

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. REGISTRO Y ACTIVACIÓN DE LA CUENTA
3. ASIGNACIÓN DE EQUIPO Y ACCESO A LA ZONA PRIVADA DE CADA USUARIO (*Para Delegados*)
4. ALTA DE JUGADORES EN PLANTILLA (*Para Delegados*)
5. MENSAJE DE ALERTA "FALTAN DATOS"

### NOTA PARA DELEGADOS

#### 1. INTRODUCCIÓN

Para entender el funcionamiento de la plataforma hay que tener claro que existen 2 paneles diferentes a administrar:

- PANEL DE USUARIO: Este panel es el lugar donde se pueden modificar los datos de cada USUARIO. Dicho panel es PERSONAL y se accede al mismo mediante contraseña.

Este panel está asociado a una cuenta de correo electrónico, por lo que cada USUARIO de la plataforma debe estar dado de alta en el sistema registrándose con una cuenta de correo VERDADERA y diferente para cada usuario.

- PANEL DE EQUIPO: Es el panel de los equipos. Los usuarios pueden acceder a este panel o paneles (según en los equipos en los que participe) desde su PANEL DE USUARIO.

#### 2. REGISTRO Y ACTIVACIÓN DE LA CUENTA

- 2.1 Cada delegado deberá registrarse en la web del [Torneo Social](#) pinchando sobre el botón verde "registro" ubicado en la parte superior derecha, o iniciar sesión en caso de haberse registrado el año pasado, y aceptar las condiciones.
- 2.2 Tras registrarnos recibiremos un email automático pidiéndonos que confirmemos el email para así completar el registro y activar la cuenta.



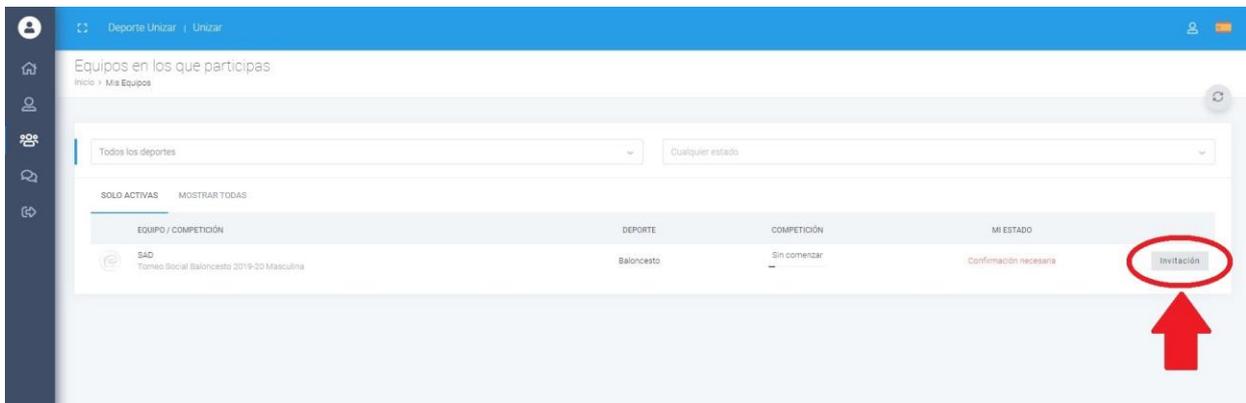
- 2.3 Una vez hayamos activado la cuenta, ya podremos iniciar sesión y acceder a nuestra zona privada de la web.

### 3. **ASIGNACIÓN DE EQUIPO Y ACCESO A LA ZONA PRIVADA DE CADA USUARIO (Para Delegados)**

- 3.1. Una vez nos hayamos registrado, mandaremos un email a [competiciones@unizar.es](mailto:competiciones@unizar.es) informando de nuestro registro para que la organización nos añada como jugador de nuestro equipo y nos otorgue el rol de administrador para que podamos hacer las funciones de delegado y gestionar la plantilla.
- 3.2. Cuando la organización haya realizado la gestión, recibiremos un email informándonos de que hemos sido incluidos en un equipo y tendremos que acceder a la zona "Mis equipos" para aceptar la invitación.
- 3.3. En la web de la competición deberemos pinchar sobre el botón de "LOGIN" (ubicado en la parte superior derecha) e introducir nuestro correo y contraseña. Nos aparecerá un mensaje informativo, teniendo que pinchar sobre el rectángulo "Entendido".
- 3.4. Posteriormente, pincharemos sobre el rectángulo gris "Mi cuenta" para que se despliegue un submenú y pinchemos en la opción "MIS EQUIPOS".



- 3.5. En esa ventana nos aparecerá la invitación a formar parte de nuestro equipo. Deberemos pinchar sobre "Invitación" y aceptarla para unirnos al equipo y poder administrarlo.

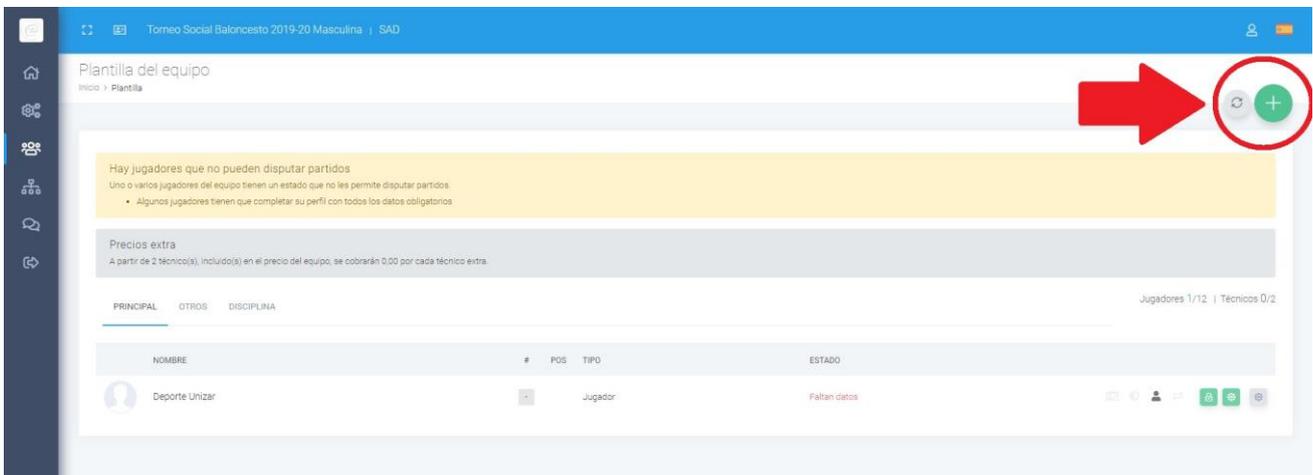


- 3.6. Pinchando en el rectángulo gris "Administrar", accedemos al panel del equipo desde donde podremos gestionar todo lo relacionado con el mismo, como por ejemplo dar de alta a jugadores pinchando sobre "Plantilla".

### 4. **ALTA DE JUGADORES EN PLANTILLA (Para Delegados)**

- 4.1 Para poder añadir a un jugador a nuestra plantilla tiene que estar ya registrado en la plataforma. Así pues, deberemos explicar a todos los jugadores que van a formar parte de nuestro equipo que tienen que registrarse, tal y como hicimos nosotros, siguiendo las instrucciones del punto 2.

4.2 Una vez se hayan registrado y activado su cuenta confirmando su email correctamente, para incluirlos e invitarlos al equipo, debemos pinchar, desde el panel de “Plantilla”, sobre el botón verde “+” e introducir su correo electrónico.



4.3 Si el correo está bien puesto y pertenece a un jugador ya registrado, cuando le demos al botón “Siguiente”, nos aparecerán los datos personales del jugador ya rellenados. Una vez más, pulsaremos el botón “Siguiente” para llegar al apartado final “Datos del equipo”. En ese último apartado, tendremos que seleccionar su rol dentro del equipo (entre entrenador, jugador y utillero) y dejar marcada la pestaña de “Acceso a la zona privada del equipo”. Además, podremos asignarle una demarcación, un dorsal y hacerle capitán del equipo. Por último, pulsaremos sobre el botón “Finalizar”. Repetiremos este proceso con cada uno de los jugadores.

Nota: sólo podrán jugar los participados los miembros del equipo que hayan sido seleccionados con el rol de “Jugador”. Aquellos que tengan el rol de “Entrenador” o “Utillero”, podrán estar en el banquillo, pero sin poder jugar.

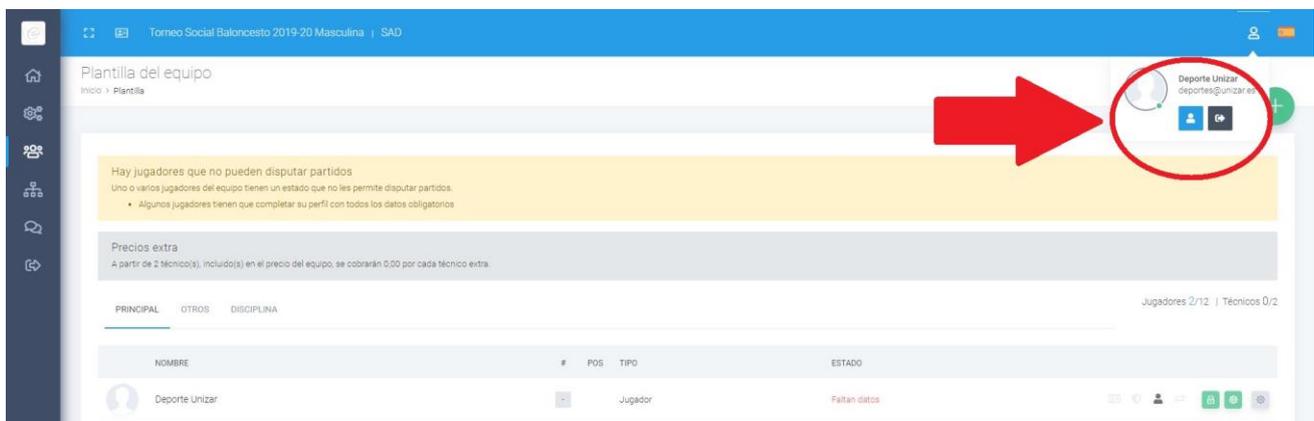
4.4 Una vez hayamos incluido al jugador, éste recibirá un email informándole de que ha sido incluido en un equipo y tendrá que aceptar dicha invitación, del mismo modo que hicimos nosotros, siguiendo las instrucciones del punto 3.

## 5 MENSAJE DE ALERTA “FALTAN DATOS”

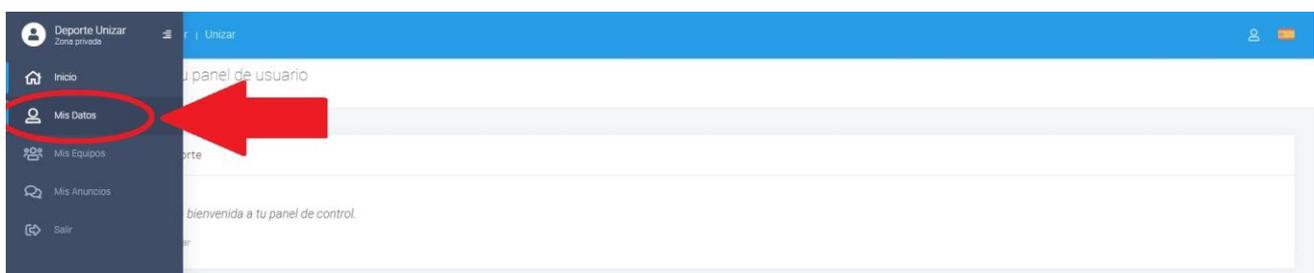
5.1 Como podemos observar en la pantalla de “Plantilla” de nuestro equipo, nos aparece un recuadro amarillo alertándonos de que “Hay jugadores que no pueden disputar partidos”, ya que “Algunos

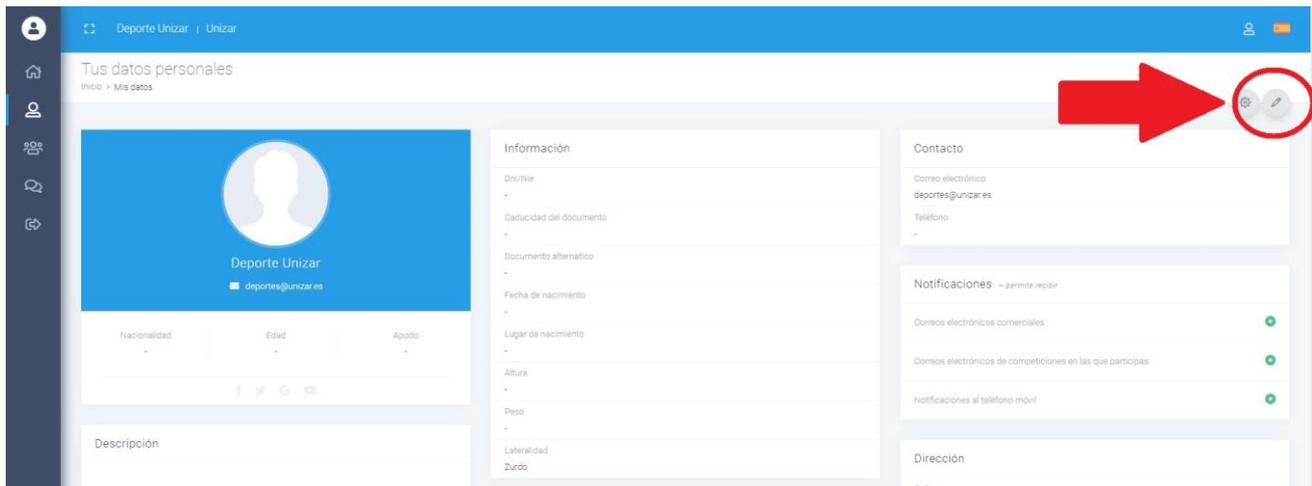
jugadores tienen que completar su perfil con todos los datos obligatorios". En el listado de jugadores vemos también que, en la columna de "ESTADO", nos aparece el mensaje en rojo de "Faltan datos".

- 5.2 Al pulsar sobre el mensaje "Faltan datos" veremos qué datos son los que faltan, siendo en este caso el DNI.
- 5.3 Esto se debe a que, en el proceso de registro, el DNI no es un campo solicitado, pero sí que lo es para poder participar en la competición. Por este motivo, todos los miembros del equipo, tanto jugadores como entrenadores y utilleros, deberemos completar nuestro perfil introduciendo el DNI.
- 5.4 Para ello, cada jugador deberá acceder a su panel de usuario, haciendo clic sobre "MI CUENTA" al iniciar sesión o sobre "Usuario">"Panel de usuario" si nos encontramos dentro las pantallas de administración del equipo.

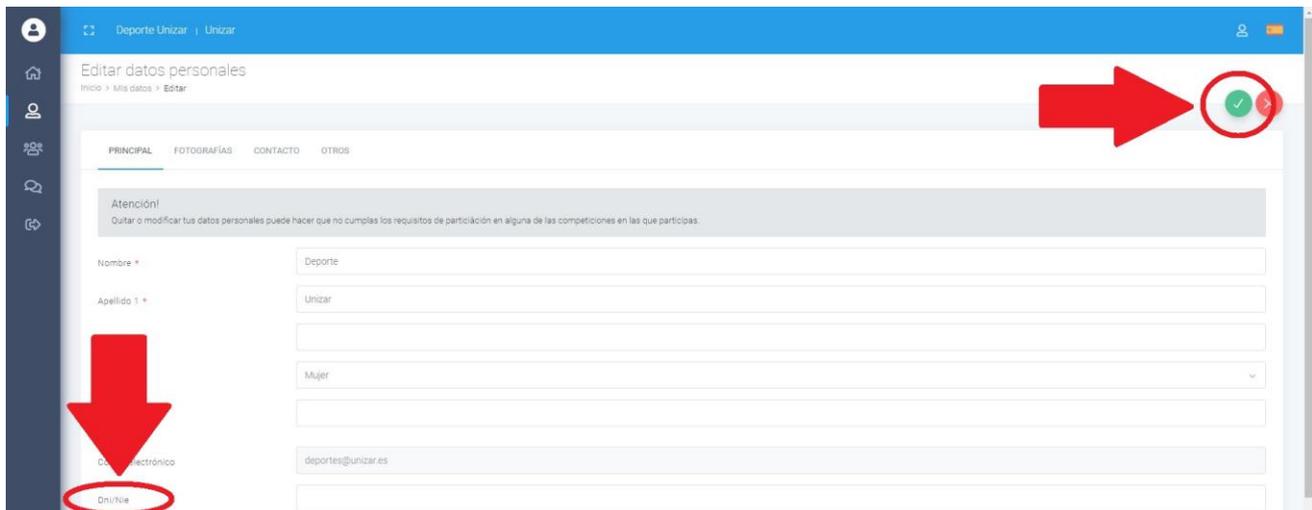


- 5.5 Dentro del panel de usuario, iremos al apartado "Mis Datos" y pulsaremos sobre el icono del lapicero ubicado en la parte superior derecha para editar nuestro perfil.





5.6 Ahí introduciremos nuestro DNI y guardaremos los cambios pulsando sobre el botón verde de la parte superior derecha.



5.7 Una vez completados los perfiles de todos los miembros del equipo con el DNI, comprobaremos que el mensaje de la columna de "ESTADO" de cada jugador de nuestra plantilla ha pasado de "Faltan datos" a "Disponible". De esta forma, tendremos todo listo para comenzar la competición.

**NOTA PARA DELEGADOS:** Recomendamos a los delegados de equipo que, cuando informen a sus jugadores de que tienen que **registrarse en la web (paso 2)** y **aceptar la invitación del equipo (paso 3)**, les digan también que tienen que **completar sus datos con el DNI (paso 5) para que hagan todo a la vez.**