 2º periodo, cambio de porteros y 3er periodo. Se guardan solas al pulsar cada botón.

El marcador de la web pública y la pantalla **En directo** se actualizan al instante con cada cosa que apuntas.



Captura de ejemplo

PASO 6 · APUNTAR UN GOL

GOLEADOR, ASISTENCIA Y PORTERO

Un gol son **tres toques y un botón**. Hazlo en cuanto pare el juego.

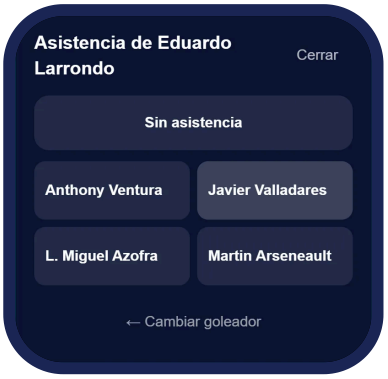
1. Pulsa la **línea** del equipo que marca. Elige **quién marca**. Quien no puede marcar sale apagado con el aviso «No puede marcar».
2. Elige **quién asistió**, o `Sin asistencia`.
3. Comprueba el **portero**. Ya viene marcado el que defiende la portería rival, el que recibe el gol. Cámbialo solo si no es el correcto.
4. Pulsa `Guardar gol`. El marcador sube y el gol queda en la lista de eventos.

Si te equivocas de jugador, vuelve con ← **Cambiar goleador** o ← **Cambiar asistencia** antes de guardar.

> **Cuándo tocar el portero.** Casi nunca. Cámbialo si has pulsado el cambio de porteros tarde o si ha entrado un portero distinto. El gol se queda con el que elijas y un cambio posterior de porteros no lo modifica.



Captura de ejemplo · 1 · Goleador



Captura de ejemplo · 2 · Asistencia

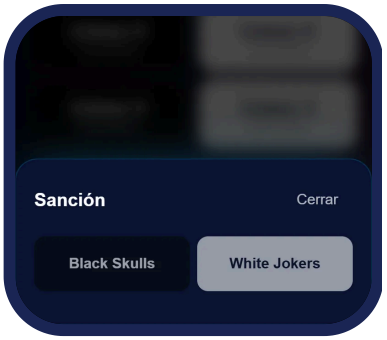


Captura de ejemplo · 3 · Portero

PASO 7 · SANCIONES

APUNTAR UNA SANCIÓN

1. Pulsa **Sanción**.
2. Elige el **equipo** y después el **jugador**.
3. Elige los minutos: **2 min**, **5 min**, **10 min**, o escribe otra cantidad en **Otros minutos** y pulsa **Aceptar**.



Captura de ejemplo

La sanción aparece en la lista de eventos y en las estadísticas como minutos de sanción del jugador.

SI TE EQUIVOCAS

DESHACER

Pulsa **Deshacer último**. Aparece **«¿Deshacer el último evento?»** con la jugada a la vista. Si es la que quieres borrar, pulsa **Deshacer**: desaparece y el marcador baja si era un gol.

Solo se puede deshacer la **última** jugada. Si el error está más atrás, deja el partido como está y avisa al superadmin: puede corregir cualquier jugada al terminar.

PASO 8 · PERIODOS Y PORTEROS

EL ORDEN DEL PARTIDO

1. **1º periodo.** Apunta goles y sanciones.
2. Al acabar, pulsa **Empezar 2º periodo** y confirma.
3. A **mitad del 2º periodo**, pulsa **Cambio de porteros**. Es **automático y de un solo toque**: el portero que defendía al Negro pasa a defender al Blanco, y al revés. Por ejemplo, JC con el Negro y Dani con el Blanco pasan a Dani con el Negro y JC con el Blanco.
4. Al acabar el 2º periodo, pulsa **Empezar 3er periodo** y confirma.
5. Al terminar, pulsa **Finalizar partido** y confirma.

Cada paso **guarda la hora del servidor** en ese momento: inicio del partido, inicio del 2º periodo, cambio de porteros, inicio del 3º y final. Cada gol y cada sanción guardan también su hora. Así, si hay dudas de en qué periodo cayó algo, las horas lo aclaran. Por eso conviene pulsar cada botón **cuando toca**.

Un solo toque. El cambio de porteros no pide confirmación. Pulsa el botón en el momento justo. Si lo pulsas sin querer, avisa al superadmin: puede corregir los porteros al terminar. Mientras tanto, en cada gol puedes elegir el portero correcto.

PASO 9 · TERMINAR

FINALIZAR Y REVISAR

Al **finalizar** el partido queda cerrado, entra en la clasificación y en las estadísticas y la ficha pública enseña al ganador.

La mesa puede abrir el partido terminado y ver el **resumen**: la cronología en orden de juego, con goleador, asistente, portero y marcador tras cada gol, igual que en la ficha pública.



Captura de ejemplo

SOLO SUPERADMIN

CORREGIR UN PARTIDO YA JUGADO

Con una cuenta de superadmin, al abrir un partido terminado aparecen tres pestañas.

- **Resumen**: la cronología.
- **Asistencia**: el pase de lista, para marcar a quien no se apuntó.
- **Eventos**: apuntar o borrar goles y sanciones a posteriori. Se elige antes el **momento** en que ocurrió (1º periodo, 2º antes del cambio, 2º tras el cambio o 3º) para que el gol cuente para los porteros correctos.

Desde ahí también se pueden fijar los porteros de cada parte con `Guardar porteros y reimputar goles` y, si no hubo apuntes, poner un **resultado a mano**. Un gol con el portero elegido a mano no se reimputa.

SOLO SUPERADMIN

SIMULAR MESA

Para practicar sin ensuciar la liga. En la lista de partidos, al final, está el panel **Simular mesa**.

1. Elige equipo local y visitante.
2. Pulsa `Empezar simulacro`.
3. Haz el pase de lista, empieza el partido y apunta goles como en uno real.

El simulacro **no cuenta** en la clasificación ni en las estadísticas, no sale en el directo y solo se ve dentro de la mesa. Arriba lleva un aviso ámbar de **Modo simulacro**. `Empezar otro simulacro` borra el anterior y `Borrar simulacro` lo quita del todo.

SI ALGO FALLA

PROBLEMAS HABITUALES

Sale «Error al guardar» en rojo

Pulsa **Ocultar** y repite la acción. Si se repite, comprueba la conexión.

Me quedo sin cobertura en pista

Sigue apuntando: los cambios se aplican en pantalla al momento y se envían cuando vuelve la conexión. **No cierres ni recargues la página** hasta que vuelva y el marcador público se ponga al día.

No puedo iniciar sesión

Abre el enlace en Safari o Chrome, no desde dentro de WhatsApp. Si dice «Sin acceso a la Mesa», tu correo no está en la lista.

Ha jugado alguien que no está en la lista

Solo pueden marcar y asistir los jugadores presentes. Con el partido empezado, la lista solo la cambia el superadmin, desde la pestaña **Asistencia**. Por eso conviene dejar bien los **suplentes** y los **invitados** en el pase de lista.

Liga Madrileña Hobby Hockey · az91hq.es/lmhh/mesa · Guía actualizada el 23 de noviembre de 2026. Las capturas marcadas como ejemplo usan datos de prueba.