



# **INTRANET +**

Herramienta online para la gestión de competiciones



## **Índice de Contenidos**

Introducción	3
¿Qué es Intranet +?	3
¿Quién puede acceder a Intranet +?	3
¿Qué puede ver o hacer cada persona?	4
¿Cómo empezar a trabajar en Intranet +?	5
Gestión Campos y equipos	5
Campos	5
Equipos	6
Gestión de personas	8
Competición	10
Categorías Competicionales	10
Gestión de competiciones	11
Gestión de partidos	16
Mantenimiento de árbitros	16
Mantenimiento de partidos	18
Mantenimiento de resultados	18
Actas móviles	19
Listado de partidos	22
Listado de actas	22
Gestión de Sanciones	23
Mantenimiento de artículos	23
Gestión de sanciones	23
Confirmación de sanciones	24
Consulta de sanciones	2/1



## Introducción

En este documento se presenta la descripción general del producto Intranet + y de las principales funcionalidades para configurar y gestionar correctamente los datos de la entidad, los equipos y sus personas asociadas.

## ¿Qué es Intranet +?

Intranet + es una aplicación web que permite la gestión de una entidad organizadora de competiciones en sus distintas necesidades administrativas, deportivas y de competición.

Además, es una herramienta comunicada directamente con Web +, lo que facilita el traspaso de datos y la sincronización de los mismos en tiempo real.

### ¿Quién puede acceder a Intranet +?

Intranet + implementa una identificación basada en un usuario y una clave que se deben introducir en la pantalla de identificación que aparece inicialmente al acceder al software. Permite el acceso a la plataforma a todas las personas relacionadas con la entidad: administrador general, capitanes, árbitros, delegados, entrenadores y jugadores. Será la entidad la que decida quién debe acceder y con qué rol.





### ¿Qué puede ver o hacer cada persona?

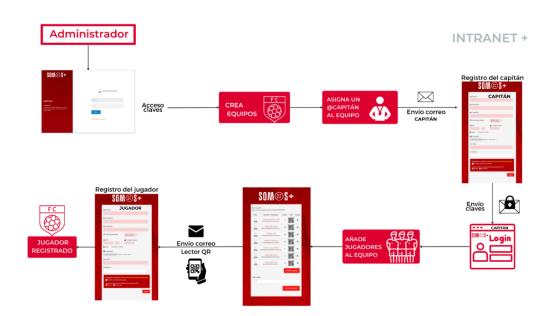
Intranet + tiene predefinidos una serie de permisos a cada grupo de usuarios.



• El administrador tiene permiso para crear, modificar, consultar y eliminar cualquier dato introducido en el programa.

Además, tiene permisos para poder invitar a cualquier usuario a través del mail para que pase a formar parte de la base de datos de la empresa como capitán, árbitro o jugador.

- El capitán y entrenador puede invitar a través de un email o QR a los jugadores que formarán parte de su equipo y además puede entrar al programa para consultar el estado de las inscripciones.
- El árbitro tiene acceso a la gestión de actas para poder introducir la alineación, las sanciones y los resultados del partido
- El jugador solo puede acceder al sistema a través de una pantalla de registro donde podrá darse de alta.

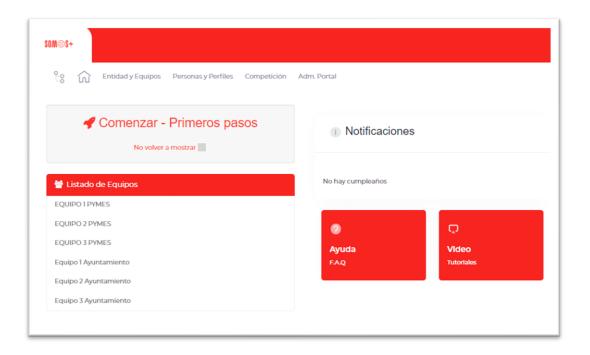




## ¿Cómo empezar a trabajar en Intranet +?

Cuando la entidad se da de alta en Somos +, obtiene una dirección URL de acceso, un usuario y una clave de un "Administrador", que deberá utilizar para acceder.

Una vez identificado, se presenta una pantalla con accesos directos a las ayudas del programa y a los equipos de la entidad.



## **Gestión Campos y equipos**

En este punto se presentan las funcionalidades básicas para la gestión de los campos de juego y de los equipos.

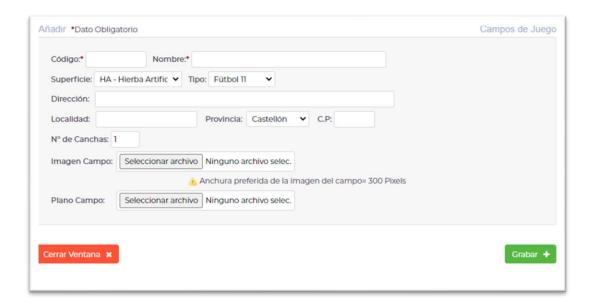
## Campos

El primer paso que tiene que realizar la entidad es, crear los campos de juego que van a estar disponibles para la competición.





Al pulsar "Añadir", se abre un pop-up para completar una ficha con campos obligatorios y opcionales.



## Equipos

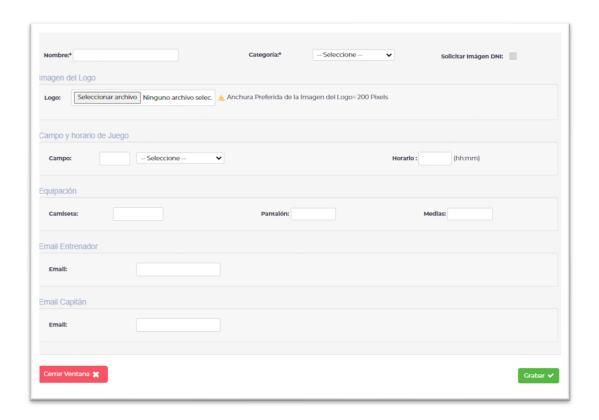
Una vez determinado el campo de juego, se podrán crear los equipos que van a formar parte de la competición.





Añade un equipo, completando los campos del formulario para su alta en la plataforma.

Puedes elegir si quieres que se les solicite DNI al dar de alta al jugador en este equipo.

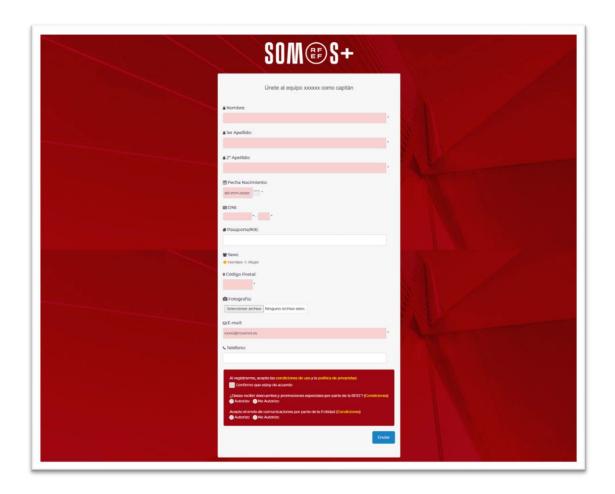


Al escribir un email en el campo de entrenador y/o de capitán, hará que el programa automáticamente les envíe un correo electrónico proponiéndoles la adhesión al equipo.





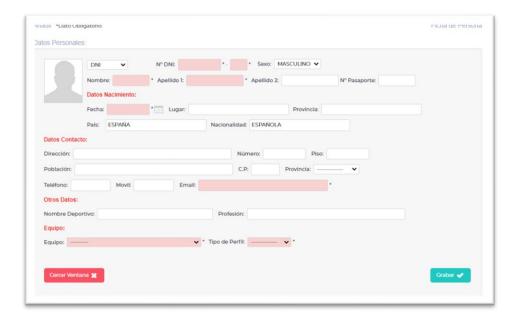
Al pulsar en el enlace que les llega, se les abrirá una pantalla de registro para que cumplimenten los datos solicitados y de esta manera acepten ellos mismos las condiciones legales del programa.



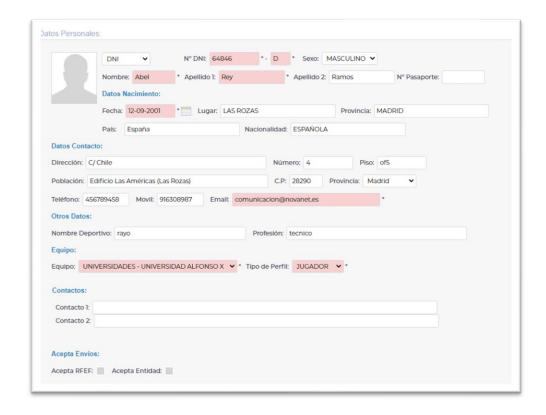
## Gestión de personas

Una vez que los equipos están dados de alta en Intranet +, tan solo hay que dar de alta a las personas que formarán parte de la entidad y que podrán participar en el programa según el grupo de usuarios al que pertenezcan: Capitán, delegado, entrenador, jugadores u otros.





Para llevar a cabo esta acción tan solo hay que acceder a la funcionalidad de Personas y perfiles -> Gestión. Una vez en esta pantalla, aparece un botón de "Añadir Persona" en la parte superior izquierda de la pantalla, que provocará que se abra una nueva ventana para dar de alta a una nueva persona en la entidad.





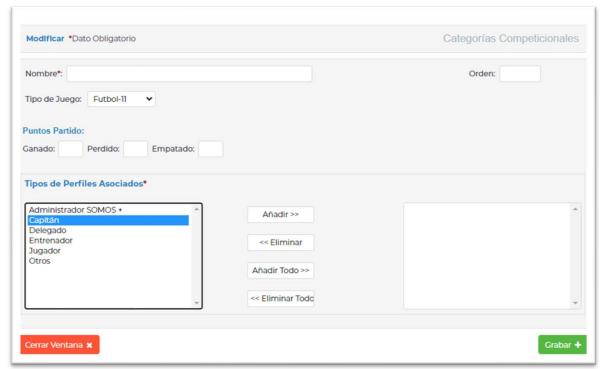
Los datos que aparecen en color "rosa" o con un asterisco son obligatorios. El resto son opcionales. Hay que tener en cuenta que hay datos que pueden aparecer conforme se van rellenando los distintos campos de esta pantalla.

## Competición

Dentro de la funcionalidad de "Competición" se pueden gestionar las categorías, las competiciones, mantener los resultados, las actas, sanciones, crear calendarios, etc...

## Categorías Competicionales

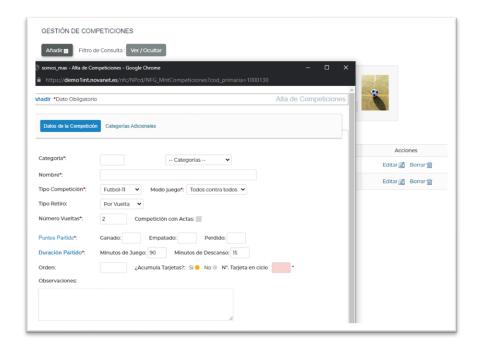
En competiciones hay creadas algunas categorías genéricas: PYMES, Universidades, Ayuntamientos, Colegios, Institutos..., pero se pueden configurar las que se necesiten. También se pueden editar las categorías existentes para modificar el nombre, el tipo de juego o para quitar o agregar permisos y asignar los puntos por partidos



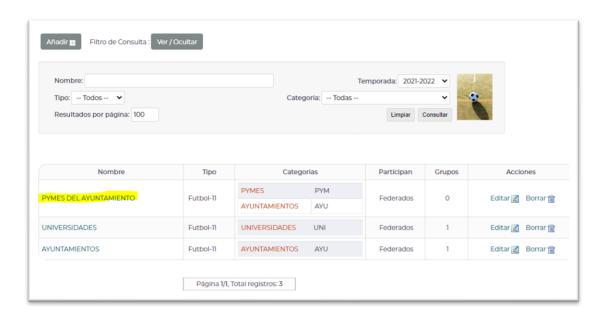


## Gestión de competiciones

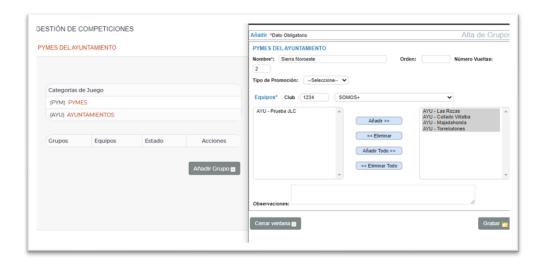
A través de esta funcionalidad, se pueden de alta las competiciones y modificar sus especificaciones



Una vez dada de alta la competición tenemos que crear los grupos pulsando sobre la nueva línea.







Una vez creado el grupo pulsamos sobre el nombre del nuevo grupo para poder crear el calendario.



Pulsamos en fechas de competición, y ponemos fecha de inicio, numero de jornadas y meses a mostrar.

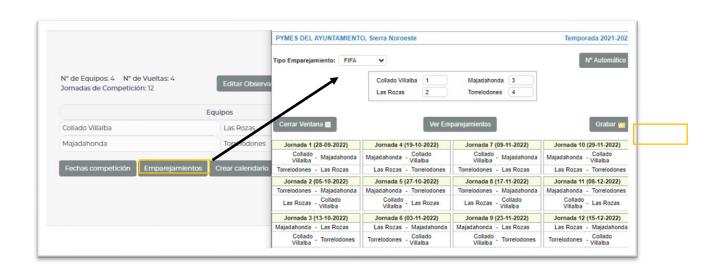




Se genera un calendario teniendo en cuenta el día de inicio, pero podemos modificar manualmente las fechas que sea preciso, marcando o desmarcando los días señalados.

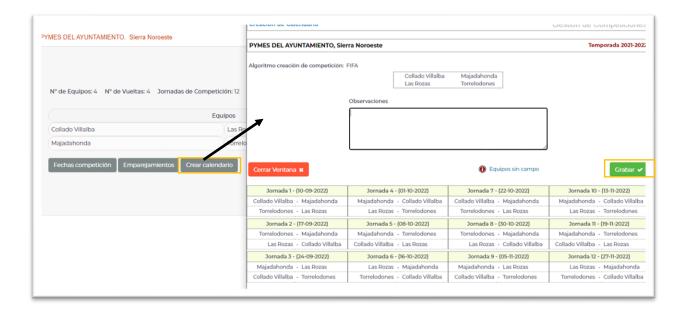


Grabamos datos y elegimos el tipo de emparejamiento que queremos realizar. Vemos el emparejamiento automático que nos ha generado el algoritmo, volviendo a emparejar si vemos alguna incompatibilidad.

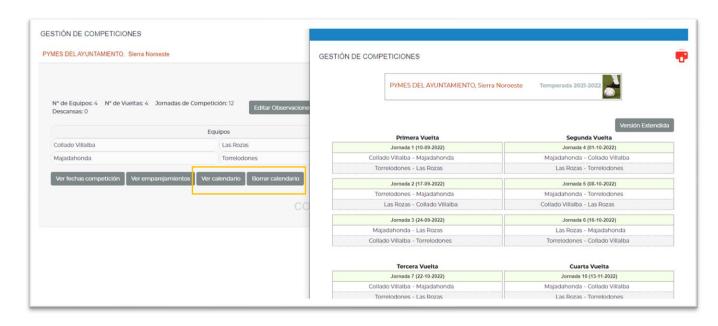


A continuación, grabamos y procedemos a crear el calendario





Una vez grabado, ya puede visualizarse el calendario y borrarlo si hubiese algo que no estuviese bien

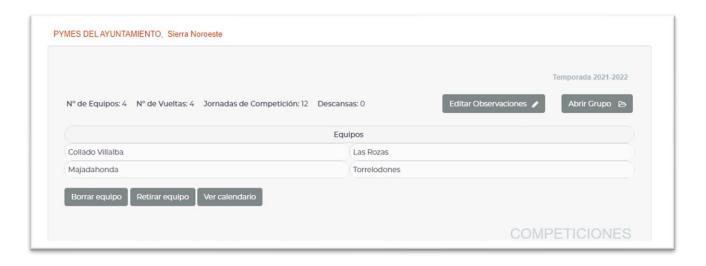


Para confirmar las jornadas y que pueda publicarse el calendario, es necesario cerrar el grupo, pulsando sobre "Cerrar grupo".



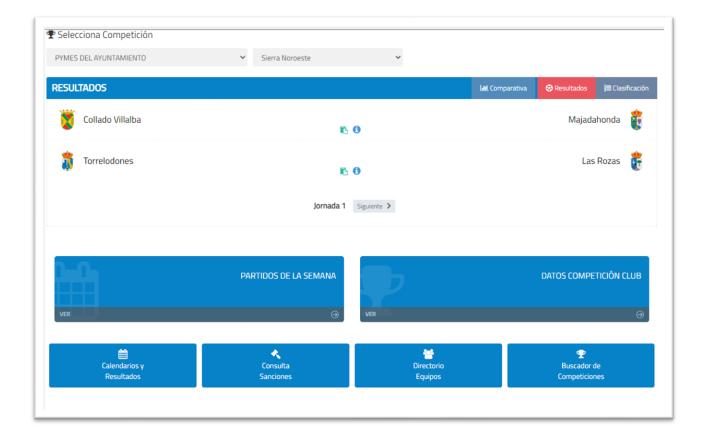


Una vez cerrado, se puede reabrir de nuevo, borrar equipo y retirar equipo



Cuando la competición nueva esté creada, y el grupo cerrado, ya podrá verse inmediatamente en la web desde cualquiera de los apartados de competición que se mantienen sincronizados





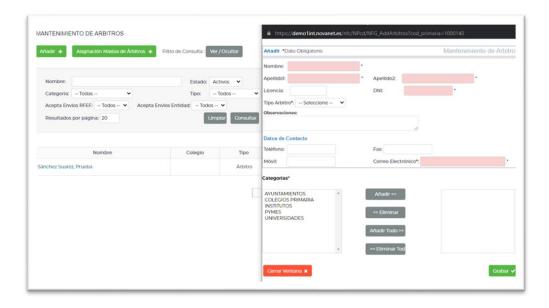
## Gestión de partidos

En este apartado de menú se puede consultar, crear y mantener todo lo que tiene que ver con los partidos

### Mantenimiento de árbitros

Para dar de alta árbitros en el sistema de modo que puedan entrar para gestionar las actas, hay que pulsar "Añadir"





Una vez dado de alta, el árbitro recibe un correo con las claves de acceso y se le solicita al entrar la verificación de las condiciones de uso y de la política de privacidad, así como la autorización para recibir comunicaciones comerciales.





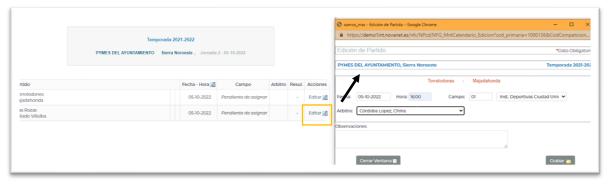
Los árbitros tienen acceso a listado de actas y a las actas móviles





## Mantenimiento de partidos

A través de esta funcionalidad, se pueden asignar campos y árbitros a los partidos además de cambiar la fecha y la hora.



### Mantenimiento de resultados

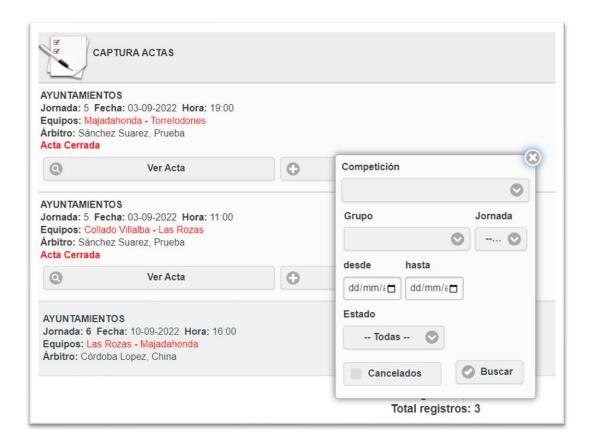
Se pueden incluir datos al partido sin necesidad de dar de alta un acta. En esta pantalla se pueden incluir los resultados, el estado en el que se encuentra el partido y apuntar observaciones.





### Actas móviles

Esta funcionalidad está diseñada para que los árbitros, puedan desde su dispositivo móvil, actualizar las actas de una forma muy ágil e intuitiva. El primer paso es buscar la competición filtrando por el campo que se quiera: grupo, la jornada, la fecha, el estado...



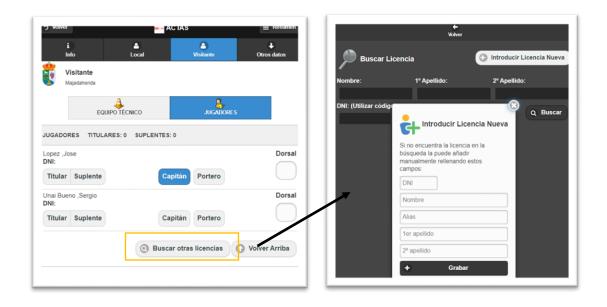
Se selecciona un partido, y ya se puede incluir los datos de la información del encuentro, la relación de jugadores del equipo local y visitante y otros datos referentes a sustituciones, tarjetas, goles e incidencias. En la información se puede indicar si se ha suspendido y la hora de comienzo de primera y segunda parte.





En la pestaña local y visitante, se pueden añadir los nombres del equipo técnico e ir seleccionando los jugadores que han participado con su dorsal.

Se listan los jugadores por defecto que están incluidos en el equipo y se puede marcar si son titulares o suplentes y marcar si es portero y/o capitán. También se pueden añadir jugadores que no teníamos previamente registrados, buscando "otras licencias".





Una vez incluida la alineación, ya se pueden añadir otros datos de sustituciones, tarjetas, goles e incidencias.

Pulsando en resumen se puede ver todos los datos que se van grabando en el acta.

El acta debe cerrarse tras visualizar el resumen y comprobar que todo esté correcto.

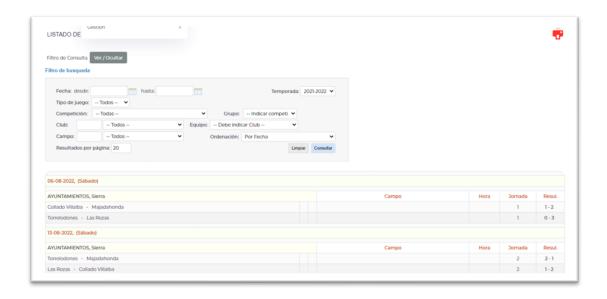
A partir de este momento, el acta no se podrá modificar.





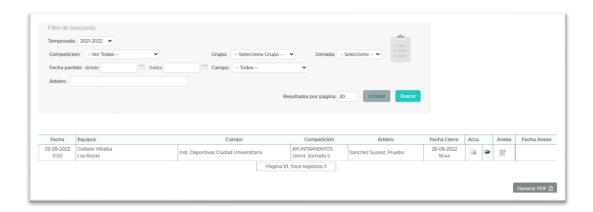
## Listado de partidos

Filtra y consulta los partidos grabados en el sistema.



## Listado de actas

En este apartado se pueden consultar las actas que se han grabado en el sistema y generar un PDF para su consulta.



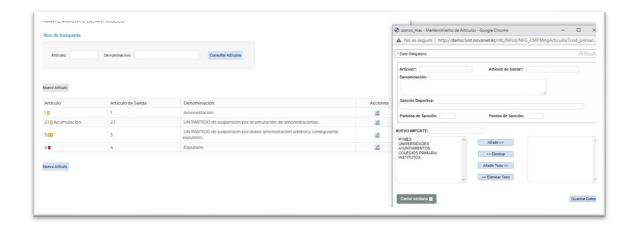


## Gestión de Sanciones

En este apartado podemos realizar todas las acciones que tienen que ver con las sanciones

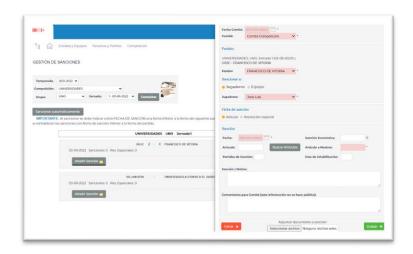
### Mantenimiento de artículos

Se pueden consultar los artículos grabados en el sistema, y se pueden crear nuevos asignándolo al grupo de categorías competicionales que queramos



## Gestión de sanciones

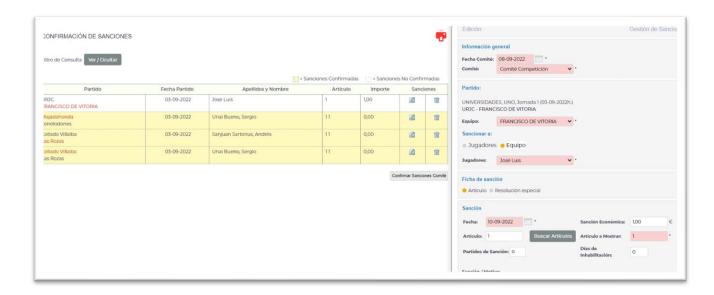
Se pueden añadir sanciones de forma automática a todos los jugadores que tengan tarjetas aplicadas sobre los partidos y se pueden añadir manualmente las sanciones





### Confirmación de sanciones

En este apartado se confirman las sanciones impuestas



## Consulta de sanciones

Se puede filtrar y consultar las sanciones impuestas y confirmadas en los partidos registrados en el sistema

