

Fe.Fu.Sa. Mendoza



Planilla Digital 2023

Beneficios:

- ▶ Ahorro papel
- ▶ Agilidad y Simplicidad en la alimentación de datos en la planilla de juego.
- ▶ Velocidad y precisión en la carga de información
- ▶ Actualizaciones instantáneas de:

- ▶ Tablas de posiciones



- ▶ Goleadores



- ▶ Tarjetas



- ▶ Tabla Jugadores



Requerimiento de uso:

La planilla digital es un requerimiento más de los obligatorios para disputar los encuentros.

Se puede acceder desde una Tablet o notebook (no celular).

Recomendaciones de equipos para su correcto funcionamiento:

Notebook o PC:

Procesador: Dual Core +

Memoria: 4 Gb +

Disco: 120 GB +

Tablet:

Ideal: Pantalla 9" +

Memoria: 4GB +

Velocidad Procesador 1.5 GHz +

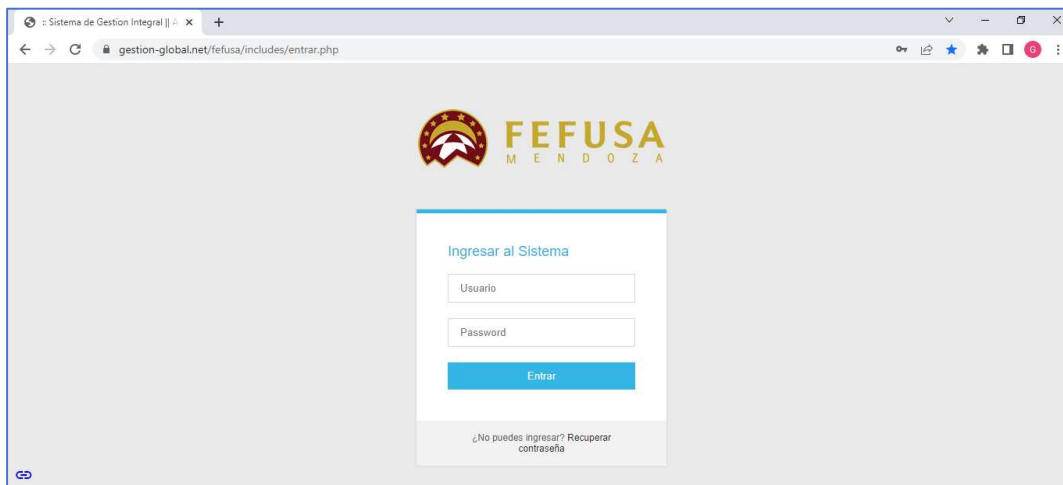
La capacidad no interesa ya que todo se guarda en el servidor



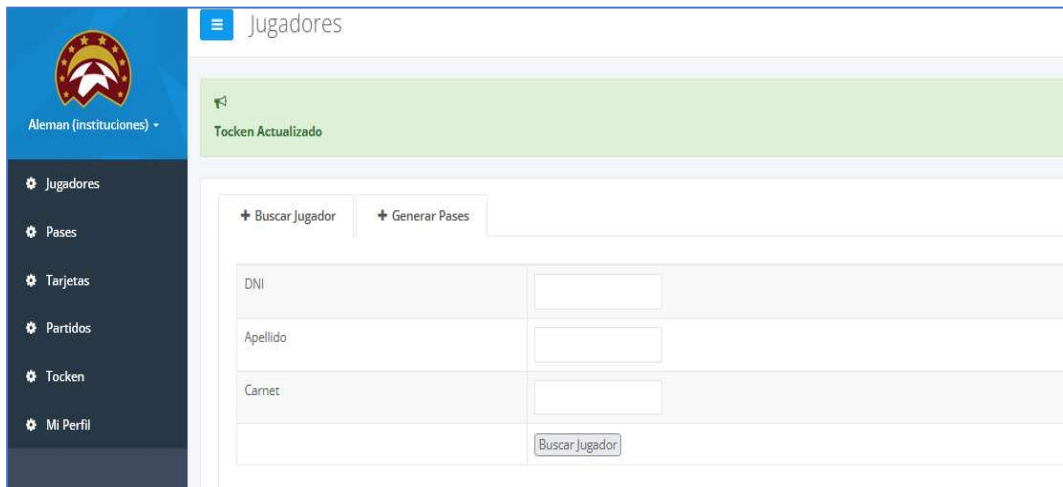
Modo de Uso:

Acceso a través del sistema de Fe.Fu.Sa. con Link y Usuario (uno por club)

<https://gestion-global.net/fefusa/includes/entrar.php>



En el menú del Sistema encontrarán nuevas opciones “**Partidos, Token y Mi Perfil**”



The screenshot shows a web application interface for 'Jugadores' (Players). On the left is a dark blue sidebar menu with the following items: 'Aleman (instituciones)', 'Jugadores', 'Pases', 'Tarjetas', 'Partidos', 'Token', and 'Mi Perfil'. The main content area has a light blue header with a hamburger menu icon and the title 'Jugadores'. Below the header is a green banner that says 'Token Actualizado'. Underneath, there are two buttons: '+ Buscar Jugador' and '+ Generar Pases'. The main form area contains three input fields labeled 'DNI', 'Apellido', and 'Carnet'. At the bottom of the form is a button labeled 'Buscar Jugador'.

Esta área, está en desarrollo y con implementaciones continuas de mejoras, por lo que estaremos informando cuando se realicen actualizaciones con el fin de que estén en conocimiento y puedan conocer los cambios

Partidos:

Fecha	Hora	Jugadores	Vs	Cancha	División	Operaciones
2023-03-18		Actualmente tiene 16 para jugar el partido.	Andes Talleres A (14)	Munic. De San Martin	Copa de Oro C15 ORO	Realizar Carga Partido

En este menú se encuentran todas las *planillas digitales* del campeonato, que se harán visibles a medida que el coordinador de árbitros designe la dupla arbitral para cada encuentro.

Desde ese momento, los delegados tendrán la posibilidad de revisar los jugadores habilitados y dejar los que participarían del encuentro. (En las primeras 3 fechas, estarán visibles todos los jugadores de lista de buena fe para seleccionar. Luego de la fecha 3, solo quedarán los jugadores habilitados).

Existe un módulo para buscar jugadores por DNI de otras categorías de Club para agregar al partido. Estos quedarán marcados en la planilla para revisión (por ejemplo, por aquellos casos de jugadores que saltan 2 categorías y deben ser autorizados).

Si la lista se conforma con más de 15 jugadores, se deberán quitar la cantidad necesaria para que queden los 15 jugadores o menos que disputarán el encuentro.

El partido no se puede iniciar si un Club tiene más de 15 jugadores, y una vez iniciado en encuentro (a través del token del árbitro), no se puede eliminar jugadores, si agregar hasta llegar a 15.

El rol de los delegados durante el encuentro sigue siendo importante ya que se auditará uno al otro.



El funcionamiento es sencillo, a la derecha de cada jugador está el cuadro de Goles y Tarjetas. Al seleccionar cada una de estas, se abrirá un cuadro para colocar el minuto de transcurrido del partido y esa información quedará guardada en su lugar correspondiente y en un cuadro de novedades del encuentro.

Durante el transcurso del partido, no es necesario conexión a Internet, pero si antes de iniciar y al finalizar.

Terminado el encuentro, cada club deberá ingresar el Token de seguridad para validar los datos cargados, pero si por alguna razón el delegado no lo realizara, el árbitro con su Token podrá “cerrar” la planilla.

Los datos de la planilla, una vez finalizado el encuentro, migrarán a las tablas vinculadas (tabla de posiciones, goleadores, tarjetas, jugadores, etc.) y se enviará en copia formato PDF a los Clubes en el correo electrónico designado por la Institución.

La planilla contará con un cuadro de “Observaciones” donde se podrá denunciar la lesión de un jugador, el árbitro podrá notificar si el partido lleva informe, y otras situaciones que puedan suceder en el encuentro.

El árbitro contará con 72 horas para emitir el informe en formato digital.

En caso de jugadores con límite de tarjeta o cumpliendo una sanción, no hay modificaciones por el momento.

Menú Token:

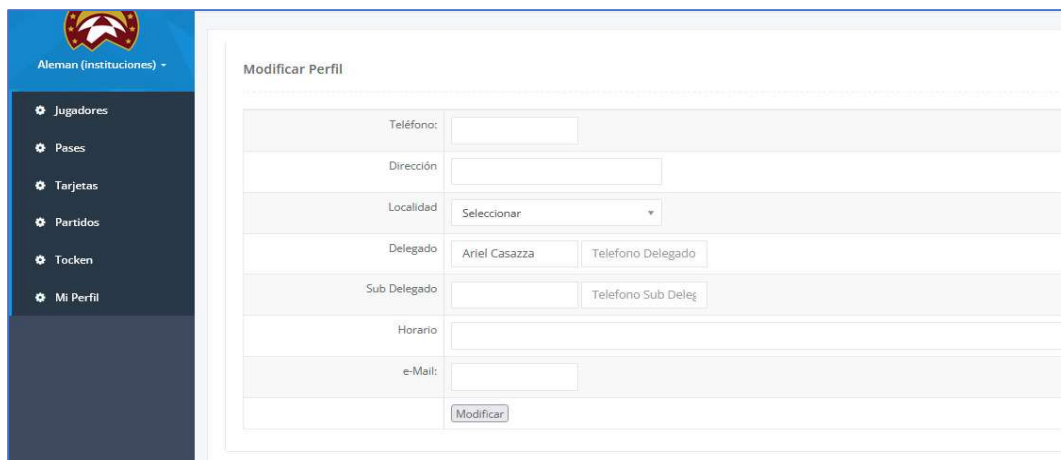


Es un código de seguridad que se genera diariamente y tiene como fin validar la información cargada en la planilla al inicio del partido (para los árbitros) y al finalizar el encuentro para los clubes (local y visitante) y nuevamente por el árbitro. A través de este código de seguridad, el delegado confirma que los datos cargados en la planilla son válidos.

El código se generará todos los días a las 5 am, es alfanumérico y aleatorio, y deberá ser comunicado internamente en la institución para ser utilizado por todas las categorías y divisionales que tenga la misma.

En la parte inferior de la planilla tendrá el espacio para ser completado y no será visible para nadie, para evitar que sea robado.

Menú Mi Perfil



En este espacio, los Clubes deberán cargar toda la información requerida, algunos campos serán obligatorios y validados por Fe.Fu.Sa.

Dicho modulo está en desarrollo, pero se irán agregando campos para completar, con el fin de que toda la información solicitada a las instituciones, se carguen a través de este espacio.

Como más relevante y necesario en primera instancia, deberá cargarse el mail de la institución donde llegará la copia de la planilla.

El sistema verificará que los campos obligatorios estén completados, para luego ser verificados por Fe.Fu.Sa. Con la información correcta, se procederá a habilitar a las instituciones a participar de los torneos.