Manual de competiciones

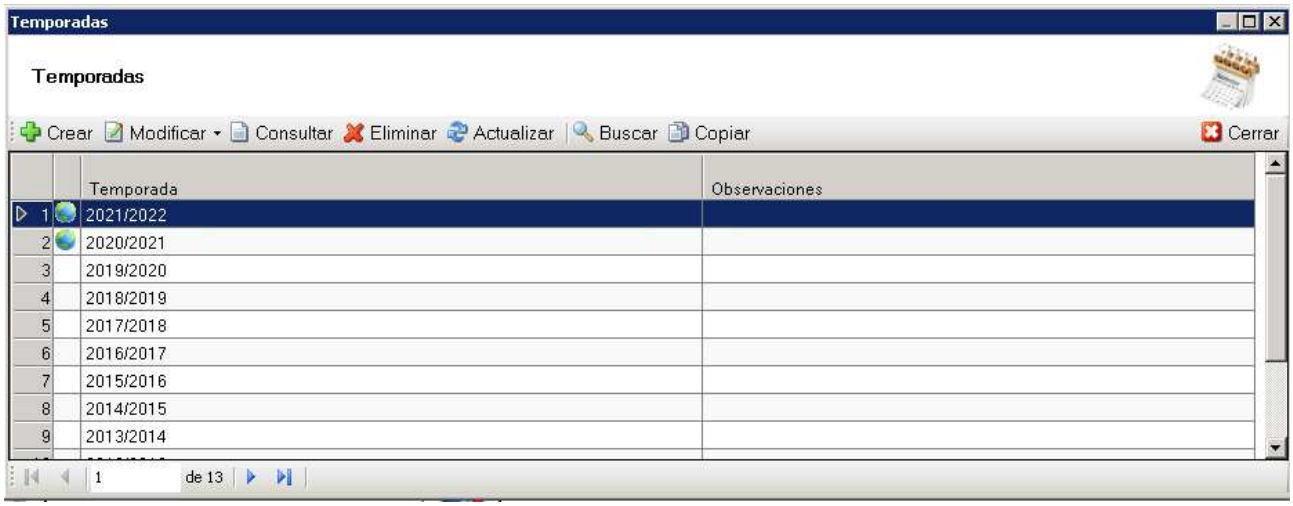
Versión 22.03

Índice

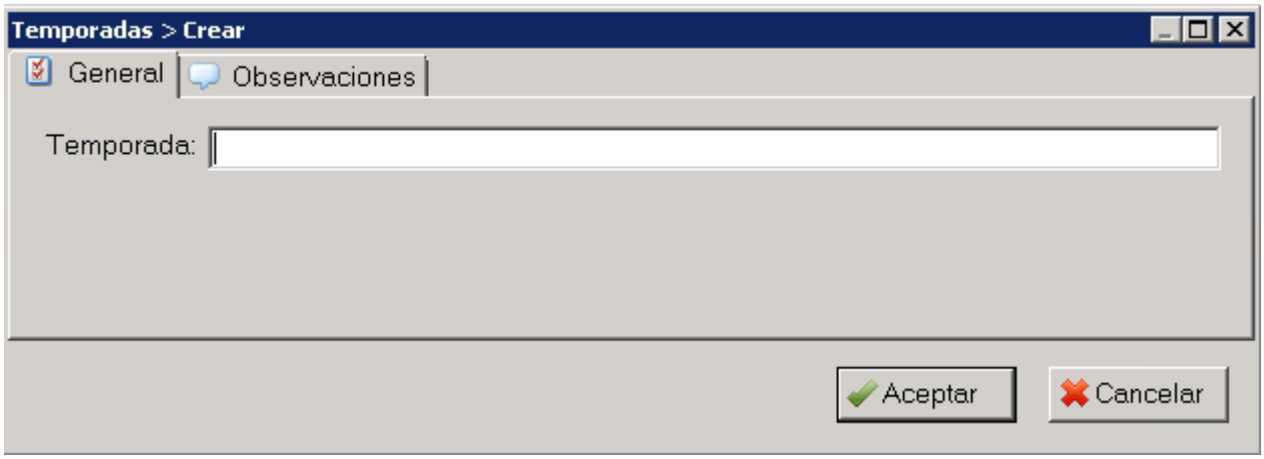
Temporadas 3
Deportes 7
Categorías 9
Arbitrajes 12
Árbitros 14
Tipos de árbitros 17
Tipos de sanción 19
Tipos de tanto 21
Otros recintos de juego 23
Competiciones 24
Fases 29
Grupos 30
Equipos 43
Jugadores 75
Invitaciones 81
Documentos de jugador 82
Notas de jugador 91
Jornadas 102
Encuentros 104
Resultados 109
Sanciones 112
Clasificaciones 114
Publicación de competiciones en Internet 115

Temporadas

Desde aquí se detallan las temporadas de las competiciones.

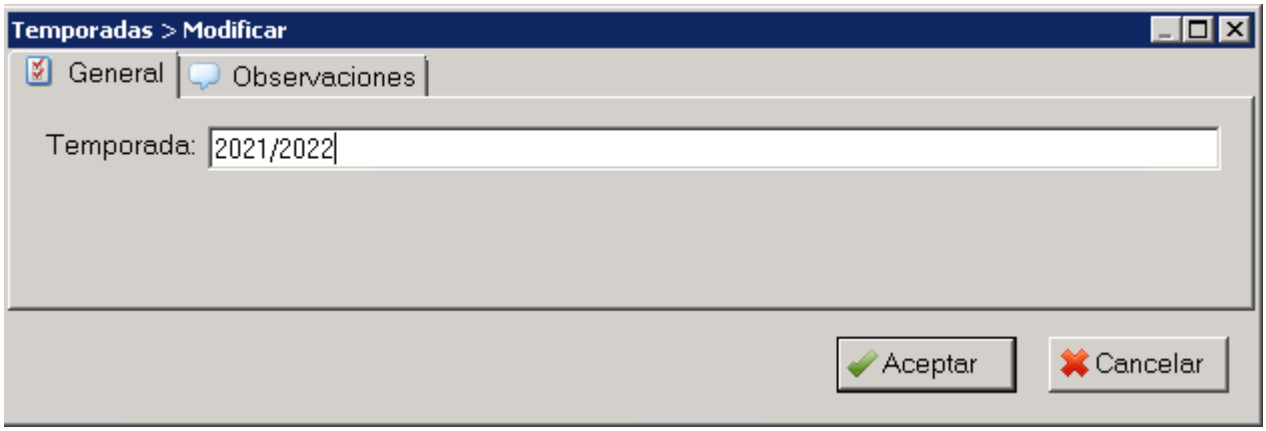


Crear
Poner el nombre de la temporada.



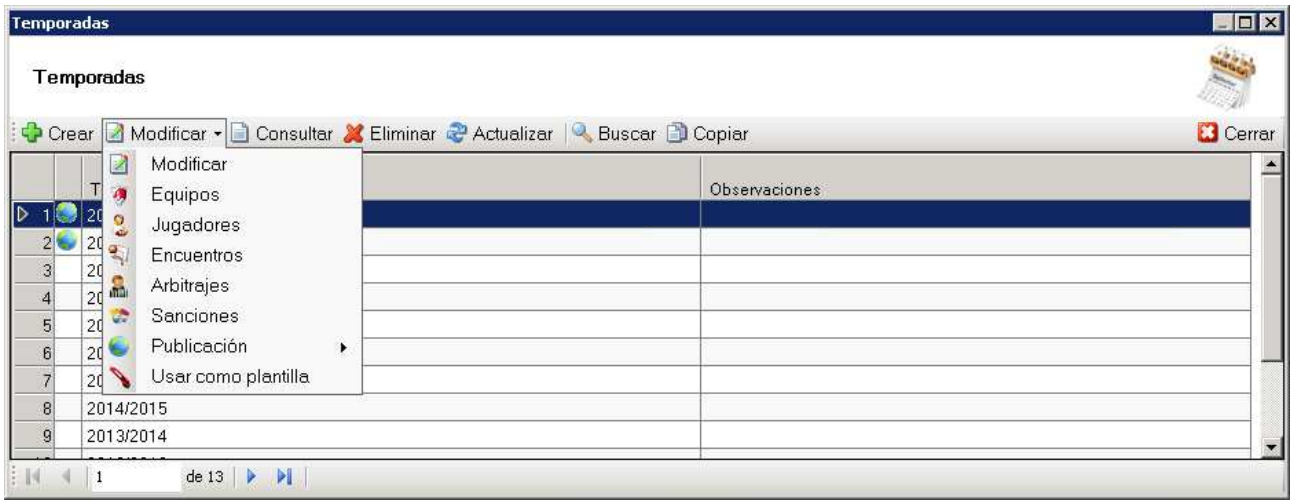
Modificar
Se podrán modificar una temporada, generar clasificaciones, publicar en Internet, etc.

Modificar
Cambiar el nombre de una temporada.

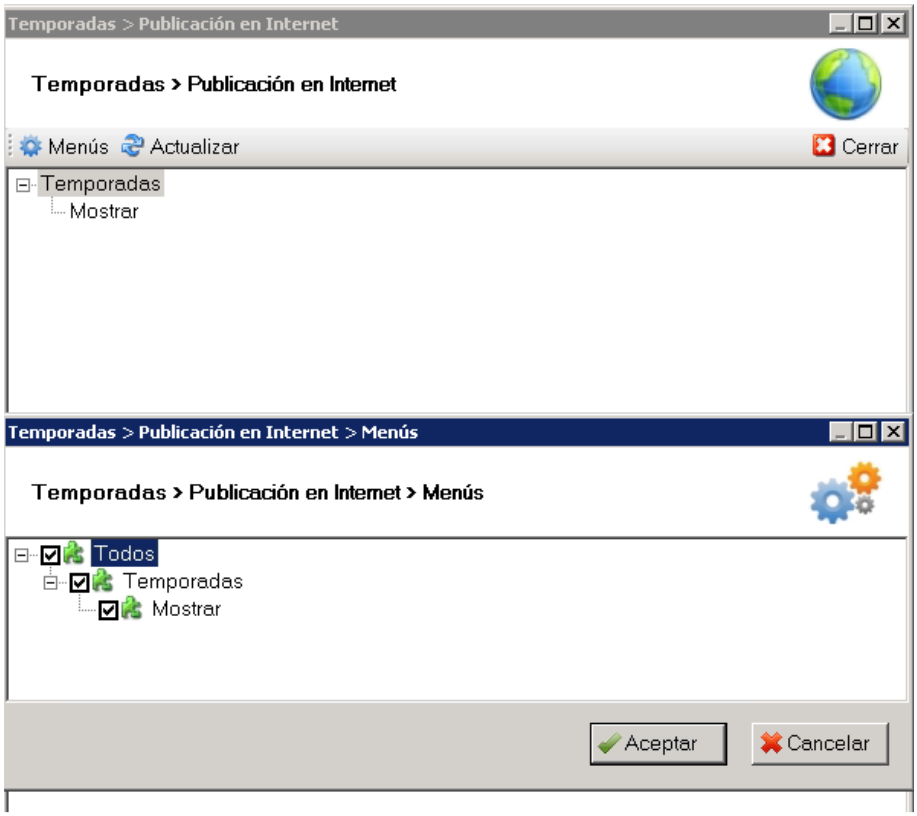


Regenerar las clasificaciones generales
Este módulo requiere autorización por parte de i2A-Cronos

Publicación en Internet
Habilitar una competición por Internet.

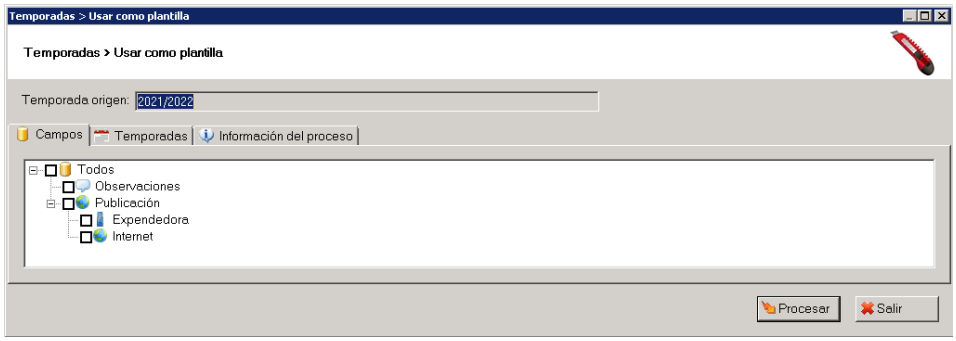


- Publicación en Internet. Marcar la opción de menú .

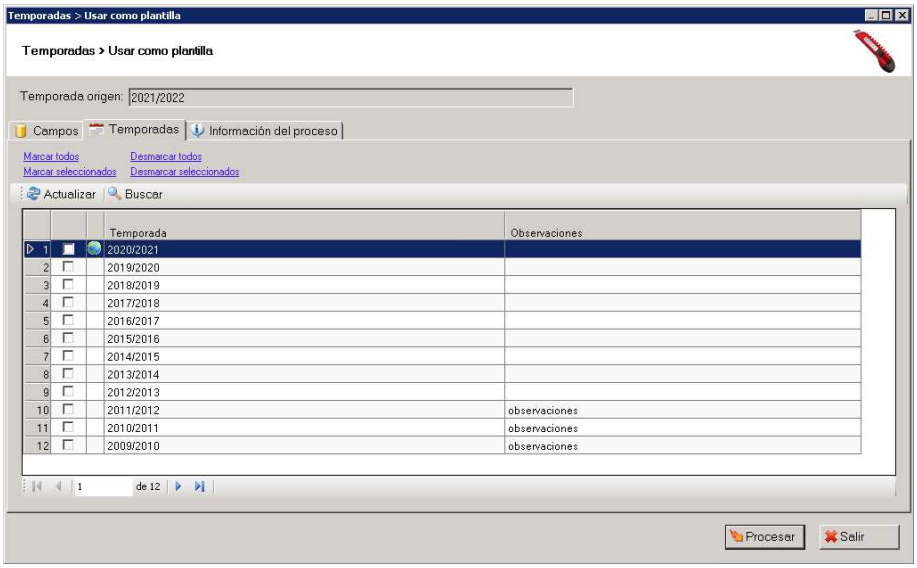


Usar como plantilla
Permite copiar la publicación de Internet de una temporada a otra.

- Campos.
Marcar la opción Publicación en Internet.



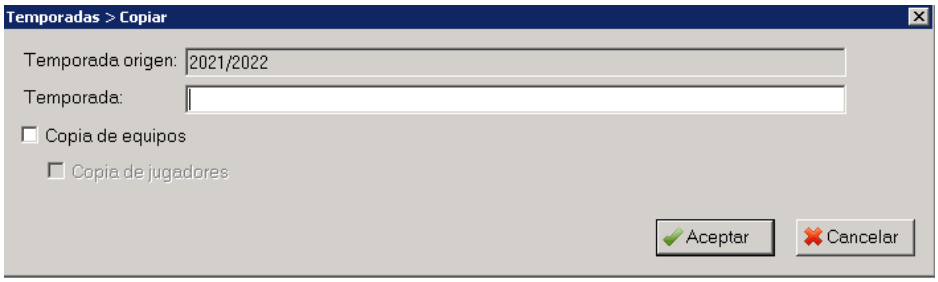
- Temporadas
Marcar las temporadas a las que se quiere copiar la Publicación de Internet.



Eliminar
Eliminar temporada (solo en caso de no estar asignada a alguna competición).

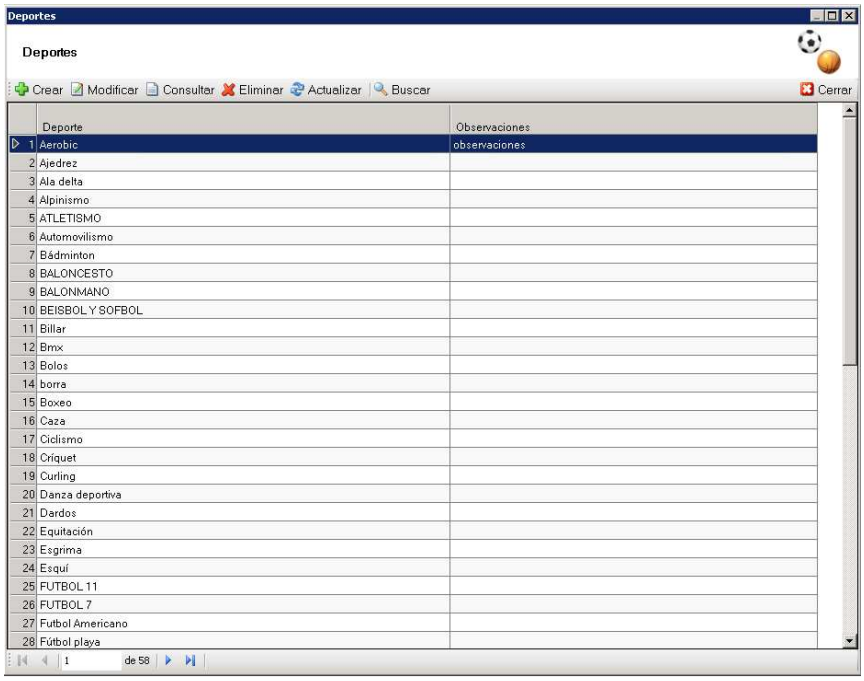
Buscar
Buscar una temporada

Copiar
Copiar una temporada indicando el nombre de la temporada y si deseamos copiar o no los equipos y jugadores.

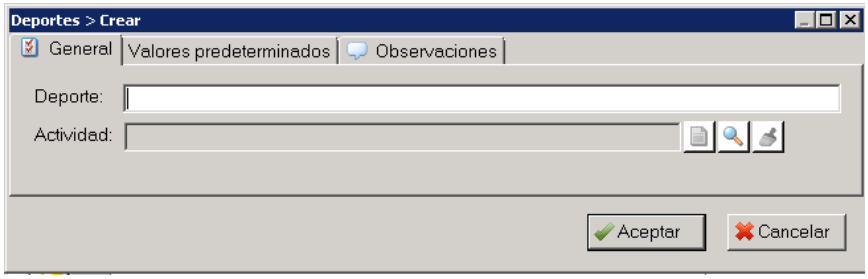


Deportes

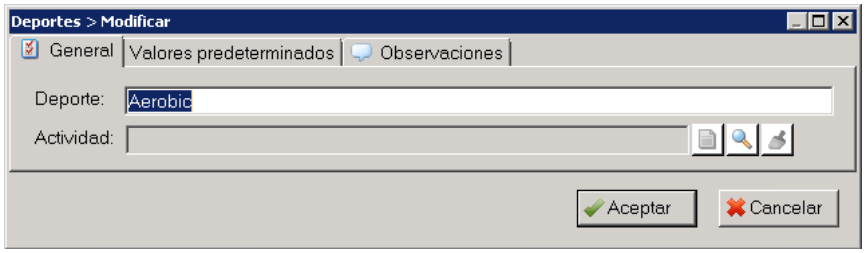
Crear los deportes que se van a utilizar en las competiciones que generemos posteriormente.

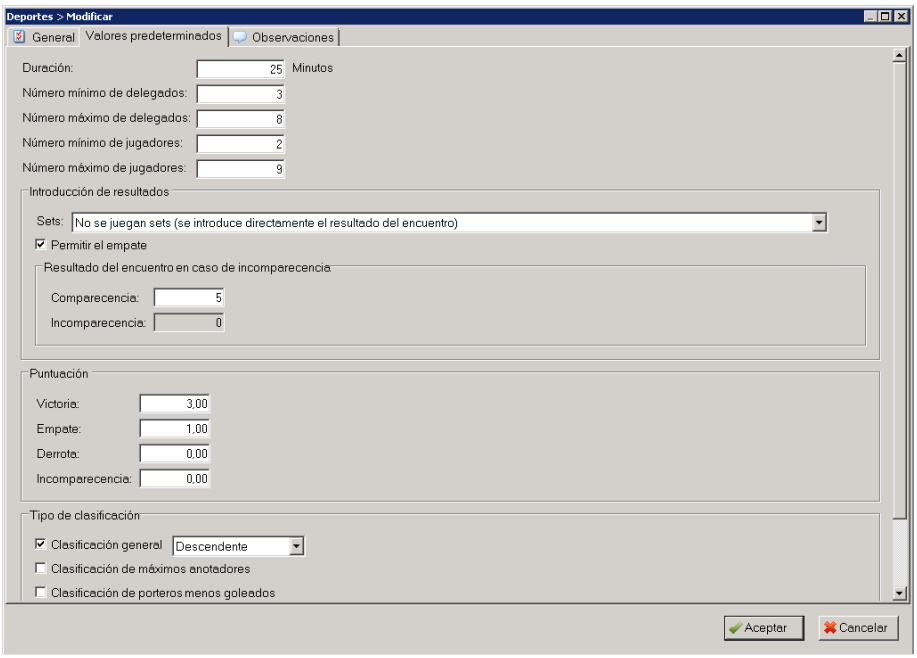


Crear
Asignar el nombre del deporte que se va a crear.



Modificar
Cambiar el nombre del deporte.





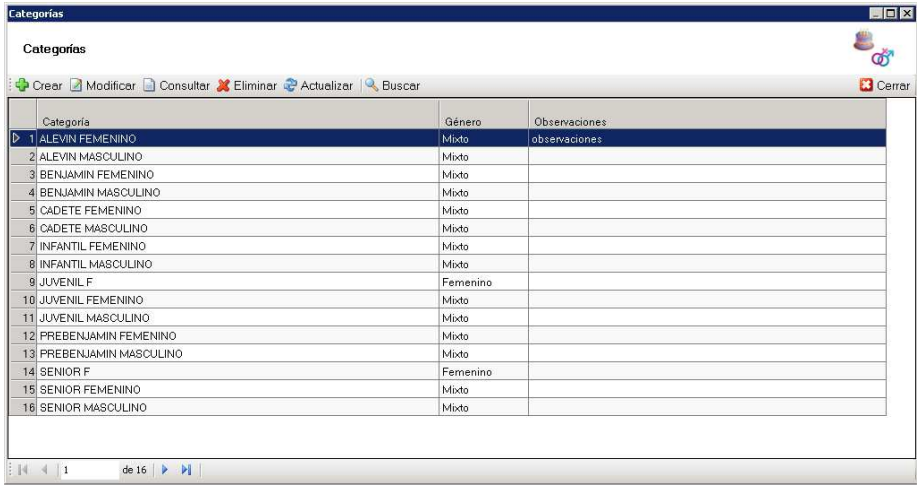
En la pestaña de valores predeterminados para un deporte podremos indicar su duración, el número mínimo de delegados, el número máximo de delegados, el número mínimo de jugadores, el número máximo de jugadores, si se juegan o no sets, si permite o no empate, el resultado en caso de incomparecencia y la puntuación en victoria, empate y derrota.

Eliminar

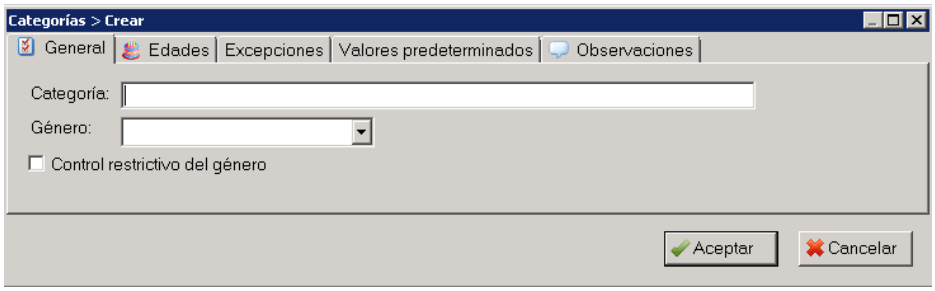
Eliminar deportes (solo en caso de no estar asignada a alguna competición).

Categorías

Crear las categorías asociadas a los deportes que se van a utilizar en las competiciones que generemos posteriormente.



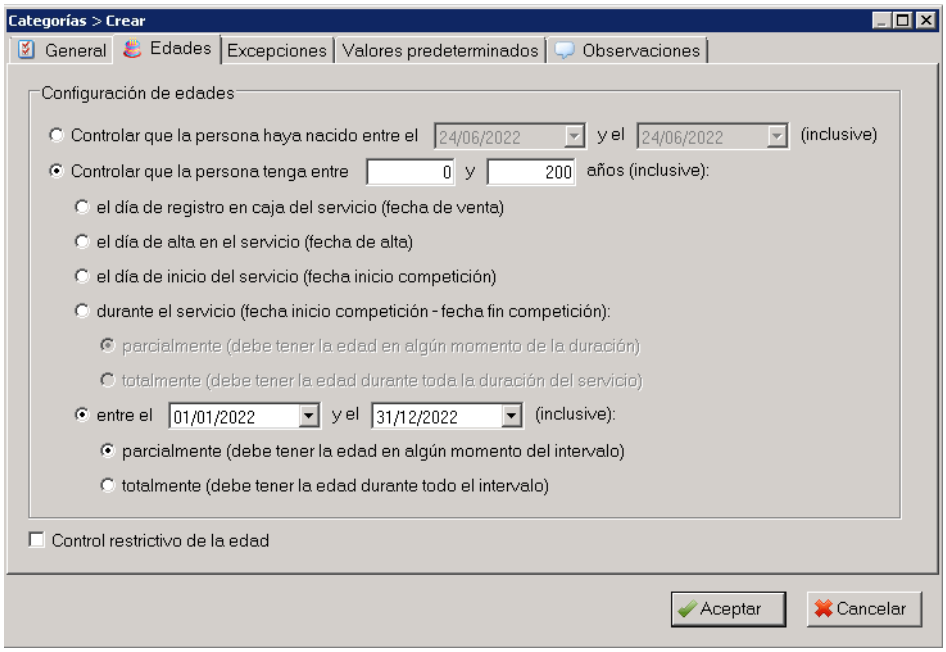
Crear
- General



- Categoría. Indicar el nombre de la categoría

- Edades

Configurar rango de edades que tendrán que cumplir los jugadores de la categoría.



- Controlar que la persona haya nacido entre el. Si se especifica fechas, la persona tendrá que haber nacido entre esas fechas.
- Controlar que la persona tenga entre X y YY años. Especificar rango de años que ha de cumplir el usuario en las siguientes opciones:
    - El día de registro en caja del servicio (fecha de venta). Ha de cumplir con la edad el día que se le está vendiendo el servicio.
    - El día de alta en el servicio. Si se está dando de alta al usuario para una actividad y esa alta es para dentro de dos meses, la edad tendrá que ser a esa fecha. Hoy puede ser 1/06 y tener 8 años, pero si se le está dando de alta para el 1/10, puede que para esa fecha ya tenga 9 años y si cumpla con la condición.
    - El día del servicio. Si es para una actividad y estamos a 1/05, pero la actividad empieza el 1/07, se mirará que para el 1/07 el usuario cumpla con la edad.
    - Durante el servicio. La actividad dura del 01/10 al 30/06 del año siguiente y se pone una edad de entre 8 y 14 años, en ese caso las opciones siguientes serían:
        - Parcial. Durante la duración de la actividad ha de tener, en algún momento, entre 8 y 14 años. Si cuando empieza la actividad el usuario tiene 8 años y cumple los 9 durante la actividad, le dejará apuntarse.
        - Totalmente. Ha de tener la edad durante la actividad. Si cuando empieza la actividad el usuario tiene 8 años y cumple los 9 durante la actividad, no le dejará apuntarse.
    - Entre el XX y el YY. Tendrá que tener la edad entre ese rango de fechas.

- Parcial. Durante la duración de la actividad ha de tener, en algún momento, entre 8 y 14 años. Si cuando empieza la actividad el usuario tiene 8 años y cumple los 9 durante la actividad, le dejará apuntarse.
- Totalmente. Ha de tener la edad durante la actividad. Si cuando empieza la actividad el usuario tiene 8 años y cumple los 9 durante la actividad, no le dejará apuntarse.

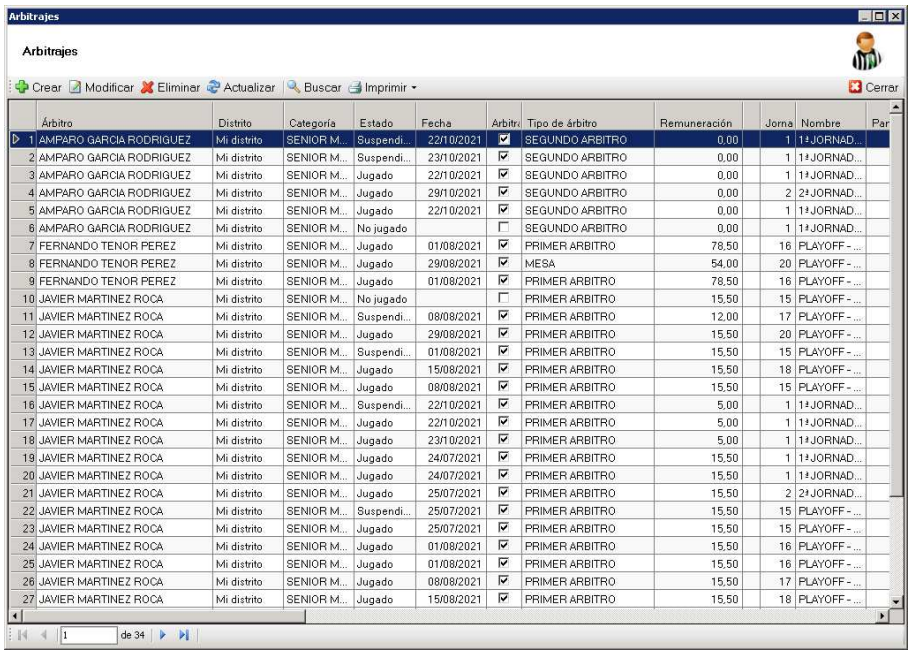
- Control restrictivo de la edad. Si no se marca esta opción, en el puesto de trabajo saldrá una advertencia indicando que no cumple con la edad pero permitirá continuar. En Internet NO SE PERMITE CONTINUAR. Si se marca la opción se tendrá que cumplir con la edad, y si no se cumple no permite continuar.

Modificar
Cambiar el nombre a la categoría o la configuración de la edad.

Eliminar
Eliminar categoría (solo en caso de no estar asignada a alguna competición).

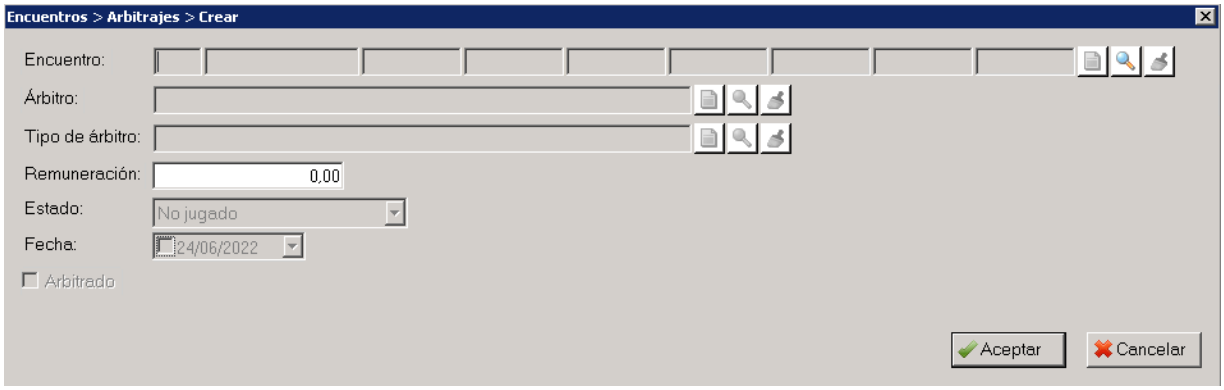
Arbitrajes

Dar de alta los arbitrajes de un encuentro. Es una ficha muy detallada donde poder añadir hasta la remuneración del arbitraje.



Crear
Crear la ficha de un arbitraje nuevo.

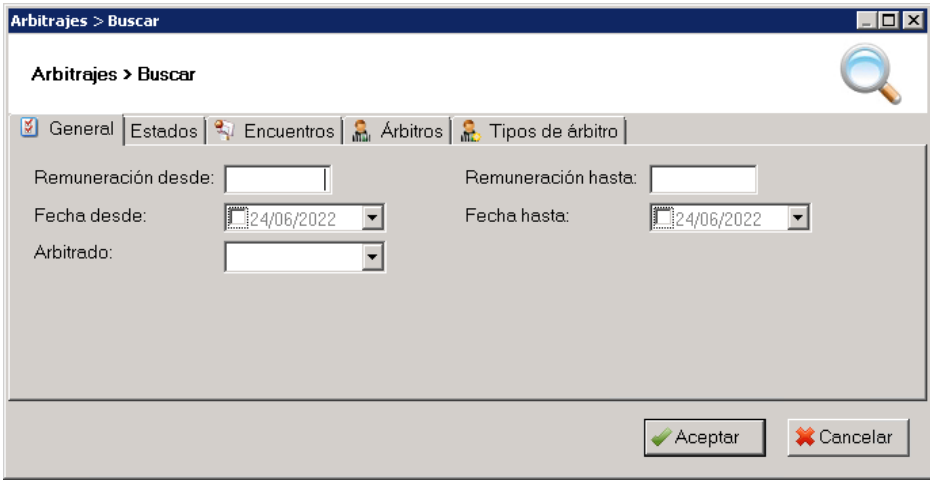
- General



- Encuentro. El encuentro que se va a arbitrar.
- Árbitro. Nombre y apellidos de éste.
- Tipo de árbitro. El tipo de árbitro que va a realizar el arbitraje.
- Remuneración. Remuneración del arbitraje.
- Estado. Estado del encuentro.
- Fecha. Fecha en la que se va a realizar el encuentro.

Buscar

Se podrá buscar documentos según pantalla adjunta.



Modificar

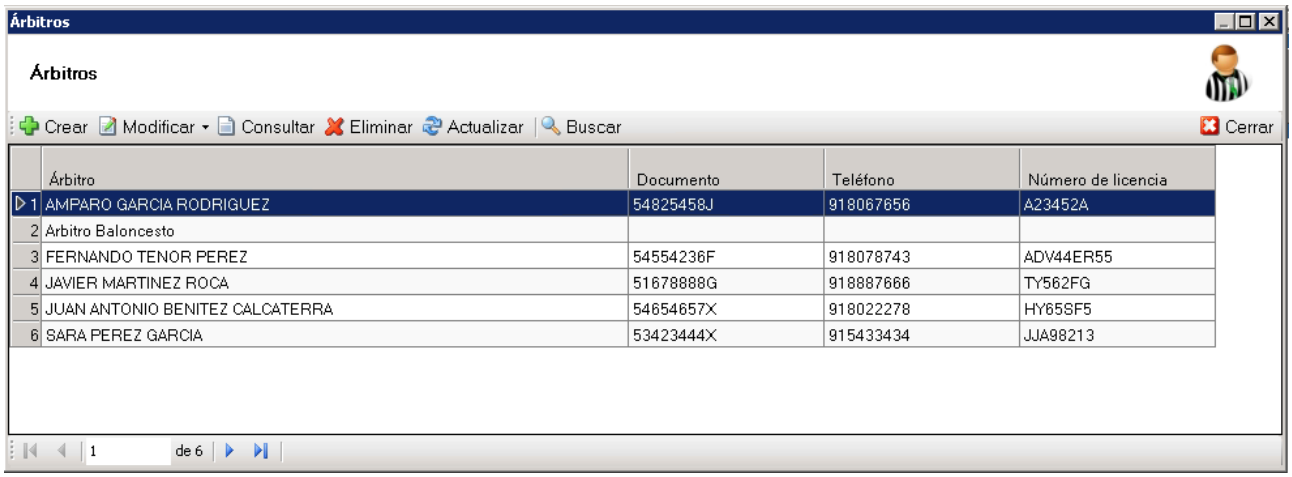
Cambiar algún dato de la ficha del arbitraje.

Eliminar

Eliminar arbitraje (solo en caso de no estar asignado a algún encuentro).

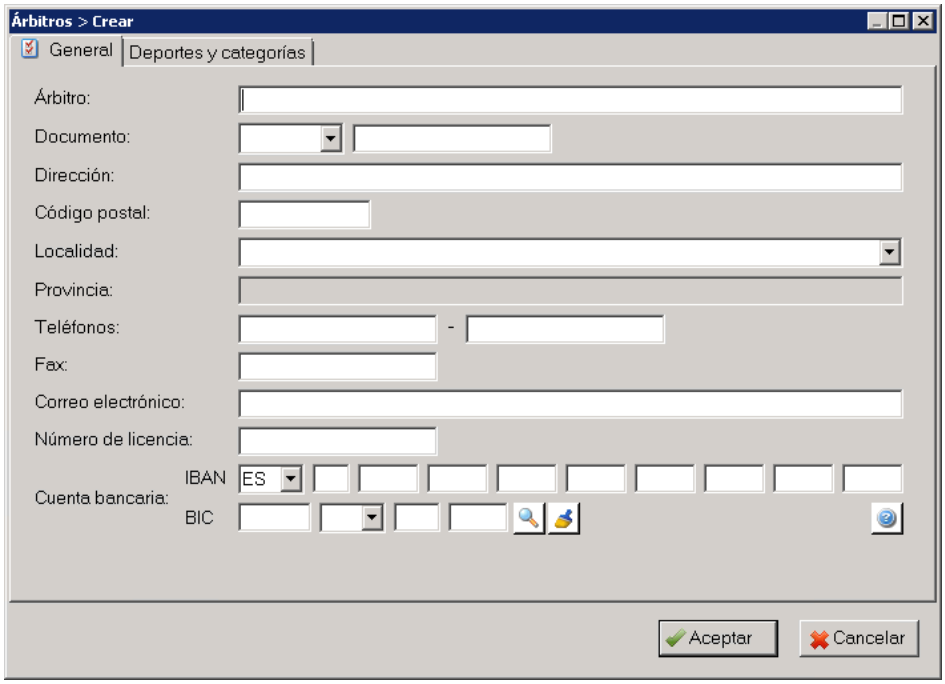
Árbitros

Dar de alta a los árbitros que van a arbitrar las competiciones. Es una ficha muy detallada donde poder añadir hasta el número de licencia del colegiado. Además podrá asociarle solo a los deportes con los que esté relacionado.



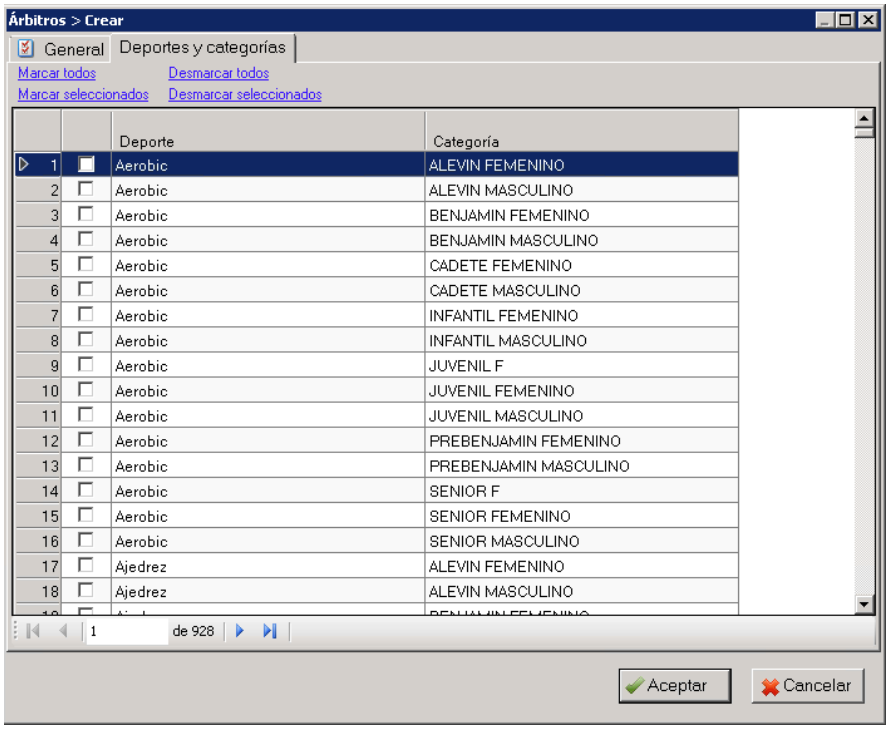
Crear
Crear la ficha de un árbitro nuevo.

- General



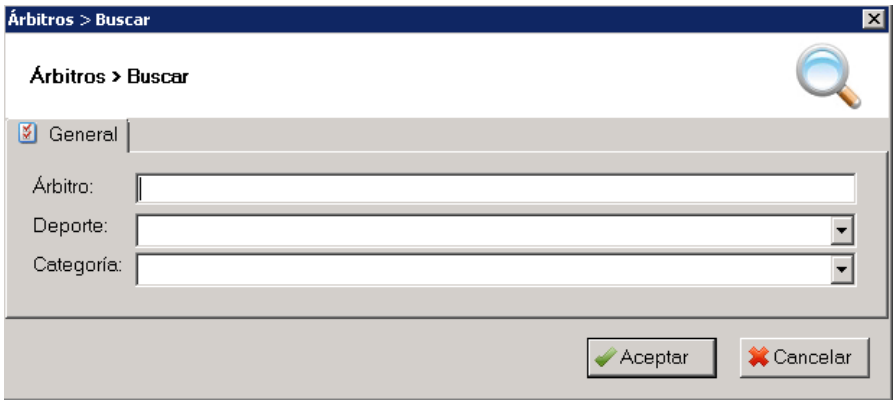
- Árbitro. Nombre y apellidos de éste.
- Documento. El documento de identidad del árbitro
- Dirección. La dirección del árbitro.
- Código postal. Código postal de la dirección.
- Localidad. Localidad del código postal.
- Provincia. Aparece automáticamente.
- Teléfonos. Teléfonos de contacto del árbitro.
- Fax. Fax del árbitro.
- Correo electrónico. Correo del árbitro.
- Número de licencia. Licencia del árbitro.
- IBAN. Cuenta bancaria del árbitro.
- BIC. BIC asociado a la cuenta bancaria del árbitro.

- Deportes y categorías
Seleccionar que deportes y categorías puede arbitrar el árbitro.



Buscar

Se podrá buscar documentos según pantalla adjunta.



Modificar

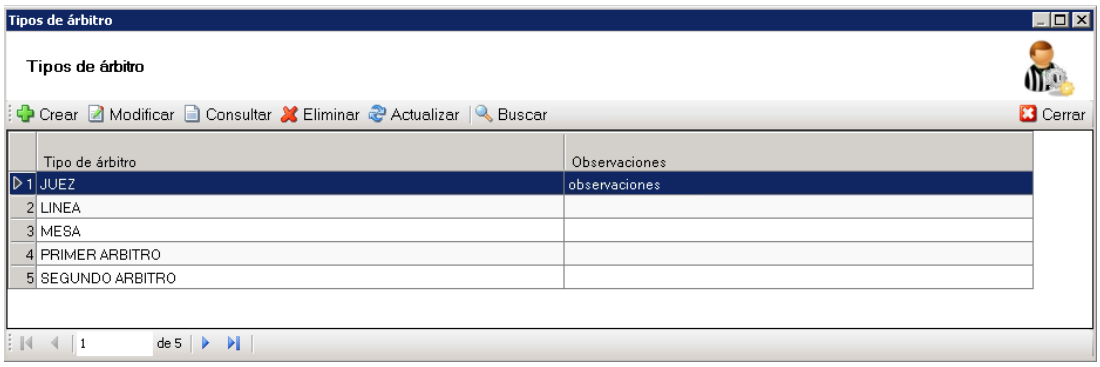
Cambiar algún dato de la ficha del árbitro.

Eliminar

Eliminar árbitro (solo en caso de no estar asignado a alguna competición).

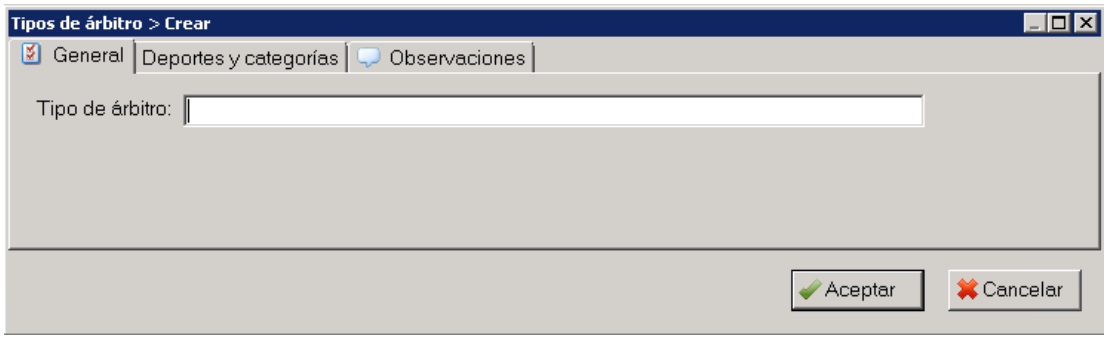
Tipos de árbitros

Dar de alta los tipos de árbitro que van a arbitrar las competiciones, por ejemplo, linier, primer árbitro, segundo árbitro...Además podemos asociarle solo a los deportes con los que esté relacionado.



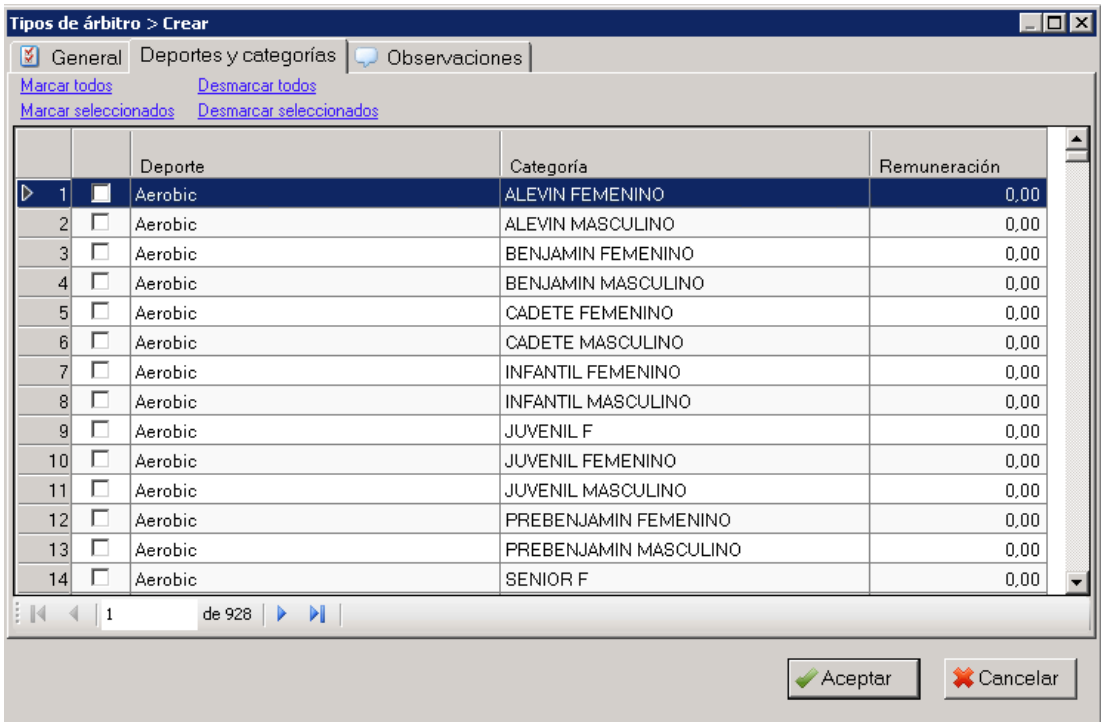
Crear
Crear un tipo de árbitro nuevo.

- General



- Tipo de árbitro. Especificar el tipo de árbitro a crear.

- Deporte y categorías
Especificar a que deportes y categorías está unido este tipo de árbitro.



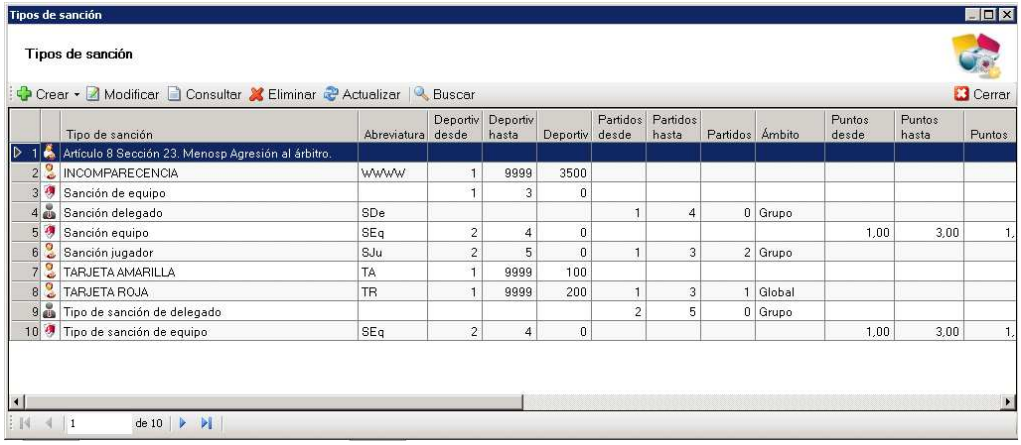
- Pulsado dos veces en la columna Remuneración se puede estipular el importe del partido que cobrará por cada deporte.

Modificar
Cambiar alguna de las características al tipo de árbitro. .

Eliminar
Eliminar tipo de árbitro (solo si no está asociado a una competición).

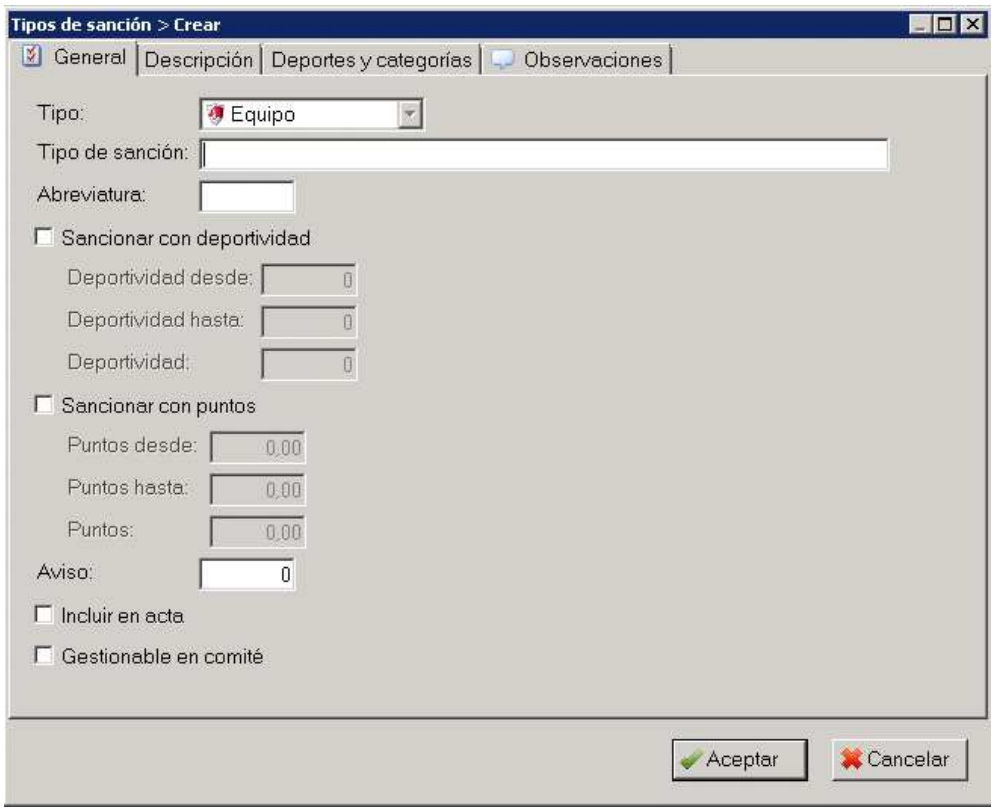
Tipos de sanción

Dar de alta los tipos de sanción que se van a utilizar en las competiciones, como pueden ser tarjeta amarilla, roja, expulsión...



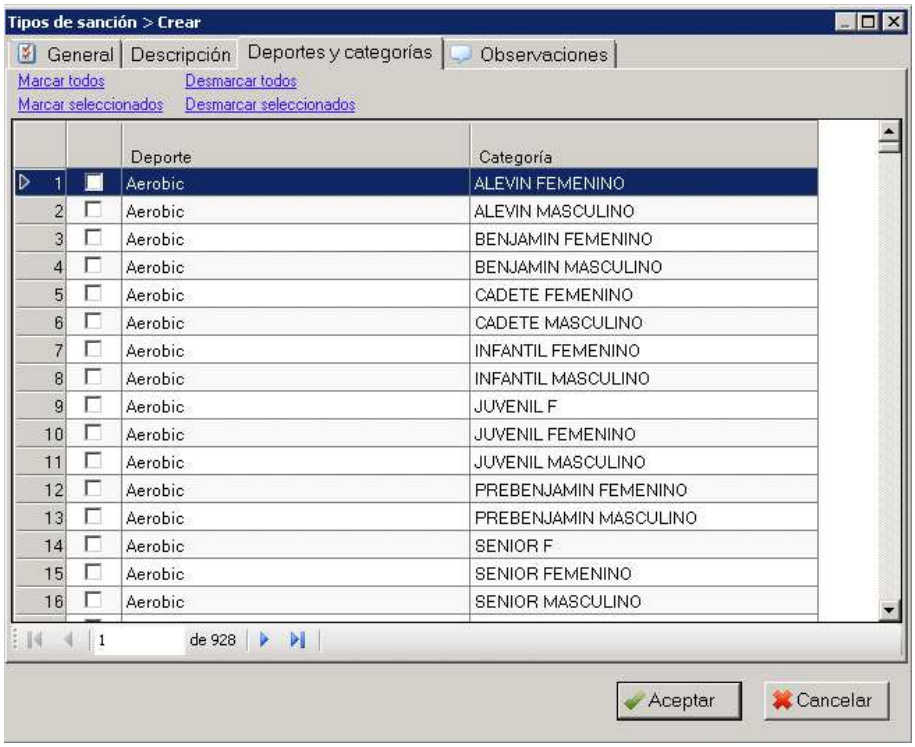
Crear
Crear un tipo de sanción nueva.

- General



- Tipo de sanción. Indicar el nombre de la sanción.
- Abreviatura. Abreviatura del tipo de sanción.
- Deportividad. Puntos a restar por deportividad.
- Partidos. Partidos de suspensión.
- Puntos. Puntos que se restarán de la clasificación.
- Avisos. Número de avisos de la sanción.
- Incluir en el acta. Si esta sanción aparecerá a la hora de imprimir el acta.

- Deportes y categorías.
A que deportes y categorías se aplica el tipo de sanción.

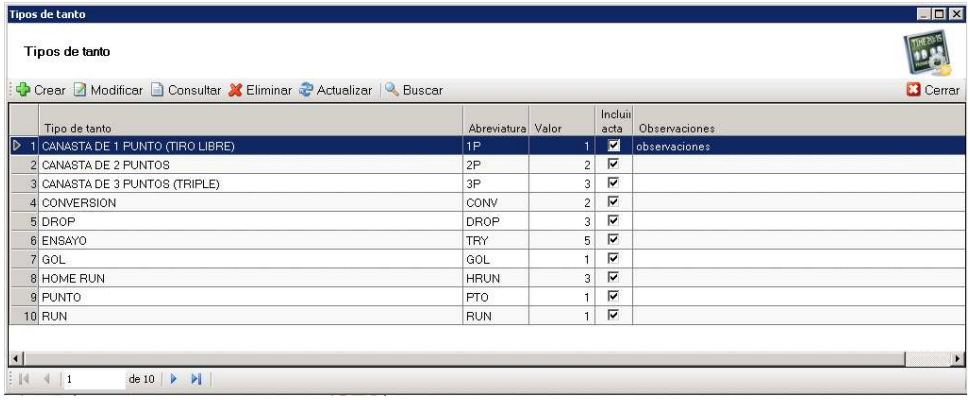


Modificar
Cambiar alguna de las características al tipo de sanción.

Eliminar
Eliminar tipo de sanción (solo si no está asociado a un partido).

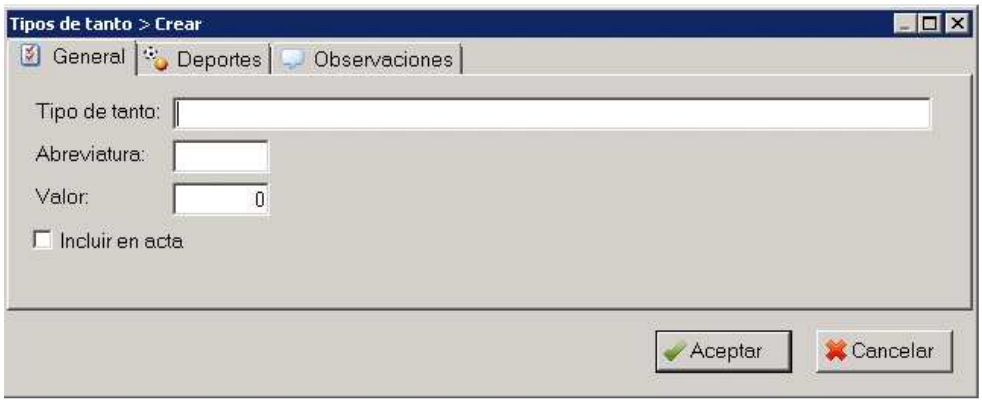
Tipos de tanto

Dar de alta el tipo de tanto que va a ser utilizado en la competición para registrar el resultado obtenido tras el partido/prueba.



Crear
Crear un tipo de tanto nuevo.

- General



- Tipo de tanto. Indicar el nombre del tipo de tanto.
- Abreviatura. Abreviatura del tipo de tanto.
- Valor. Valor del tipo de tanto, o los puntos que otorga.
- Incluir en el acta. Si este tipo de tanto aparecerá a la hora de imprimir el acta.

- Deportes.

A que deportes se aplica el tipo de tanto.

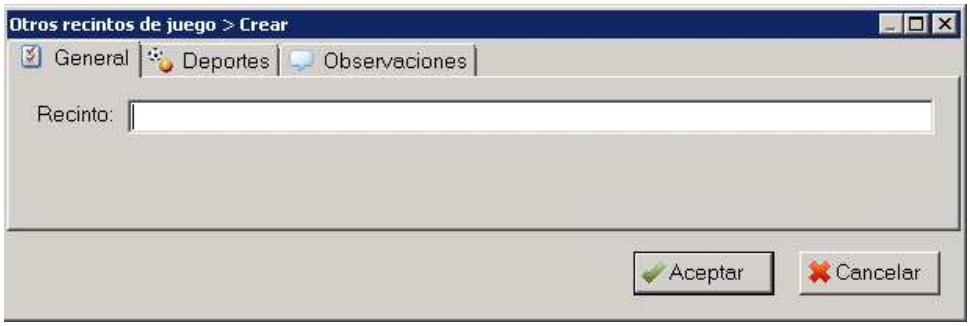
Modificar
Cambiar alguna de las características del tipo de tanto.

Eliminar
Eliminar tipo de tanto (solo si no está asociado a una competición).

Otros recintos de juego

Desde este módulo podemos crear recintos en los que se van a realizar las competiciones y son externos a la instalación, pero que queremos dejar registrado en que centro se va a realizar.

Crear
Crear un recinto nuevo especificando el nombre.

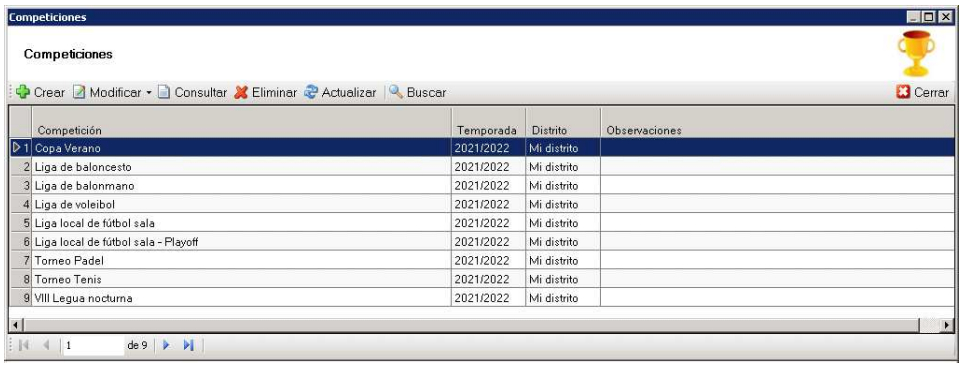


Modificar
Cambiar nombre al recinto.

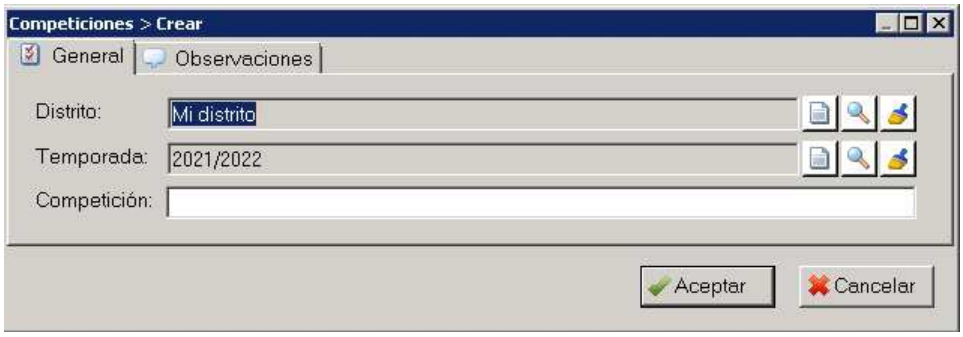
Eliminar
Eliminar recinto (solo si no está asociado a una competición).

Competiciones

Desde este módulo se puede crear las distintas competiciones, así como gestionar sus fases y cambios de fases.



Crear
Crear una competición nueva especificando el distrito, temporada y nombre de la competición.



Una vez creado una competición ésta podrá ser modificada para hacer las siguientes opciones.

Modificar

Cambiar algún dato de la competición.

Fases

Desde este módulo se gestionan las fases de una competición.

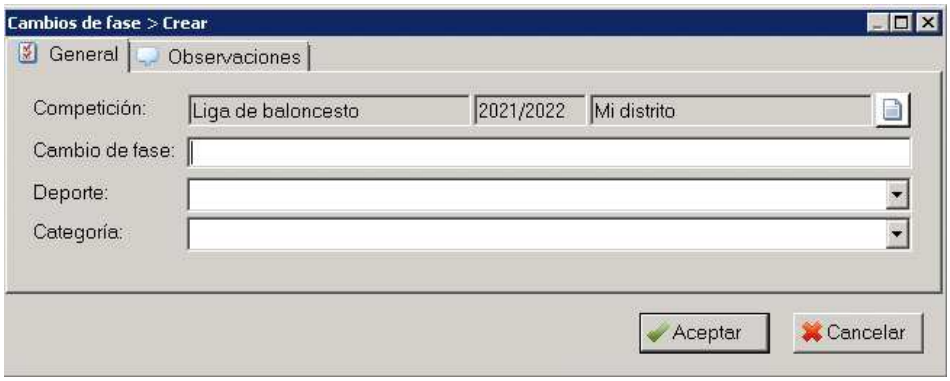
Grupos

Desde este módulo se gestionan los grupos de una competición.

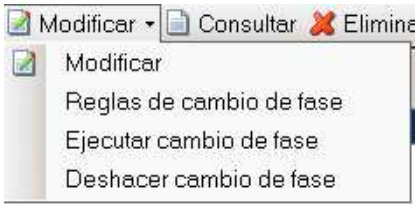
Cambios de fase

Desde este módulo se gestionan los cambios de fase de una competición.

Crear
Crear un cambio de fase especificando el nombre del cambio de fase, deporte y la categoría.



Una vez creado un cambio de fase éste podrá ser modificado para hacer las siguientes opciones.



Modificar

Cambiar algún dato del cambio de fase.

Consultar

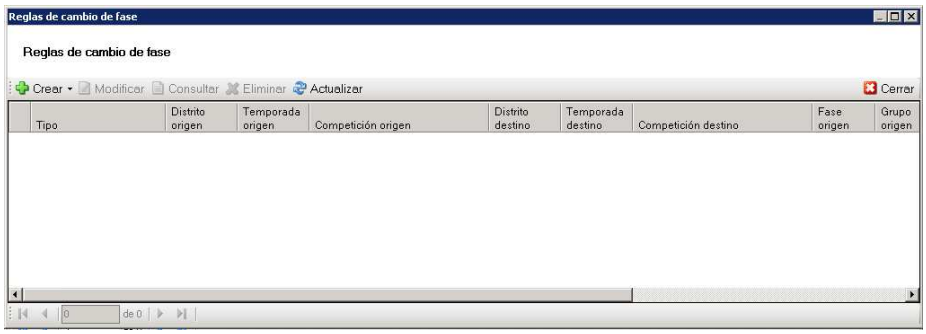
Consultar algún dato del cambio de fase.

Reglas de cambio de fase

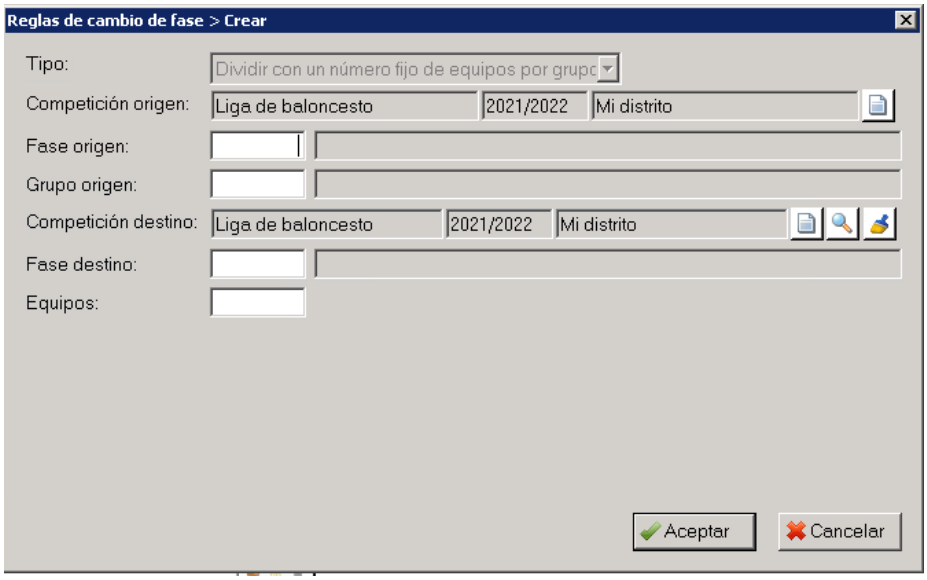
Desde este módulo se gestionan las reglas de cambio de fase de una competición.

Crear

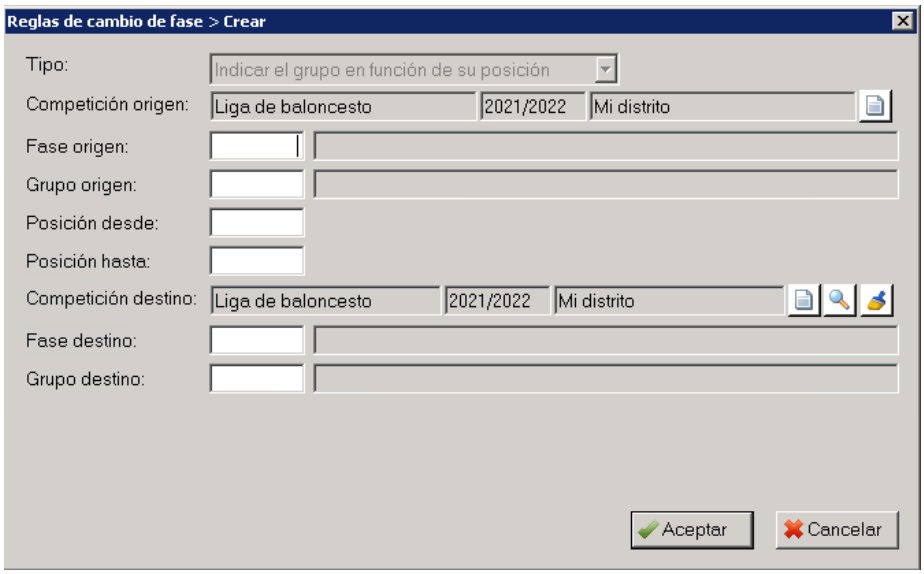
Crear regla de dividir en un número fijo de grupos



Crear regla de dividir con un número fijo de equipos por grupo



Crear regla de indicar el grupo en función de su posición



Una vez creada la regla de cambio de fase ésta podrá ser modificada para hacer las siguientes opciones.

Modificar

Cambiar algún dato de la regla de cambio de fase.

Consultar

Consultar algún dato de la regla de cambio de fase.

Eliminar
Elimina la regla de cambio de fase.

Ejecutar cambio de fase

Permite ejecutar el cambio de fase.

Deshacer cambio de fase

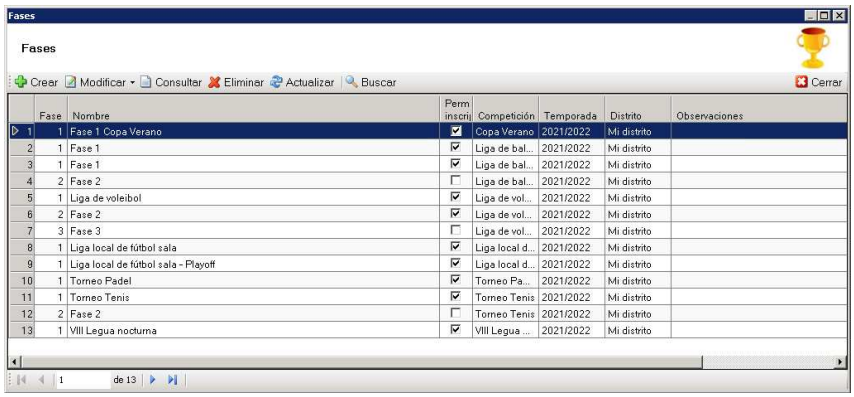
Permite deshacer el cambio de fase.

Eliminar
Elimina el cambio de fase.

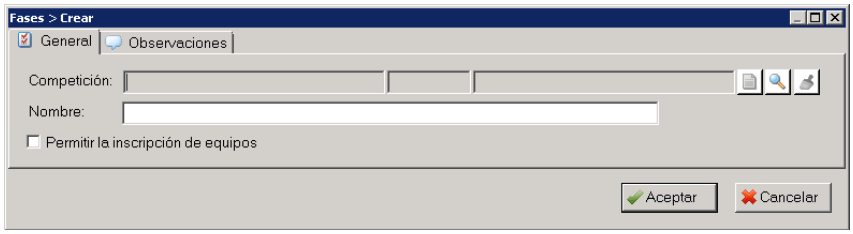
Eliminar
Elimina la competición.

Fases

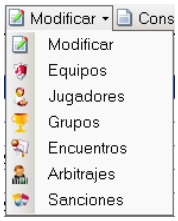
Desde este módulo se puede crear las distintas fases de una competición, así como gestionar sus grupos.



Crear
Crear una fase nueva especificando el distrito, temporada y nombre de la competición.



Una vez creado una fase ésta podrá ser modificada para hacer las siguientes opciones.



Modificar

Cambiar algún dato de la fase.

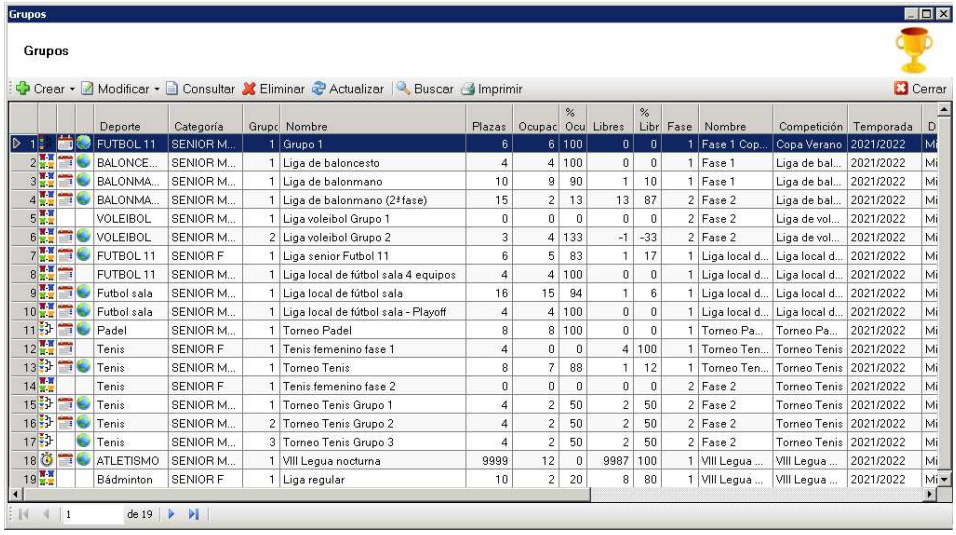
Grupos

Desde este módulo se gestionan los grupos de una competición.

Eliminar
Elimina la fase.

Grupos

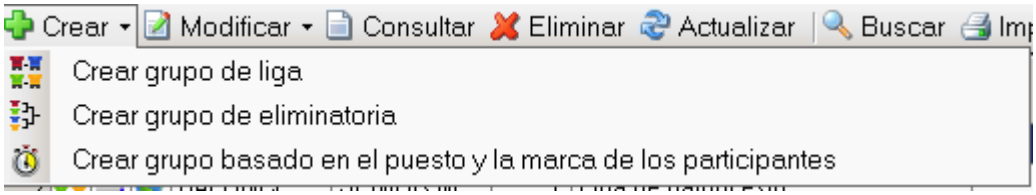
Desde este módulo se puede crear los distintos grupos, así como gestionar sus equipos, jornadas, encuentros, puntos, clasificación, etc.



	Deporte	Categoría	Grupo	Nombre	Plazas	Ocupac	% Ocu	Libres	% Libr	Fase	Nombre	Competición	Temporada
1	FUTBOL 11	SENIOR M...	1	Grupo 1	6	6	100	0	0	1	Fase 1 Cop...	Copa Verano	2021/2022
2	BALONCE...	SENIOR M...	1	Liga de baloncesto	4	4	100	0	0	1	Fase 1	Liga de bal...	2021/2022
3	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de balonmano	10	9	90	1	10	1	Fase 1	Liga de bal...	2021/2022
4	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de balonmano (2ª fase)	15	2	13	13	87	2	Fase 2	Liga de bal...	2021/2022
5	VOLEIBOL	SENIOR M...	1	Liga voleibol Grupo 1	0	0	0	0	0	2	Fase 2	Liga de vol...	2021/2022
6	VOLEIBOL	SENIOR M...	2	Liga voleibol Grupo 2	3	4	133	-1	-33	2	Fase 2	Liga de vol...	2021/2022
7	FUTBOL 11	SENIOR F	1	Liga senior Futbol 11	6	5	83	1	17	1	Liga local d...	Liga local d...	2021/2022
8	FUTBOL 11	SENIOR M...	1	Liga local de fútbol sala 4 equipos	4	4	100	0	0	1	Liga local d...	Liga local d...	2021/2022
9	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local de fútbol sala	16	15	94	1	6	1	Liga local d...	Liga local d...	2021/2022
10	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local de fútbol sala - Playoff	4	4	100	0	0	1	Liga local d...	Liga local d...	2021/2022
11	Padel	SENIOR M...	1	Torneo Padel	8	8	100	0	0	1	Torneo Pa...	Torneo Pa...	2021/2022
12	Tenis	SENIOR F	1	Tenis femenino fase 1	4	0	0	4	100	1	Torneo Ten...	Torneo Tenis	2021/2022
13	Tenis	SENIOR M...	1	Torneo Tenis	8	7	88	1	12	1	Torneo Ten...	Torneo Tenis	2021/2022
14	Tenis	SENIOR F	1	Tenis femenino fase 2	0	0	0	0	0	2	Fase 2	Torneo Tenis	2021/2022
15	Tenis	SENIOR M...	1	Torneo Tenis Grupo 1	4	2	50	2	50	2	Fase 2	Torneo Tenis	2021/2022
16	Tenis	SENIOR M...	2	Torneo Tenis Grupo 2	4	2	50	2	50	2	Fase 2	Torneo Tenis	2021/2022
17	Tenis	SENIOR M...	3	Torneo Tenis Grupo 3	4	2	50	2	50	2	Fase 2	Torneo Tenis	2021/2022
18	ATLETISMO	SENIOR M...	1	VIII Legua nocturna	9999	12	0	9987	100	1	VIII Legua ...	VIII Legua ...	2021/2022
19	Bádminton	SENIOR F	1	Liga regular	10	2	20	8	80	1	VIII Legua ...	VIII Legua ...	2021/2022

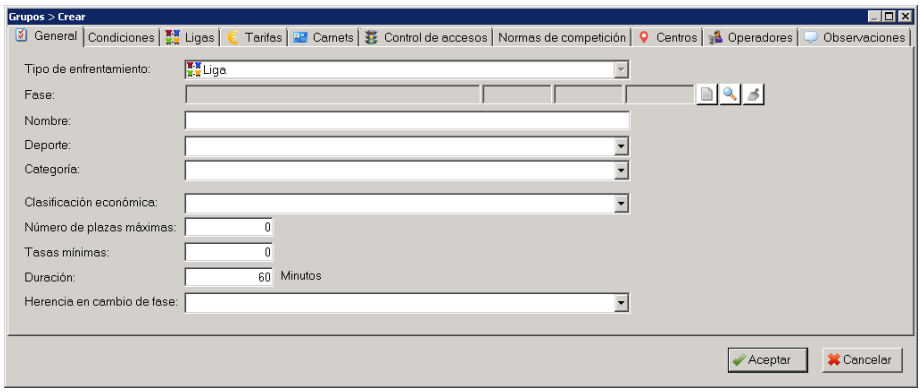
Crear

Se pueden crear varios tipos de grupos: liga, liga como playoff final de otro grupo heredando resultados, eliminatoria y grupo basado en puerto y marca de los participantes.



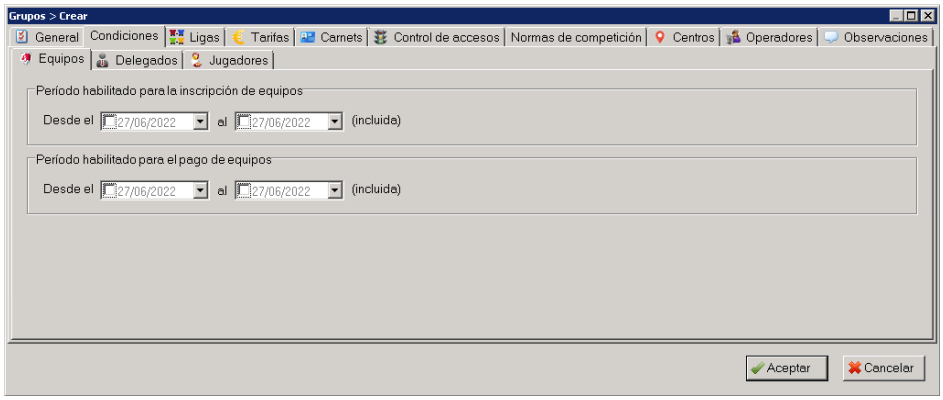
Crear un grupo de liga

- General

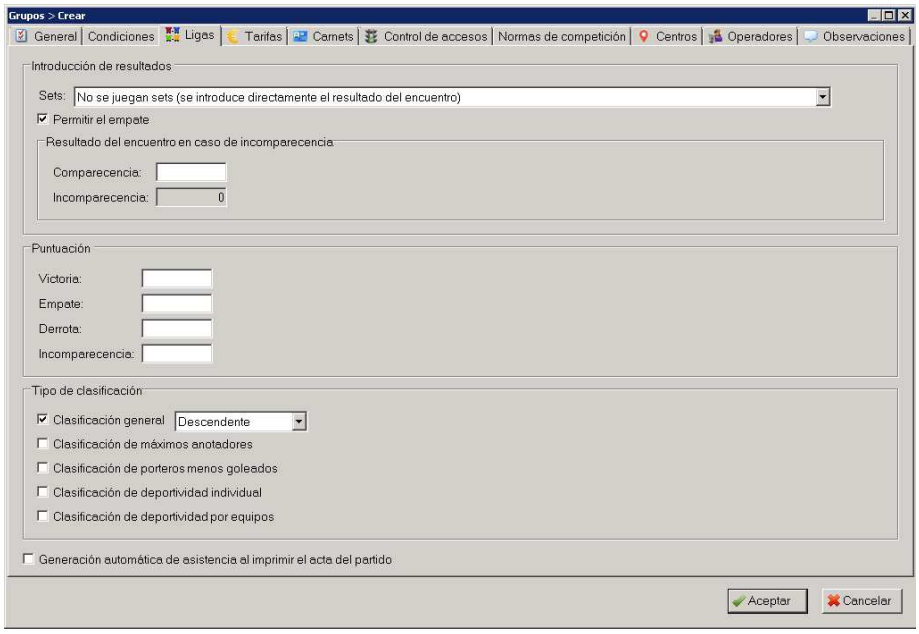


- Tipo de enfrentamiento. Viene marcado por la opción elegida al crear.
- Fase. Fase a la que pertenece el grupo.
- Grupo Nombre del grupo a crear.
- Temporada. Temporada a la que pertenece al grupo.
- Deporte. Deporte al que pertenece el grupo.
- Categoría. Categoría del grupo.
- Formato de carnet. En caso de querer emitir carné a los jugadores, elegir el formato.
- Clasificación económica. Clasificación que tendrá asociado el grupo.
- Número de plazas máximas. Máximo número de equipos que se pueden apuntar al grupo.
- Tasas mínimas. El número mínimo de tasas que se cobrará a la hora de apuntar un equipo. Esto se usa si en vez de cobrar por apuntar al equipo se cobra por fichas de jugadores y se quiere estipular un mínimo de éstas.

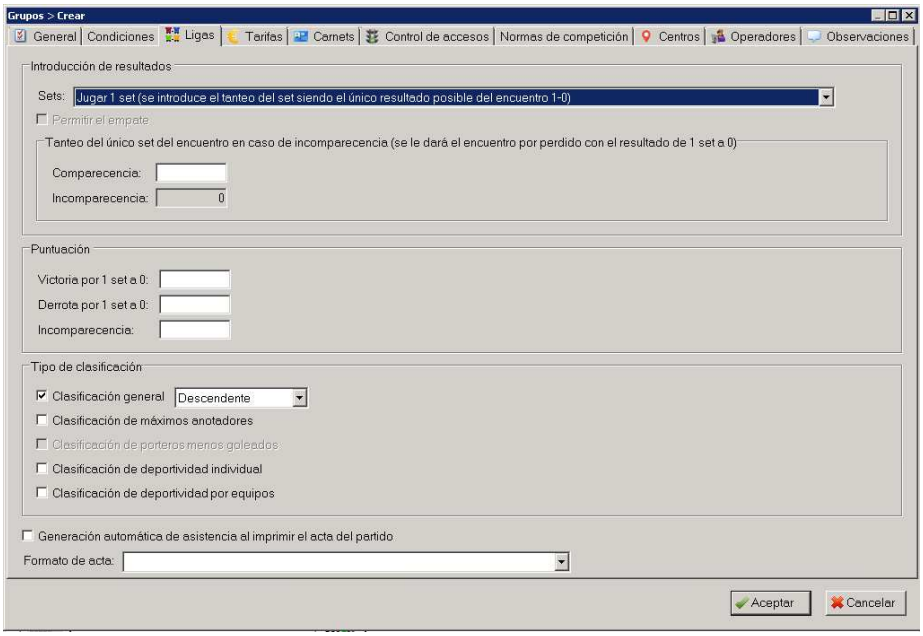
- Condiciones



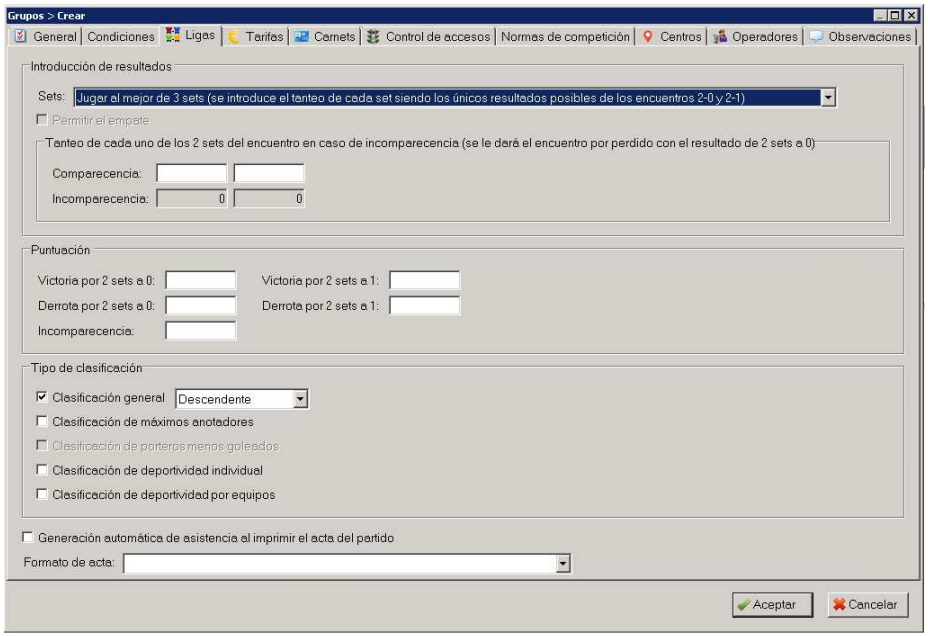
- Ligas



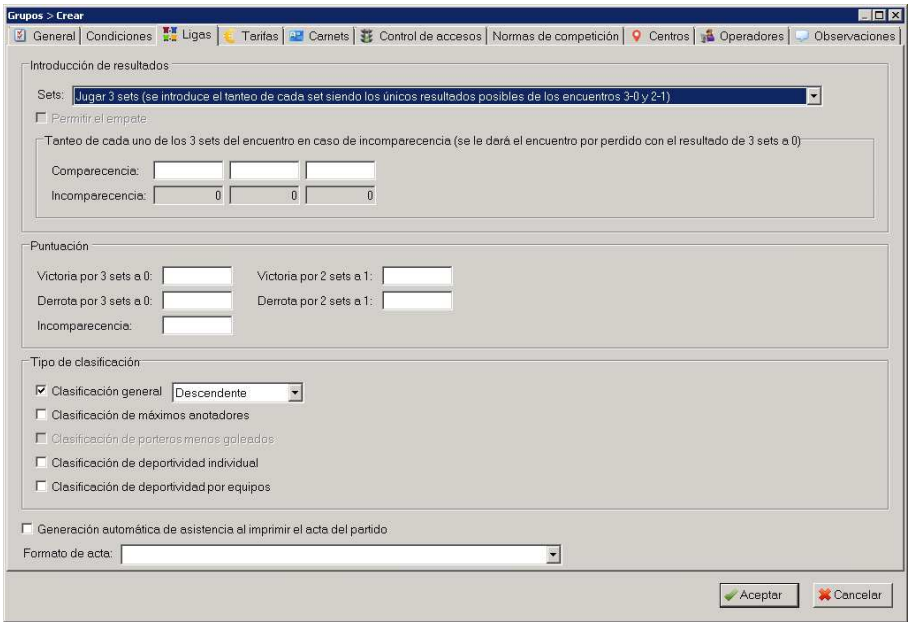
- Sets. Indicar si la liga se juega con Sets o no. En la imagen es sin sets, pero se pueden elegir varias opciones, y la parte de "Resultado del encuentro en caso e incomparecencia" y de "Puntuación" cambiará en función de la opción:
    - Jugar 1 set.



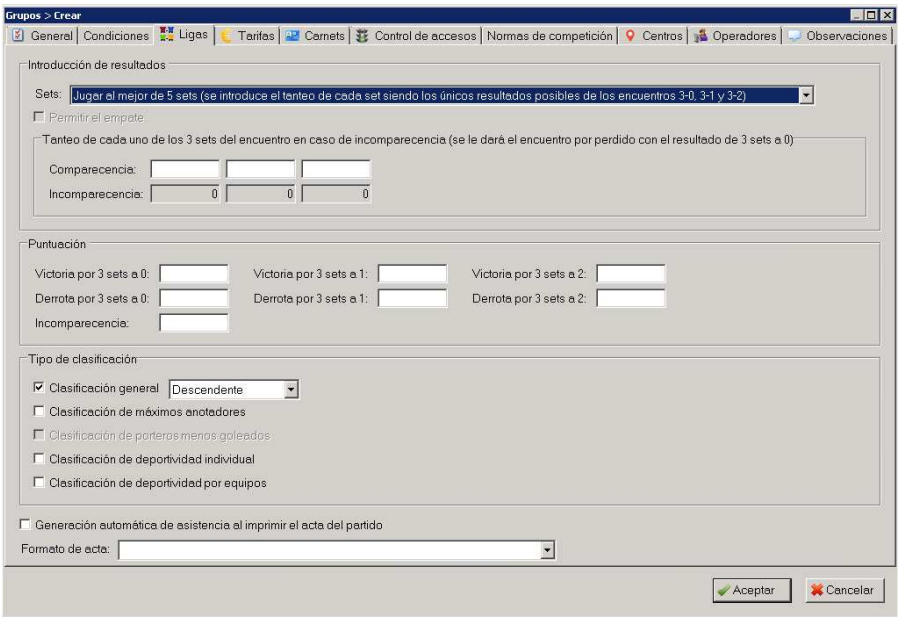
- Jugar al mejor de 3 sets. En cuanto un jugador consigue 2 sets, el partido termina.



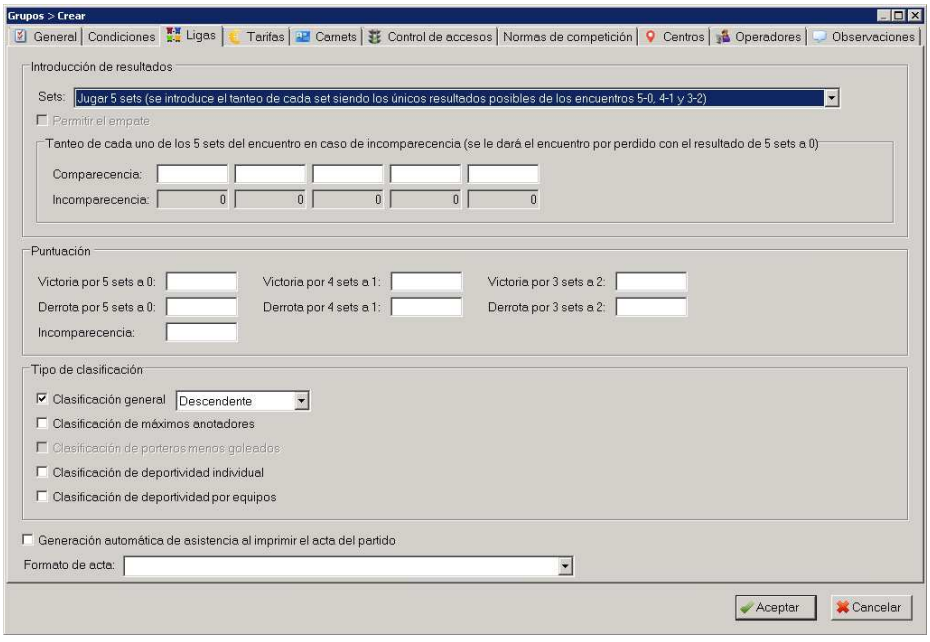
- Jugar 3 sets. Se jugarán los 3 sets, aunque los 3 los gane el mismo jugador.



- Jugar al mejor de 5 sets. Cuando un jugador gana 3 sets, el partido termina.



- Jugar los 5 sets. Se jugarán los 5 sets, aunque los 5 los gane el mismo jugador.

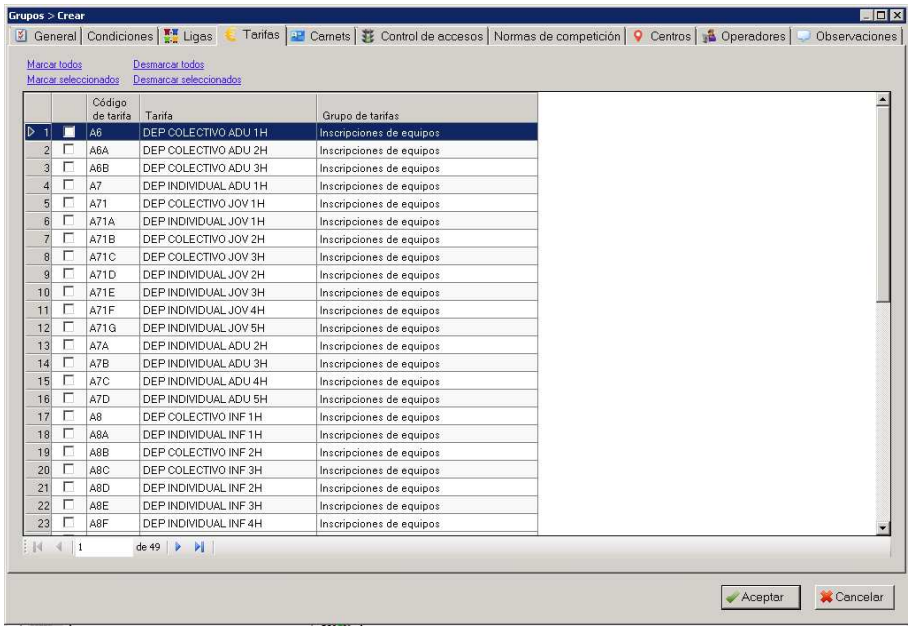


- Permitir el empate. Si se marca se permite que un partido termine en empate. Cuando la liga es por sets no se permite el empate.
- Resultado del encuentro en caso de incomparecencia. Indicar los puntos que recibirá el equipo que se presente. Cuando es por sets, se indica como se puntúa cada set.

- Puntuación. Indicar los puntos por victoria, empate (En caso de permitirse), por derrota y por incomparecencia. Éste último se puede poner un valor negativo.
- Tipo de clasificación. Marcar los tipos de clasificación que se quiera poder generar.
- Generación automática de asistencia al imprimir el acta. Cuando se imprime el acta pone a todos los jugadores como que han participado metiendo 0 goles.
- Formato del Acta. Asociar el formato de acta que se ajuste al tipo de liga.

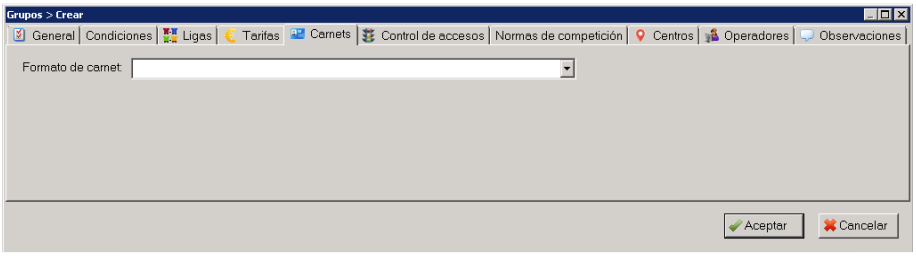
- Tarifas

Marcar la tarifas, o tarifas, que tiene asociada la liga.



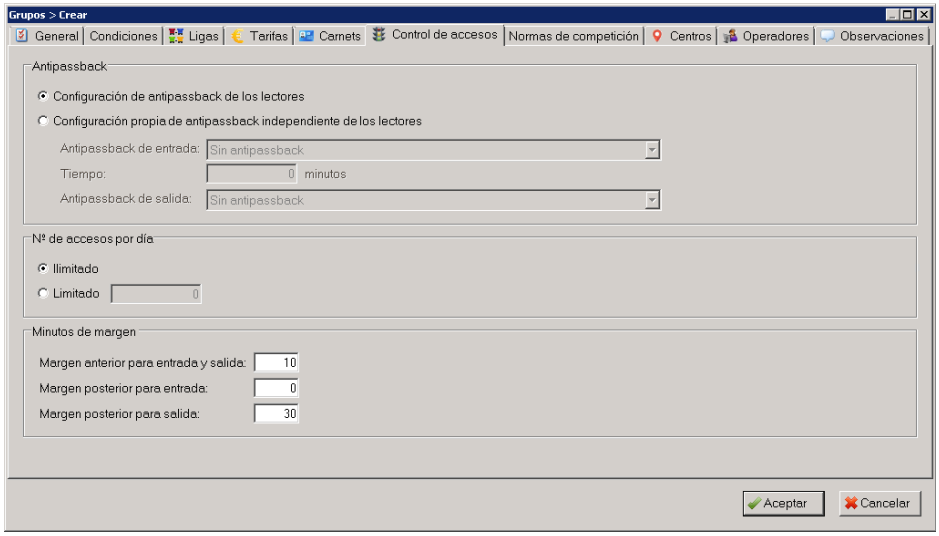
- Carnets

Permite configurar carnets en clases.



- Control de accesos.

En caso de tener que pasar los jugadores por un control de accesos, se configurará en este apartado.



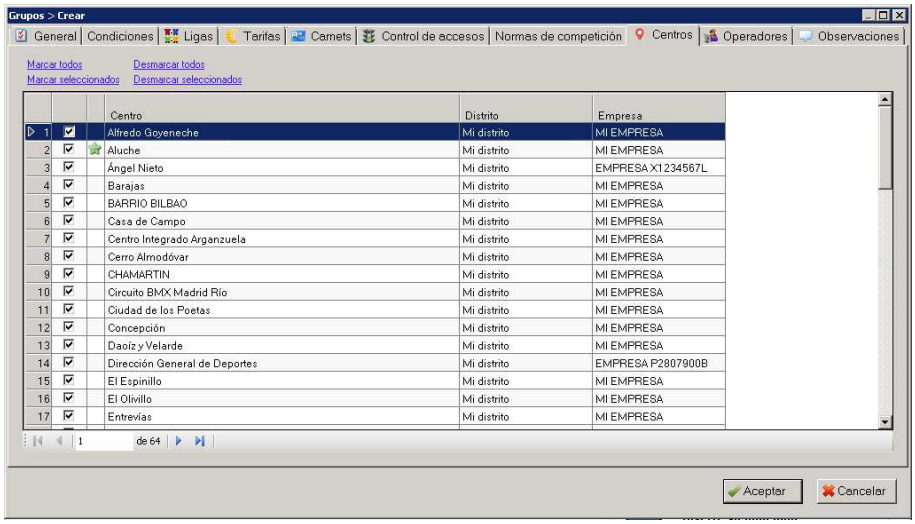
- Antipassback. Configurar como se comportará el control de accesos cuando un usuario intente entrar varias veces seguidas.
    - Configuración de antipassback de los lectores. Hace caso a la configuración que tengan los lectores a este respecto.
    - Configuración propia de antipassback independiente de los lectores. Se aplicará la configuración a continuación detallada:
        - Antipassback de entrada. Como se comportarán los lectores de entrada.
            - Sin antipassback. Un usuario podrá pasar varias veces seguidas con su carnet.
            - Con antipassback por salida y persona. Si una persona ha entrada, no podrá volver a entrar hasta que no salga, sin importar con que carné entre.
            - Con antipassback por salida y carnet. Si un carné entra, no podrá volver a entrar hasta que salga. Si un usuario tiene dos carnets, uno de proximidad y otro de huella, podrá entrar con el de huella, y sin salir de la instalación, podrá entrar con el de proximidad.
            - Con antipassback por tiempo y persona. Si un usuario entra en la instalación, no podrá volver a entrar hasta que no pasen X minutos. Esta opción es útil cuando no hay lectores de salida.
            - Con antipassback por tiempo y carnet. Si un carné entra, no podrá volver a entrar hasta que no pasen X minutos. Si un usuario tiene dos carnets, uno de proximidad y otro de huella, podrá entrar con el de huella, y sin esperar los X minutos, podrá entrar con el de proximidad.
        - Tiempo. El tiempo que ha de esperar el usuario para poder volver a entrar (Solo aplicable cuando se usa antipassback por tiempo)
        - Antipassback de salida. Opción de como se comportarán los lectores de salida en relación al antipassback.

- Sin antipassback. Usar esta opción cuando no se use antipassback de entrada, o sea por tiempo, ya que de lo contrario el control de accesos no funcionará bien.
- Con antipassback por persona. Usar esta opción cuando en la entrada también se ha usado.
- Con antipassback por carnet. Usar esta opción cuando en la entrada también se ha usado.

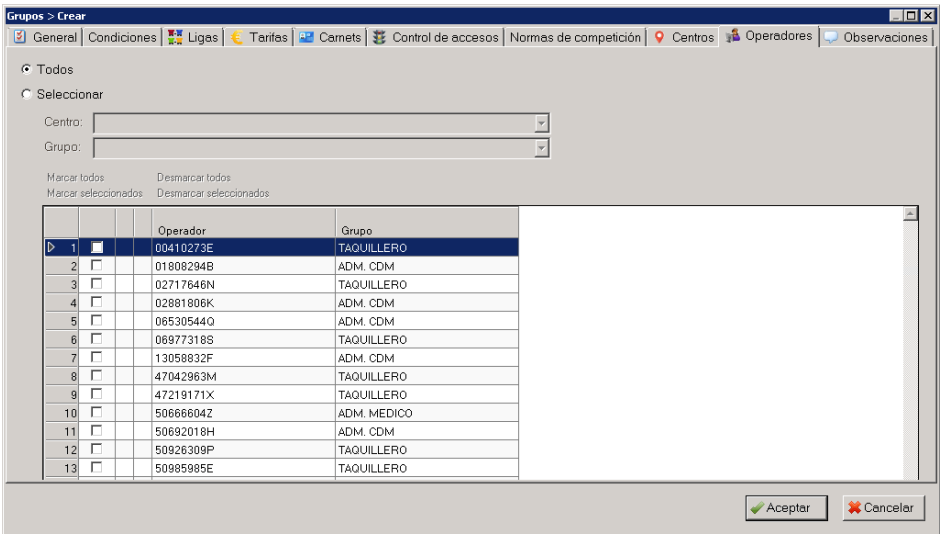
- Número de accesos por día. Indica cuantos accesos tendrá la persona para pasar por el control de accesos.
  - Ilimitado. El usuario podrá entrar tantas veces como quiera.
  - Limitado. Indicar el número de accesos que tendrá el usuario en el día.
- Minutos de margen. Tiempo que podrá entrar antes y después de la hora.
  - Margen anterior para entrar y salir. Minutos con los que podrá entrar y salir antes de la hora. Si se pone 15min y el permiso es a partir de las 18:00, el usuario podrá entrar, y salir desde las 17:45.
  - Margen posterior para entrada. Minutos durante los cuales el usuario podrá entrar a la instalación pasada la hora. Si se podía entrar desde las 18:00 hasta las 19:00, y se pone 15min, hasta las 19:15 el usuario podrá entrar a la instalación.
  - Margen posterior para salida. Minutos durante los cuales el usuario podrá salir de la instalación pasada la hora. Si el permiso es hasta las 19:00 y se ha marcado 20min, el usuario podrá salir hasta las 19:20.

- Centros

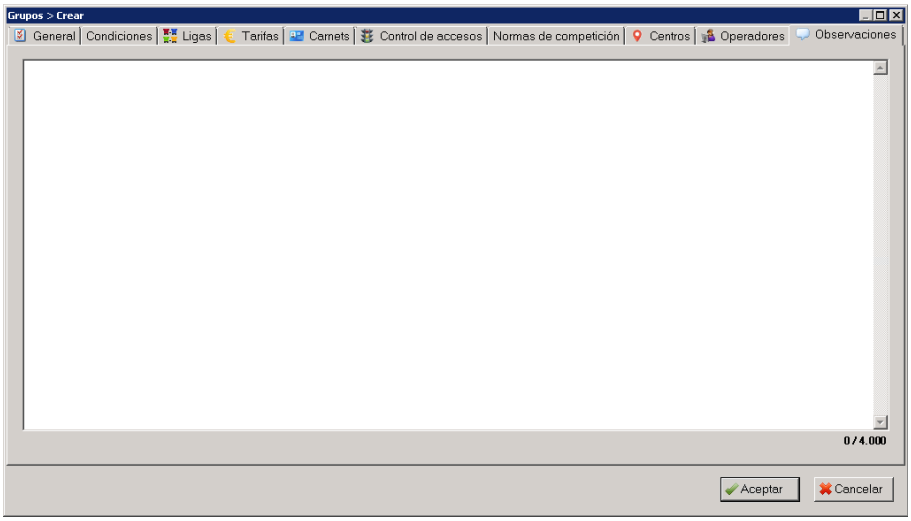
Marcar desde que centros se podrá ver y gestionar el grupo.



- Operadores
Marcar los operadores que podrán ver y gestionar el grupo.

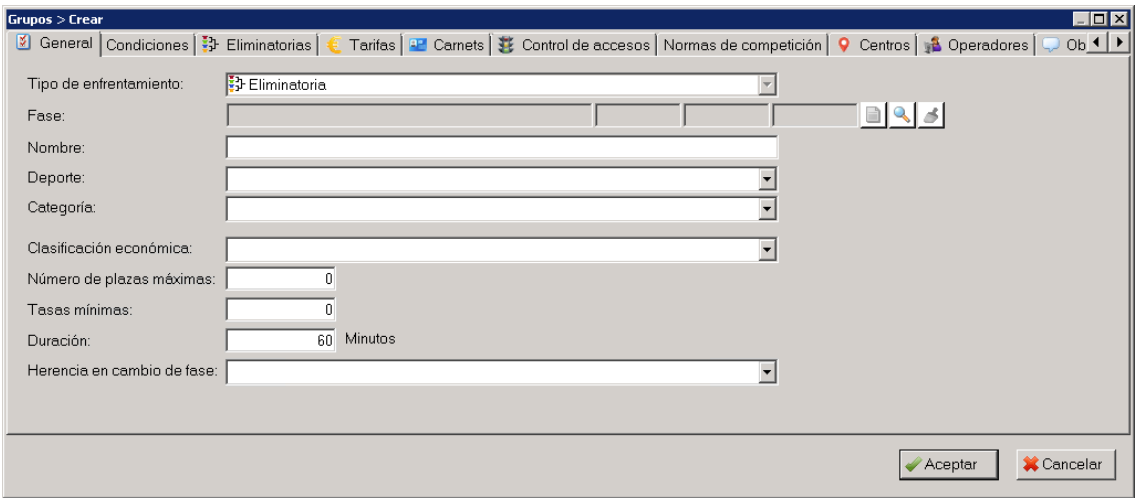


- Observaciones
Campo de 4000 caracteres para poner alguna explicación sobre el grupo.



Crear un grupo de eliminatoria

- General

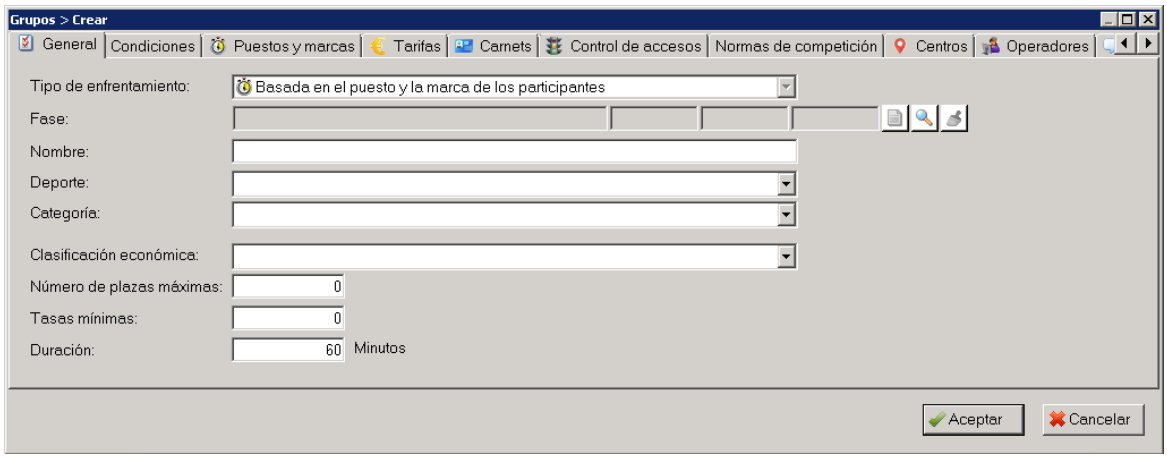


- Tipo de enfrentamiento. Viene marcado por la opción elegida al crear.
- Fase. Fase a al que pertenece el grupo.
- Grupo. Nombre del grupo.
- Temporada. Temporada a la que pertenece la competición.
- Deporte. Deporte al que pertenece la competición.
- Categoría. Categoría de la competición.
- Formato de carnet. En caso de querer emitir carné a los jugadores, elegir el formato.
- Clasificación económica. Clasificación que tendrá asociada la competición.
- Número de plazas máximas. Máximo número de equipos que se pueden apuntar a la competición.
- Tasas mínimas. El número mínimo de tasas que se cobrará a la hora de apuntar un equipo. Esto se usa si en vez de cobrar por apuntar al equipo se cobra por fichas de jugadores y se quiere estipular un mínimo de éstas.

El resto de pestañas es similar a las de creación de una liga.

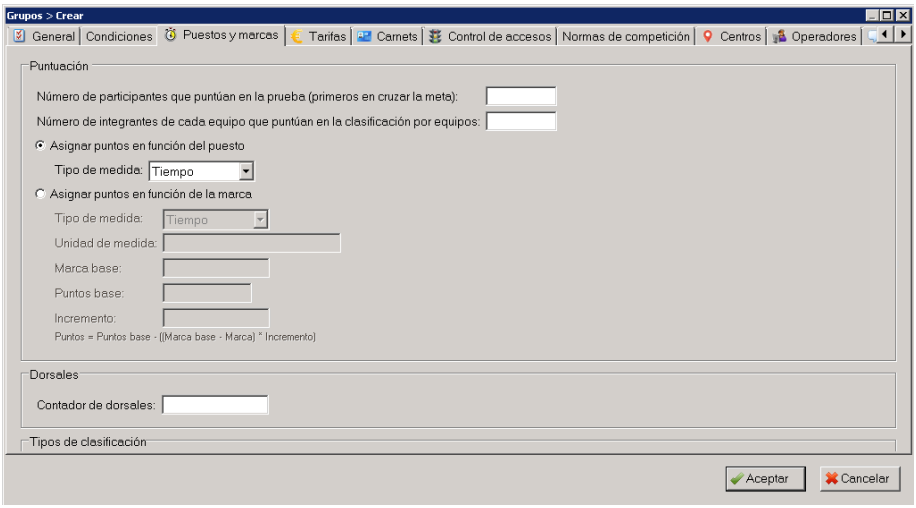
Crear un grupo basado en el puesto y la marca de los participantes

- General



- Tipo de enfrentamiento. Viene marcado por la opción elegida al crear.
- Fase. Fase a al que pertenece el grupo.
- Grupo. Nombre del grupo.
- Temporada. Temporada a la que pertenece la competición.
- Deporte. Deporte al que pertenece la competición.
- Categoría. Categoría de la competición.
- Formato de carnet. En caso de querer emitir carné a los jugadores, elegir el formato.
- Clasificación económica. Clasificación que tendrá asociada la competición.
- Número de plazas máximas. Máximo número de equipos que se pueden apuntar a la competición.
- Tasas mínimas. El número mínimo de tasas que se cobrará a la hora de apuntar un equipo. Esto se usa si en vez de cobrar por apuntar al equipo se cobra por fichas de jugadores y se quiere estipular un mínimo de éstas.

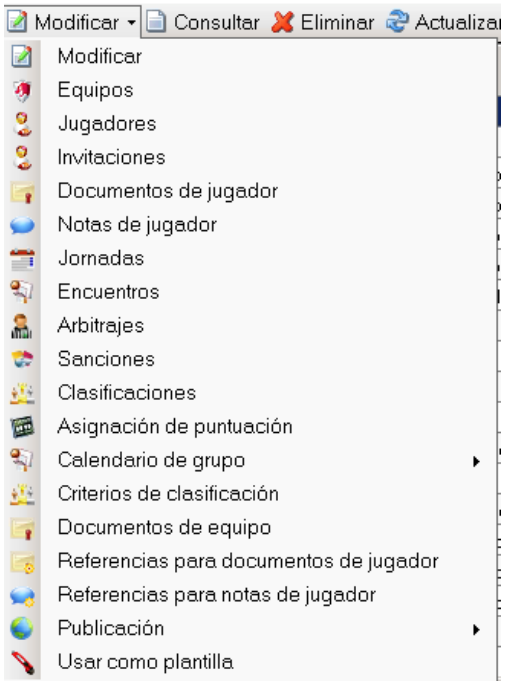
- Puestos y marcas



- Número de participantes que puntúan en la prueba. Indicar cuantos participantes recibirán puntos, los primeros en cruzar la meta.
- Número de integrantes de cada equipo que puntúan en la clasificación por equipos. El número de los miembros de un equipo que puntuarán, para que no sean todos los miembros.
- Asignar puntos en función del puesto. Hay dos opciones, Tiempo y Distancia.
- Asignar puntos en función de la marca.
    - Tipo de medida. Indicar si es Tiempo o Distancia.
    - Unidad de medida. En que unidad se mide, segundos, metros, etc.
    - Marca base. Medida base sobre la que se puntúa.
    - Puntos base. Puntos que se dan por la marca base y se usará para el cálculo de los puntos finales.
    - Incremento. En que incremento se va a calcular los puntos finales en función de la diferencia con la marca base.
- Contador de dorsales. En que número de dorsal va a empezar a contar.
- Tipo de clasificación. Marcar los tipos de clasificación que se quiera poder generar.

El resto de pestañas es similar a las de creación de una liga.

Una vez creada una competición ésta podrá modificada para hacer las siguientes opciones.



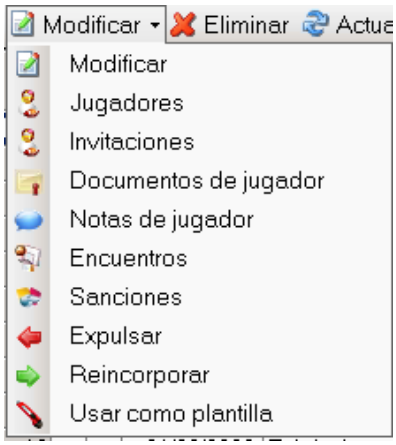
Modificar

Cambiar algún dato del grupo (no se permite modificar el deporte y la categoría).

Equipos

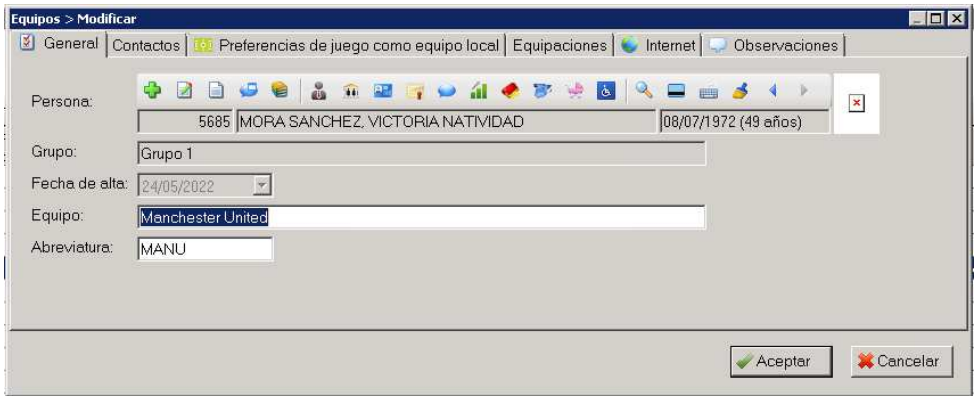
Desde este módulo se gestionan los equipos apuntados en un grupo.

Modificar permite elegir varias opciones.



Modificar
Permite modificar los datos de un equipo.

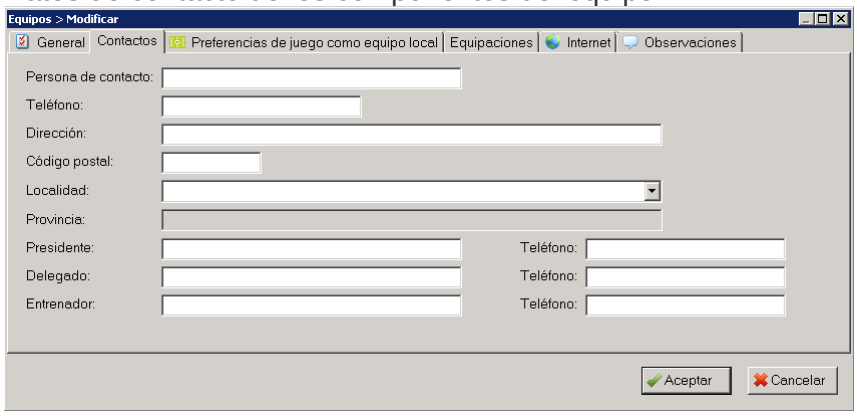
- General



- Equipo. Nombre del equipo que se podrá modificar
- Abreviatura. Abreviatura del nombre del equipo

- Contactos

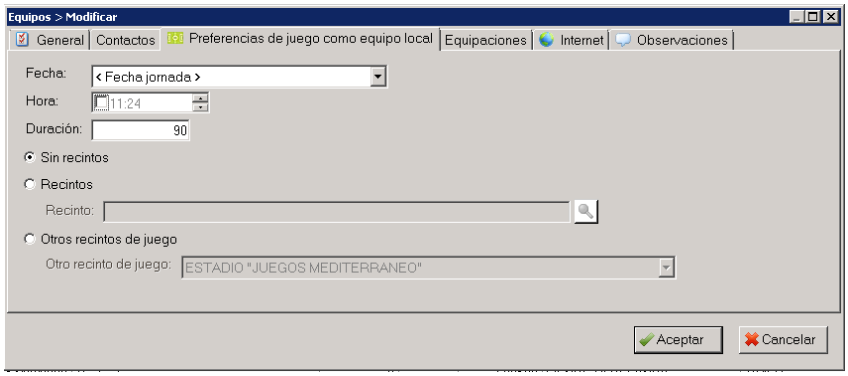
Datos de contacto de los componentes del equipo.



- Persona de contacto. Nombre y apellidos de la persona de contacto.
- Teléfono. Teléfono de contacto de la persona.
- Dirección .Dirección de la persona de contacto
- Código postal. Código postal de al dirección.
- Localidad. Localidad de la dirección.
- Presidente-Teléfono. Nombre del presidente y el teléfono de éste.
- Delegado-Teléfono. Nombre del delegado y teléfono de éste.
- Entrenador-Teléfono. Nombre del entrenador y teléfono de éste.

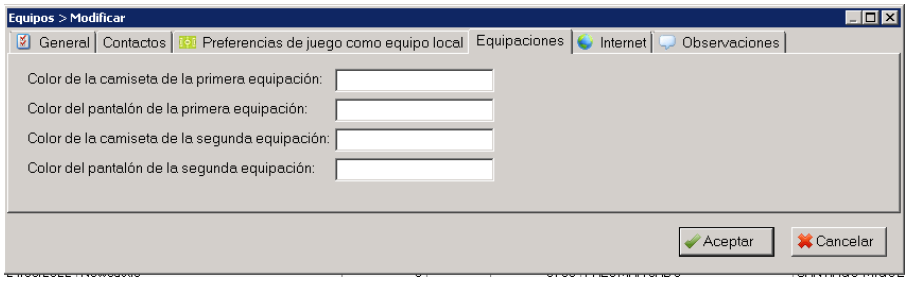
- Preferencias de juego como equipo local.

En el caso de que el equipo disponga de lugar de juego propio, se podrá estipular que cuando juegue como local lo haga en ese campo, pudiendo elegir también fecha y hora.



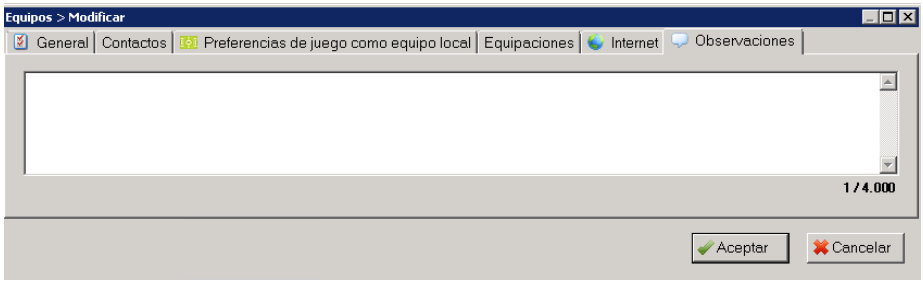
- Fecha. Fecha en la que jugará en comparación con la fecha de la jornada (+x días o -x días).
- Hora. Hora de preferencia de juego.
- Duración. Duración del partido.
- Sin recintos. Con esta opción solo se coge la fecha como referencia y se asignará el campo que se elija en la generación del calendario.
- Recintos. Asignar un recinto de los existentes en Cronos.
- Otros recintos de juego. Elegir un recinto de los creados en el apartado de competiciones.

- Equipaciones
Indicar las equipaciones que vestirán los jugadores.

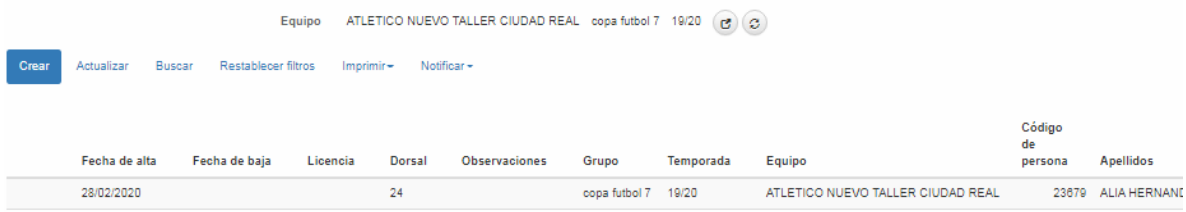


- Internet
Campo en desuso

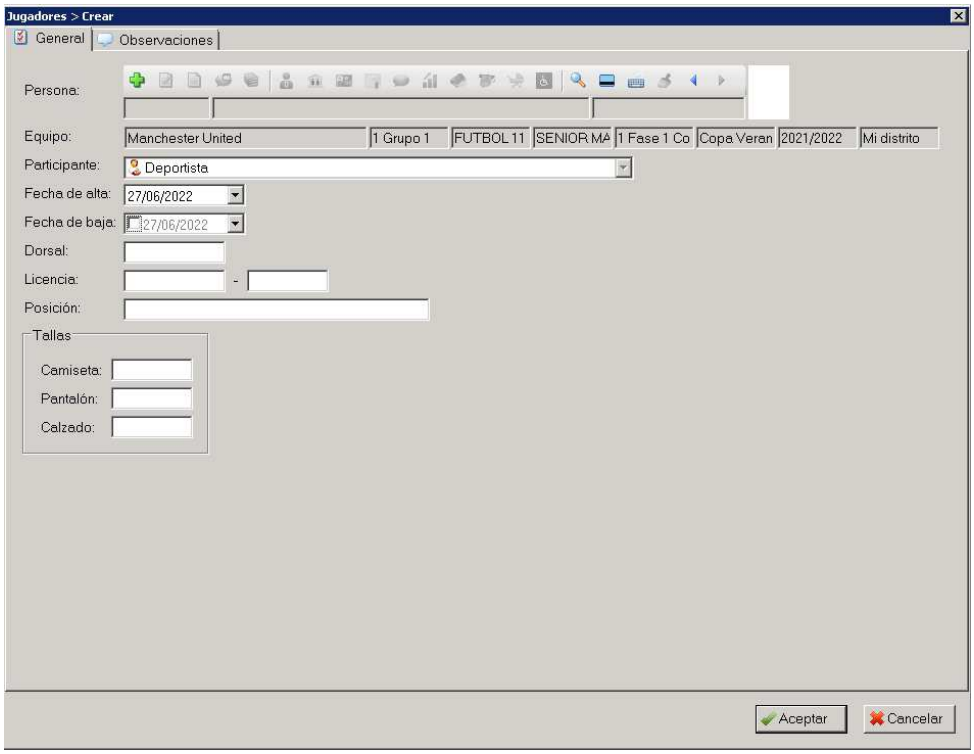
- Observaciones
Campo de 4000 caracteres para poder especificar alguna particularidad.



Jugadores
Permite modificar los datos de un equipo.



· Crear.
Permite agregar a un jugador al equipo.



- Persona. Buscar a la persona a la que se quiere agregar al equipo
- Fecha de alta. Fecha de alta del jugador. Si se agregan a los jugadores después de haber jugado algún partido, es importante que se cambie la fecha de alta a antes del partido o no se le podrá indicar ningún tanto ni sanción.
- Fecha de baja. Fecha en la que el jugador causa baja.
- Dorsal. Número que tendrá el jugador.
- Licencia. Número de licencia de éste.
- Posición. Posición del jugador en el equipo.
- Tallas. Tallas de camiseta, pantalón y calzado del jugador.

· Modificar
Permite modificar algún dato del jugador o emitir un carné de jugador a éste.

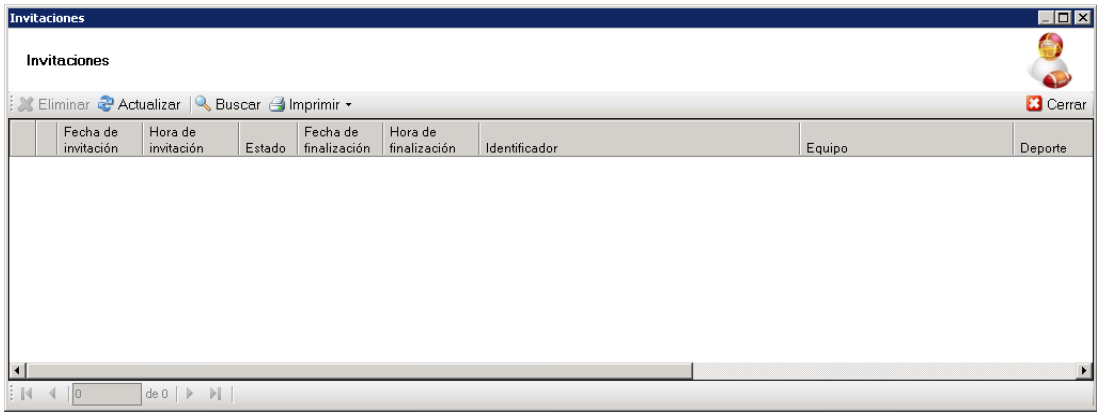
· Eliminar
Permite eliminar a un jugador de un equipo.

· Imprimir
Impresión de listado de los jugadores.

· Notificar
Enviar un correo electrónico a mensaje a móvil a los jugadores.

Invitaciones

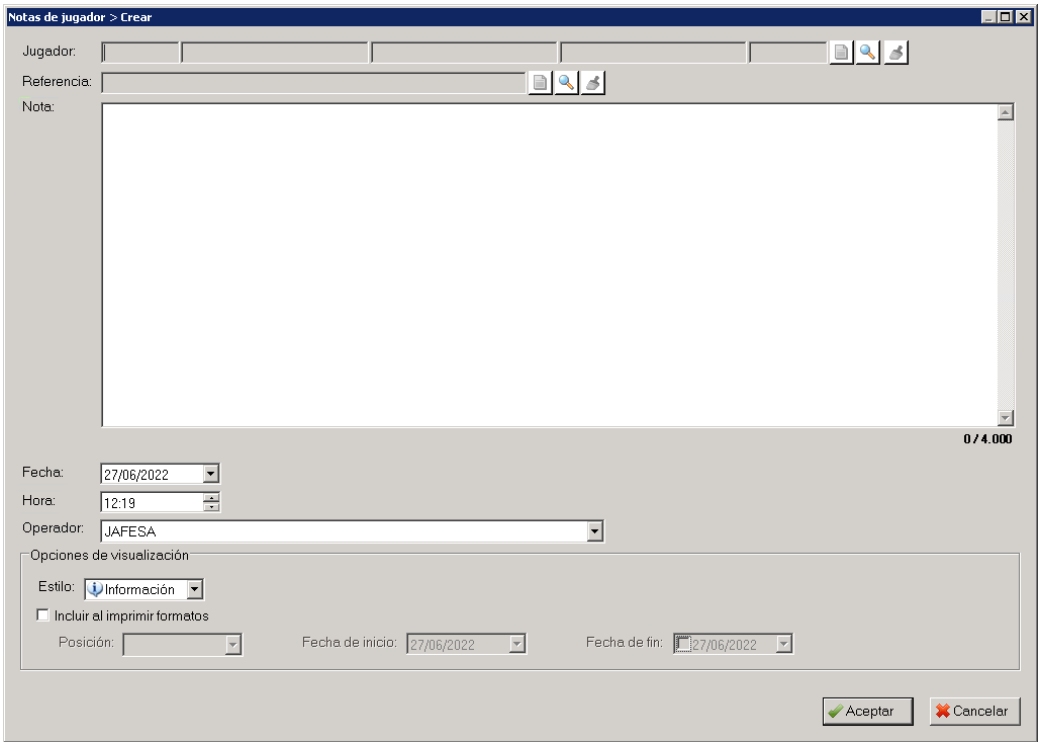
Permite ver las invitaciones que ha hecho el delegado a los futuros miembros del equipo.



Notas de jugador

Se accede a la gestión de las notas personales del jugador que estuviese seleccionado. En primer lugar aparece la pantalla con las opciones y si tuviese ya alguna nota creada, se mostraría en la misma.

Las opciones son las mismas que en otras ocasiones. Mostramos la opción de Crear para ver la pantalla de los datos.



- Referencia. Se seleccionará alguna de las referencias creadas en el apartado de Notas de jugador, tal y como se verá en el punto correspondiente.
- Nota. Se rellenará este apartado con los datos relativos a la referencia. Si la nota se creó con unos datos a modo de plantilla, se considerará para cumplimentarla.
- Fecha y Hora. A partir del momento en que tendrá validez la nota.
- Operador. Por defecto aparece el que crea la nota.
- Opciones de visualización.
    - Estilo. Las opciones son Información, Advertencia o Parar.
    - Mostrar al capturar el jugador. Marcando esta opción se mostrará la observación cada vez que se captura a la persona en cualquier apartado del programa. Se solicita la posición en la que se desea que aparezca y las fecha de inicio y fin la visualización.
    - Incluir al imprimir formatos. Si la nota se desea que aparezca al imprimir formatos, puede ser un documento de alta, etc., el resto de opciones igual que la de mostrar.
    - Mostrar en el control de accesos. Las notas pueden tener un carácter de información al usuario de forma que se muestren en las pantallas de visualización del control de accesos para notificarle datos cuando no pasa por taquilla, por ejemplo para informarle de que debe recoger algo olvidado, pasar por administración, etc. También tiene las mismas opciones de posición y fecha vistas anteriormente.

  Una vez aceptada la nota, quedará registrada en el historial de la persona aún cuando no se haya marcado que se muestre al capturarla.

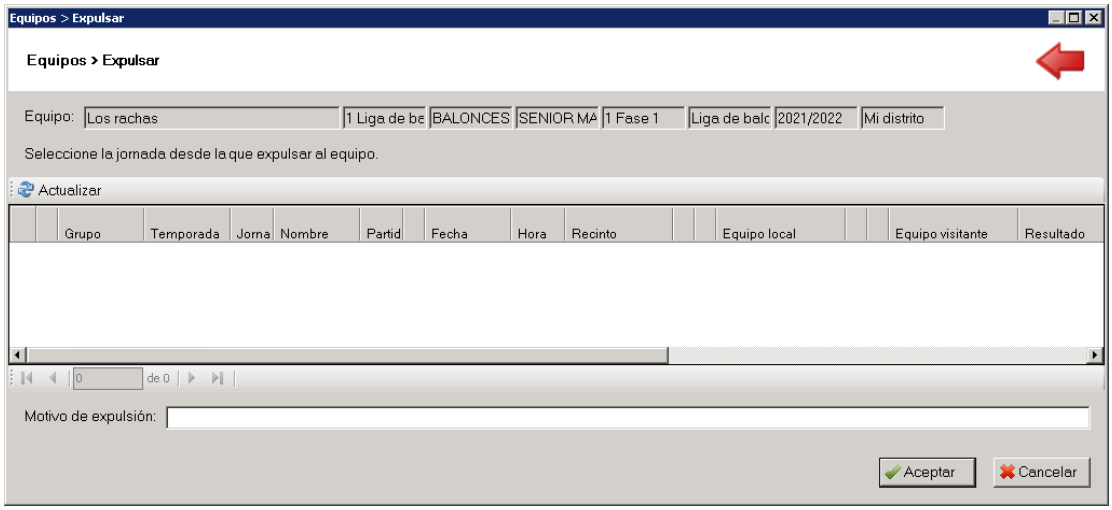
El resto de opciones como Modificar, Buscar, etc son las mismas que en otros apartados del programa.

Encuentros
Permite modificar los encuentros. Consulte el apartado de **Encuentros** para mas información.

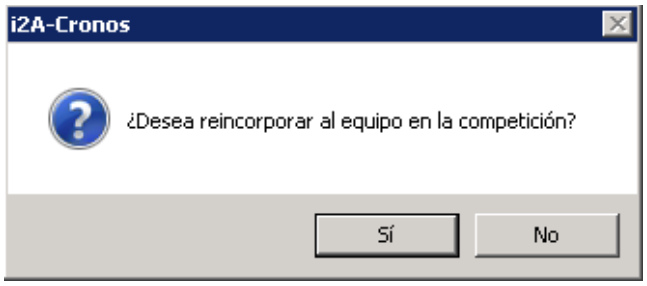
Sanciones
Permite modificar las sanciones. Consulte el apartado de **Sanciones** para mas información.

Usar como plantilla
Permite copiar la publicación de un equipo a otros.

Expulsar
Permite la expulsión de un equipo de la competición indicando el motivo.



Reincorporar
Permite la reincorporación de un equipo expulsado en la competición.

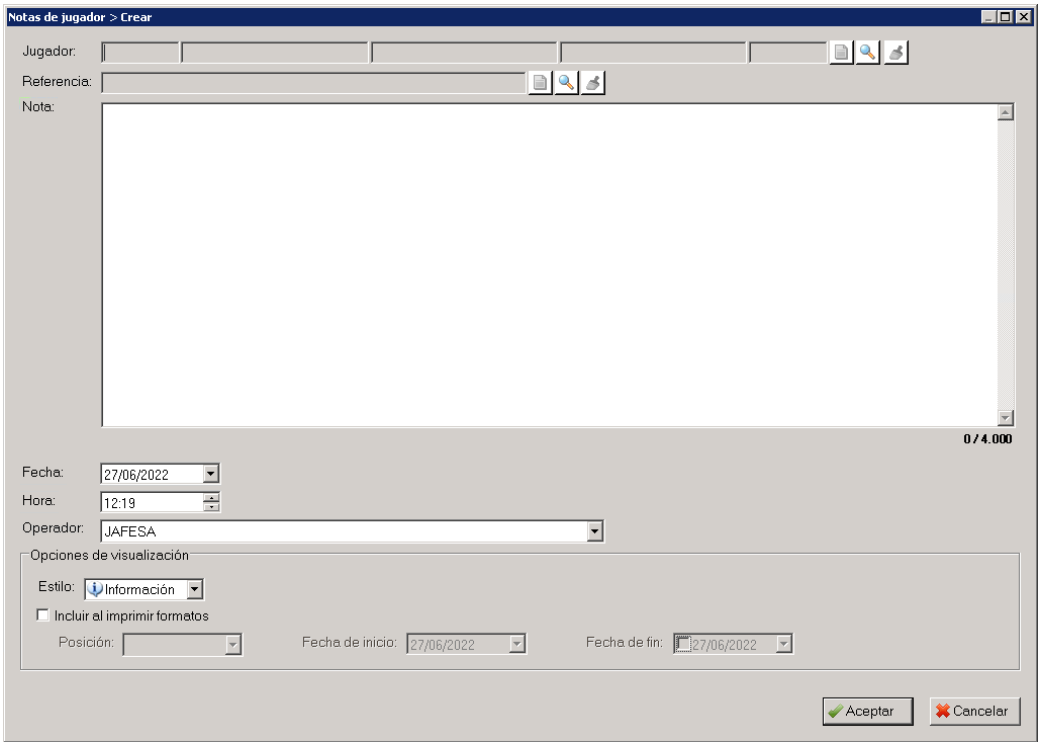


Jugadores

Notas de jugador

Se accede a la gestión de las notas personales del jugador que estuviese seleccionado. En primer lugar aparece la pantalla con las opciones y si tuviese ya alguna nota creada, se mostraría en la misma.

Las opciones son las mismas que en otras ocasiones. Mostramos la opción de Crear para ver la pantalla de los datos.



- Referencia. Se seleccionará alguna de las referencias creadas en el apartado de Notas de jugador, tal y como se verá en el punto correspondiente.
- Nota. Se rellenará este apartado con los datos relativos a la referencia. Si la nota se creó con unos datos a modo de plantilla, se considerará para cumplimentarla.
- Fecha y Hora. A partir del momento en que tendrá validez la nota.
- Operador. Por defecto aparece el que crea la nota.
- Opciones de visualización.
    - Estilo. Las opciones son Información, Advertencia o Parar.

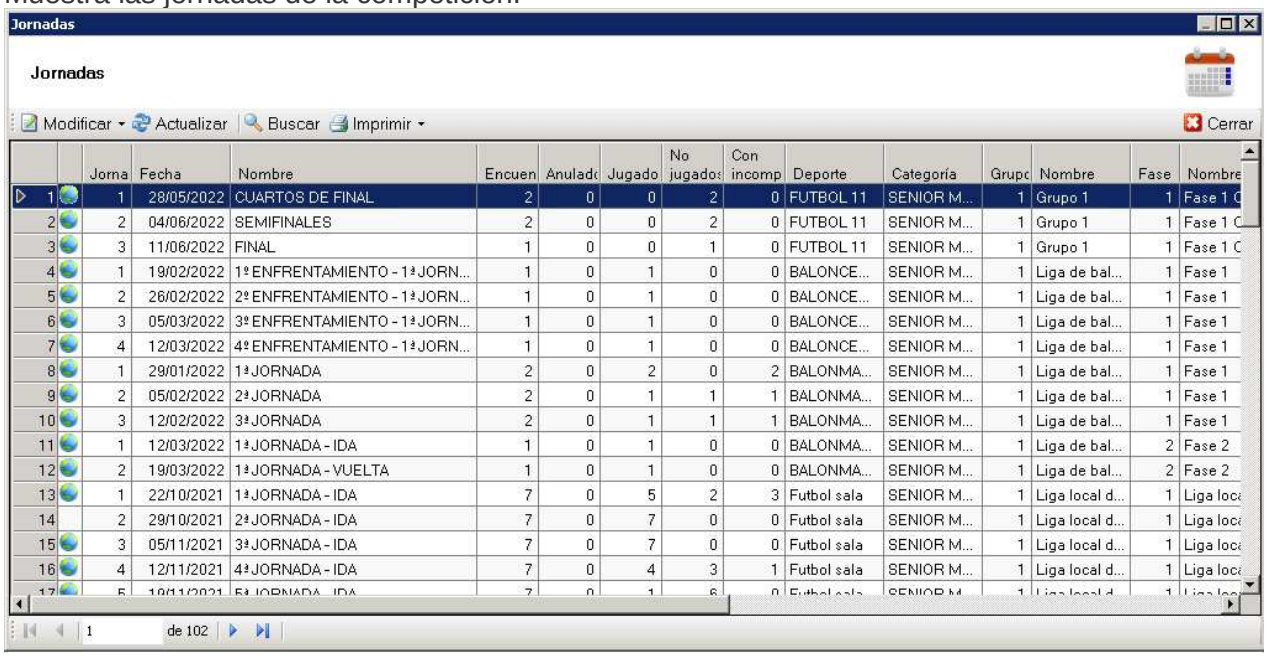
- Mostrar al capturar el jugador. Marcando esta opción se mostrará la observación cada vez que se captura a la persona en cualquier apartado del programa. Se solicita la posición en la que se desea que aparezca y las fecha de inicio y fin la visualización.
- Incluir al imprimir formatos. Si la nota se desea que aparezca al imprimir formatos, puede ser un documento de alta, etc., el resto de opciones igual que la de mostrar.
- Mostrar en el control de accesos. Las notas pueden tener un carácter de información al usuario de forma que se muestren en las pantallas de visualización del control de accesos para notificarle datos cuando no pasa por taquilla, por ejemplo para informarle de que debe recoger algo olvidado, pasar por administración, etc. También tiene las mismas opciones de posición y fecha vistas anteriormente.

Una vez aceptada la nota, quedará registrada en el historial de la persona aún cuando no se haya marcado que se muestre al capturarla.

El resto de opciones como Modificar, Buscar, etc son las mismas que en otros apartados del programa.

Jornadas

Muestra las jornadas de la competición.

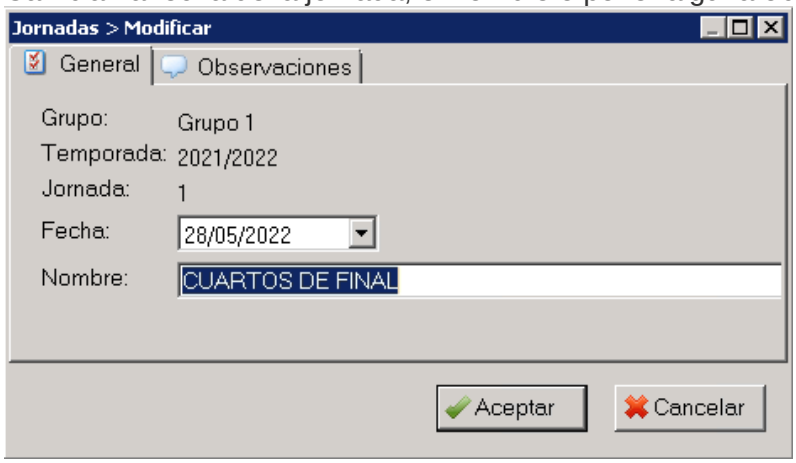


		Jorna	Fecha	Nombre	Encuen	Anulado	Jugado	No jugados	Con incomp	Deporte	Categoría	Grupo	Nombre	Fase	Nombre
1		1	28/05/2022	CUARTOS DE FINAL	2	0	0	2	0	FUTBOL 11	SENIOR M...	1	Grupo 1	1	Fase 1 G
2		2	04/06/2022	SEMIFINALES	2	0	0	2	0	FUTBOL 11	SENIOR M...	1	Grupo 1	1	Fase 1 G
3		3	11/06/2022	FINAL	1	0	0	1	0	FUTBOL 11	SENIOR M...	1	Grupo 1	1	Fase 1 G
4		1	19/02/2022	1º ENFRENTAMIENTO - 1ª JORN...	1	0	1	0	0	BALONCE...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
5		2	26/02/2022	2º ENFRENTAMIENTO - 1ª JORN...	1	0	1	0	0	BALONCE...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
6		3	05/03/2022	3º ENFRENTAMIENTO - 1ª JORN...	1	0	1	0	0	BALONCE...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
7		4	12/03/2022	4º ENFRENTAMIENTO - 1ª JORN...	1	0	1	0	0	BALONCE...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
8		1	29/01/2022	1ª JORNADA	2	0	2	0	2	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
9		2	05/02/2022	2ª JORNADA	2	0	1	1	1	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
10		3	12/02/2022	3ª JORNADA	2	0	1	1	1	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	1	Fase 1
11		1	12/03/2022	1ª JORNADA - IDA	1	0	1	0	0	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	2	Fase 2
12		2	19/03/2022	1ª JORNADA - VUELTA	1	0	1	0	0	BALONMA...	SENIOR M...	1	Liga de bal...	2	Fase 2
13		1	22/10/2021	1ª JORNADA - IDA	7	0	5	2	3	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local d...	1	Liga loca
14		2	29/10/2021	2ª JORNADA - IDA	7	0	7	0	0	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local d...	1	Liga loca
15		3	05/11/2021	3ª JORNADA - IDA	7	0	7	0	0	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local d...	1	Liga loca
16		4	12/11/2021	4ª JORNADA - IDA	7	0	4	3	1	Futbol sala	SENIOR M...	1	Liga local d...	1	Liga loca

Modificar
Permite realizar las siguientes funciones.

Modificar

Cambiar la fecha de la jornada, el nombre o poner alguna observación.

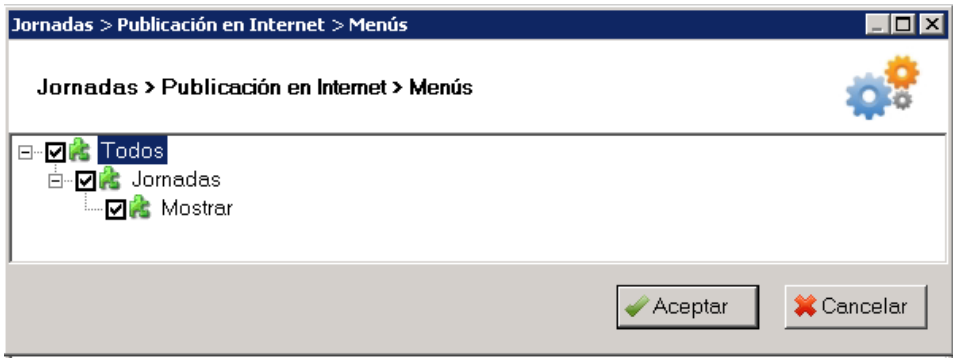


Encuentros

Permite modificar los encuentros. Consulte el apartado de **Encuentros** para mas información.

Publicación en Internet

Permite cambiar la publicación en Internet de una jornada.

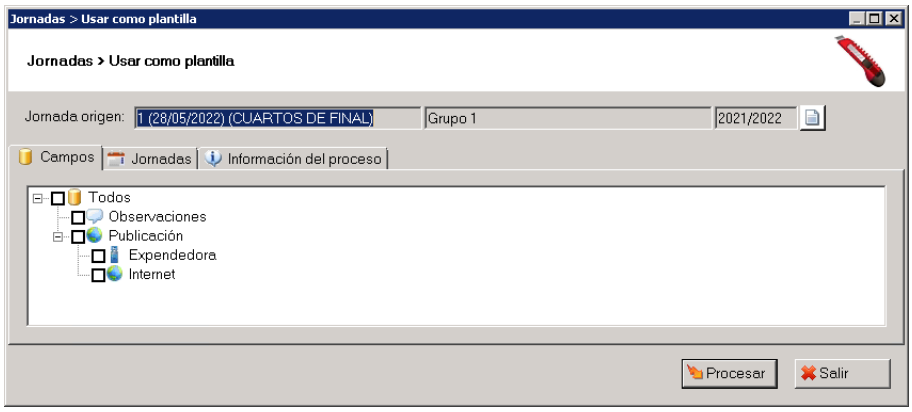


Por defecto las jornadas están publicadas y se podrá cambiar para que no se muestren por Internet.

Usar como plantilla
Permite copiar la publicación de una jornada a otras.

Encuentros

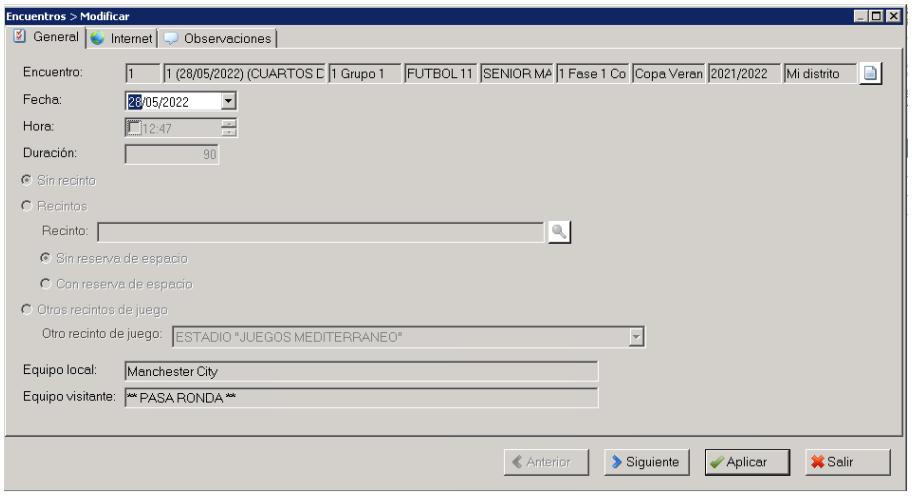
Permite administrar los encuentros, cambiar cuando se realiza, meter resultados, etc.



Modificar
Permite realizar las siguientes funciones.

Modificar
Modificar el encuentro.

- General



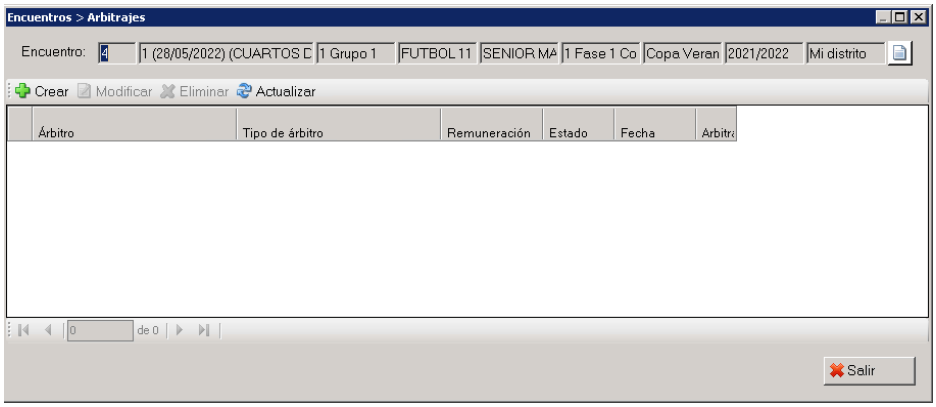
- Fecha. Permite cambiar la fecha del encuentro.
- Hora. cambiar la hora del encuentro.
- Sin recinto. Indicar que el encuentro no tiene reserva de espacio.
- Recinto. Cambiar el recinto y la duración de este.
- Otros recintos de juego. Usar un recinto de los creados en competiciones.

- Equipo local. Poder cambiar el equipo que hace de local. Esto supondrá el configurar todos los encuentros a mano.
- Equipo visitante. Poder cambiar el equipo que hace de visitante. Esto supondrá el configurar todos los encuentros a mano.

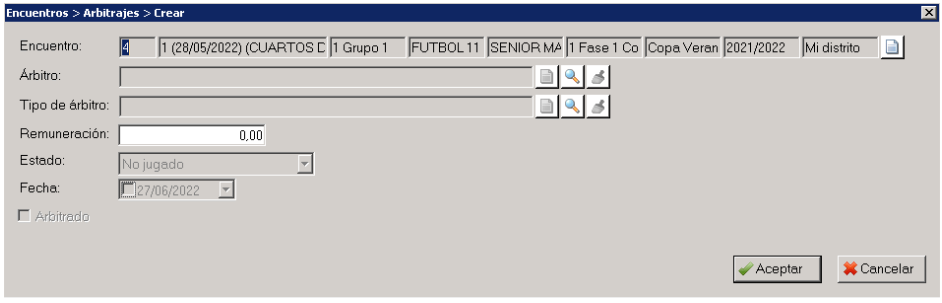
- Alquiler
Ver el alquiler asociado al encuentro

- Observaciones
Campo de 4000 caracteres para poder especificar alguna particularidad.

Árbitros
Permite asignar árbitros al encuentro.



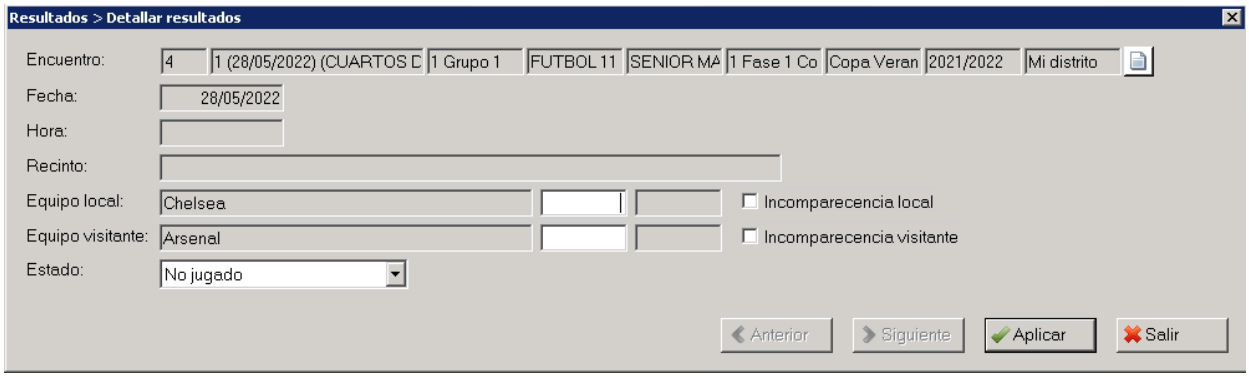
- Crear.



  - Árbitro. Elegir el árbitro
  - Tipo de árbitro. Elegir de que tipo de árbitro va a hacer.
  - Precio. Indica el precio que cobrará, pudiendo modificar éste.

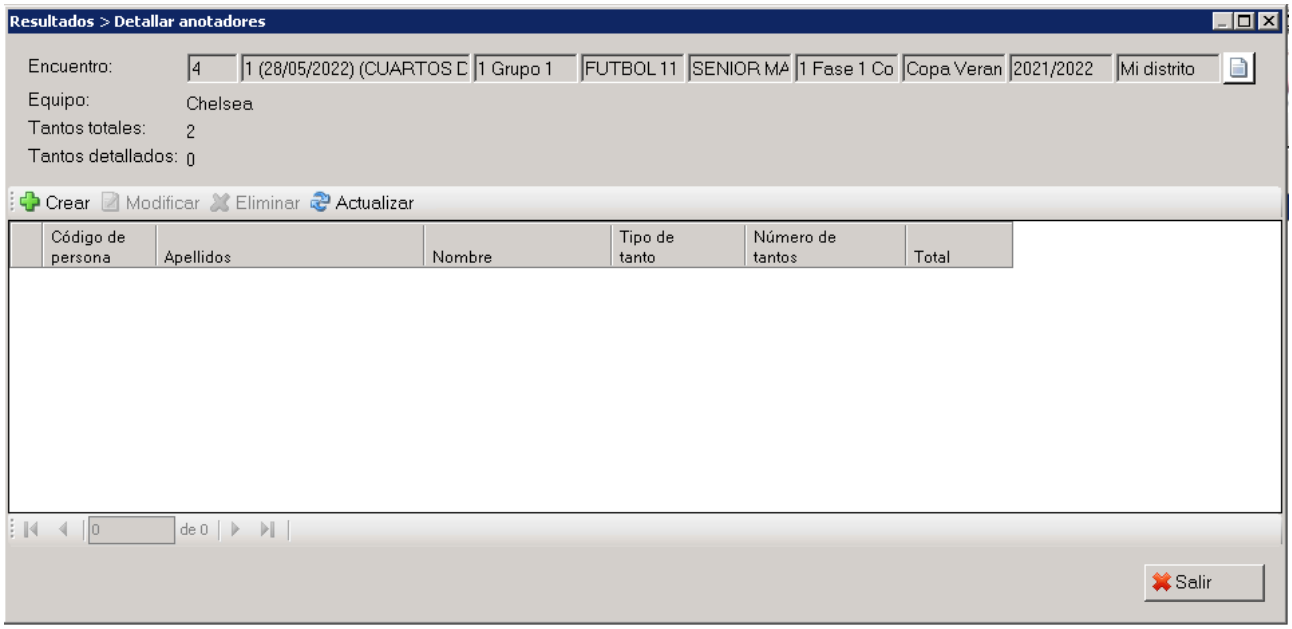
- Modificar. Cambiar el tipo de árbitro o el precio de éste.

Detallar resultados
Detallar el resultado del partido.

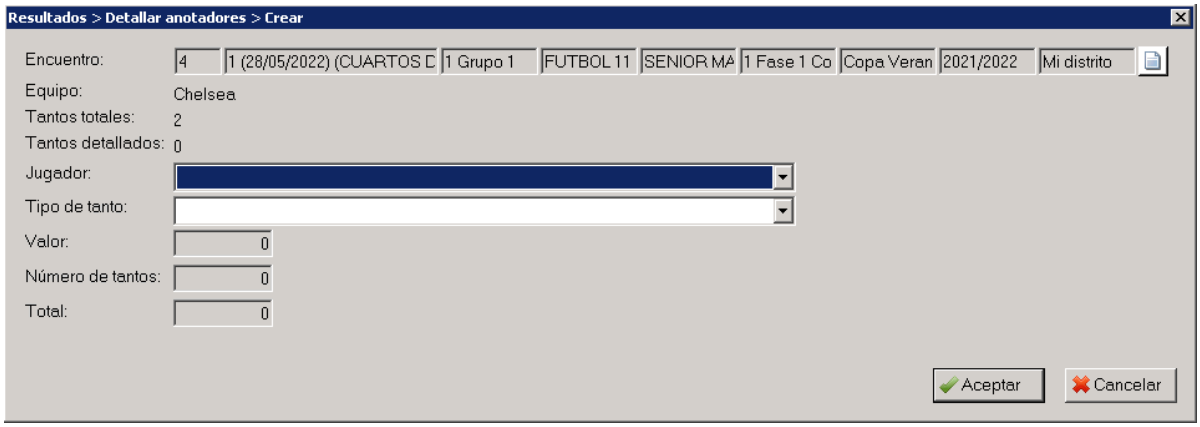


- Equipo local. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Equipo visitante. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Estado. En cuanto se detallan los tantos pasa a Jugado. Si se quisiera poner como no jugado cambiar el estado a No jugado.

Detallar anotadores del equipo local
Detallar que jugadores han marcado puntos.



- Crear. Buscar a un jugador e indicar los tantas registrados por éste.



  - Jugador. Seleccionar al jugador que ha metido los tantos.
  - Tipo de tanto. Indicar el tipo de tanto anotado por el jugador.
  - Número de tantos. Indicar el número de tantos anotado por el jugador.

Detallar anotadores del equipo visitante
Proceso similar al anterior.

Sanciones
Poder indicar las sanciones ocurridas durante el encuentro.

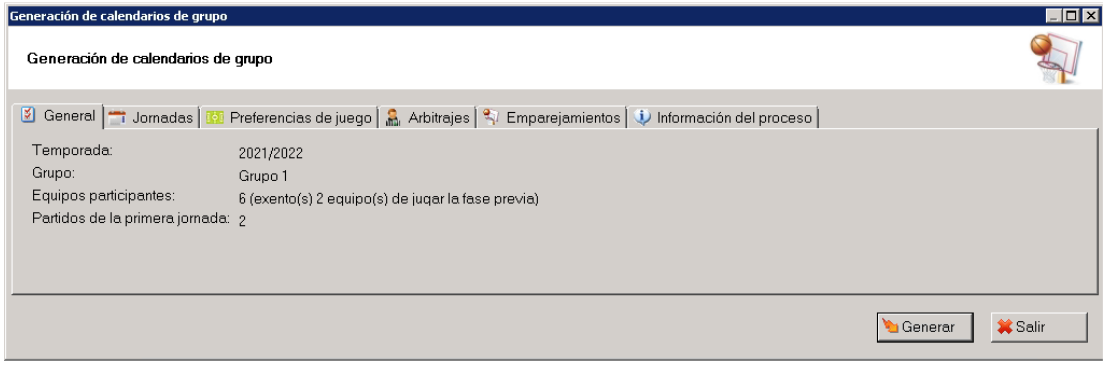
Imprimir
Mediante este apartado se podrá imprimir listado de los encuentros o el Acta correspondiente a los encuentros.

Calendario de competición

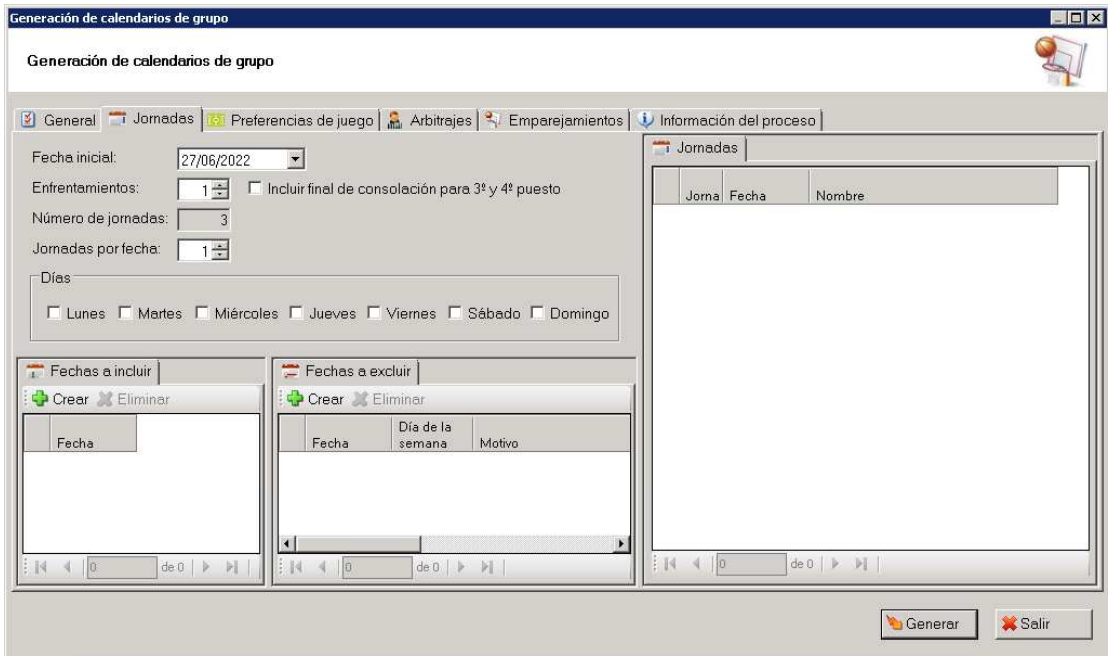
Permite la generación del calendario de competiciones o la eliminación de este.

Generar el calendario de competiciones

- General
Indica un resumen de los equipos participantes y el número de partidos por jornada.



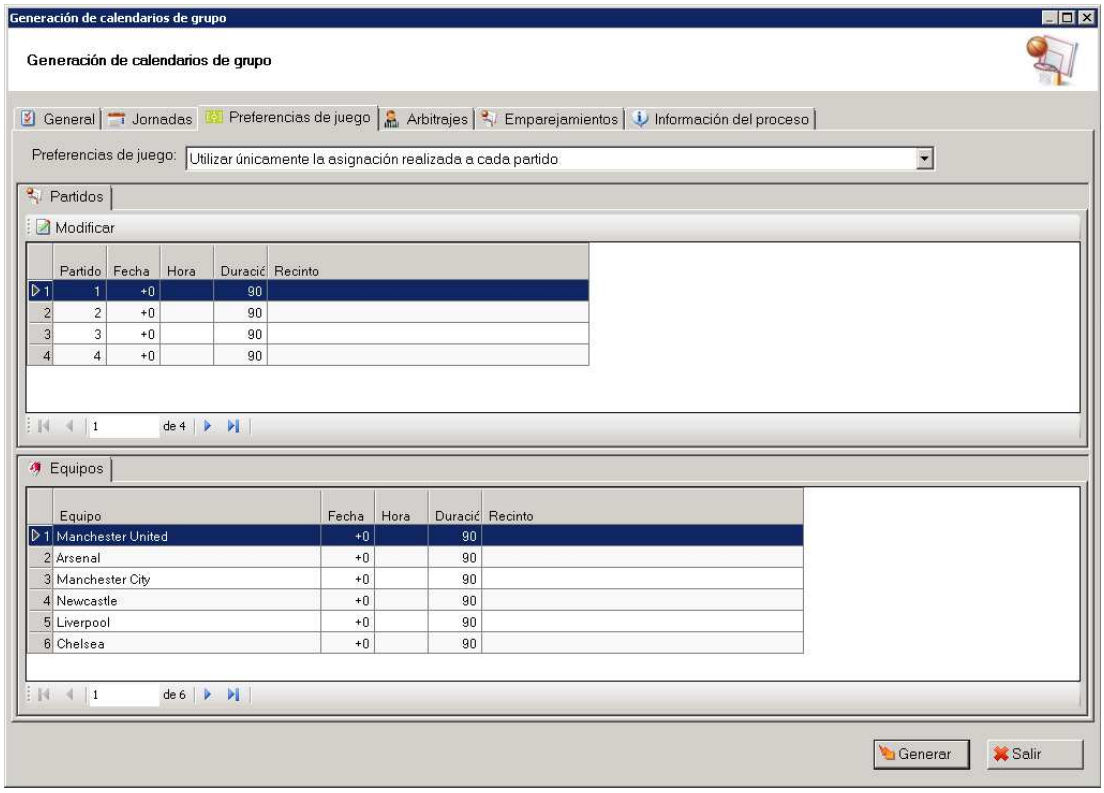
- Jornadas
Configuración de las jornadas, partidos por jornada, etc.



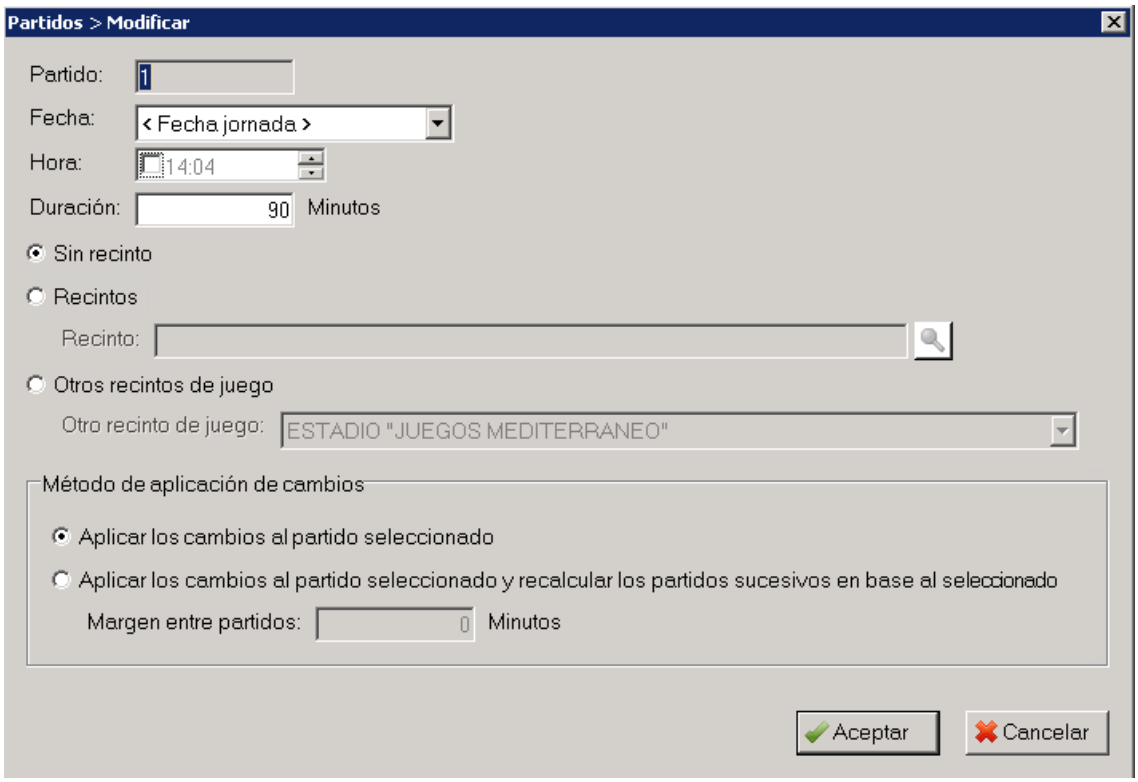
- Fecha inicial. Fecha en la que empieza la liga.
- Enfrentamientos. Cuantos enfrentamientos tendrá la competición. Si es a dos, será la ida y la vuelta. Si se ponen mas, 3, 4, etc, las impares será copia de la 1 y las pares de la 2.
- Número de jornadas. Indica el número de jornadas totales.
- Jornadas por fecha. Indica cuantas jornadas se jugarán en una misma fecha. Por ejemplo, en el ejemplo hay 22 jornadas. Se podría poner que se juegan 11 partidos por jornada y poner que una fecha es el sábado y otra el domingo siguiente para de esa forma hacer un maratón de partidos en un fin de semana.

- Días. Indicar que día se juega la jornada. No habrá que marcar los días en los que se jugarán los partidos, eso se especificará en la siguiente pestaña. Solo marcar un día., sábado por ejemplo.
- Fechas a incluir. Se podrá forzar una fecha para que una jornada se juegue en esa fecha.
- Fechas a excluir. Aparecen las fechas que se crearon en los festivos, pero se podrán crear mas días a excluir.
- Jornadas. Muestra un resumen de como quedarán las jornadas.

- Preferencias de juego
Se podrá configurar cuando y donde se jugarán los partidos a modo de plantilla.



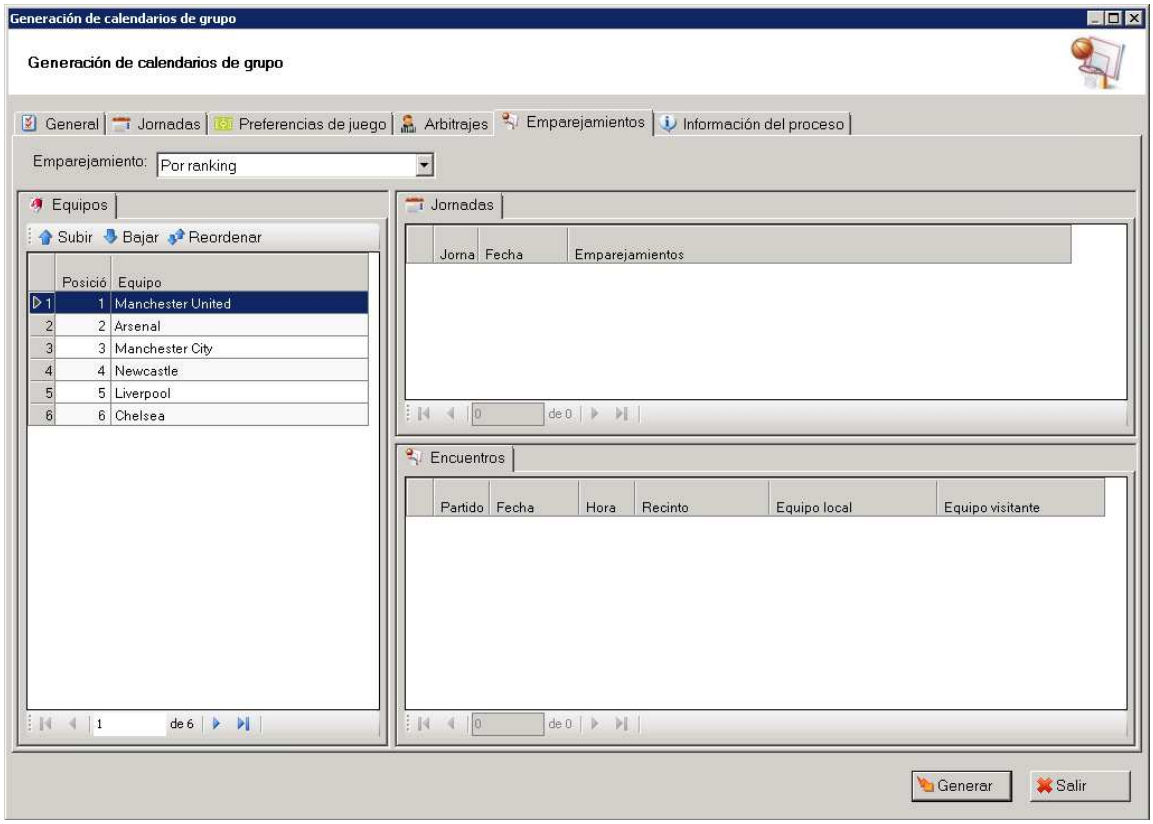
- Preferencias de juego
  - Utilizar únicamente la asignación realizada a cada partido.
  - Utilizar la asignación realizada a cada partido y completar con las preferencias de juego de los equipos.
  - Utilizar únicamente las preferencias de juego de los equipos
  - Utilizar las preferencias de juego de los equipos y completar con la asignación realizada a cada partido.
- Partidos. Permite especificar cuando y donde se jugará cada partido de la jornada.
  - Modificar.



- Fecha. Indicar si se juega el día de la jornada o +1día, +2 días o -1 día, -2 días, etc.
- Hora. Hora a la que se jugará el partido.
- Duración. duración del partido.
- Sin recinto. No se especifica recinto.
- Recintos. Indicar en que recintos de los creados en Cronos se jugará el partido.
- Otros recintos de juego. Indicar en que recinto, de los creados en competiciones, se jugará el partido.

- Equipos. Muestra los equipos y si alguno tiene configurada la preferencia de juego.

- Emparejamientos
Configuración de como se enfrentarán los equipos.

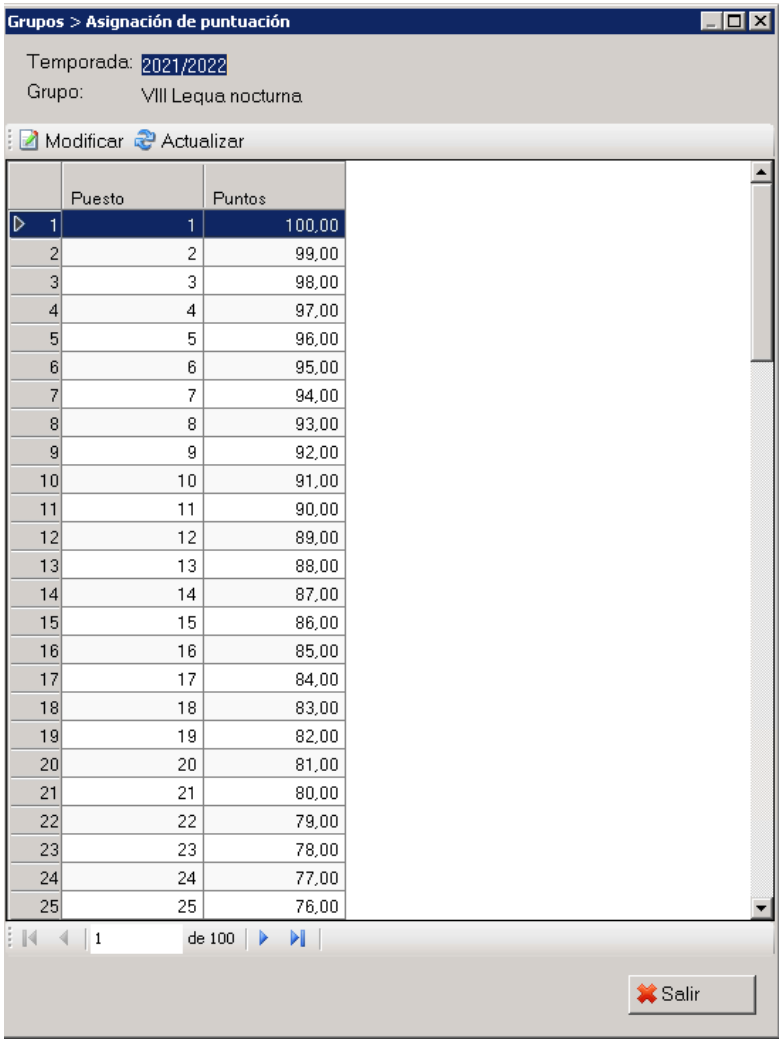


- Emparejamiento. Elegir entre Normal (balanceado), Normal (no balanceado) De no coincidencia (no balanceado).
- Equipos. Indica que equipo es el 1, cual el 2, etc. Esto aparece a la derecha en jornadas y se podrá elegir aquí, subiendo y bajando, que equipo será el 1, cual el 2, etc para forzar unos encuentros.
- Jornadas. Muestra como serán las jornadas y que equipos se enfrentarán.
- Encuentros. Muestra los encuentros de la jornada seleccionada arriba.

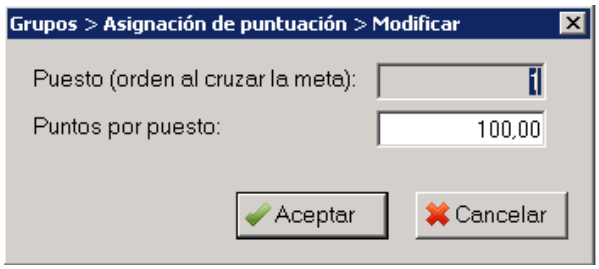
Una vez configuradas todas las opciones pulsar en Generar para realizar la generación.

Asignación de puntuación

Esta opción solo es válida cuando la competición es del tipo basada en el puesto y la marca.

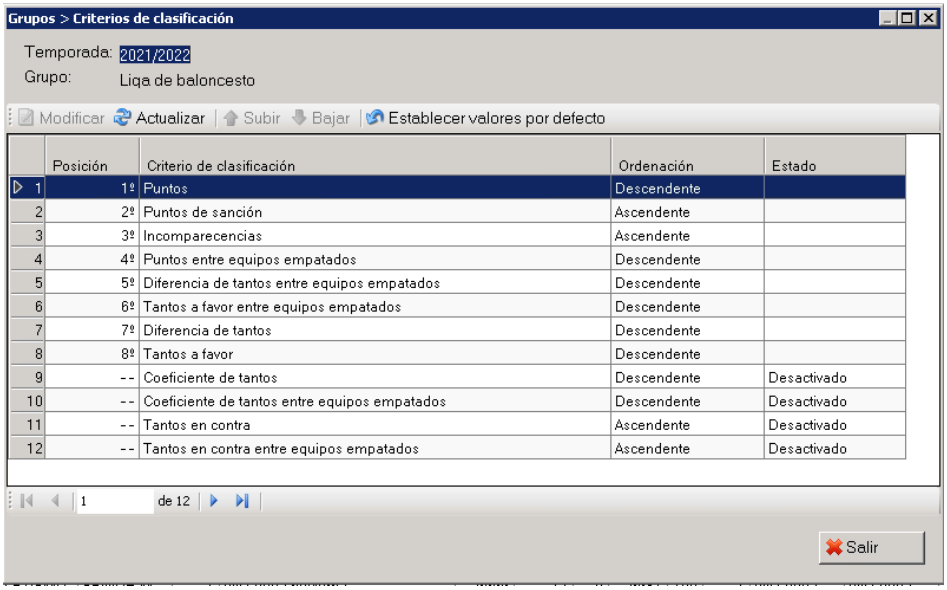


Modificar
Cambiar los puntos por puesto.



Criterios de clasificación

Configuración de los criterios de clasificación.

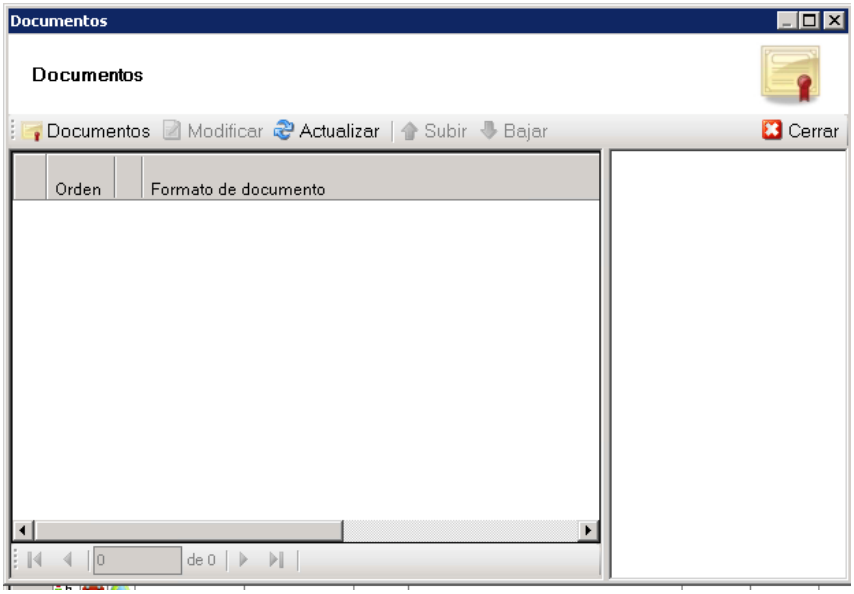


	Posición	Criterio de clasificación	Ordenación	Estado
1	1º	Puntos	Descendente	
2	2º	Puntos de sanción	Ascendente	
3	3º	Incomparecencias	Ascendente	
4	4º	Puntos entre equipos empatados	Descendente	
5	5º	Diferencia de tantos entre equipos empatados	Descendente	
6	6º	Tantos a favor entre equipos empatados	Descendente	
7	7º	Diferencia de tantos	Descendente	
8	8º	Tantos a favor	Descendente	
9	--	Coeficiente de tantos	Descendente	Desactivado
10	--	Coeficiente de tantos entre equipos empatados	Descendente	Desactivado
11	--	Tantos en contra	Ascendente	Desactivado
12	--	Tantos en contra entre equipos empatados	Ascendente	Desactivado

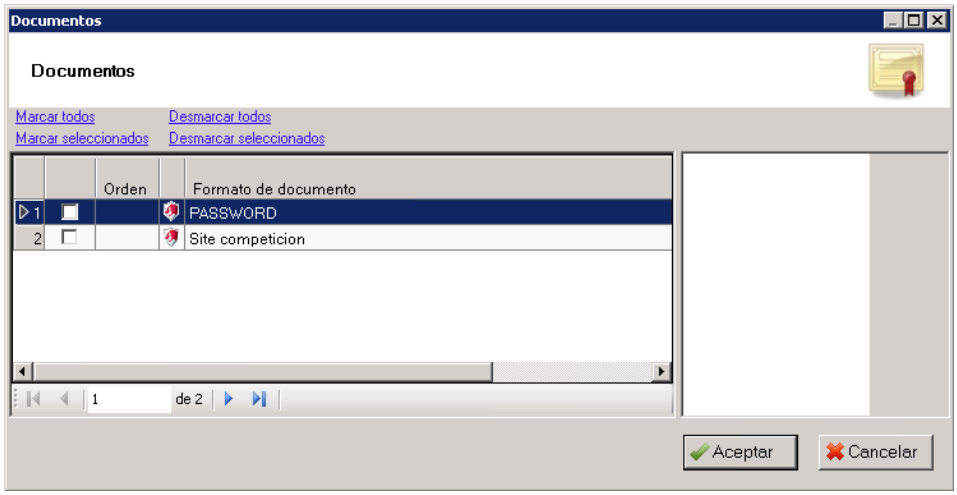
Lo que se puede modificar de los criterios es que estén activos o no. Con las opciones de subir y bajar se elegirá el orden de aplicación de los criterios para elegir que equipo estará encima de otro.

Documentos de equipo

Configurar que documentos estarán asociados a la competición. Aquí no se asocian los documentos de Actas, se asocian en la creación o modificación de la competición.



Documento



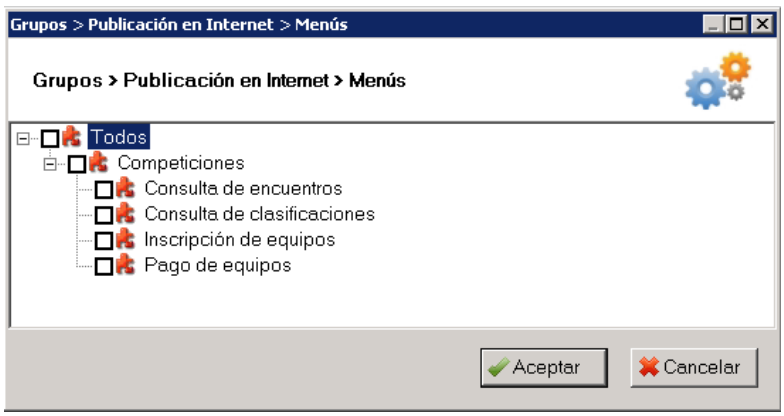
Marcar los documentos que se quieran agregar a la competición.

Publicación

En este apartado se elegirán que opciones de publicación estarán disponibles por Internet o la expendedora.

Expendedora

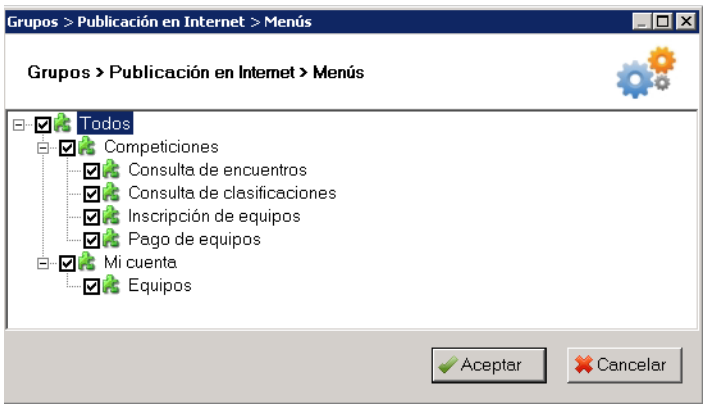
- Menús. Elegir que opciones estarán disponibles.



  - Consulta de encuentros. Que los usuarios puedan consultar los encuentros por la expendedora.
  - Consulta de clasificaciones. Consulta de la clasificación en la expendedora.
  - Inscripción de equipos. Permitir que la gente pueda apuntarse en una competición a través de la expendedora.
  - Pago de equipos. Pagar la inscripción de un equipo ya inscrito.

Internet

- Menús. Elegir que opciones estarán disponibles.

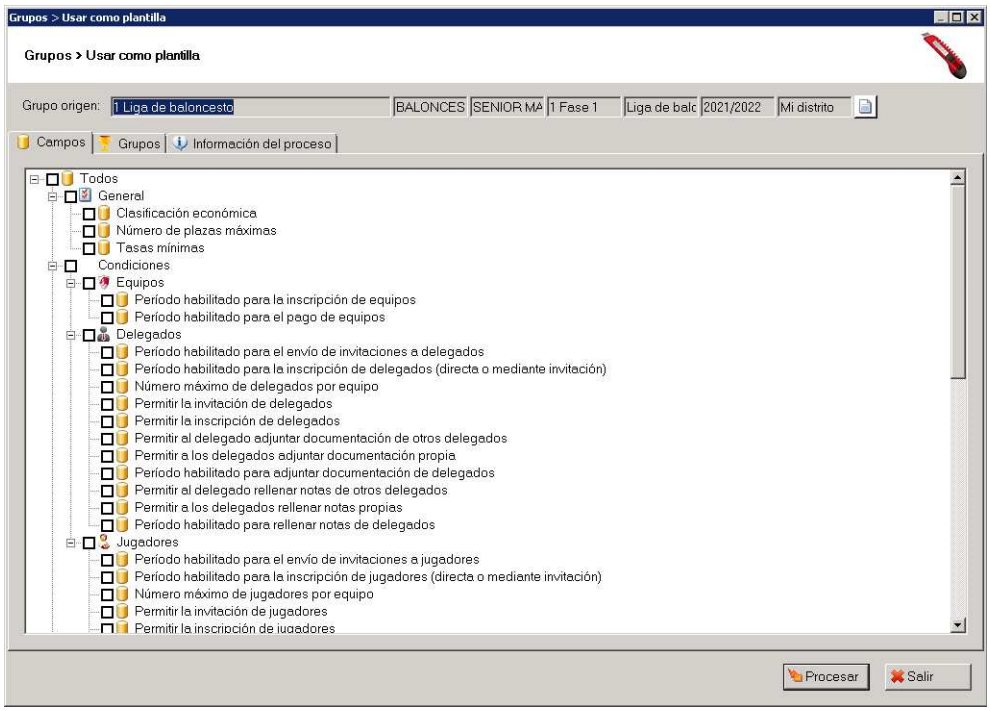


  - Consulta de encuentros. Que los usuarios puedan consultar los encuentros por Internet.
  - Consulta de clasificaciones. Consulta de la clasificación en Internet.
  - Inscripción de equipos. Permitir que la gente pueda apuntarse en una competición a través de Internet.
  - Pago de equipos. Pagar la inscripción de un equipo ya inscrito.

Usar como plantilla

Permite copiar parte de una competición a otras.

- Campos
Elegir que opciones se quieren copiar al resto de competiciones.



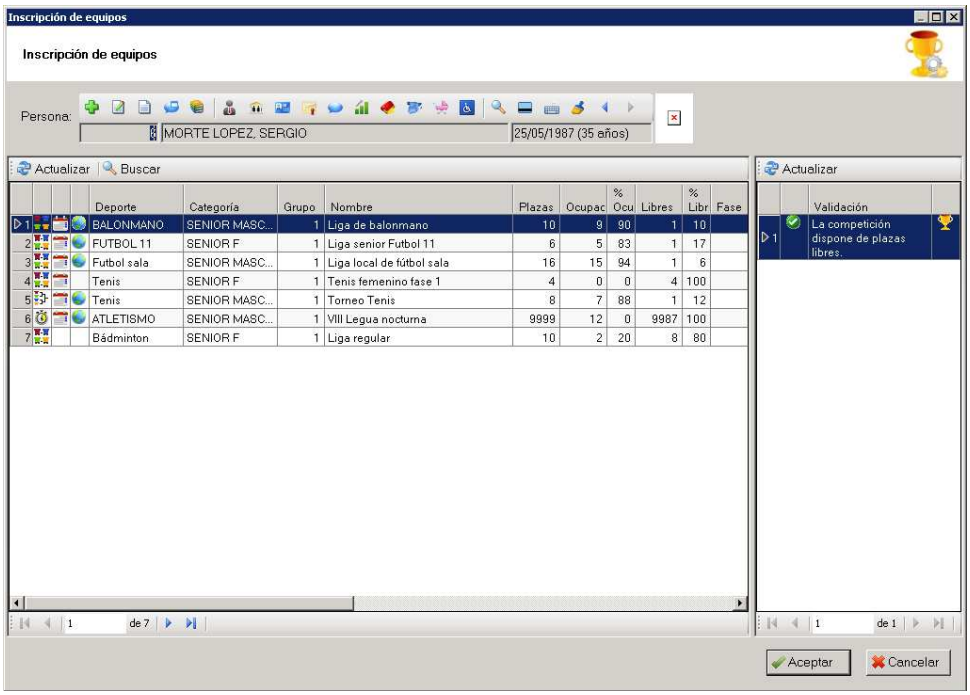
- Competiciones
Marcar a que competiciones se va a copiar la configuración.

Inscribir equipos en la competición

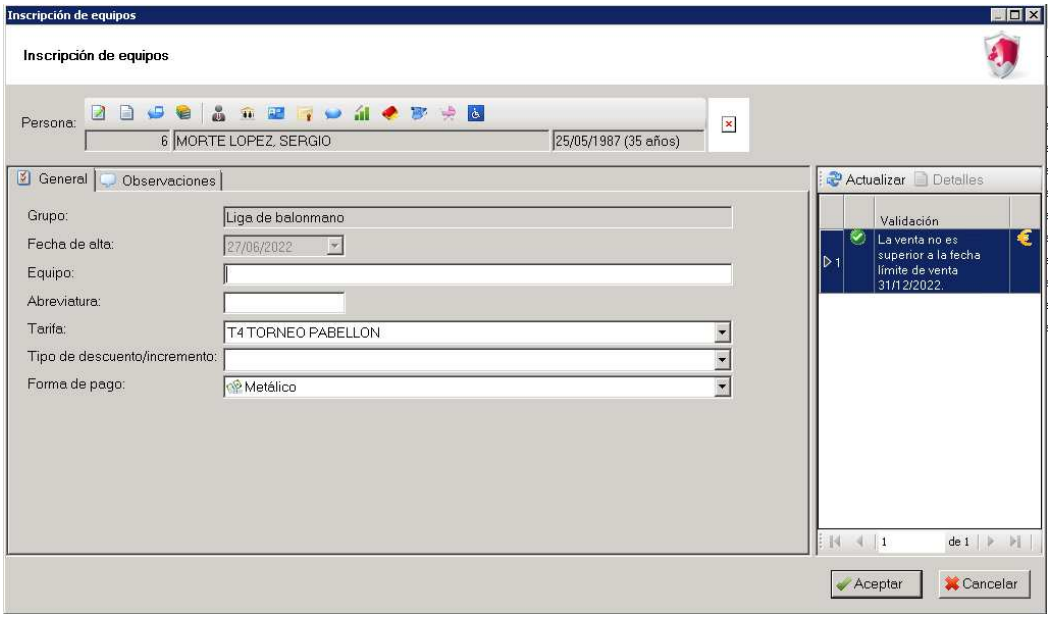
Para incluir a un equipo dentro de una competición es necesario la inscripción desde "Venta de Servicios", eso supone los siguientes pasos:

1. Hay que crear o capturar a la persona que va a efectuar las veces de "Responsable" o "Delegado" del equipo.
2. Una vez capturado en pantalla, hay que ir a la botonera de "Competiciones" y seleccionar el botón azul de "Inscripción de equipos".

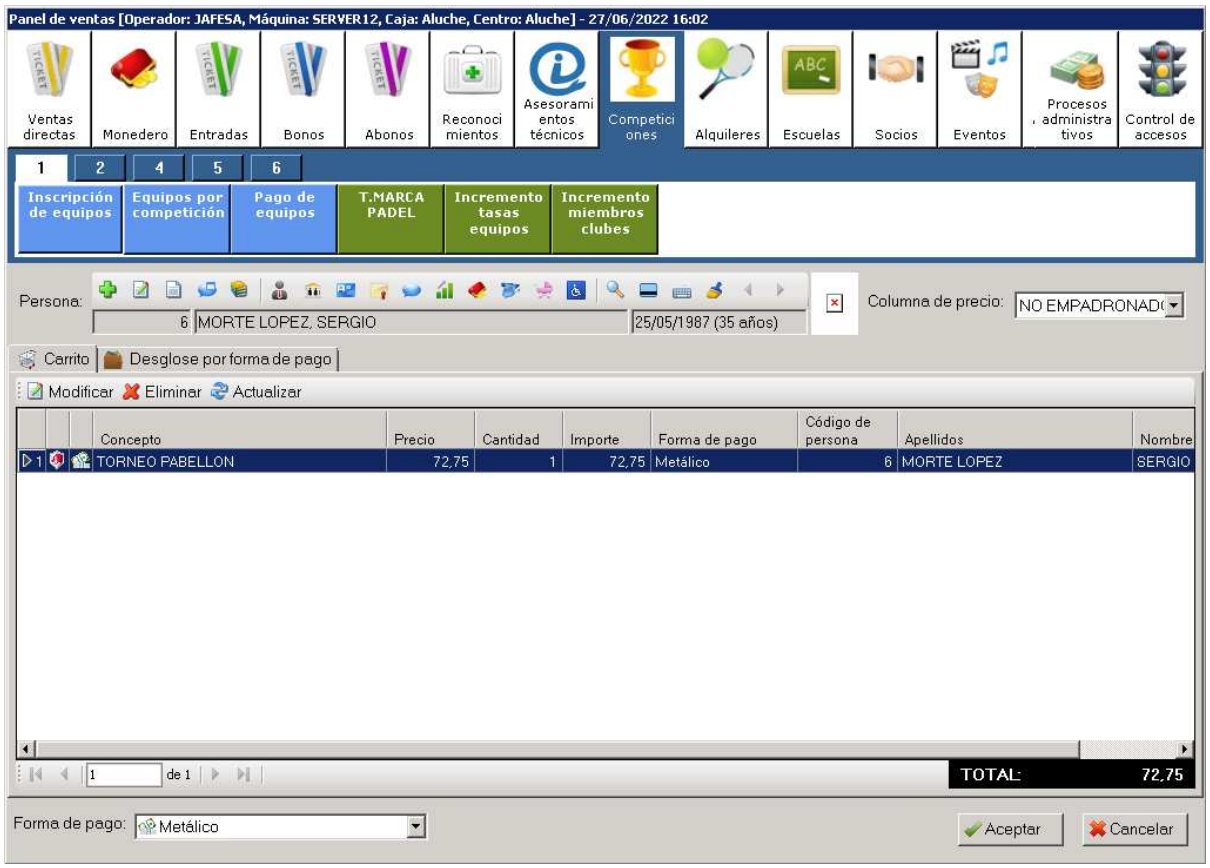
3. En la siguiente ventana aparecerá la relación de competiciones de la temporada que esté como predeterminada y que actualmente tengan plazas libres, es decir que no se haya cubierto el número de equipos de la competición; se seleccionará la competición, pasando a la pantalla donde se indicará el nombre del equipo.



4. Indicar el nombre del equipo, la abreviatura de este, la tarifa que se le va a cobrar, si se le aplica algún descuento/incremento y la forma de pago.

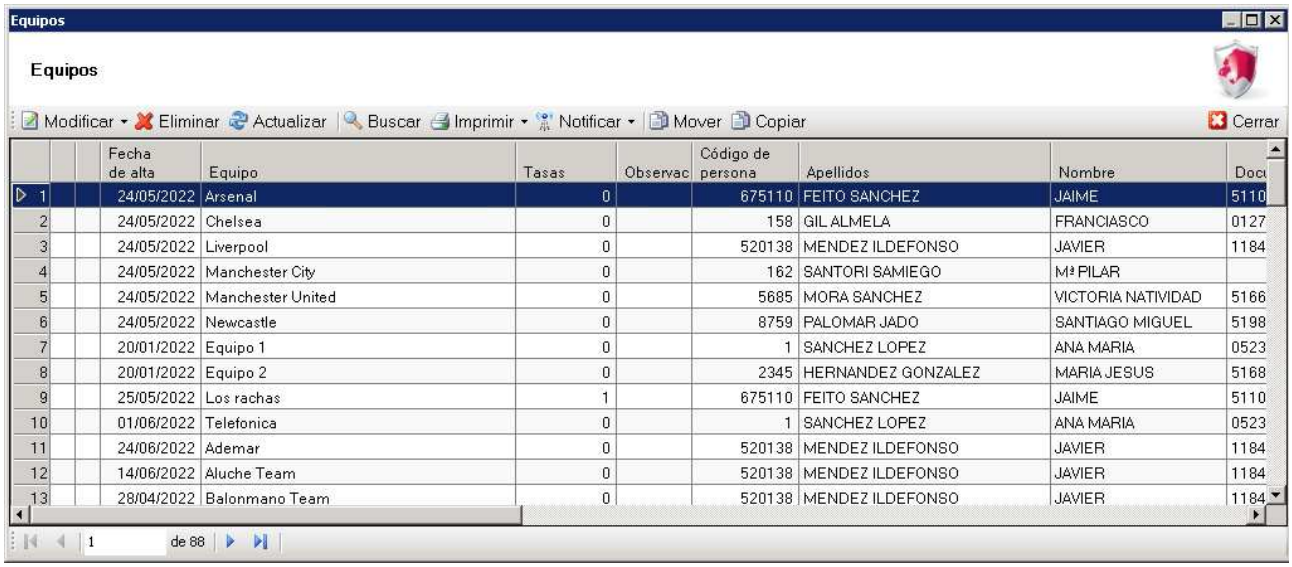


5. Si se quiere apuntar a algún equipo mas con el mismo delegado, repetir el proceso, de lo contrario, aceptar la venta.



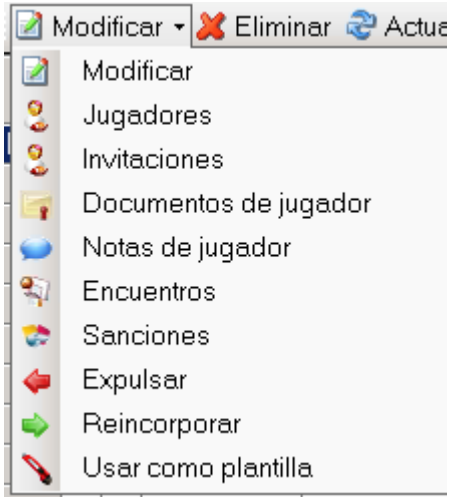
Equipos

Desde este módulo se gestionan los equipos apuntados en una competición.



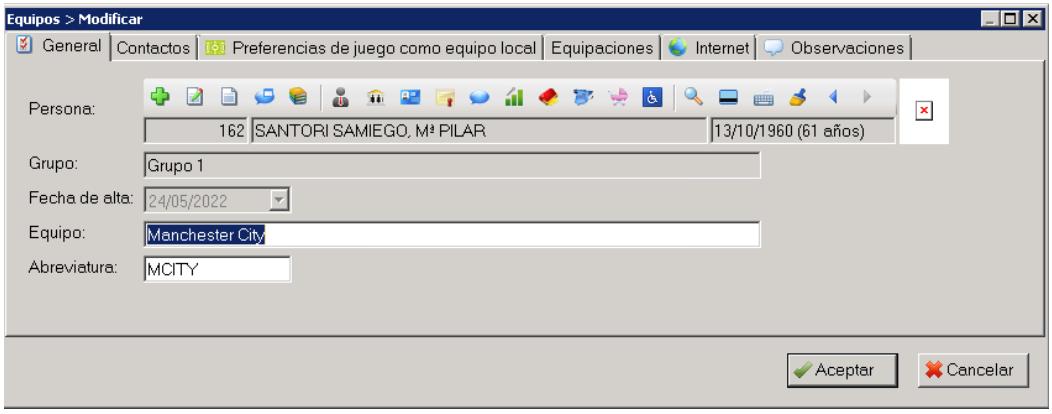
	Fecha de alta	Equipo	Tasas	Observac	Código de persona	Apellidos	Nombre	Docu
1	24/05/2022	Arsenal	0		675110	FEITO SANCHEZ	JAIME	5110
2	24/05/2022	Chelsea	0		158	GIL ALMELA	FRANCIASCO	0127
3	24/05/2022	Liverpool	0		520138	MENDEZ ILDEFONSO	JAVIER	1184
4	24/05/2022	Manchester City	0		162	SANTORI SAMIEGO	Mª PILAR	
5	24/05/2022	Manchester United	0		5685	MORA SANCHEZ	VICTORIA NATIVIDAD	5166
6	24/05/2022	Newcastle	0		8759	PALOMAR JADO	SANTIAGO MIGUEL	5198
7	20/01/2022	Equipo 1	0		1	SANCHEZ LOPEZ	ANA MARIA	0523
8	20/01/2022	Equipo 2	0		2345	HERNANDEZ GONZALEZ	MARIA JESUS	5168
9	25/05/2022	Los rachas	1		675110	FEITO SANCHEZ	JAIME	5110
10	01/06/2022	Telefonica	0		1	SANCHEZ LOPEZ	ANA MARIA	0523
11	24/06/2022	Ademar	0		520138	MENDEZ ILDEFONSO	JAVIER	1184
12	14/06/2022	Aluche Team	0		520138	MENDEZ ILDEFONSO	JAVIER	1184
13	28/04/2022	Balonmano Team	0		520138	MENDEZ ILDEFONSO	JAVIER	1184

Modificar permite elegir varias opciones.



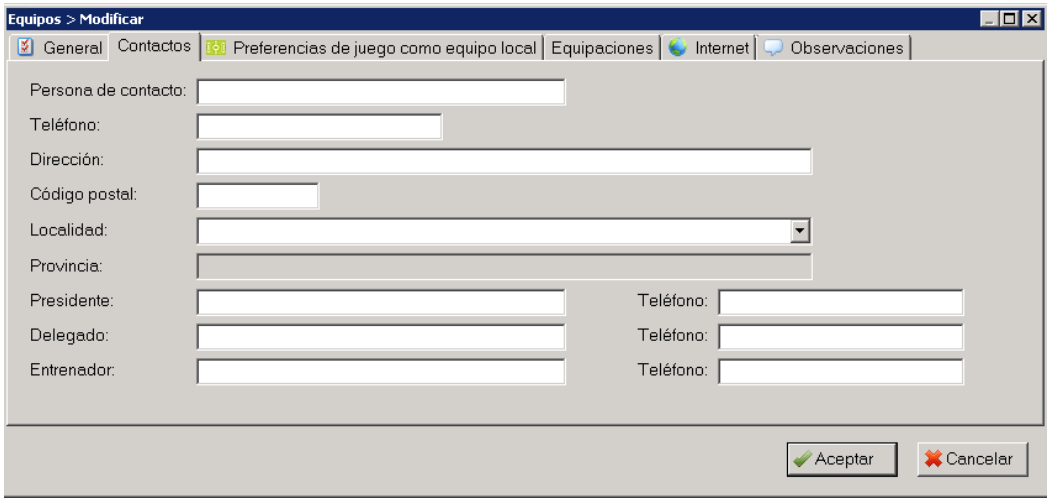
Modificar
Permite modificar los datos de un equipo.

- General



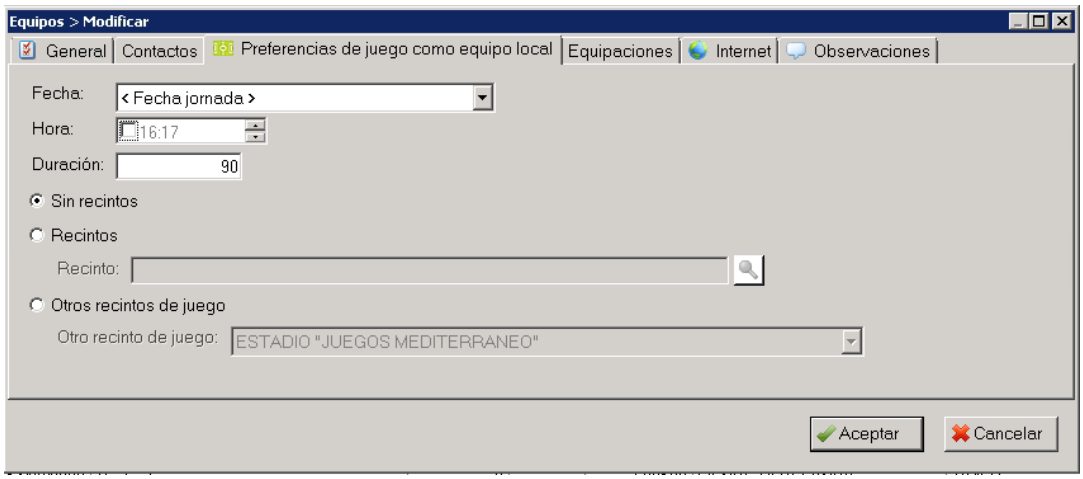
- Equipo. Nombre del equipo que se podrá modificar
- Abreviatura. Abreviatura del nombre del equipo

- Contactos
Datos de contacto de los componentes del equipo.



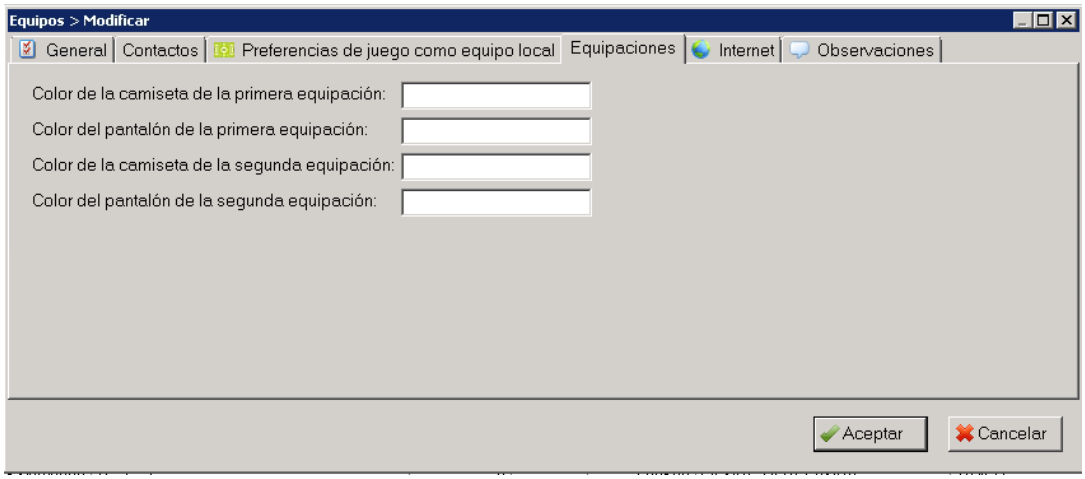
- Persona de contacto. Nombre y apellidos de la persona de contacto.
- Teléfono. Teléfono de contacto de la persona.
- Dirección .Dirección de la persona de contacto
- Código postal. Código postal de al dirección.
- Localidad. Localidad de la dirección.
- Presidente-Teléfono. Nombre del presidente y el teléfono de éste.
- Delegado-Teléfono. Nombre del delegado y teléfono de éste.
- Entrenador-Teléfono. Nombre del entrenador y teléfono de éste.

- Preferencias de juego como equipo local.
En el caso de que el equipo disponga de lugar de juego propio, se podrá estipular que cuando juegue como local lo haga en ese campo, pudiendo elegir también fecha y hora.



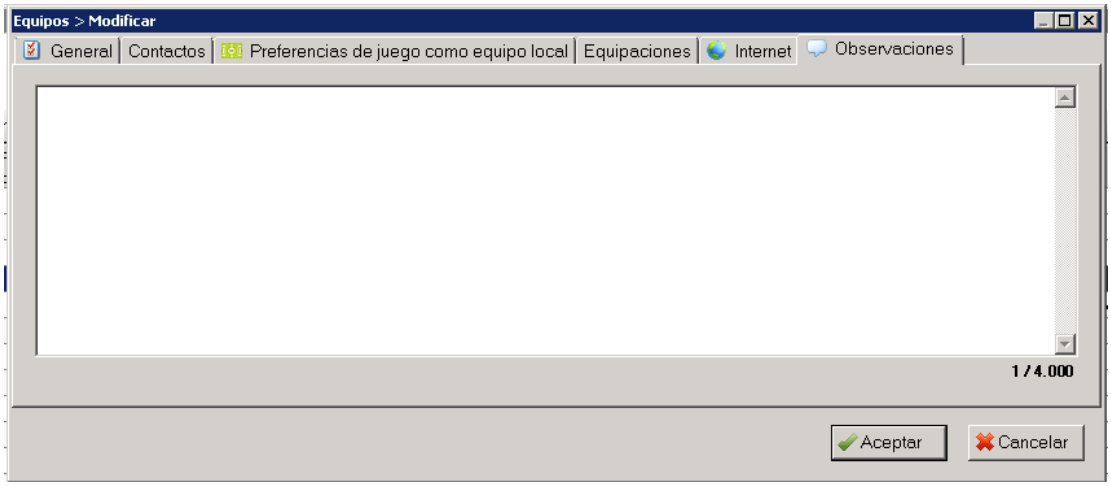
- Fecha. Fecha en la que jugará en comparación con la fecha de la jornada (+x días o -x días).
- Hora. Hora de preferencia de juego.
- Duración. Duración del partido.
- Sin recintos. Con esta opción solo se coge la fecha como referencia y se asignará el campo que se elija en la generación del calendario.
- Recintos. Asignar un recinto de los existentes en Cronos.
- Otros recintos de juego. Elegir un recinto de los creados en el apartado de competiciones.

- Equipaciones
Indicar las equipaciones que vestirán los jugadores.

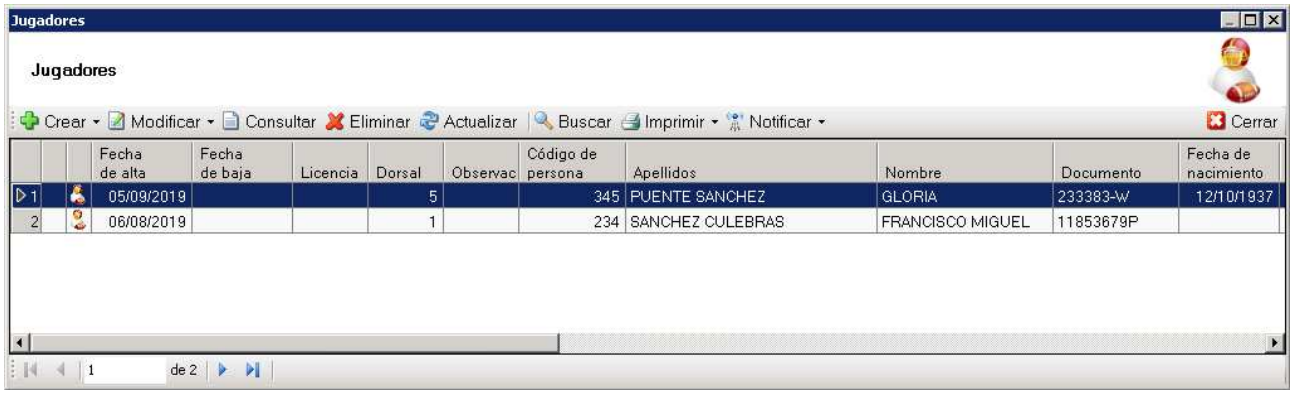


- Internet
Campo en desuso

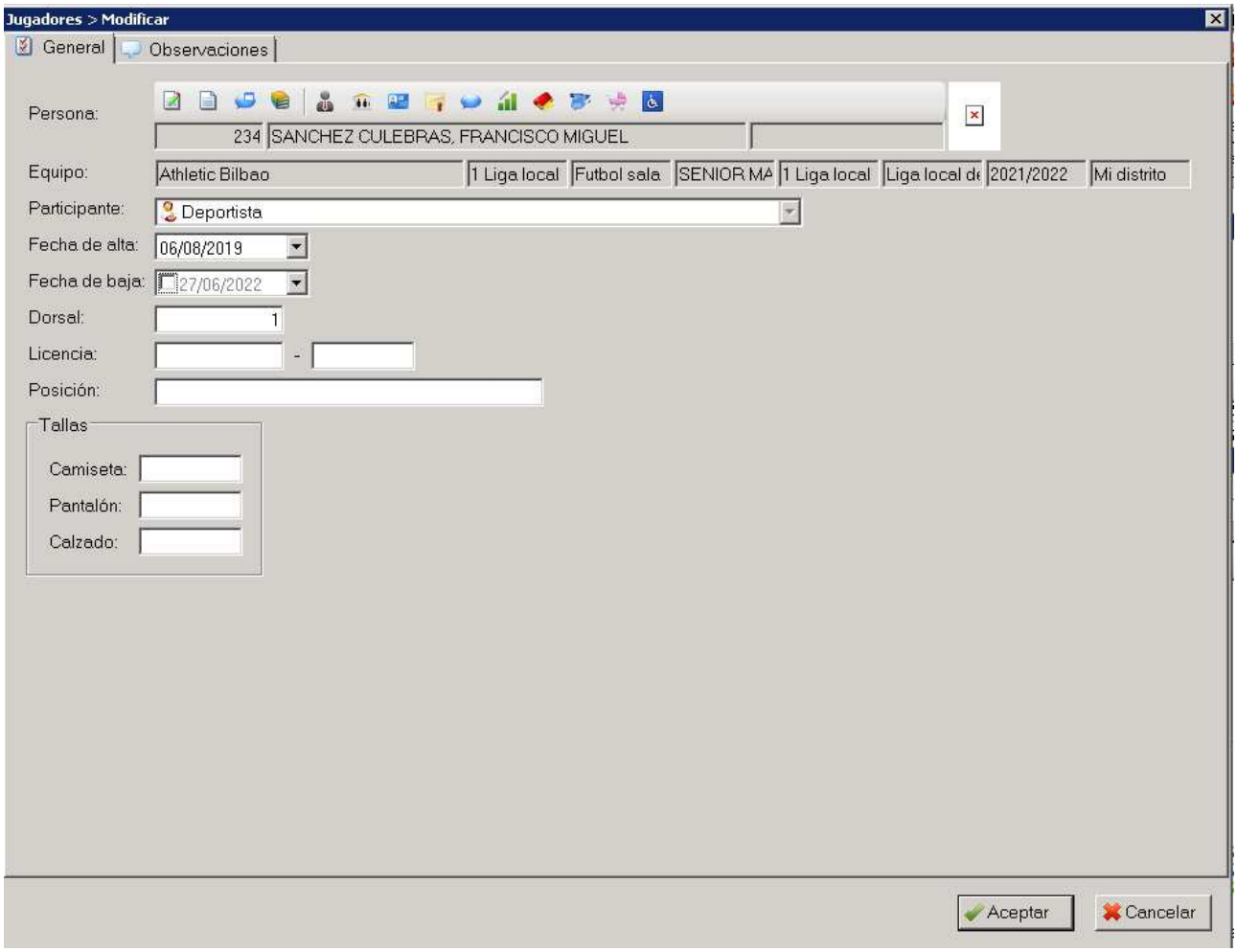
- Observaciones
Campo de 4000 caracteres para poder especificar alguna particularidad.



Jugadores
Permite modificar los datos de un equipo.



· Crear.
Permite agregar a un jugador al equipo.



- Persona. Buscar a la persona a la que se quiere agregar al equipo
- Fecha de alta. Fecha de alta del jugador. Si se agregan a los jugadores después de haber jugado algún partido, es importante que se cambie la fecha de alta a antes del partido o no se le podrá indicar ningún tanto ni sanción.
- Fecha de baja. Fecha en la que el jugador causa baja.
- Dorsal. Número que tendrá el jugador.
- Licencia. Número de licencia de éste.
- Posición. Posición del jugador en el equipo.
- Tallas. Tallas de camiseta, pantalón y calzado del jugador.

· Modificar
Permite modificar algún dato del jugador o emitir un carné de jugador a éste.

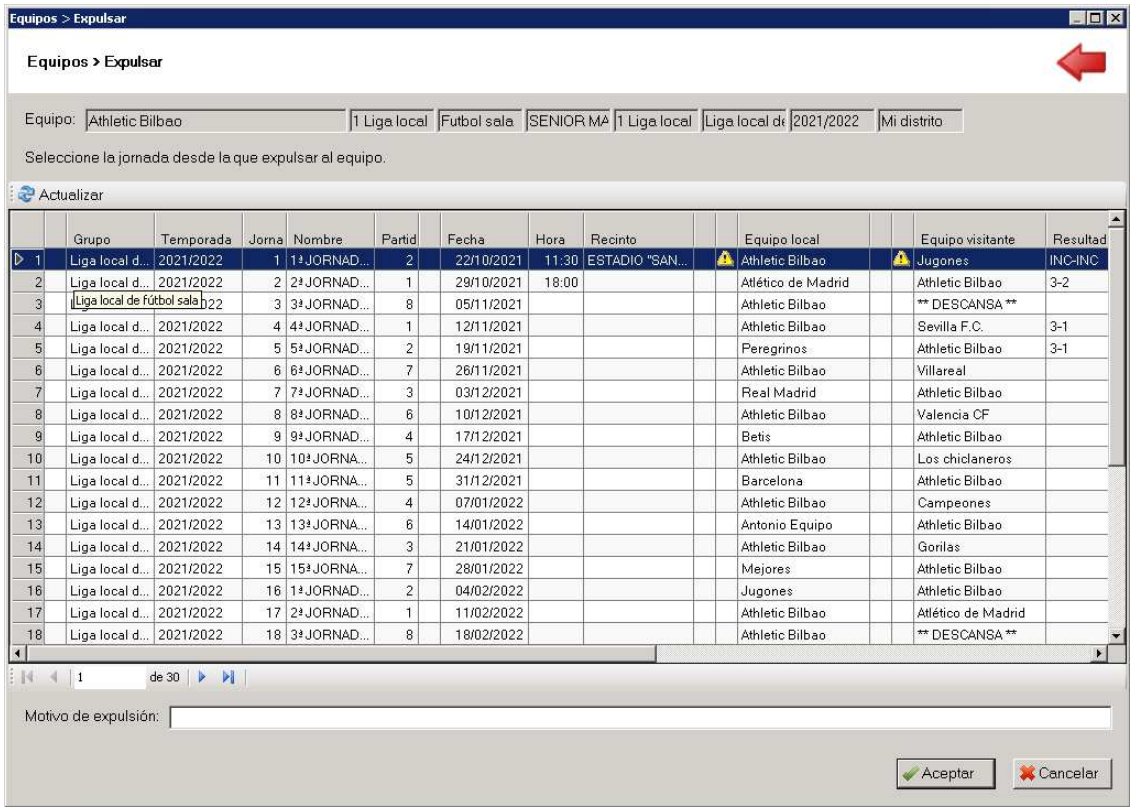
· Eliminar
Permite eliminar a un jugador de un equipo.

· Imprimir
Impresión de listado de los jugadores.

· Notificar
Enviar un correo electrónico a mensaje a móvil a los jugadores.

Invitaciones
Permite ver las invitaciones que ha hecho el delegado a los futuros miembros del equipo.

Expulsar
Permite la expulsión de un equipo de la competición indicando el motivo.

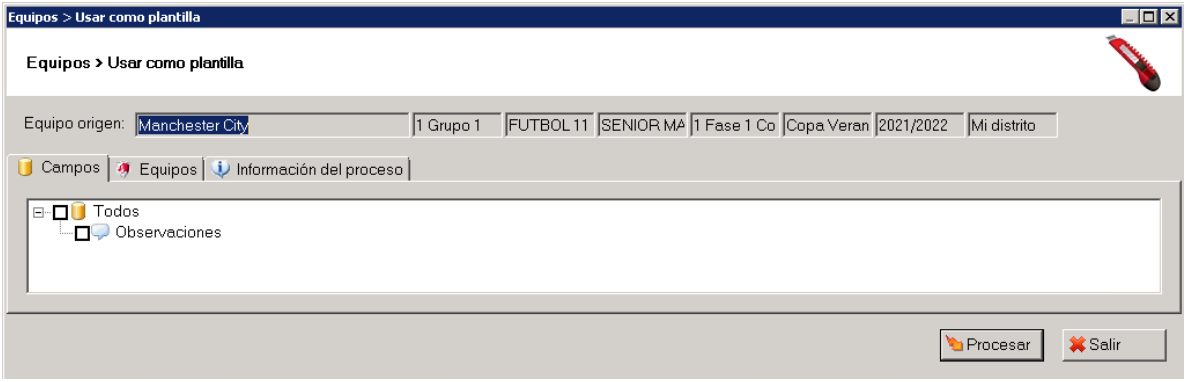


Reincorporar
Permite la reincorporación de un equipo expulsado en la competición.

Usar como plantilla

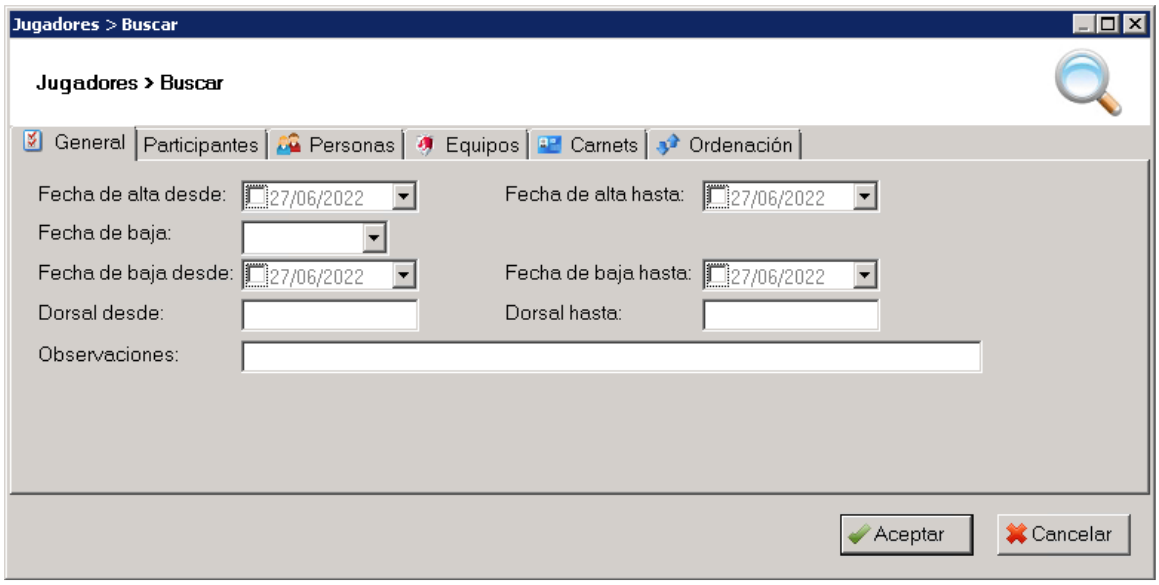
Permite copiar parte de un equipo a otros.

- Campos
Elegir que opciones se quieren copiar al resto de equipos.



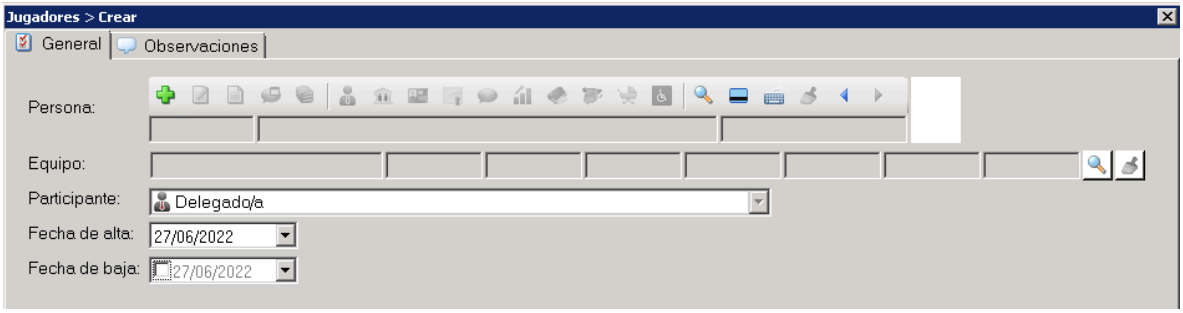
Jugadores

Desde aquí podemos registrar a los jugadores. Al entrar aparece una ventana de búsqueda donde poder buscar jugadores de una persona, de un equipo, de un carnet, etc.



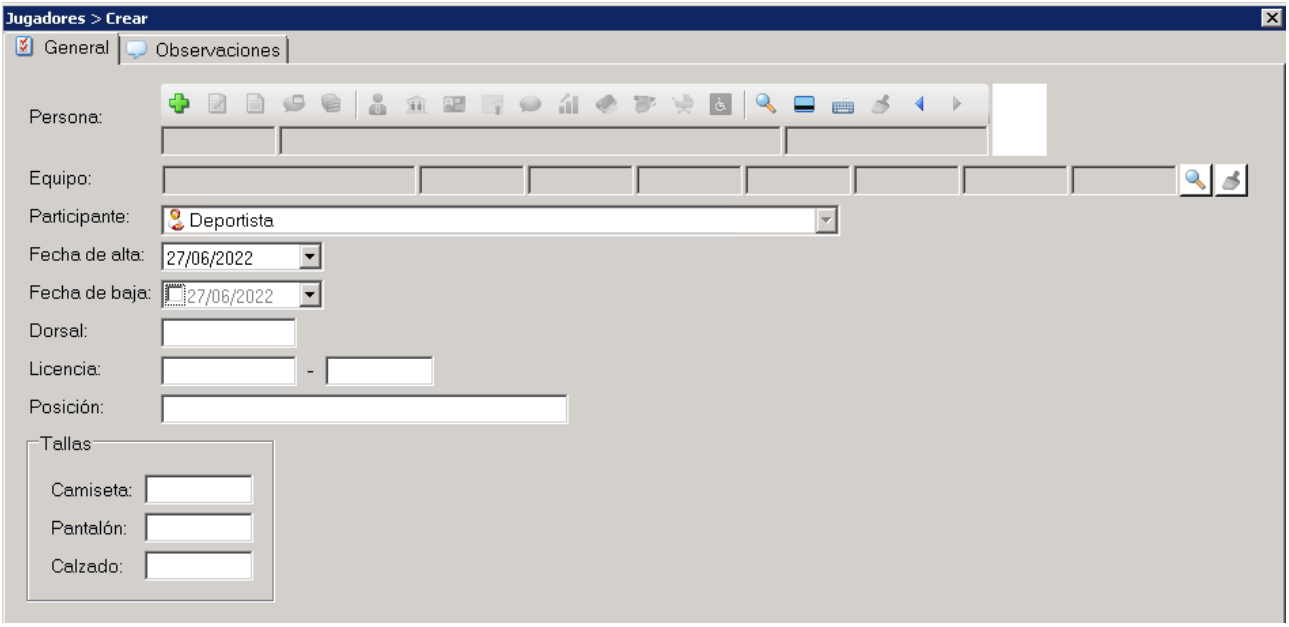
Para crear un jugador basta con cancelar la búsqueda y en la ventana que aparece pulsar en Crear.

Crear delegado



- Persona. Pulsar en la lupa para buscar la persona para asignar al jugador.
- Equipo. Elegir el equipo al que pertenecerá el jugador.
- Participante. Dependiendo de si hemos elegido crear delegado o crear jugador.
- Fecha de alta. Elegir la fecha de alta del jugador.
- Fecha de baja. Elegir la fecha de baja del jugador.

Crear jugador



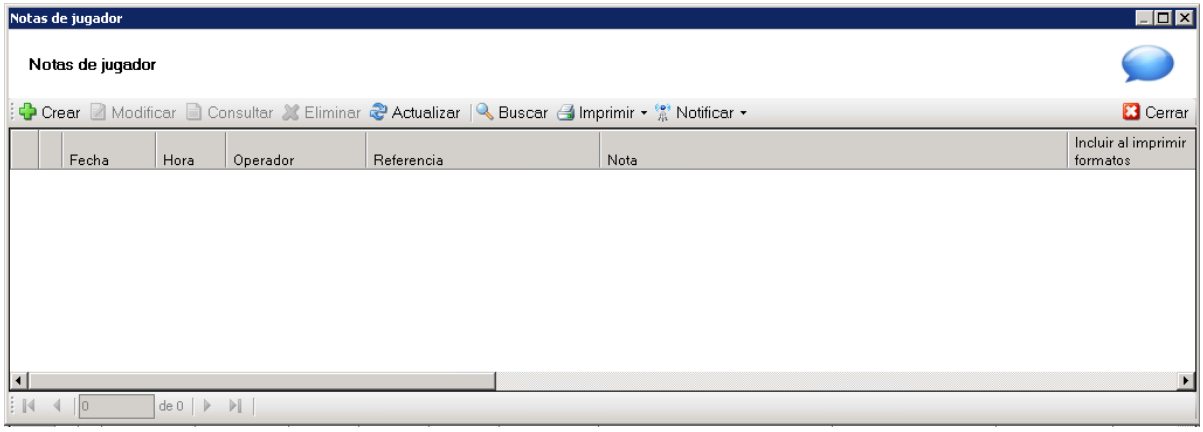
- Persona. Pulsar en la lupa para buscar la persona para asignar al jugador.
- Equipo. Elegir el equipo al que pertenecerá el jugador.
- Participante. Dependiendo de si hemos elegido crear delegado o crear jugador.
- Fecha de alta. Elegir la fecha de alta del jugador.
- Fecha de baja. Elegir la fecha de baja del jugador. Fecha de baja. Elegir la fecha de baja del jugador.
- Dorsal. Rellenar el dorsal del jugador.
- Licencia. Rellenar la licencia del jugador.
- Posición. Rellenar la posición del jugador.
- Tallas. Rellenar la talla de camiseta, pantalón y calzado del jugador.

Modificar

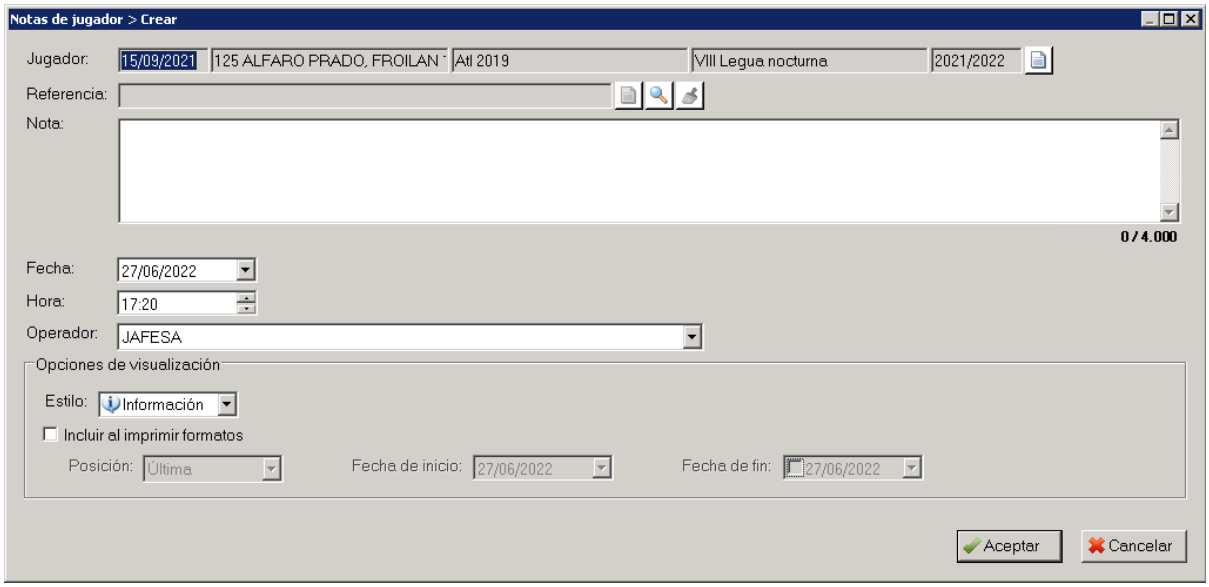
Modificar
Cambiar la fecha de alta, fecha de baja, dorsal, licencia, etc.

Notas de jugador.

Se accede a la gestión de las notas personales del jugador que estuviese seleccionado. En primer lugar aparece la pantalla con las opciones y si tuviese ya alguna nota creada, se mostraría en la misma.



Las opciones son las mismas que en otras ocasiones. Mostramos la opción de Crear para ver la pantalla de los datos.



- Referencia. Se seleccionará alguna de las referencias creadas en el apartado de Notas de jugador, tal y como se verá en el punto correspondiente.
- Nota. Se rellenará este apartado con los datos relativos a la referencia. Si la nota se creó con unos datos a modo de plantilla, se considerará para cumplimentarla.

- Fecha y Hora. A partir del momento en que tendrá validez la nota.
- Operador. Por defecto aparece el que crea la nota.
- Opciones de visualización.
    - Estilo. Las opciones son Información, Advertencia o Parar.
    - Mostrar al capturar el jugador. Marcando esta opción se mostrará la observación cada vez que se captura a la persona en cualquier apartado del programa. Se solicita la posición en la que se desea que aparezca y las fecha de inicio y fin la visualización.
    - Incluir al imprimir formatos. Si la nota se desea que aparezca al imprimir formatos, puede ser un documento de alta, etc., el resto de opciones igual que la de mostrar.
    - Mostrar en el control de accesos. Las notas pueden tener un carácter de información al usuario de forma que se muestren en las pantallas de visualización del control de accesos para notificarle datos cuando no pasa por taquilla, por ejemplo para informarle de que debe recoger algo olvidado, pasar por administración, etc. También tiene las mismas opciones de posición y fecha vistas anteriormente.

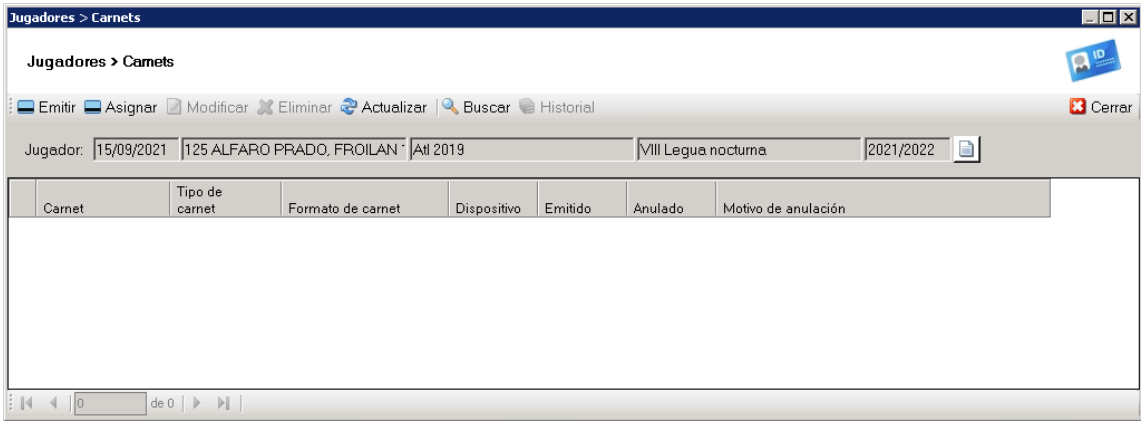
Una vez aceptada la nota, quedará registrada en el historial de la persona aún cuando no se haya marcado que se muestre al capturarla.

El resto de opciones como Modificar, Buscar, etc son las mismas que en otros apartados del programa.

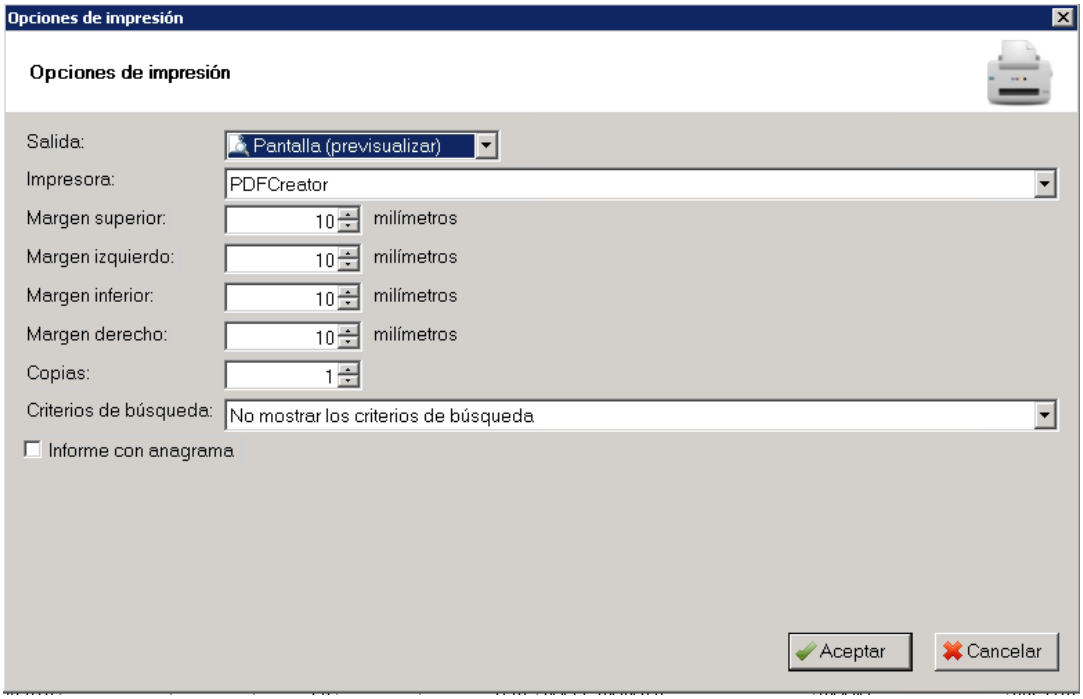
Carnets

Se utilizará este apartado para la creación y consulta de los carnés de tipo “jugador”. Los carnés tendrán un carácter identificativo y es imprescindible su creación para el control de accesos a la instalación.

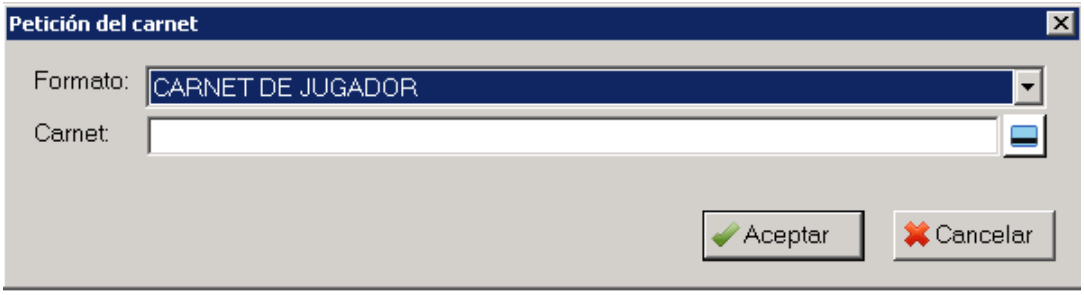
Se pueden emitir distintos carnés del mismo tipo, aunque aconsejamos un único carnet por persona para evitar usos fraudulentos y la generación de accesos por cada carnet; sin embargo se está extendiendo el uso de carnets de tipo jugador para el acceso por tarjeta, como por otro medio, ejemplo pulsera con identificación por proximidad. Al entrar en este punto se muestra la pantalla adjunta.



En este caso el usuario ya tiene emitido un carnet, para la emisión de otro es conveniente anular el ya existente.
Se explican la opciones.
Emitir. Se elegirá el modelo de carnet y en función de su configuración se solicita asignarlo mediante un lector de proximidad o grabación de cinta magnética o código de barras. También se procederá, si el modelo así estuviese configurado, a la impresión del mismo.



Asignación. Este proceso es válido para cuando ya está impreso el carnet o no se desea imprimir, se realiza exclusivamente la asignación del número de carnet.



Tanto en el momento de la emisión como el de la asignación se generarán los accesos permitidos para ese momento.
Modificar. Esta opción está disponible para poner el carné como anulado e incluir el motivo de anulación. En el momento de la anulación se eliminarán los accesos generados para ese día. También se incluye la posibilidad de Previsualizar para comprobar cómo es el resultado final del carné.

La creación del modelo está a disposición del operador que tenga permisos para ellos en el apartado de Formatos > Carnets
Eliminar. Posibilidad de eliminar carnés emitidos cuando no se haya registrado ningún acceso con dicho carnets, si no fuese así, habría que anular tal como se explicaba en el punto anterior.
Actualizar y Buscar . Tienen la misma funcionalidad que en el resto de la aplicación.
Historial. Mediante este botón se puede comprobar los datos de accesos del carnet marcado, el historial del usuario contempla los accesos de todos los carnets, pero por este proceso se pueden ver accesos generados y registrados con un carnet en concreto.

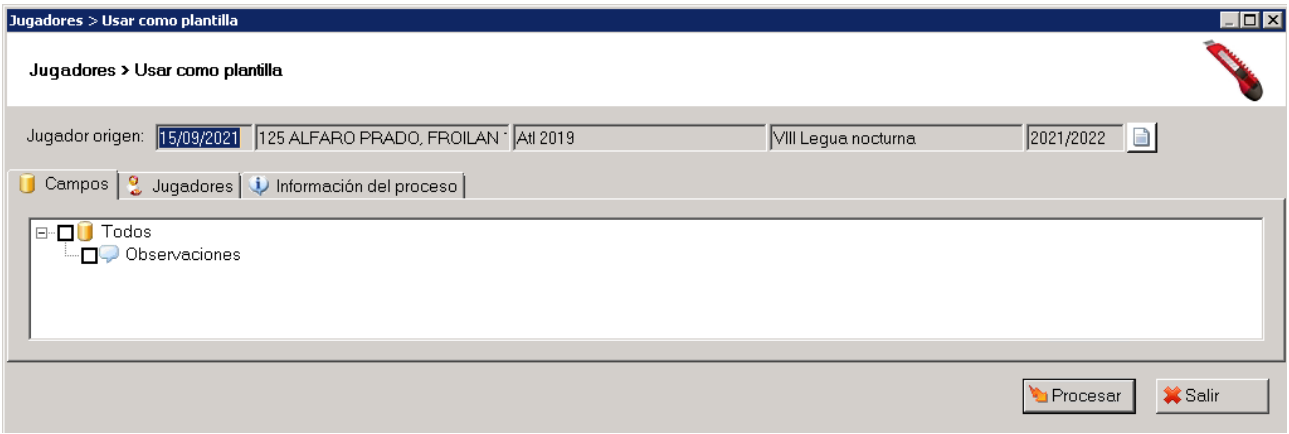
Sanciones

Permite modificar las sanciones. Consulte el apartado de **Sanciones** para mas información.

Usar como plantilla

Permite copiar parte de un jugador a otros.

- Campos
Elegir que opciones se quieren copiar al resto de jugadores.

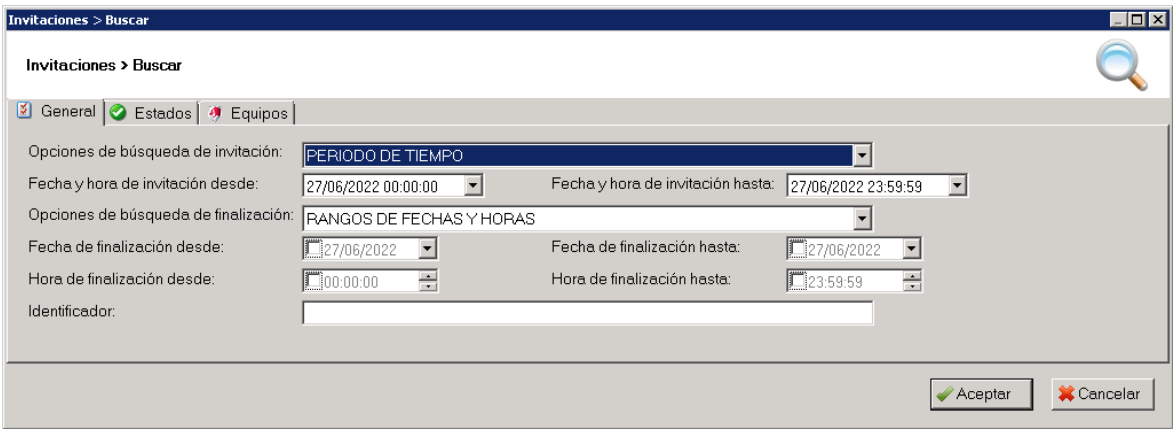


Eliminar
Eliminar un jugador creado por error.

Imprimir
Imprimir un listado de los jugadores.

Invitaciones

Desde aquí podemos ver las invitaciones a los jugadores. Al entrar aparece una ventana de búsqueda donde poder buscar invitaciones entre fechas, de un estado y de un equipo.



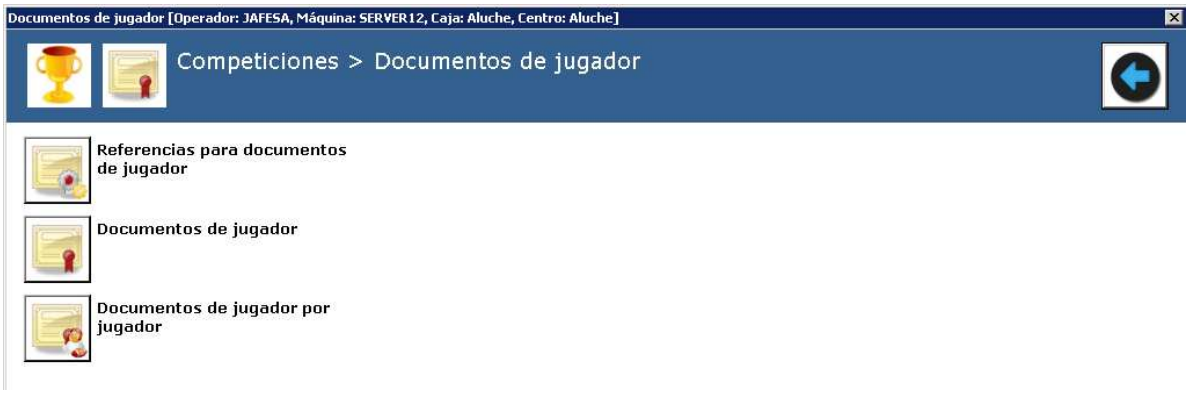
Eliminar
Eliminar una invitación creada por error.

Imprimir
Imprimir un listado de las invitaciones.

Documentos de jugador

Los documentos de jugador permiten que se tengan comentario adicionales en las fichas de un jugador. Para acceder al módulo es desde la ventana principal "Competiciones" "Documentos de jugador".

Al acceder hay tres opciones "Referencias para documentos de jugador", "Documentos de jugador" y "Documentos de jugador por jugador".

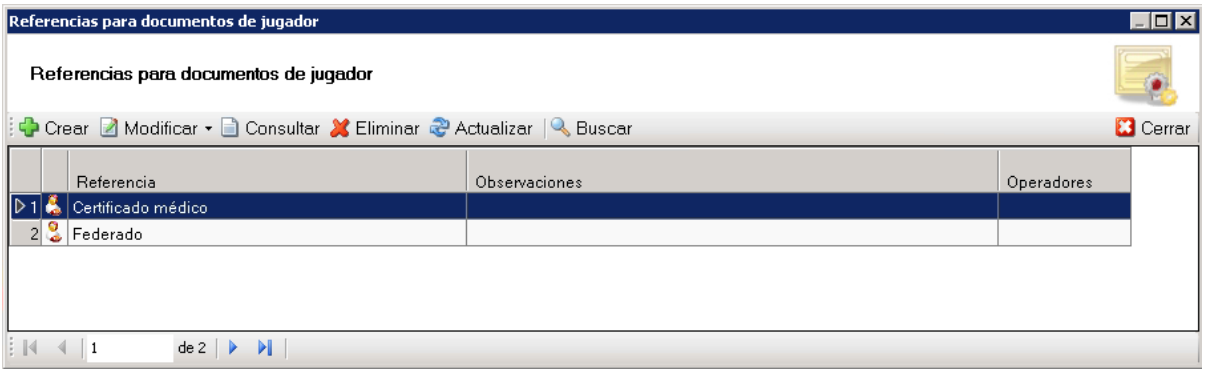


Referencias para documentos de jugador

Las referencias ayudan a diferenciar los tipos de documentos y permiten predeterminar plantillas para los mismos.

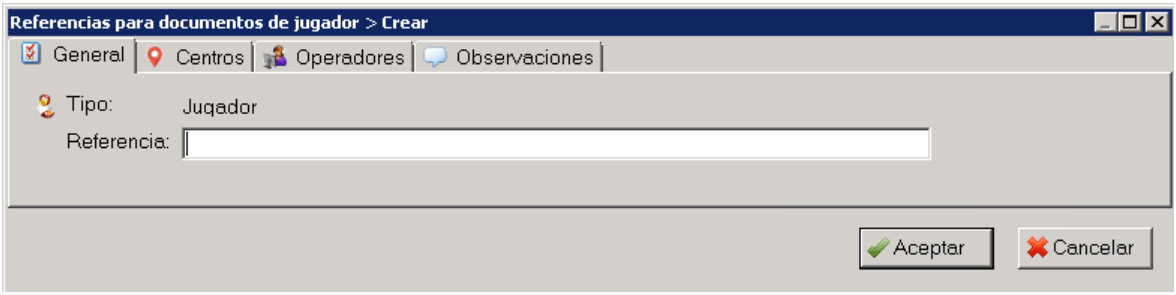
Desde aquí se puede crear o modificar (Nombre de la referencia, plantilla, centros, operadores y observaciones), consultar, eliminar (si no están asociadas a ningún documento) o buscar referencias.

Para aislar los documentos se permite su configuración por centro y operador.



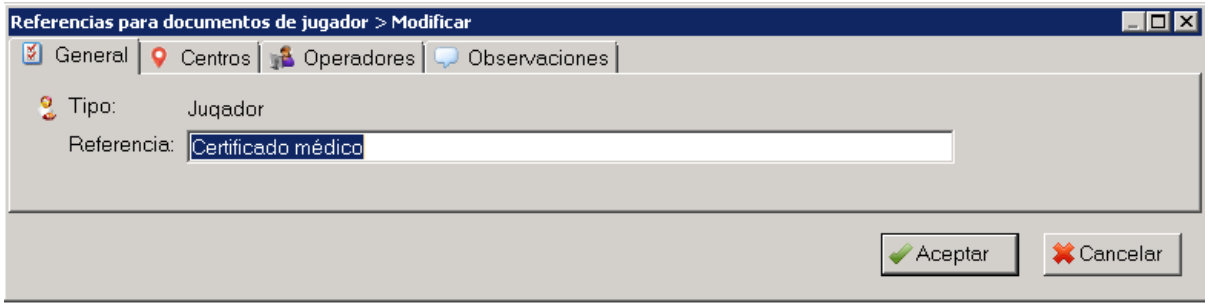
Crear

Se muestran varias pestañas:



- General. Espacio para el nombre de la referencia.
- Centros. Es una de las dos maneras de aislar/compartir la referencia. En este caso aislar/compartir por centro. Se puede definir un sólo centro, varios o todos los centros desde donde se puede crear, modificar, eliminar, visualizar o utilizar la referencia.
- Operadores. Es la otra manera de aislar/compartir la referencia. En este caso aislar/compartir por operador. Se puede definir un sólo operador, varios o todos los operadores que pueden crear, modificar, eliminar, visualizar o utilizar la referencia.

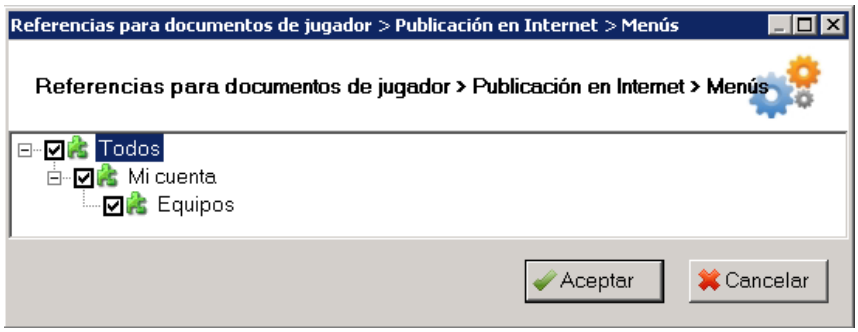
Modificar



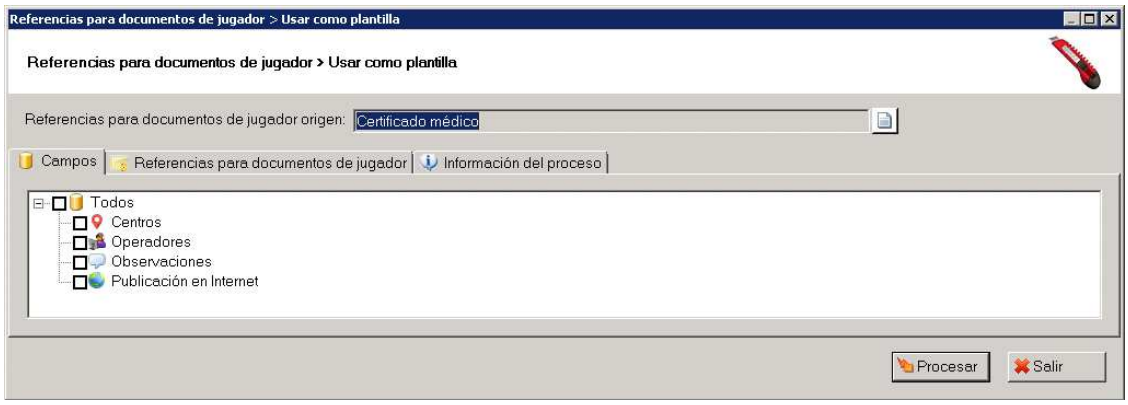
Se accederá a este apartado cuando se necesite modificar algún dato del documento ya creado, incluir servicios a los que se va a asociar o para realizar la publicación en Internet, se despliegan distintas opciones

Modificar. Permite la modificación de los datos que se han visto en el apartado Crear.

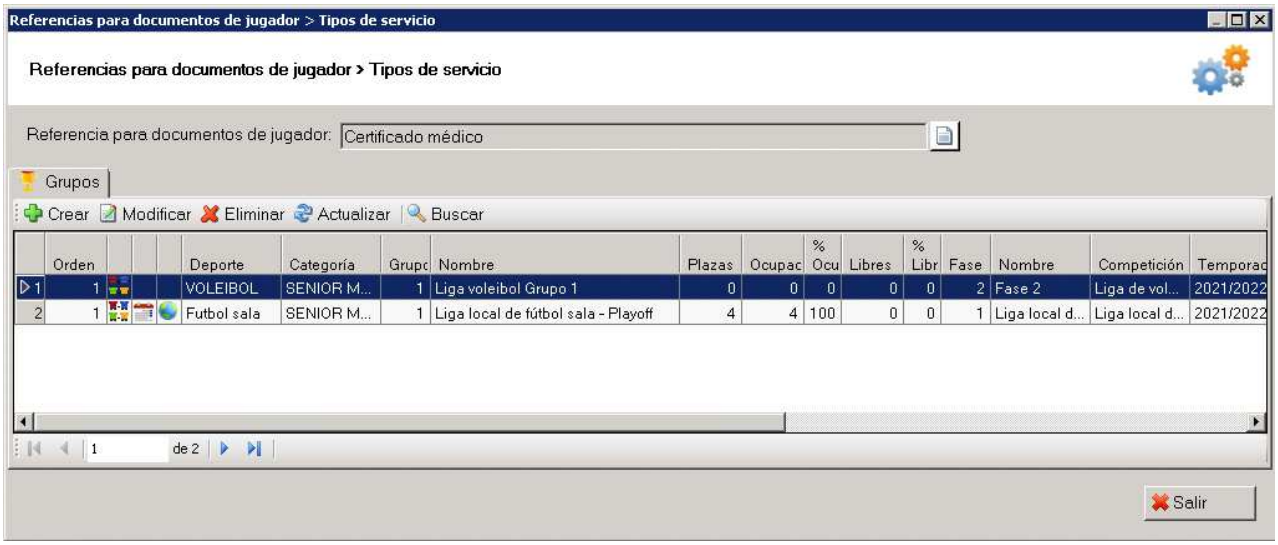
Publicación en Internet. Lleva a la pantalla donde se puede marcar si se desea que el documento aparezca en el Historial de la persona en Internet. Si el documento es de uso interno de la instalación no es necesario marcarlo.

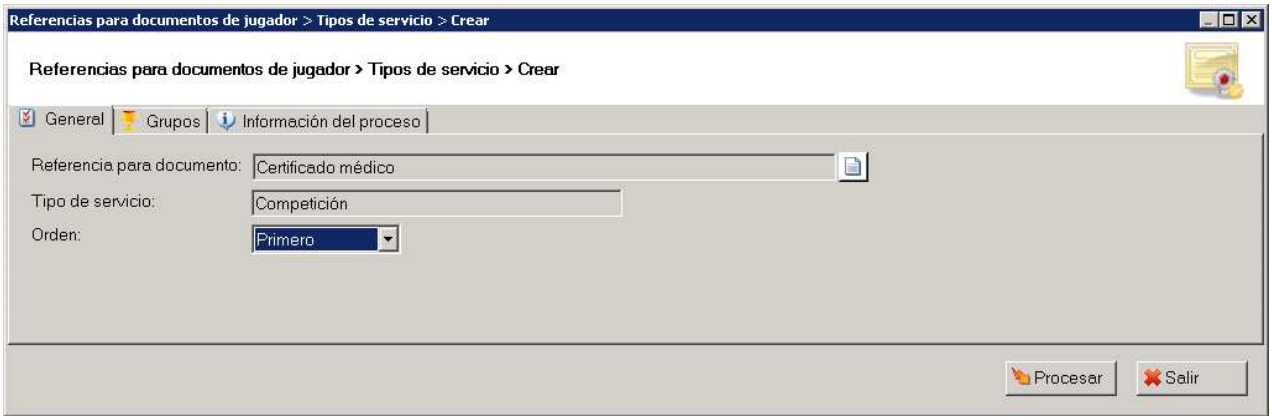


Usar como plantilla. Esta opción nos permite cambiar datos de la configuración de los documentos, de forma masiva. En la primera pestaña se marcarán los datos que queremos copiar y en la, segunda pestaña, las referencias de documentos a los que copiarle los mismo datos del que está seleccionado. Los datos que se pueden copiar son los que aparecen en ventana adjunta



Tipos de servicio. En esta pestaña se marcarán las entidades a las que asignar cada documento.





Consultar

Se accederá para ver los datos de las referencias de documentos ya creadas pero sin posibilidad de modificarlas.

Eliminar

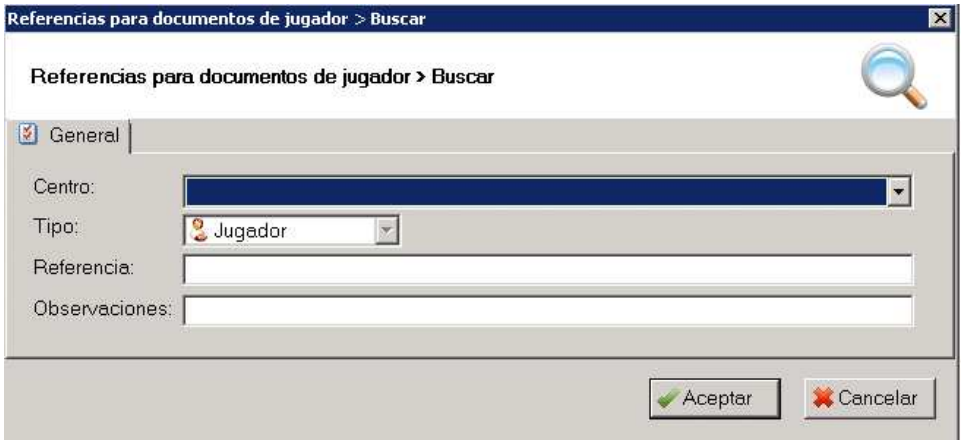
Se utilizará para eliminar referencias, pero no se podrá eliminar si está incluida ya en alguna persona.

Actualizar

Sirve para actualizar datos que aparecen en pantalla cuando se está usando este apartado desde varios puestos de trabajo.

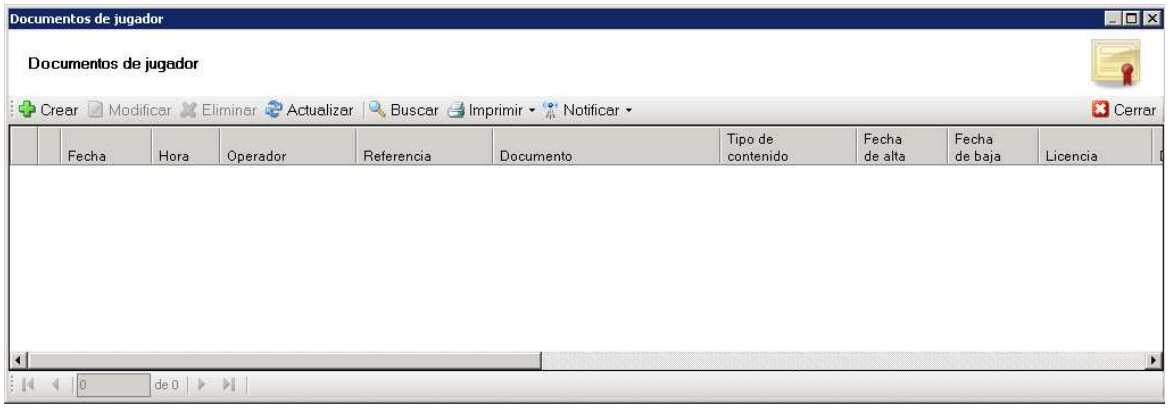
Buscar

Se podrá buscar documentos según pantalla adjunta.



Documentos de jugador

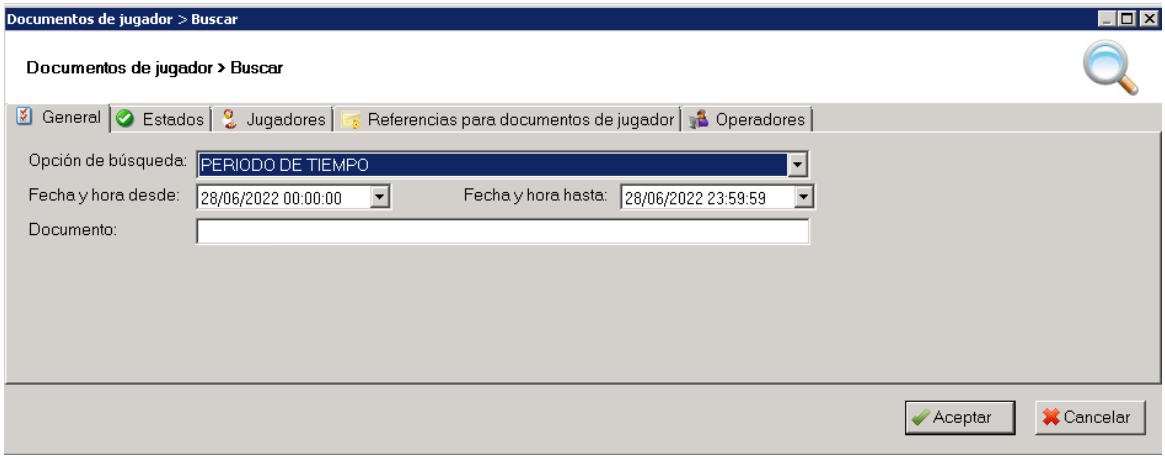
Al acceder a este punto aparece la pantalla de búsqueda donde permite incluir distintos filtros,



General

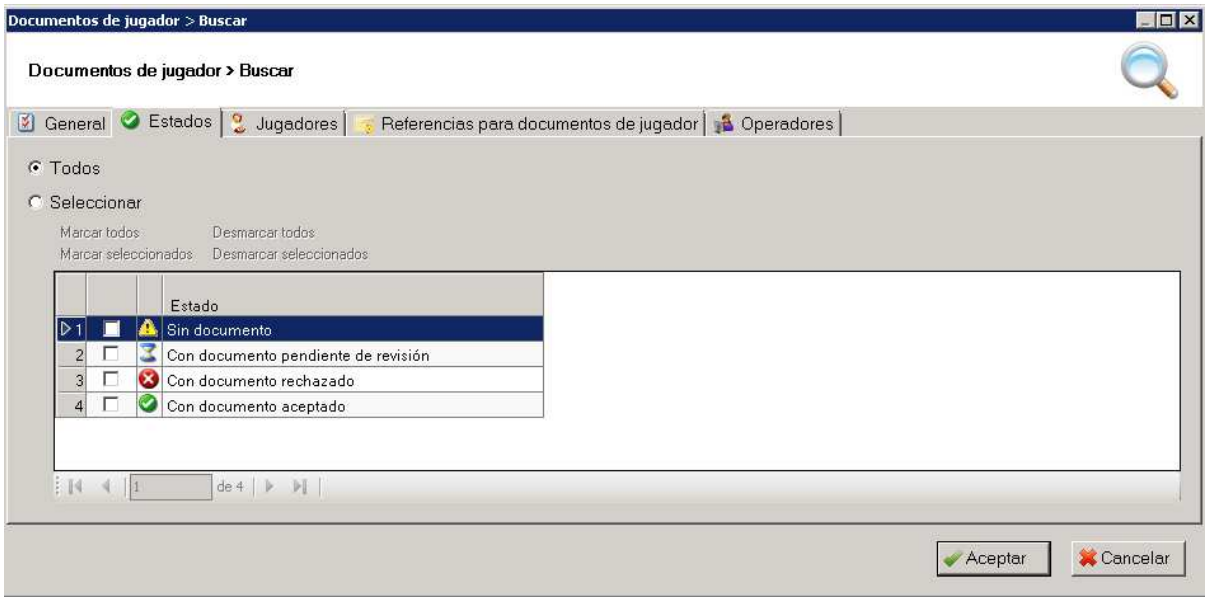
Los datos posibles para la búsqueda son:

- Opción de búsqueda. Es un desplegable donde da opción a la búsqueda por PERIODO DE TIEMPO o RANGO DE FECHAS Y HORAS, (explicado en el manual de Generalidades). Este dato hace referencia a la fecha de creación.
- Fecha y hora desde-hasta. Se puede filtrar por las fechas de creación de la nota. Por defecto en la búsqueda aparece marcado el día en que nos encontramos.
- Documento. Se puede escribir algún dato del contenido incluyendo el carácter % de comodín. (Ver manual de Generalidades)



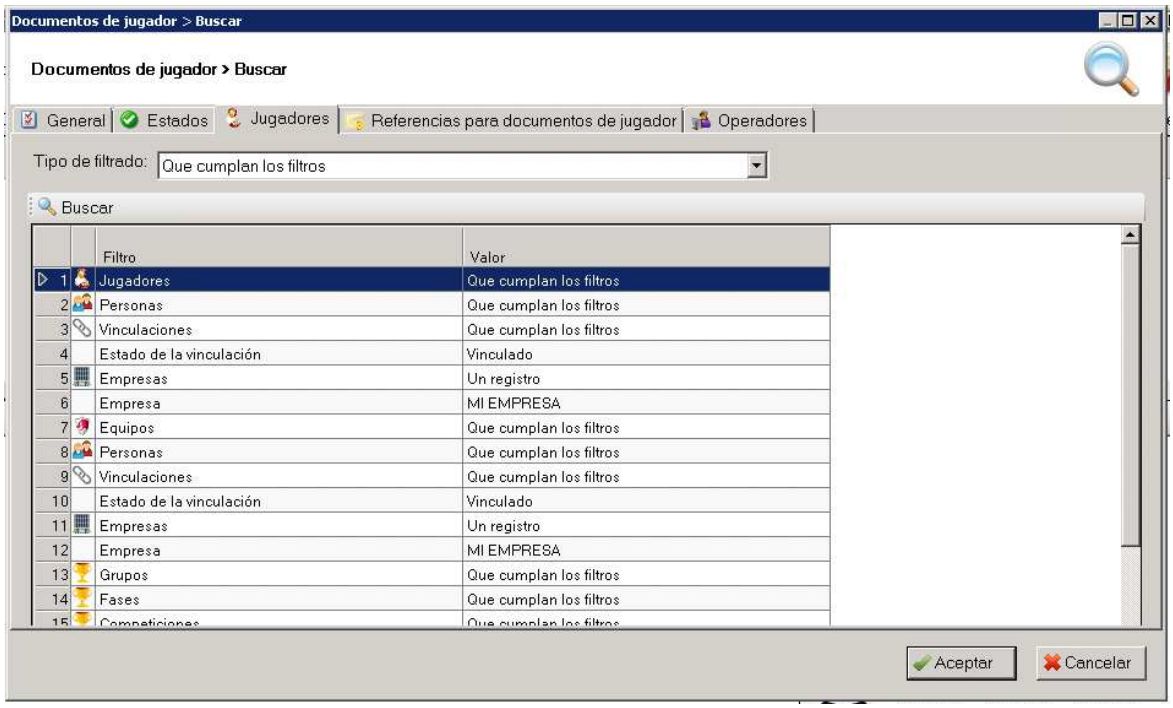
Estados

En esta pestaña se puede realizar la búsqueda con estados del documento.



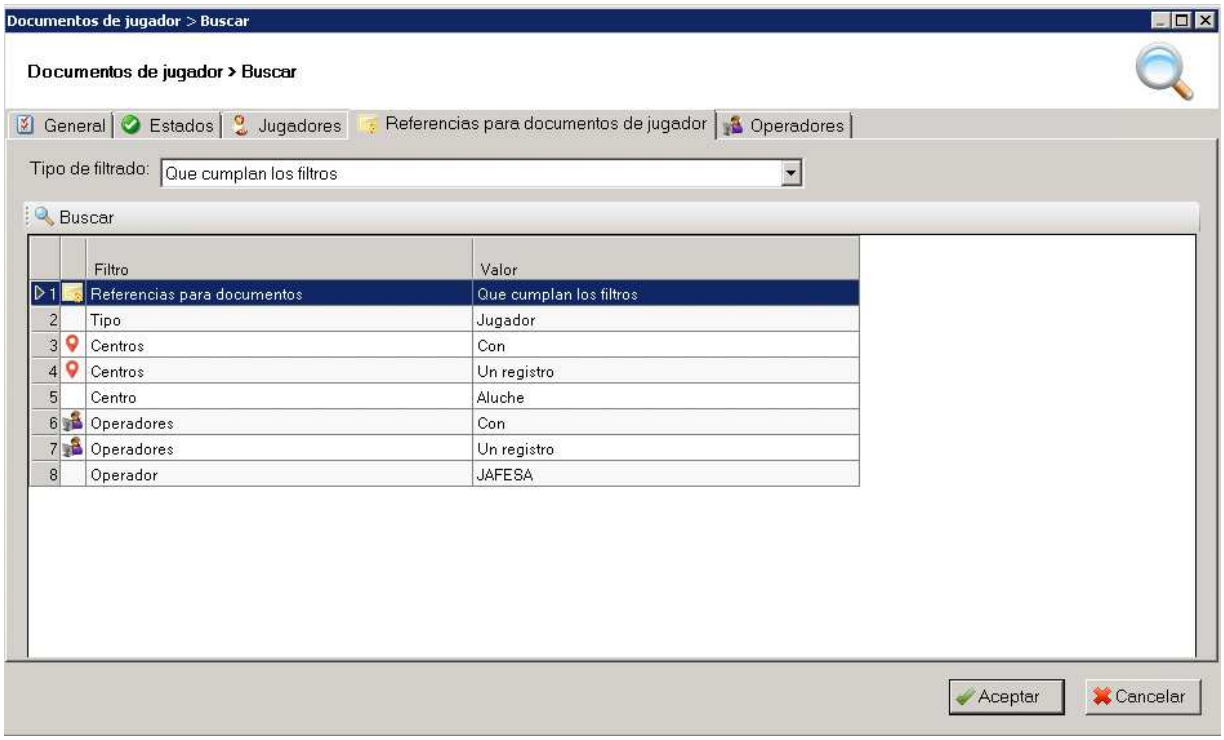
Jugadores

En esta pestaña se puede realizar la búsqueda por jugador. En primer lugar se muestra el Tipo de filtrado, y atendiendo a dicho tipo, se accederá a Buscar para realizar la selección de búsqueda de los jugadores, son los mismo que vistos en otros apartados del programa.

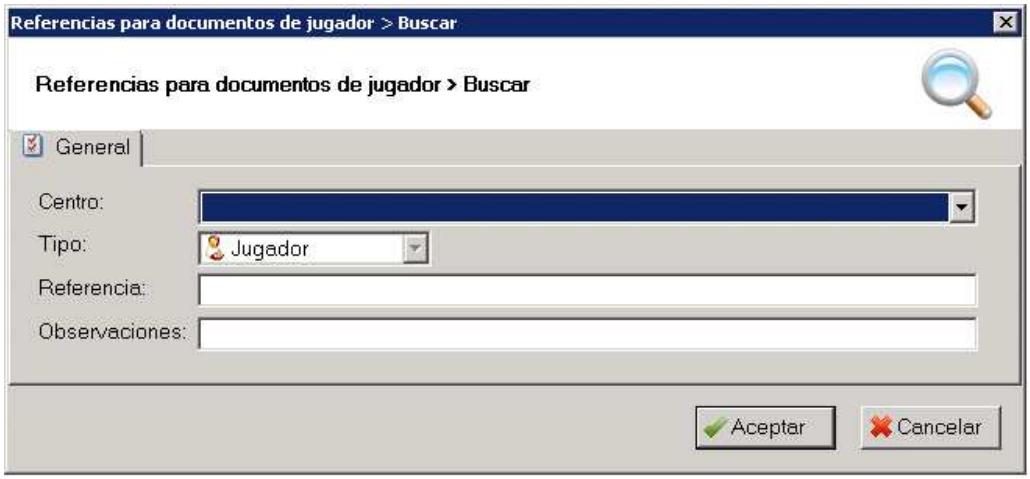


Referencias para documentos de jugador

Mostrará también el Tipo de filtrado, en este caso



Una vez establecido el tipo de filtrado, pinchar en Buscar para realizar el criterio de referencias.

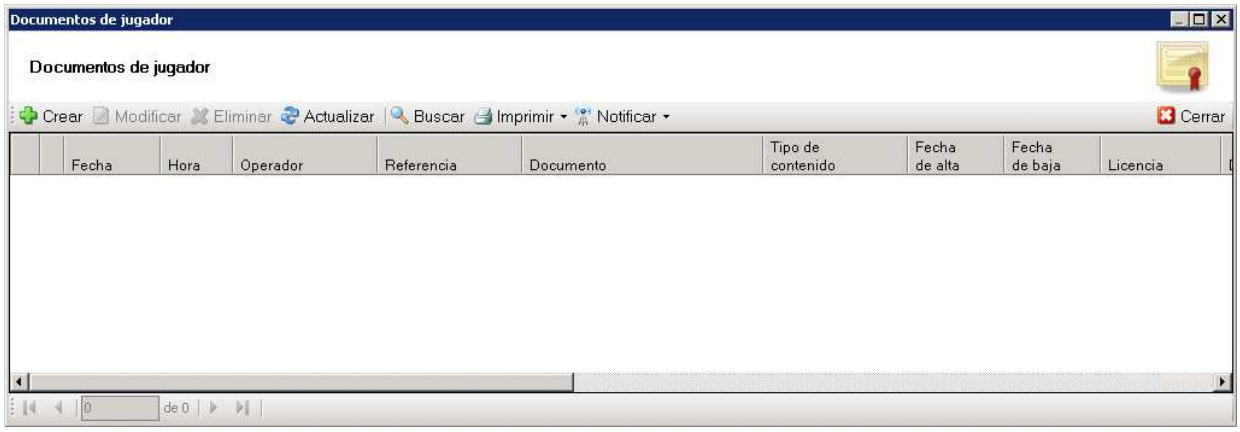


Operadores

Se pueden seleccionar los operadores que hayan creado el documento marcando todos, uno o varios.

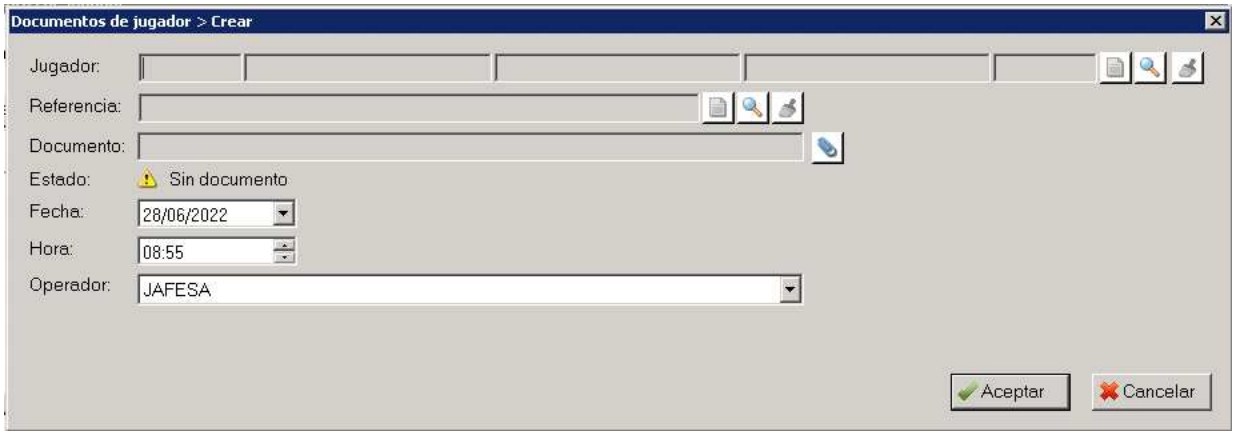
Una vez establecido el filtrado para la búsqueda, pinchar en aceptar y se mostrarán los documentos que cumplan con los criterios.

Tanto si se hubiese cancelado la búsqueda como si se ha aceptado, las opciones que aparecen en pantalla son crear nuevas, modificar, eliminar, reiniciar la búsqueda de documentos, imprimir documentos o notificar al jugador (SMS o correo electrónico).



Crear o modificar documentos de jugador

Los datos disponibles para crear o modificar documentos de jugador se muestran en la siguiente pantalla:

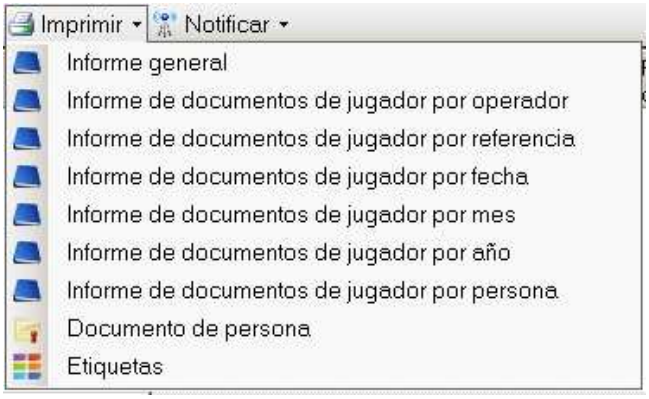


- Jugador. Se realizará la búsqueda de la forma habitual.
- Referencia. Permite elegir la referencia que se va a asociar al documento.
- Documento. Adjuntar un documento personal.
- Estado: Muestra el estado del documento.
- Fecha, hora y operador. Muestra por defecto los de creación pero es modificable.

Una vez seleccionados los datos deseados pulsar en “aceptar” y el documento nos aparecerá en la ventana de documentos personales

El resto de opciones disponibles son las habituales en cualquier módulo.

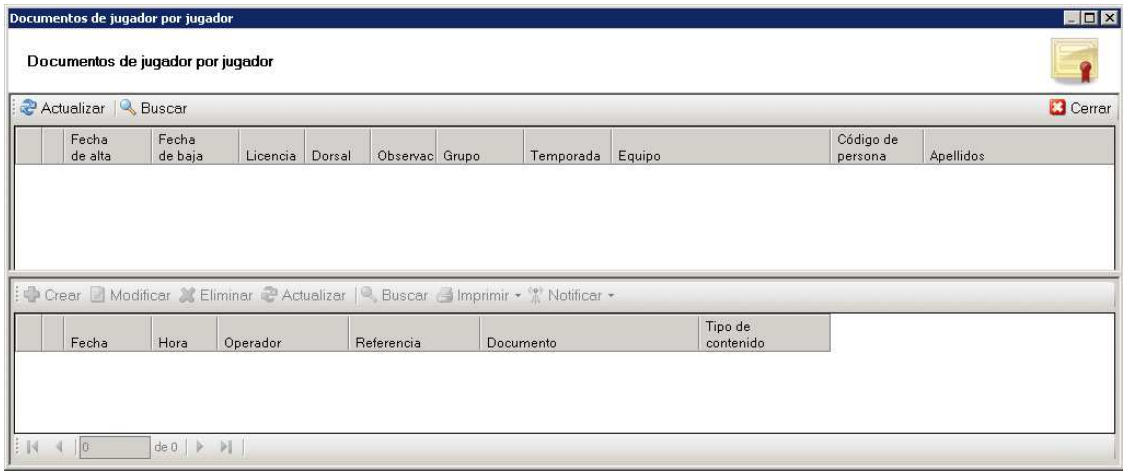
Las opciones de impresión son:



Documentos de jugador por jugador

Permite buscar por jugador, en primer lugar aparece la pantalla del buscador de jugadores habitual, una vez aceptada la pantalla, aparecerá un jugador o el listado de jugadores que cumplan los filtros.

Seleccionando al jugador, en el desplegable aparecen todos los documentos de jugador que se hayan creado. Se puede crear nuevas, modificar, eliminar, cambiar la búsqueda de documentos, imprimir documentos o notificar al jugador (SMS o correo electrónico).



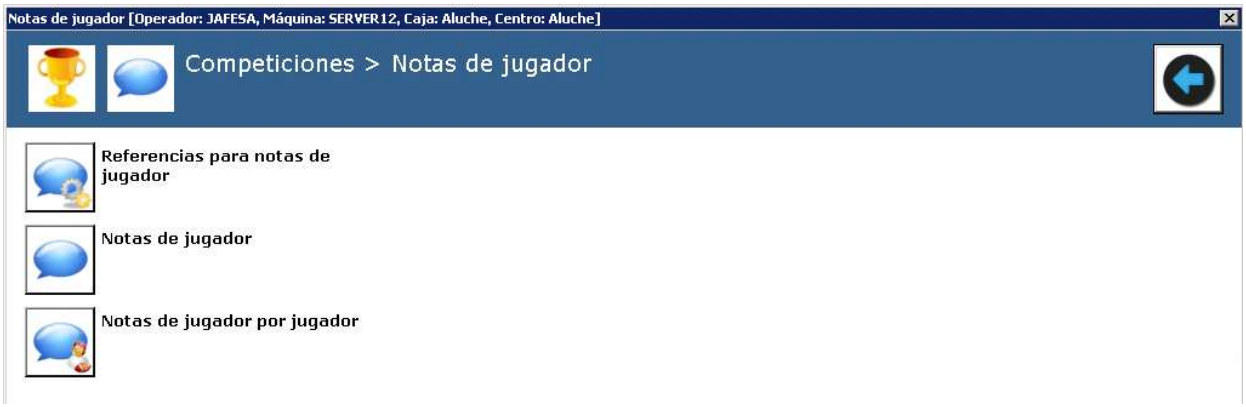
Desde cualquier ventana, donde se vea al jugador, se puede llegar a ver los documentos de jugador, crearlos, modificarlos, etc

Para cualquier opción de este menú consultar el punto de Crear del punto anterior del manual.

Notas de jugador

Las notas de jugador permiten que se tengan comentarios adicionales en las fichas del jugador, por ejemplo, una alergia alimentaría, un aviso de objeto perdido, etc. Para acceder al módulo es desde la ventana principal “Competiciones” “Notas de jugador”.

Al acceder hay dos opciones “Referencias para notas de jugador”, “Notas de jugador".



Referencias para notas de jugador

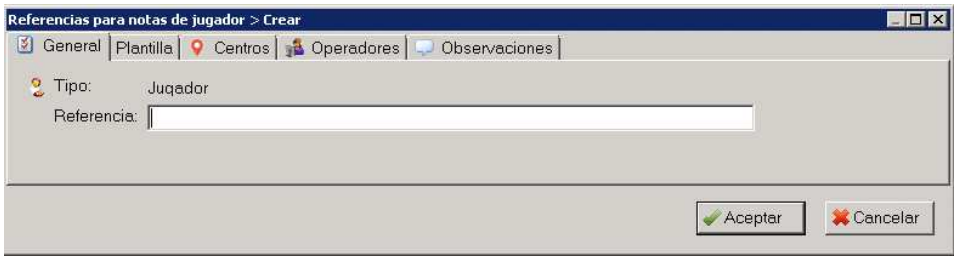
Las referencias ayudan a diferenciar los tipos de notas y permiten predeterminar plantillas para los mismos. Por ejemplo, en el caso de las clases menores las notas de autorizados a recogerles.

Desde aquí se puede crear o modificar (Nombre de la referencia, plantilla, centros, operadores y observaciones), consultar, eliminar (si no están asociadas a ninguna nota) o buscar referencias.

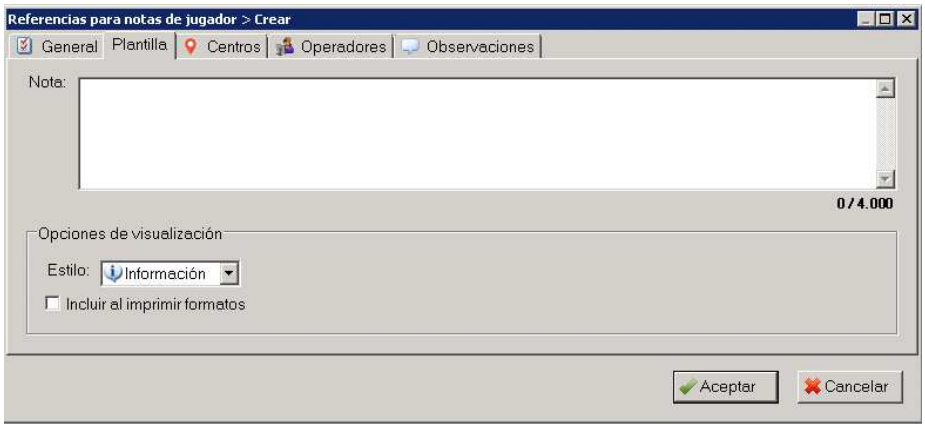
Para aislar las notas se permite su configuración por centro y operador.

Crear

Se muestran varias pestañas:

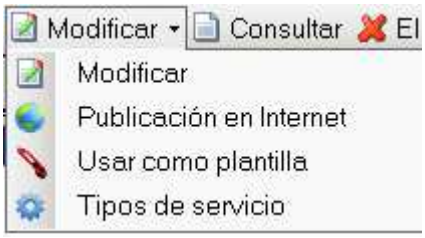


- General. Espacio para el nombre de la referencia.
- Plantilla. La plantilla permite dejar predeterminado el texto y el estilo de las notas que se creen con esa referencia para que sirva como guión a medida que se van registrando las notas. También se configurará:
    - Estilo. Puede ser información, Advertencia o Parar, son sólo informativos e indicaría la importancia de la nota.
    - Mostrar al capturar al jugador. Se marcará si se desea que cuando se capture al jugador por pantalla, aparezca la nota.
    - Incluir al imprimir formatos. Si se marca habrá opción de incluirlo en formatos creados, por ejemplo una autorización con la firma del adulto
    - Mostrar en el control de accesos. Aparecerá en contenido si se trabaja con pantallas de Autovisionado para que el usuario vea el aviso



- Centros. Es una de las dos maneras de aislar/compartir la referencia. En este caso aislar/compartir por centro. Se puede definir un sólo centro, varios o todos los centros desde donde se puede crear, modificar, eliminar, visualizar o utilizar la referencia.
- Operadores. Es la otra manera de aislar/compartir la referencia. En este caso aislar/compartir por operador. Se puede definir un sólo operador, varios o todos los operadores que pueden crear, modificar, eliminar, visualizar o utilizar la referencia.

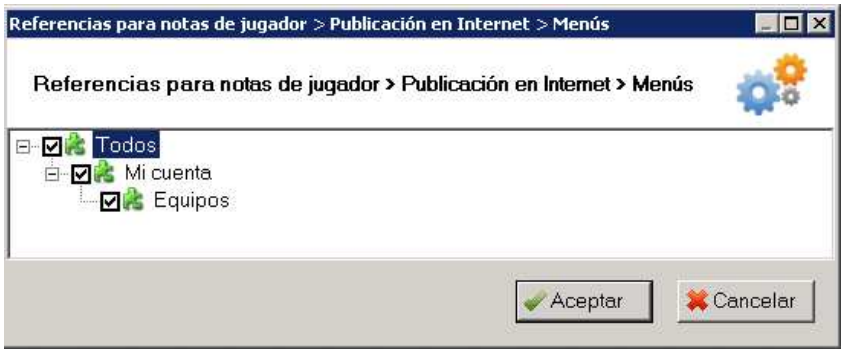
Modificar



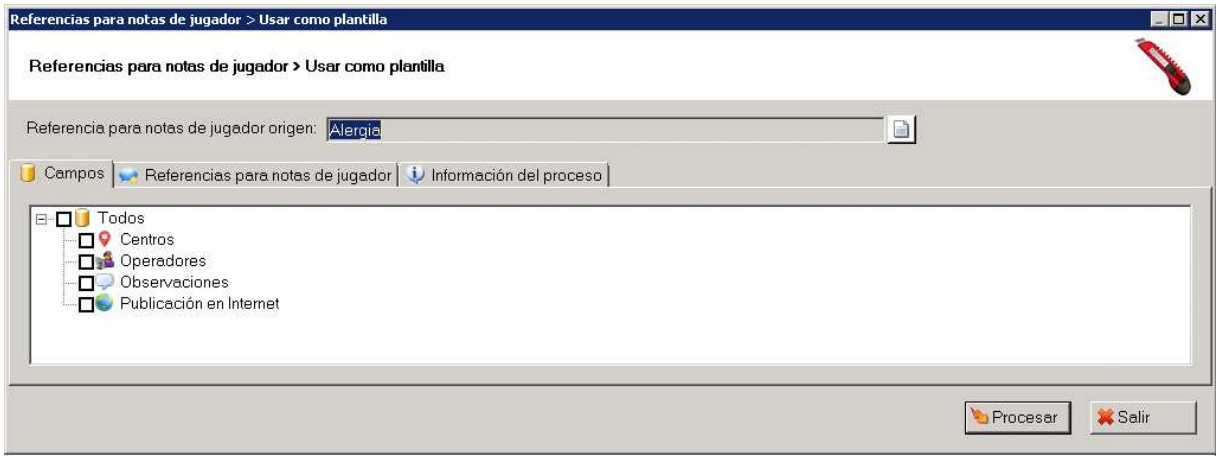
Se accederá a este apartado cuando se necesite modificar algún dato de la nota ya creada, incluir servicios a los que se va a asociar o para realizar la publicación en internet, se despliegan distintas opciones

Modificar. Permite la modificación de los datos que se han visto en el apartado Crear.

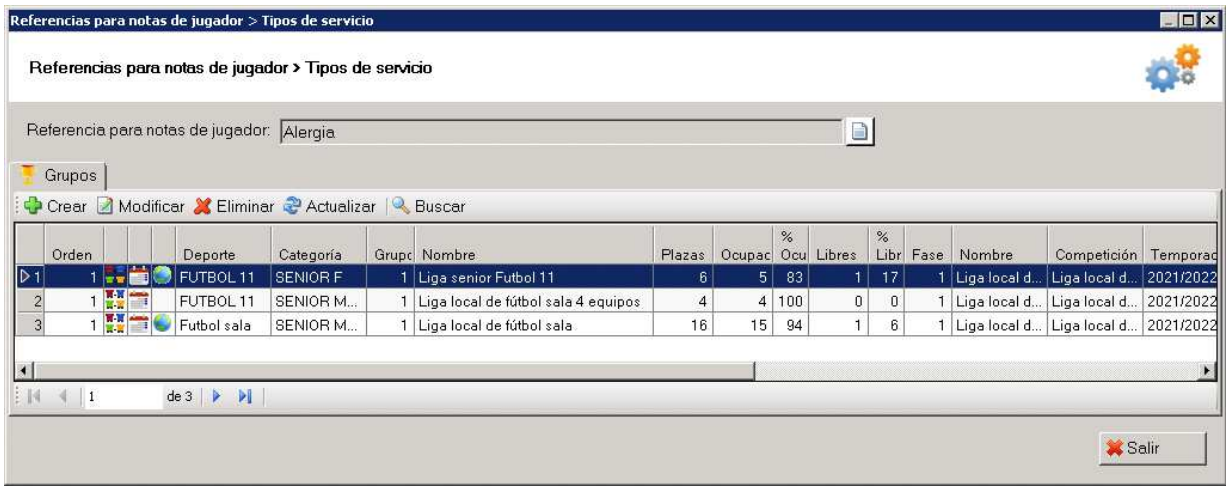
Publicación en Internet. Lleva a la pantalla donde se puede marcar si se desea que la nota aparezca en el Historial de la persona en Internet. Si la nota es de uso interno de la instalación no es necesario marcarlo.



Usar como plantilla. Esta opción nos permite cambiar datos de la configuración de las notas, de forma masiva. En la primera pestaña se marcarán los datos que queremos copiar y en la, segunda pestaña, las referencias de notas a las que copiarle los mismo datos de la que está seleccionada. Los datos que se pueden copiar son los que aparecen en ventana adjunta



Tipos de servicio. En esta pestaña se marcarán las entidades a las que asignar cada nota, por ejemplo puede haber una referencia para recogida de menores que se asignará a la entidad “Personas”, y otra nota para que se reflejen datos de composición del club para la entidad de tipo “Club”



Consultar

Se accederá para ver los datos de las referencias de notas ya creadas pero sin posibilidad de modificarlas.

Eliminar

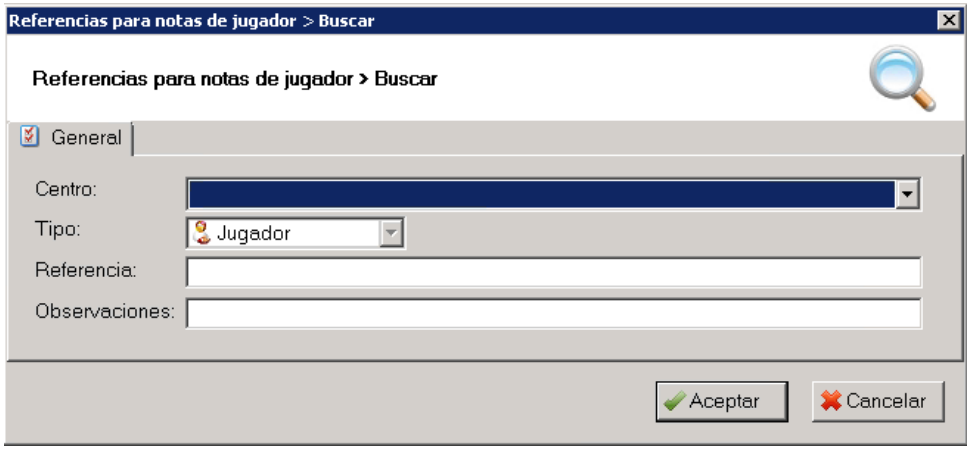
Se utilizará para eliminar referencias, pero no se podrá eliminar si está incluida ya en alguna persona.

Actualizar

Sirve para actualizar datos que aparecen en pantalla cuando se está usando este apartado desde varios puestos de trabajo.

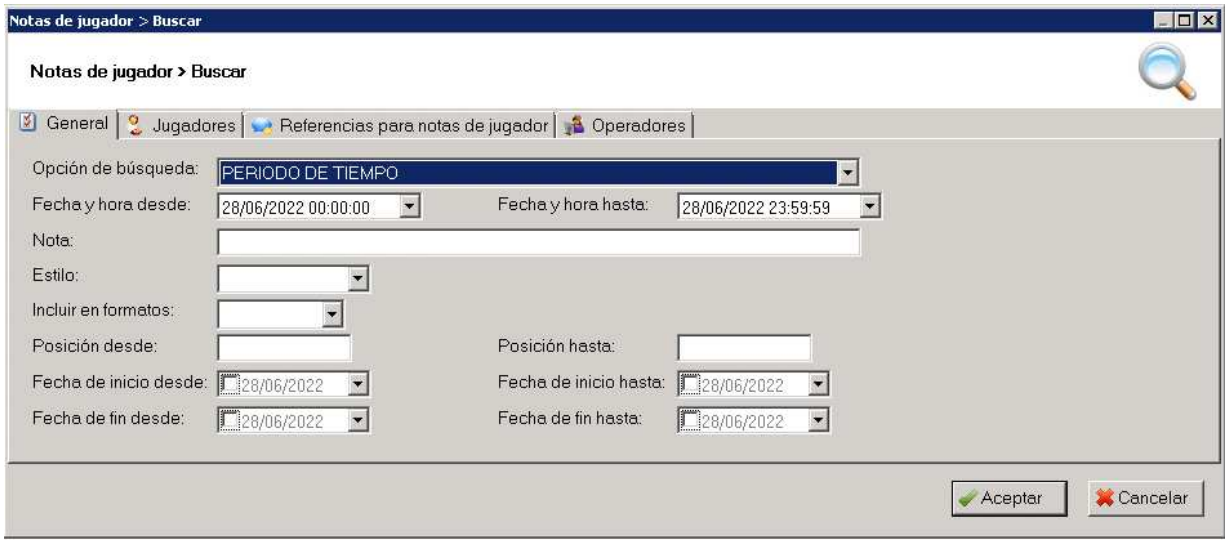
Buscar

Se podrá buscar notas según pantalla adjunta.



Notas de jugador

Al acceder a este punto aparece la pantalla de búsqueda donde permite incluir distintos filtros,



General

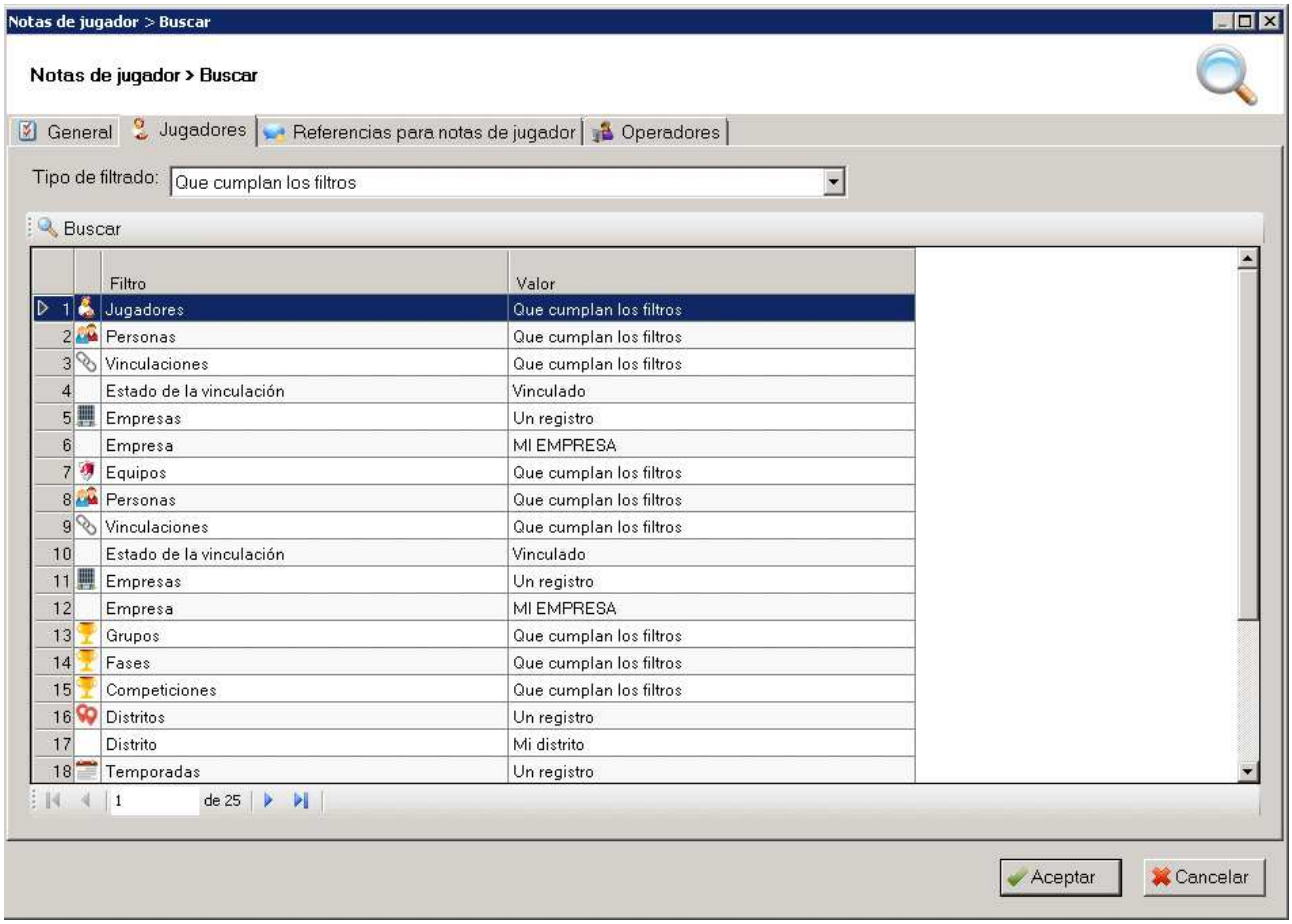
Los datos posibles para la búsqueda son:

- Opción de búsqueda. Es un desplegable donde da opción a la búsqueda por PERIODO DE TIEMPO o RANGO DE FECHAS Y HORAS, (explicado en el manual de Generalidades). Este dato hace referencia a la fecha de creación.
- Fecha y hora desde-hasta. Se puede filtrar por las fechas de creación de la nota. Por defecto en la búsqueda aparece marcado el día en que nos encontramos.
- Nota. Se puede escribir algún dato del contenido incluyendo el carácter % de comodín. (Ver manual de Generalidades)
- Estilo. Según se haya marcado en la nota, puede ser Información, Advertencia o Parar.
- Mostrar al capturar. Las opciones son No, Sí o dejarlo en blanco, que es la opción que aparece por defecto, que sacará todo.
- Posición desde-hasta. Buscar según la posición en la que aparece.
- Fecha inicio desde-hasta. Fechas en la que se inicia que se muestre la nota.
- Fecha fin desde-hasta. Fechas en la que finaliza que se muestre la nota.
- Incluir en formatos. Las opciones son No, Sí o dejarlo en blanco, que es la opción que aparece por defecto, que sacará todo.
- Posición desde-hasta. Buscar según la posición en la que se muestra en formatos.
- Fecha inicio desde-hasta. Fechas en la que se inicia que se muestre la nota en formatos.
- Fecha fin desde-hasta. Fechas en la que finaliza que se muestre en la nota en formatos.
- Mostrar en accesos. Las opciones son No, Sí o dejarlo en blanco, que es la opción que aparece por defecto, que sacará todo.
- Posición desde-hasta. Buscar según la posición en la que aparece en control de accesos.
- Fecha inicio desde-hasta. Fechas en la que se inicia que se muestre la nota en control de accesos.
- Fecha fin desde-hasta. Fechas en la que finaliza que se muestre la nota en control de accesos.

Se pueden combinar los distintos filtros, por ejemplo que contengan determinada palabra en la nota “alergias” y que sean de determinadas fechas.

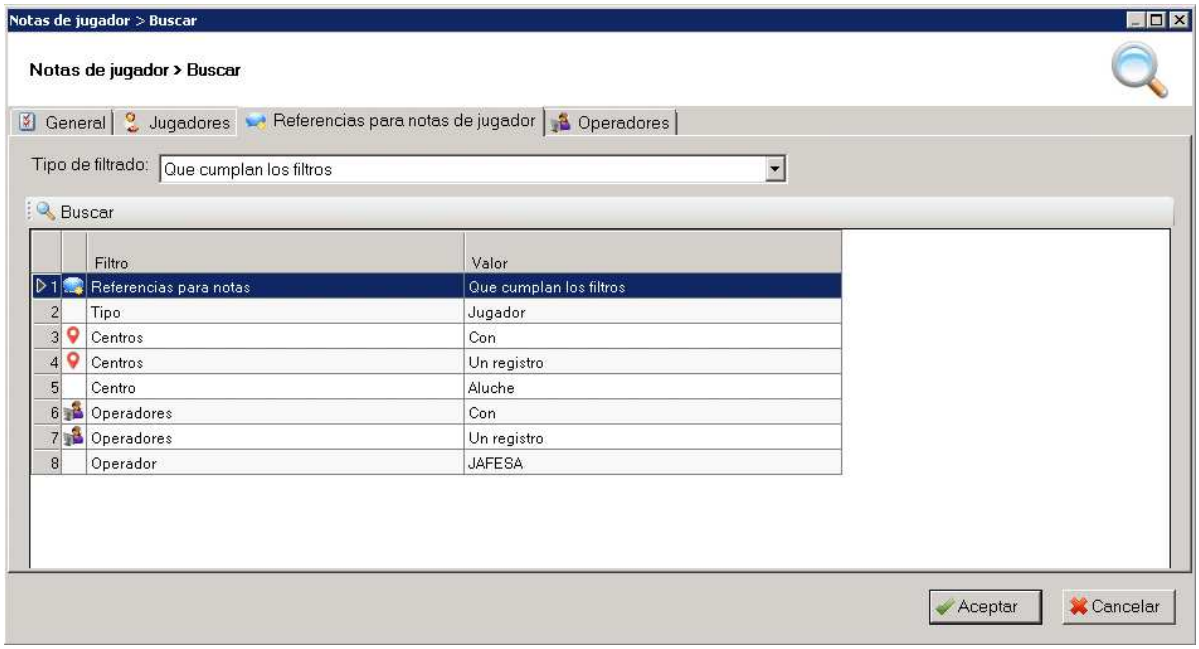
Jugadores

En esta pestaña se puede realizar la búsqueda por jugador. En primer lugar se muestra el Tipo de filtrado, y atendiendo a dicho tipo, se accederá a Buscar para realizar la selección de búsqueda de los jugadores, son los mismo que vistos en otros apartados del programa.

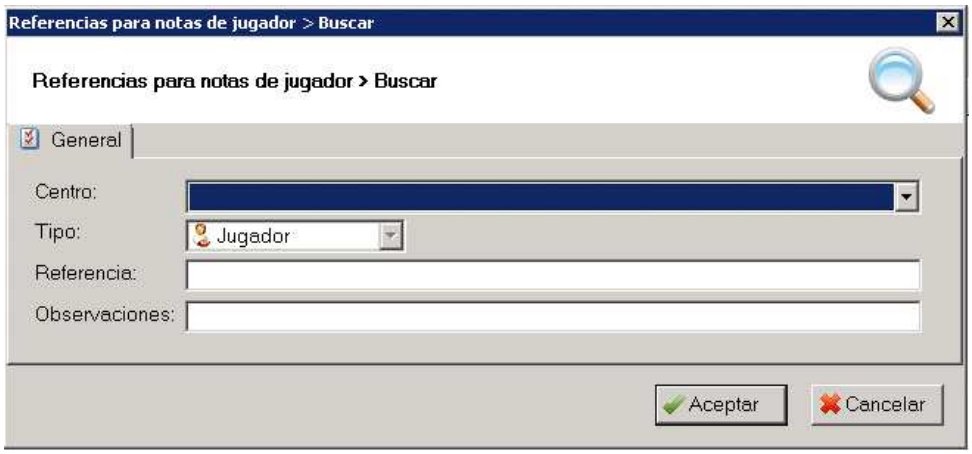


Referencias para notas de jugador

Mostrará también el Tipo de filtrado, en este caso



Una vez establecido el tipo de filtrado, pinchar en Buscar para realizar el criterio de referencias.



Operadores

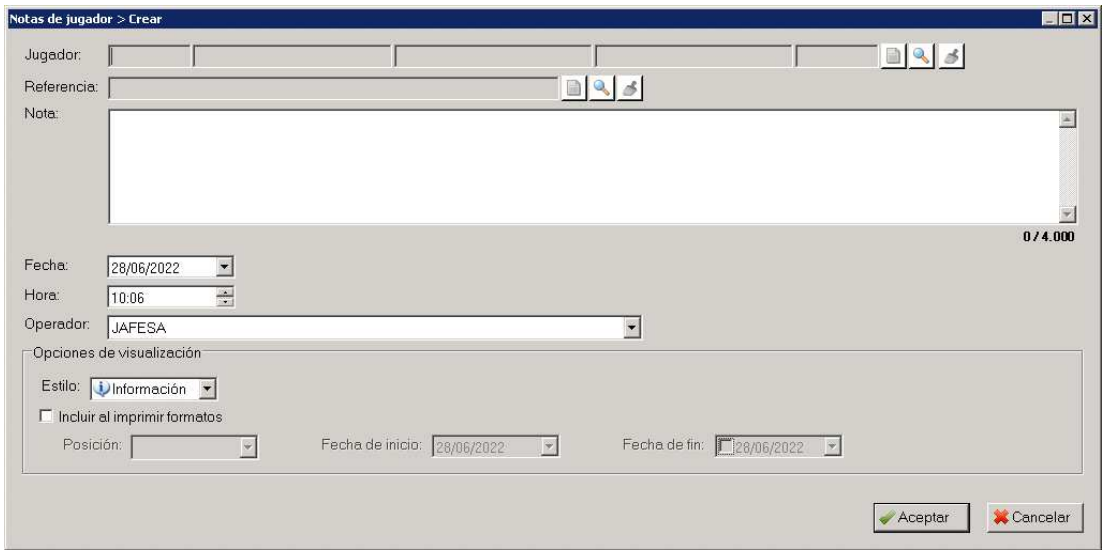
Se pueden seleccionar los operadores que hayan creado la nota marcando todos, uno o varios.

Una vez establecido el filtrado para la búsqueda, pinchar en aceptar y se mostrarán las notas que cumplan con los criterios.

Tanto si se hubiese cancelado la búsqueda como si se ha aceptado, las opciones que aparecen en pantalla son crear nuevas, modificar, eliminar, reiniciar la búsqueda de notas, imprimir documentos o notificar al jugador (SMS o correo electrónico).

Crear o modificar notas de jugador

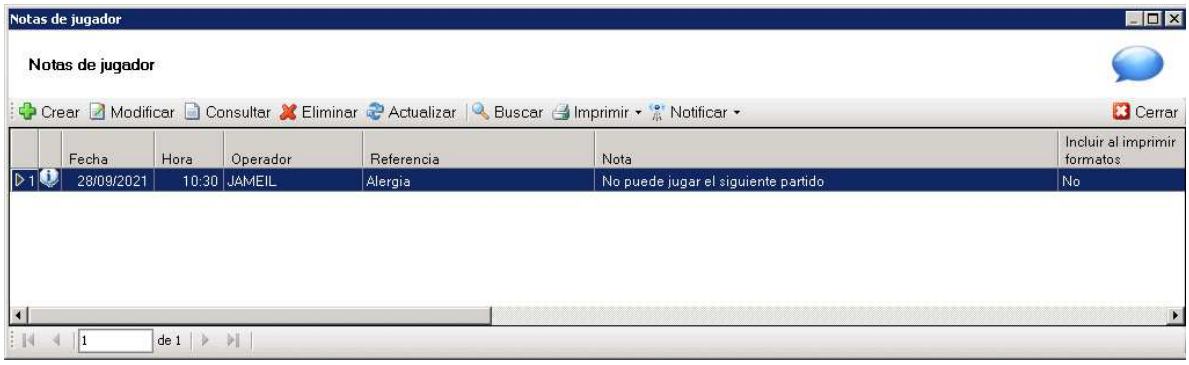
Los datos disponibles para crear o modificar notas de jugador se muestran en la siguiente pantalla:



- Jugador. Se realizará la búsqueda de la forma habitual.
- Referencia. Permite elegir la referencia que se va a asociar a la nota.
- Nota. Campo de texto libre (mostrara una plantilla en caso de tenerla asociada a la clase).
- Fecha, hora y operador. Muestra por defecto los de creación pero es modificable

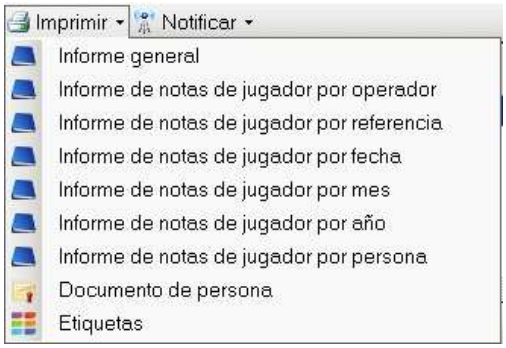
- Opciones de visualización. Se puede elegir el estilo (información, advertencia, error), las fechas de inicio y fin de la visualización (opcional), y un check para incluir la nota al imprimir formatos (documentos relacionados a la inscripción).

Una vez seleccionados los datos deseados pulsar en “aceptar” y la nota nos aparecerá en la ventana de notas personales



El resto de opciones disponibles son las habituales en cualquier módulo.

Las opciones de impresión son:



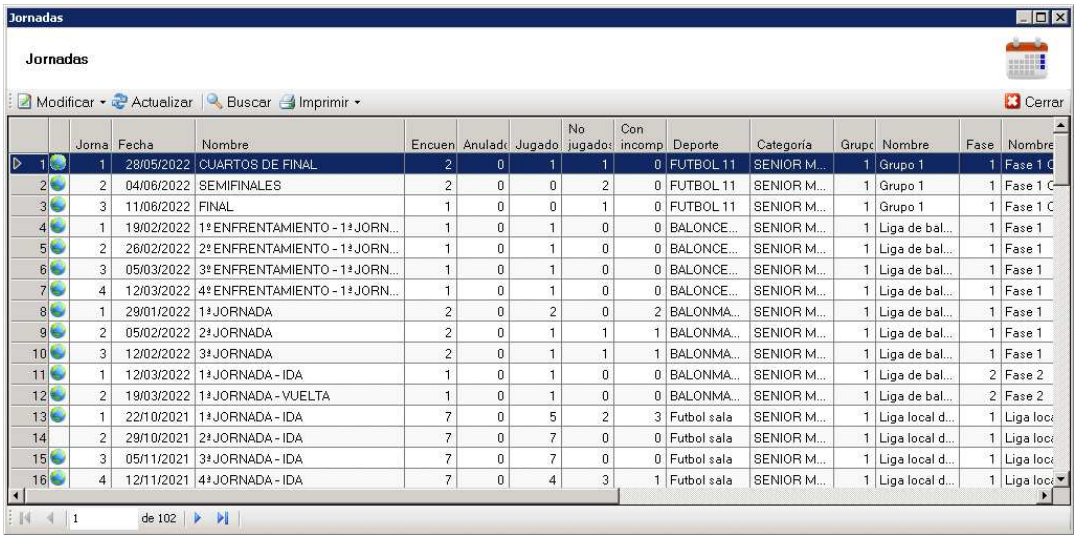
Notas de jugador por jugador

Permite buscar por jugador, en primer lugar aparece la pantalla del buscador de jugadores habitual, una vez aceptada la pantalla, aparecerá un jugador o el listado de jugadores que cumplan los filtros.

Seleccionando al jugador, en la parte inferior de la pantalla aparecen todas las notas de jugador que se hayan creado. Se puede crear nuevas, modificar, eliminar, cambiar la búsqueda de notas, imprimir documentos o notificar al jugador (SMS o correo electrónico).

Jornadas

Muestra las jornadas de la competición.



Modificar
Permite realizar las siguientes funciones.

Modificar
Cambiar la fecha de la jornada, el nombre o poner alguna observación.

Encuentros
Permite modificar los encuentros. Consulte el apartado de **Encuentros** para mas información.

Sanciones
Permite modificar las sanciones. Consulte el apartado de Sanciones para mas información.

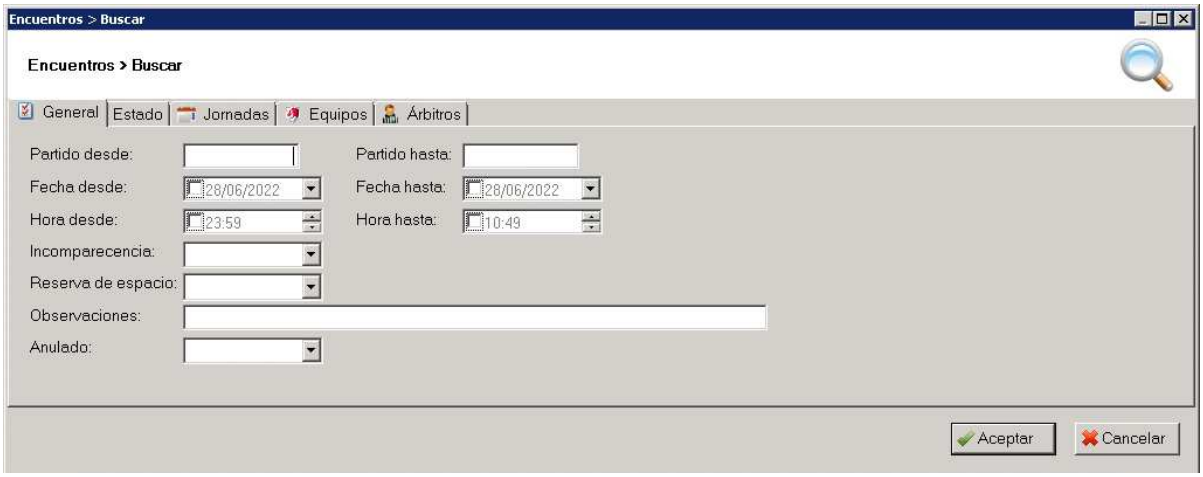
Publicación en Internet
Permite cambiar la publicación en Internet de una jornada.

Por defecto las jornadas están publicadas y se podrá cambiar para que no se muestren por Internet.

Usar como plantilla
Permite copiar la publicación de una jornada a otras.

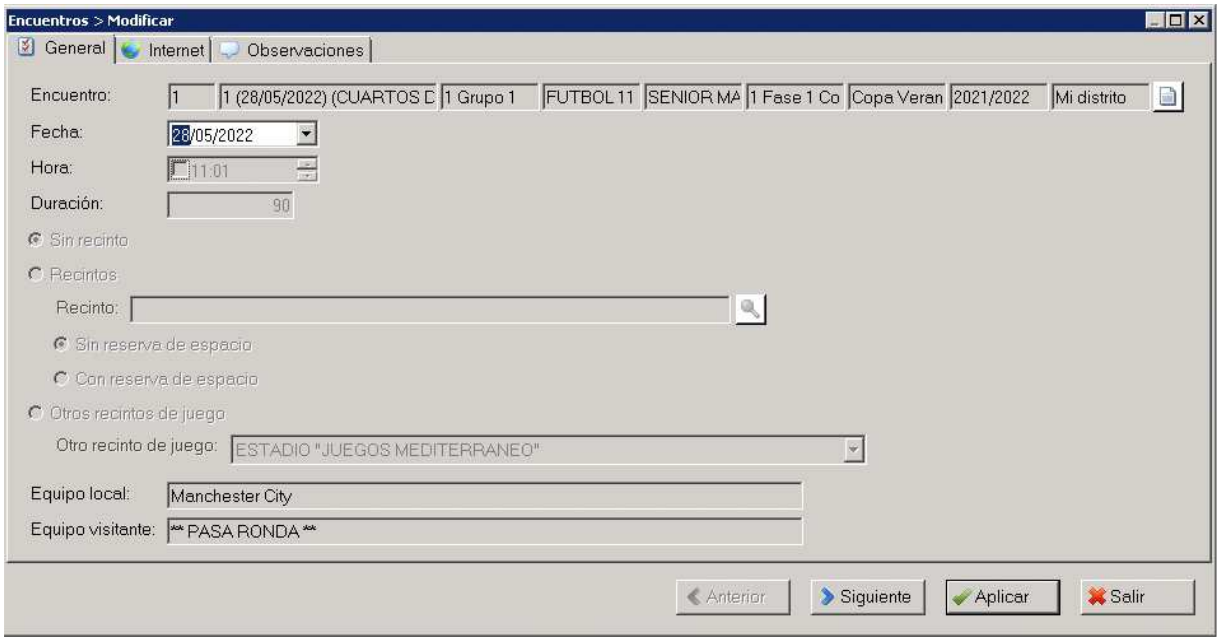
Encuentros

Permite administrar los encuentros, cambiar cuando se realiza, meter resultados, etc.



Modificar
Permite realizar las siguientes funciones.
Modificar
Modificar el encuentro.

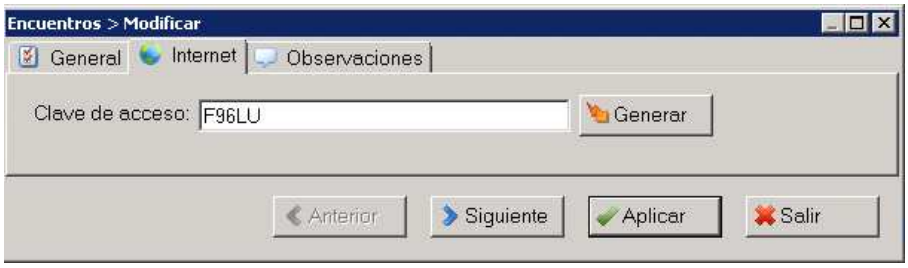
- General



- Fecha. Permite cambiar la fecha del encuentro.
- Hora. cambiar la hora del encuentro.

- Sin recinto. Indicar que el encuentro no tiene reserva de espacio.
- Recinto. Cambiar el recinto y la duración de este.
- Otros recintos de juego. Usar un recinto de los creados en competiciones.
- Equipo local. Poder cambiar el equipo que hace de local. Esto supondrá el configurar todos los encuentros a mano.
- Equipo visitante. Poder cambiar el equipo que hace de visitante. Esto supondrá el configurar todos los encuentros a mano.

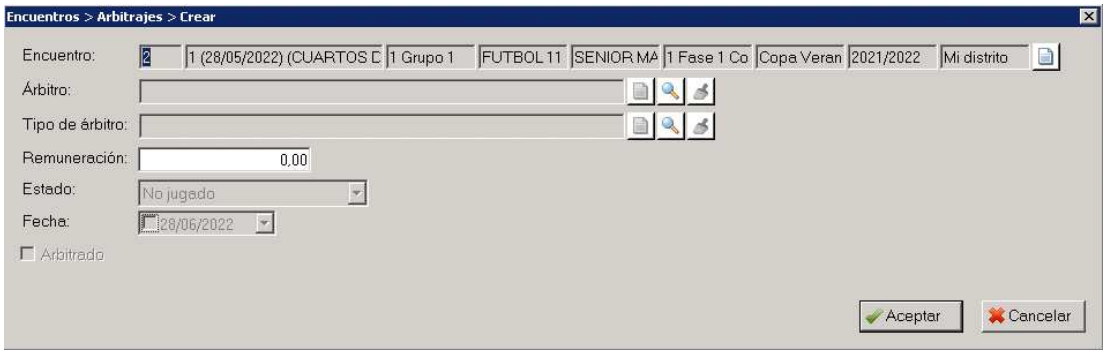
- Internet
Este campo se puede rellenar manualmente o generando una clave. Para ello se ha adaptado la ventana de generación de claves con los requisitos que necesita este tipo de clave.



- Observaciones
Campo de 4000 caracteres para poder especificar alguna particularidad.

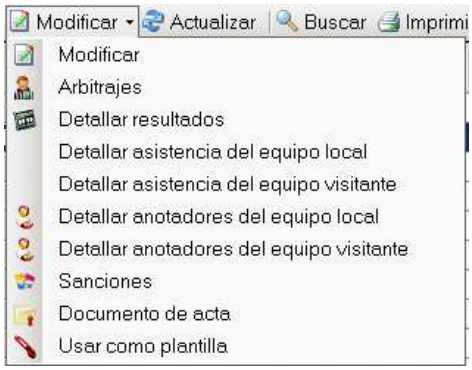
Árbitros
Permite asignar árbitros al encuentro.

- Crear.

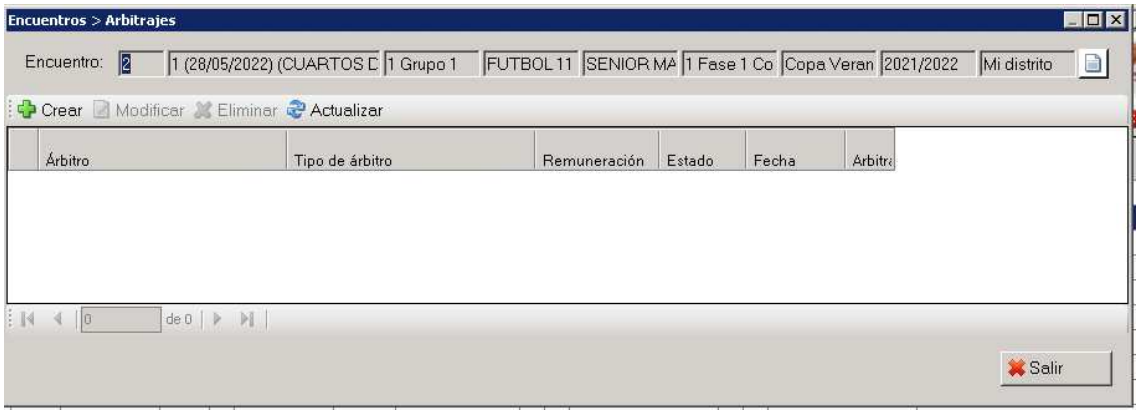


- Árbitro. Elegir el árbitro
- Tipo de árbitro. Elegir de que tipo de árbitro va a hacer.
- Precio. Indica el precio que cobrará, pudiendo modificar éste.

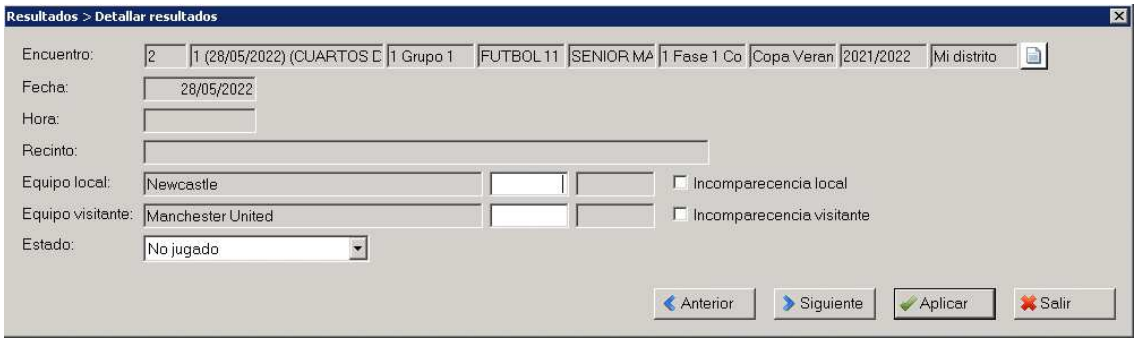
- Modificar. Cambiar el tipo de árbitro o el precio de éste.



Arbitrajes
Detallar el arbitraje del partido.

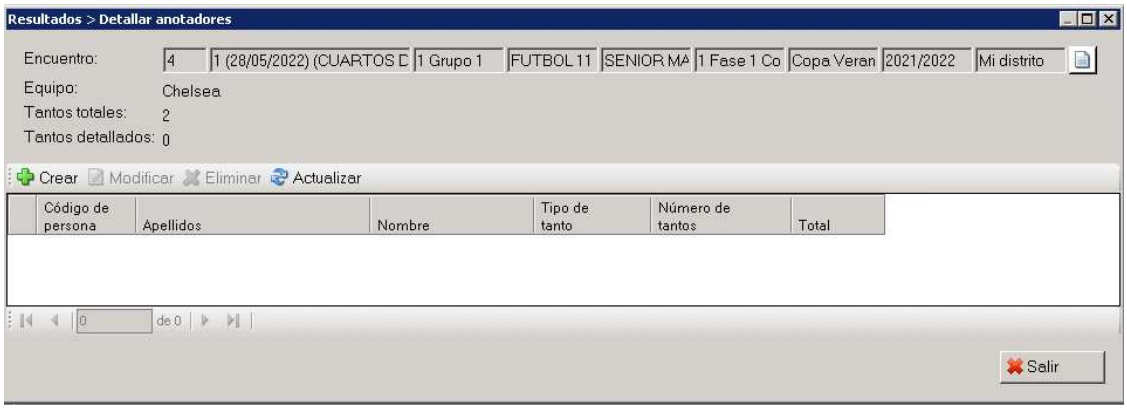


Detallar resultados
Detallar el resultado del partido.

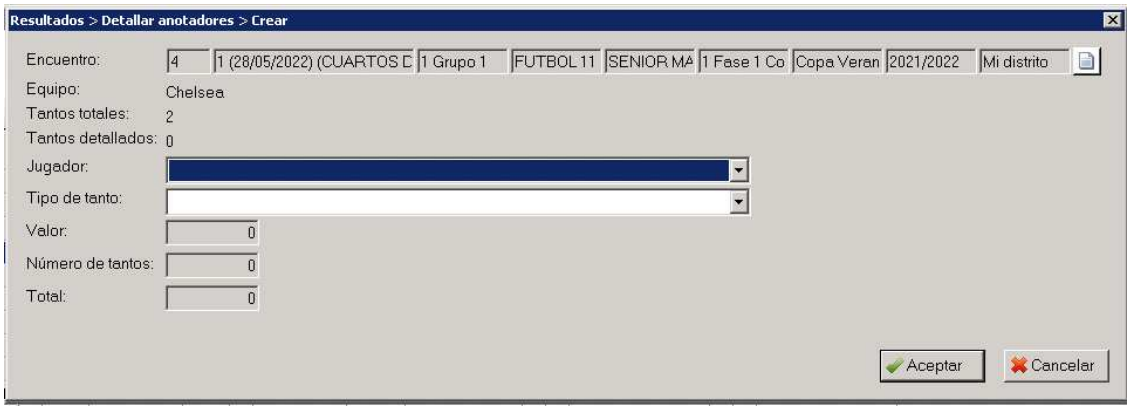


- Equipo local. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Equipo visitante. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Estado. En cuanto se detallan los tantos pasa a Jugado. Si se quisiera poner como no jugado cambiar el estado a No jugado.

Detallar anotadores del equipo local.
Detallar que jugadores han marcado puntos.



- Crear. Buscar a un jugador e indicar los tantas registrados por éste.



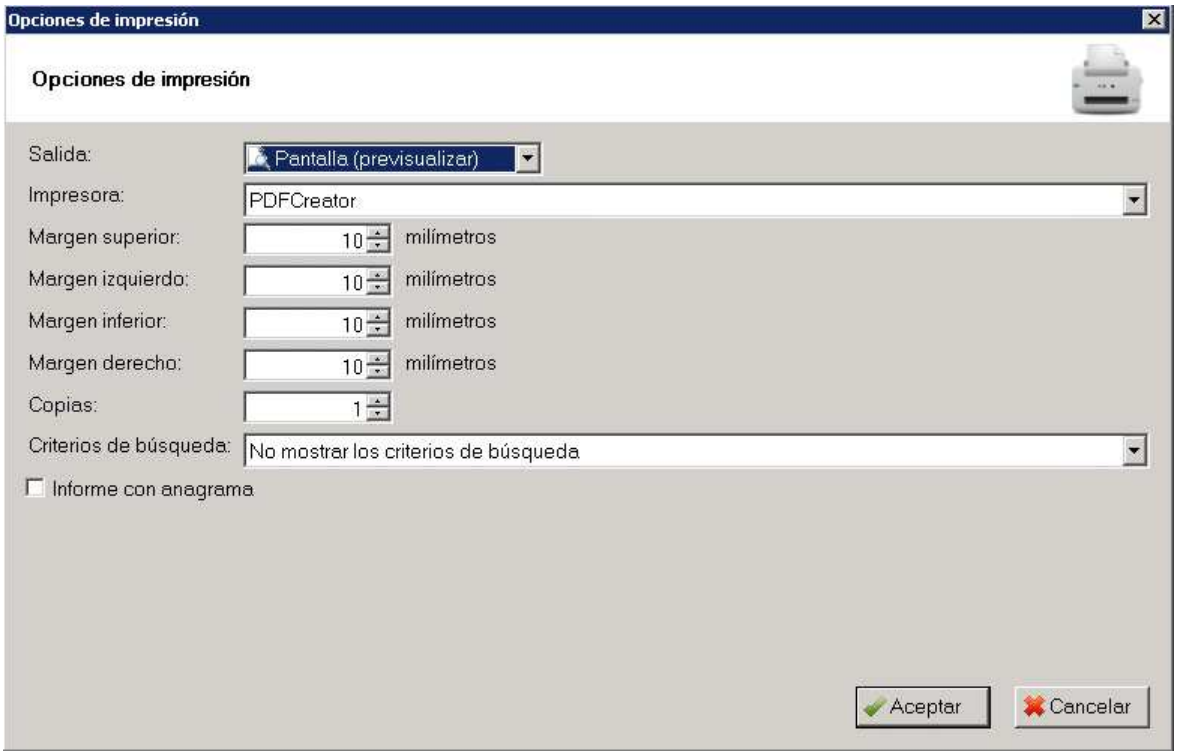
  - Jugador. Seleccionar al jugador que ha metido los tantos.
  - Tipo de tanto. Indicar el tipo de tanto anotado por el jugador.
  - Número de tantos. Indicar el número de tantos anotado por el jugador.

Detallar anotadores del equipo visitante
Proceso similar al anterior.

Sanciones.
Poder indicar las sanciones ocurridas durante el encuentro.

Imprimir
Mediante este apartado se podrá imprimir listado de los encuentros o el Acta correspondiente a los encuentros.

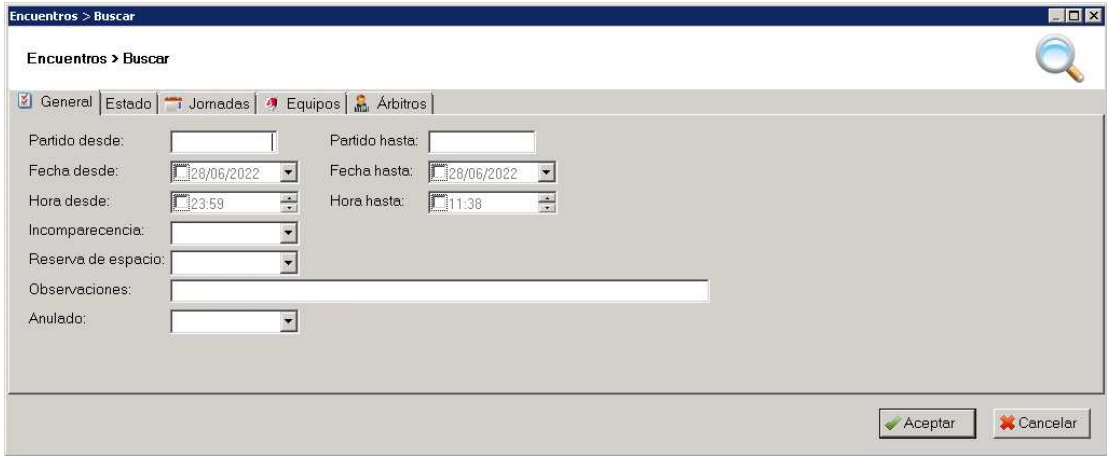
Acta Arbitral
Para imprimir al acta, pulsar en Imprimir y elegir la opción **Acta arbitral**.
Aparecerá la ventana donde se podrá elegir el tipo de Acta a imprimir.



Sanciones
Permite modificar las sanciones. Consulte el apartado de **Sanciones** para mas información.

Resultados

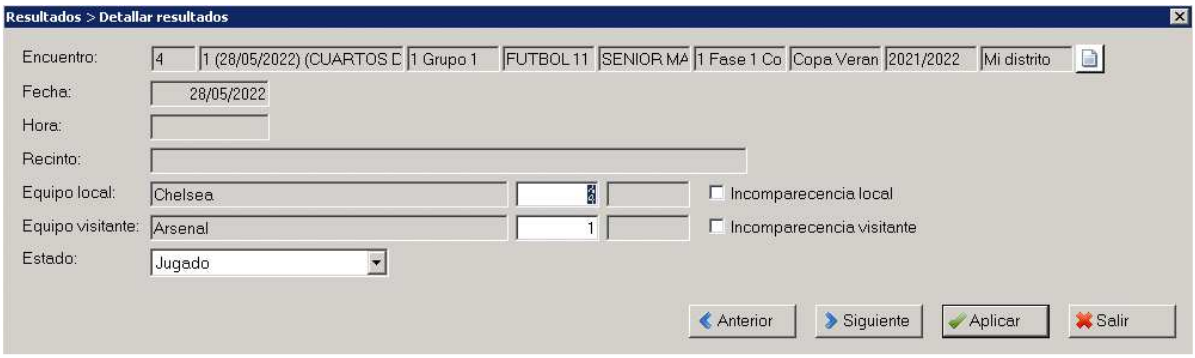
En este módulo se pueden registrar los resultados de las competiciones. Al entrar aparece una ventana de búsqueda



Una vez elegido los partidos y jornadas se mostrarán los encuentros.

Modificar
En este módulo se pueden hacer tres opciones, Detallar resultados, Detallar anotadores del equipo local y Detallar anotadores del equipo visitante.

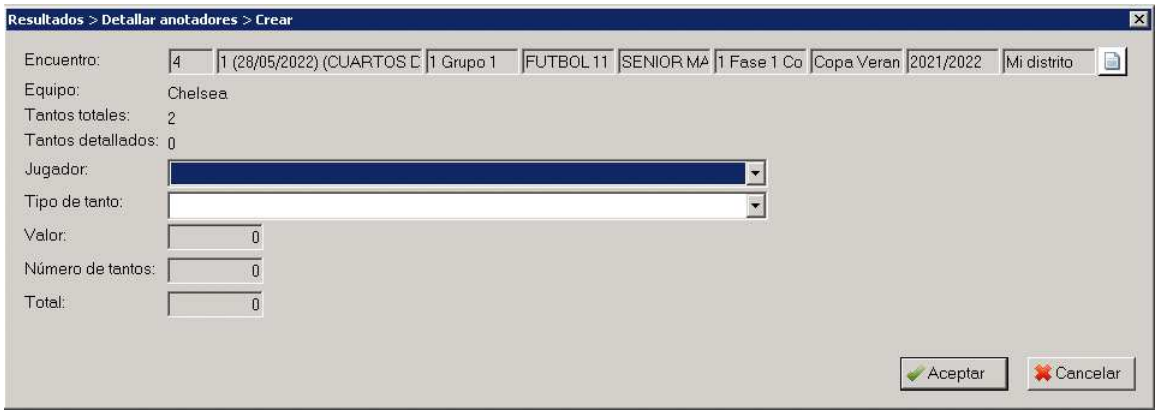
Detallar resultados
Detallar el resultado del partido.



- Equipo local. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Equipo visitante. Indicar el los tantos obtenidos, o marcar la incomparecencia de éste.
- Estado. En cuanto se detallan los tantos pasa a Jugado. Si se quisiera poner como no jugado cambiar el estado a No jugado.

Detallar anotadores del equipo local.
Detallar que jugadores han marcado puntos.

- Crear. Buscar a un jugador e indicar los tantos registrados por éste.

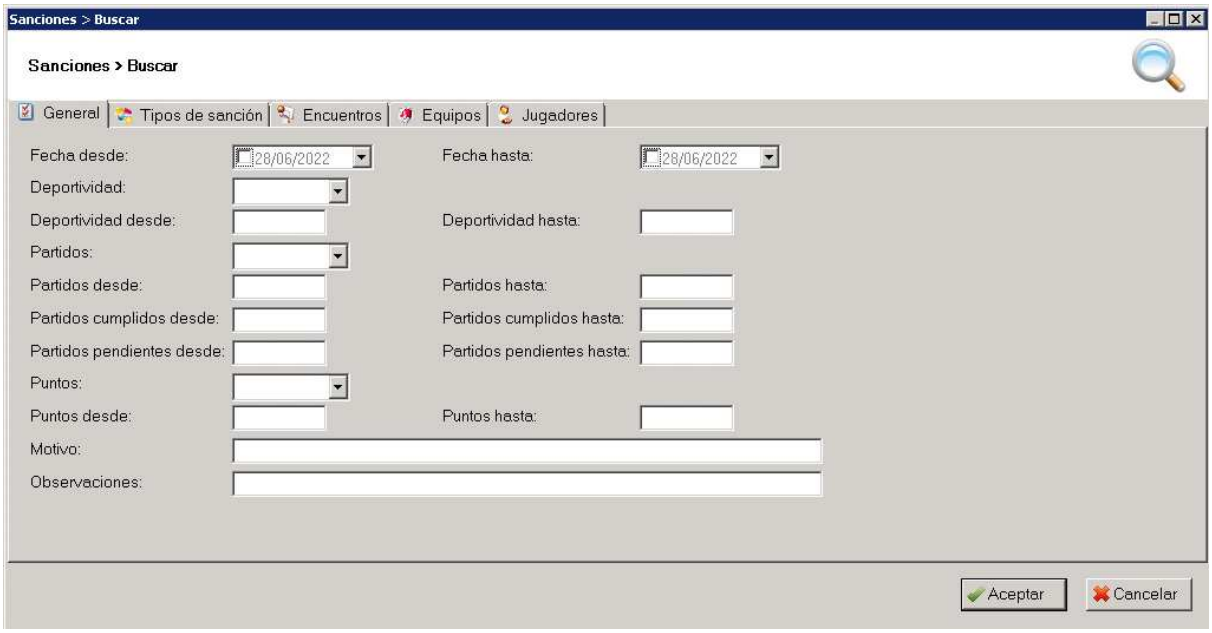


  - Jugador. Seleccionar al jugador que ha metido los tantos.
  - Tipo de tanto. Indicar el tipo de tanto anotado por el jugador.
  - Número de tantos. Indicar el número de tantos anotado por el jugador.

Detallar anotadores del equipo visitante
Proceso similar al anterior.

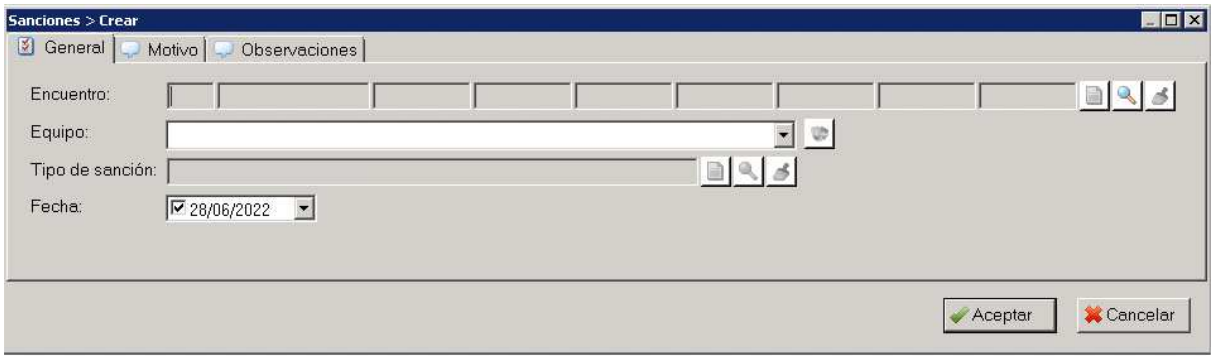
Sanciones

Desde aquí podemos registrar a qué equipos o jugadores le han sacado una sanción. Al entrar aparece una ventana de búsqueda donde poder buscar sanciones de una persona, de un tipo de sanción, de un encuentro, etc.



Para crear una sanción basta con cancelar la búsqueda y en la ventana que aparece pulsar en Crear.

Crear



- Encuentro. Pulsar en la lupa para buscar el encuentro donde se quiere crear la sanción.
- Equipo. Elegir que equipo cometió la sanción.
- Jugador. Elegir el jugador que cometió la sanción.
- Tipo de sanción. Elegir el tipo de sanción a registrar.
- Fecha. Fecha en la que se cometió la sanción.

- Deportividad. Puntos de deportividad que se van a restar.
- Partidos. Número de partidos que estará sin jugar el jugador.
- Puntos. Número de puntos que serán restados.
- Motivo. Texto para explicar el motivo de la sanción.
- Observaciones. Texto para detallar observaciones de la sanción.

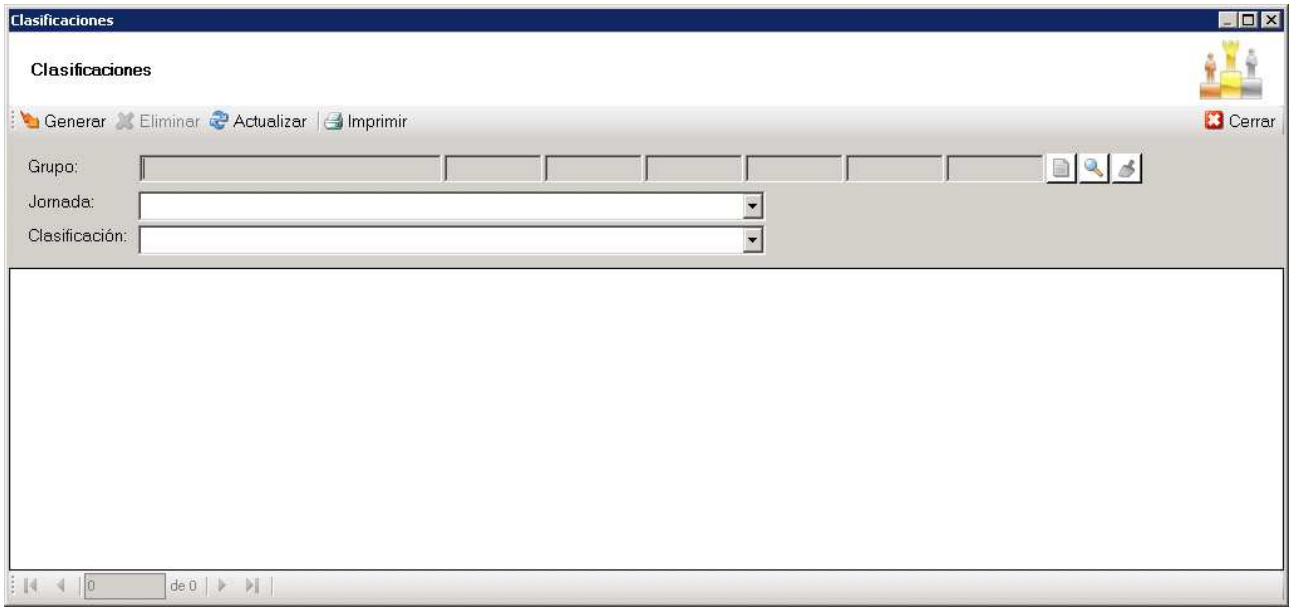
Modificar
Cambiar la fecha de la sanción, el tipo, etc.

Eliminar
Eliminar una sanción creada por error.

Imprimir
Imprimir un listado de las sanciones.

Clasificaciones

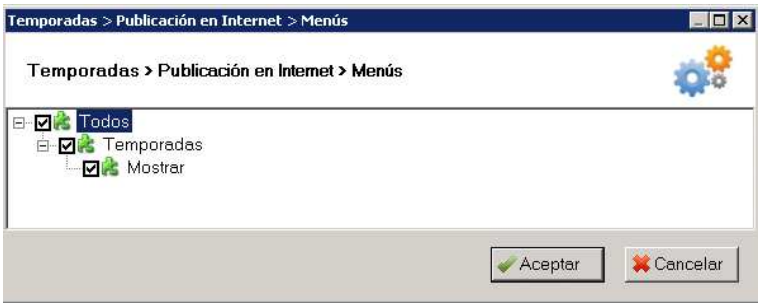
La consulta de la clasificación es posible desde el grupo:



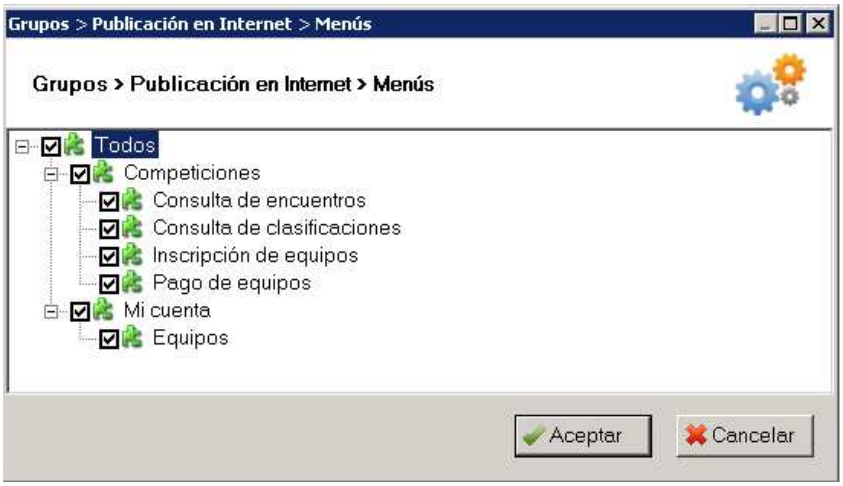
Publicación de competiciones en Internet

Desde CronosWeb podemos publicar tanto el calendario de competiciones como los resultados de los encuentros.

Para ello primero debemos publicar la temporada en Temporadas → Modificar → Publicación en Internet → Menús → Mostrar.



Seguidamente publicaremos la competición deseada desde Competiciones → Competiciones → Modificar → Publicación en Internet → Menús



SOFTWARE DE GESTIÓN DE INSTALACIONES DEPORTIVAS Y CONTROL DE ACCESOS