Podręcznik użytkownika
Kluby24

Spis treści:

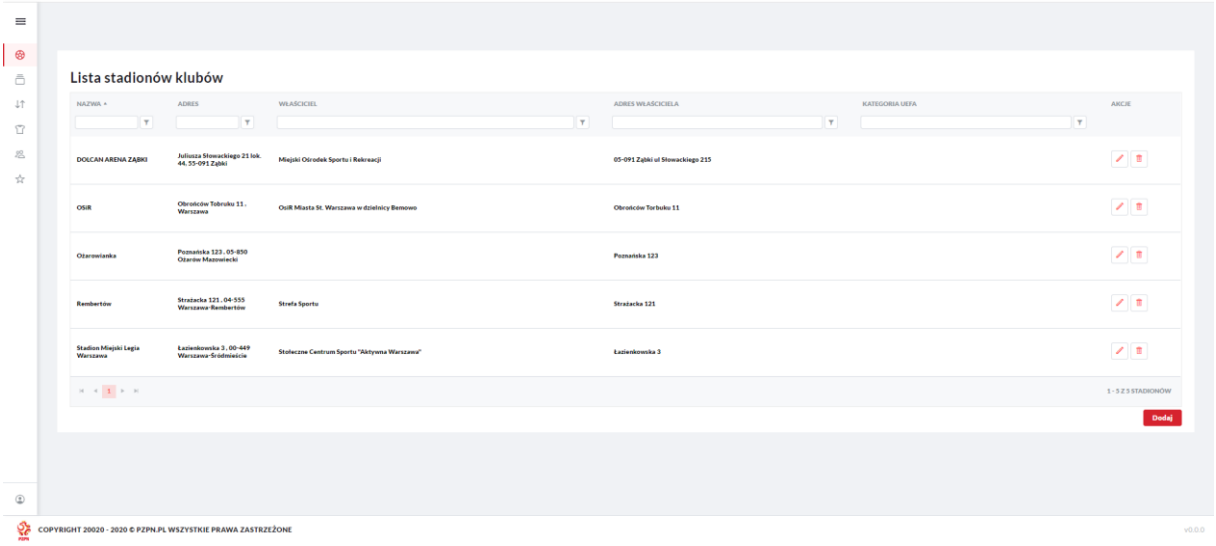
1. Klub
    1.1. Stadiony
    1.2. Drużyny
2. Rozgrywki
    2.1. Lista rozgrywek
    2.2. Dyscyplina
3. Transfery
    3.1. Lista wniosków transferowych
    3.2. Lista transferów do akceptacji
4. Zawodnicy
    4.1. Lista zawodników
    4.2. Wnioski zawodników
    4.3. Wnioski o uprawnienia
    4.4. Uprawnienia
5. Użytkownicy
6. Administracja
    6.1. Parametry

1. Klub

1.1. Stadiony

W części związanej ze stadionami, klub posiada możliwość uzupełnienia wszystkich danych związanych ze standardem stadionu, na którym rozgrywa mecze.

Rys. 1



Rysunek 1 posiada 3 przyciski funkcyjne:

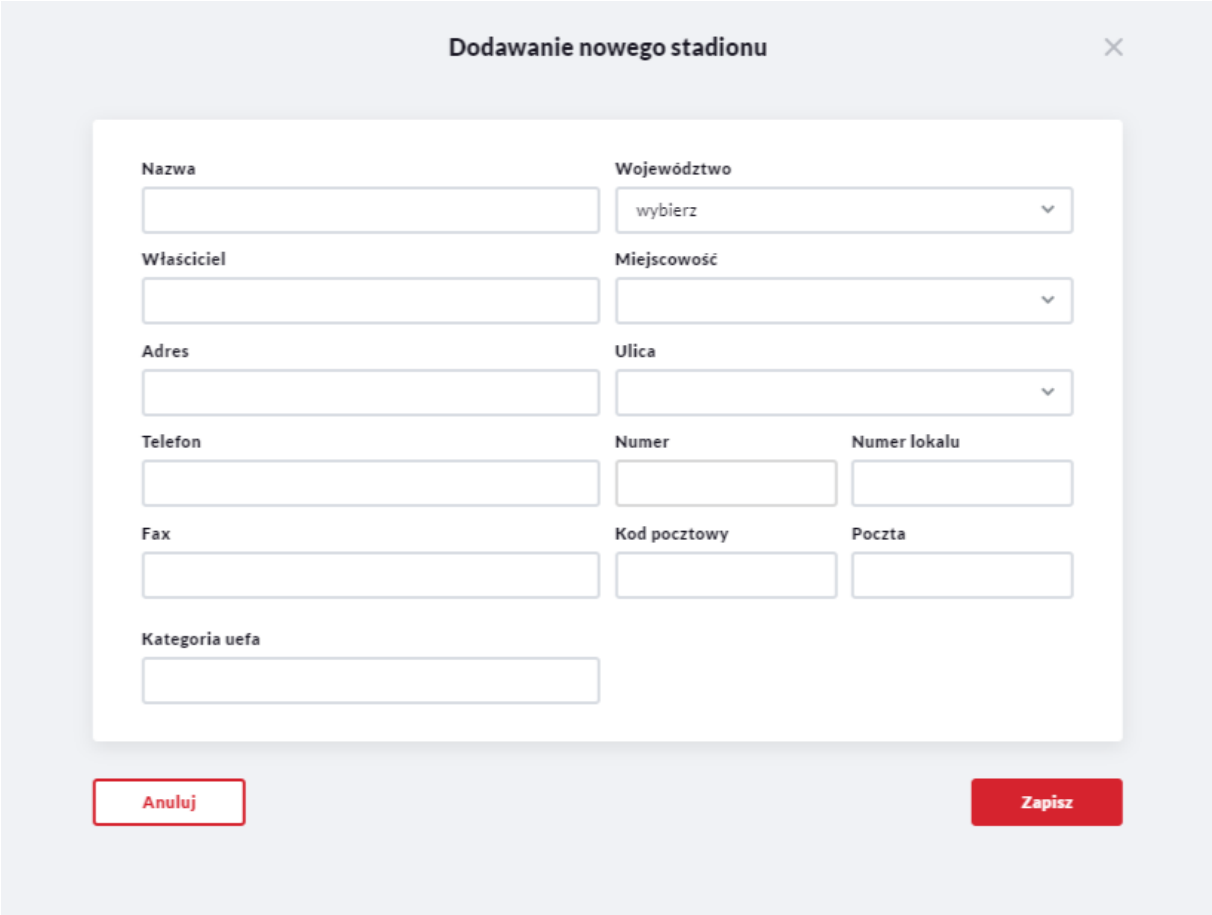
- Edytuj (istniejący stadion)

- Usuń (istniejący stadion)

- Dodaj (Nowy stadion)

Kliknięcie przycisku „Dodaj” otworzy rysunek 2. W formatce z rys. 2 należy uzupełnić minimum niezbędne dane. Klikając „Zapisz” wprowadzone dane zostaną zapisane i aplikacja powróci do poprzedniego okna (czyli do listy stadionów klubu).

Rys 2.

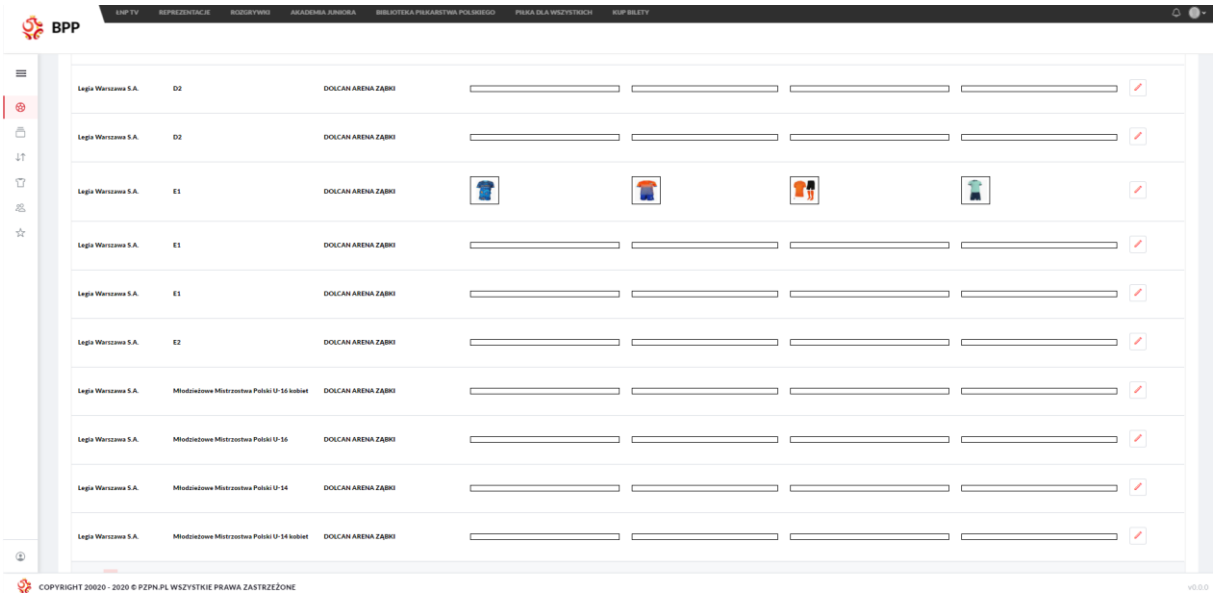


Pozostały jeszcze 2 przyciski Edytuj stadion i Usuń stadion. Jak sama nazwa wskazuje w przypadku edycji mamy możliwość modyfikowania wprowadzonych danych, przy usunięciu całkowite jego skasowanie. W powyższych przypadkach aby cokolwiek zrobić wcześniej należy zaznaczyć rekord, który chcemy modyfikować.

1.2. Drużyny

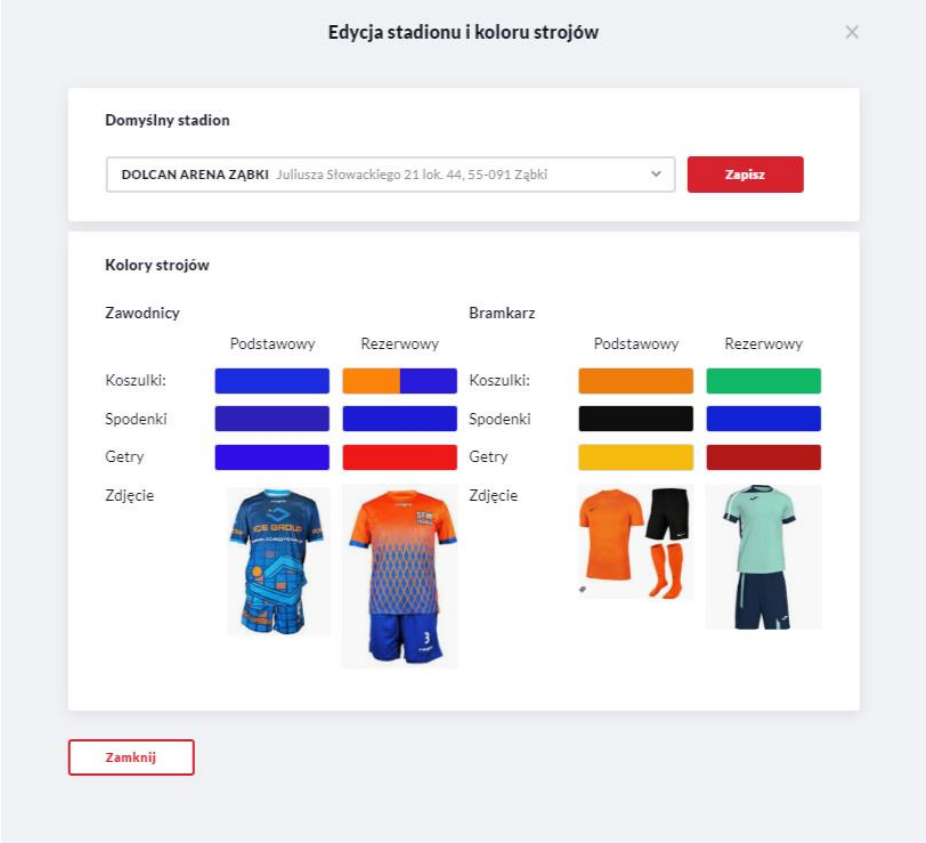
W części związanej z drużynami, klub ma możliwość zdefiniowania pod każdą z drużyn kolorystyki strojów poszczególnych części stroju jak i załączenia zdjęcia obrazującego całość stroju.

Rys. 3



Przy użyciu przyciski „Edytuj” otwieramy formatkę, którą obrazuje rys. 4. Dwuklik w poszczególnych polach umożliwia nam wprowadzenie kolorystyki odzwierciedlającej stroje w jakich występuje drużyna.

Rys. 4



3. Zawodnicy

Moduł *Zawodnicy* umożliwia nam operowanie na zawodnikach i podzielony został na dwie podkategorie:

3.1. Lista zawodników

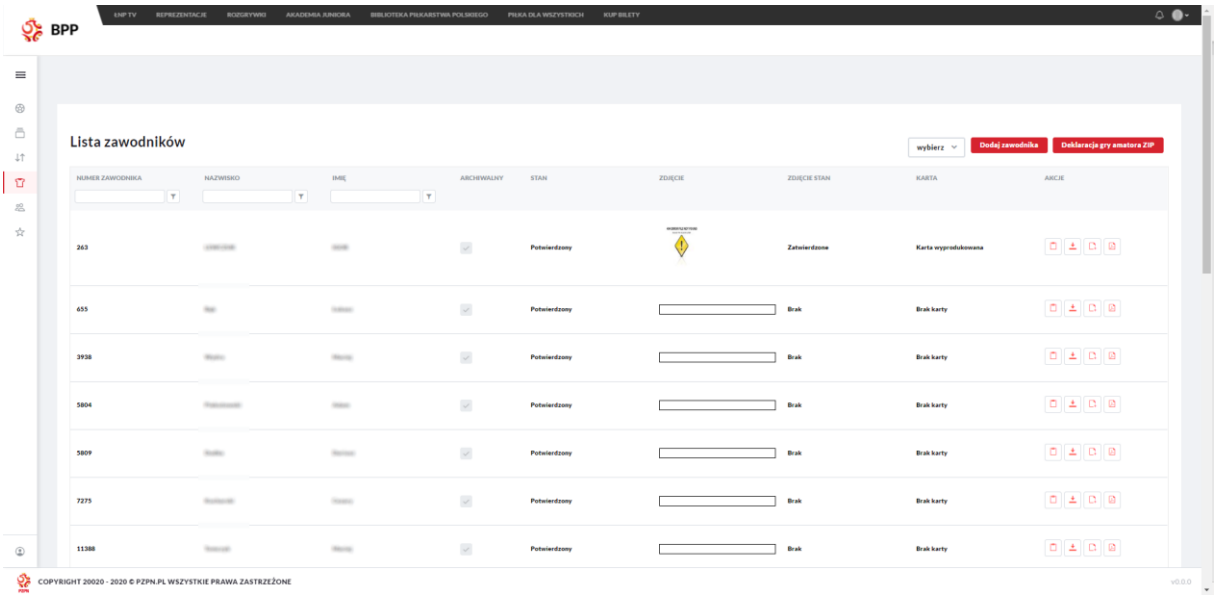
Podkategoria ta umożliwia nam wyświetlenie wszystkich zawodników potwierdzonych do określonego klubu.

Poniższy rysunek posiada przyciski funkcyjne w górnej belce:

- Dodaj zawodnika
- Deklaracja gry amatora ZIP

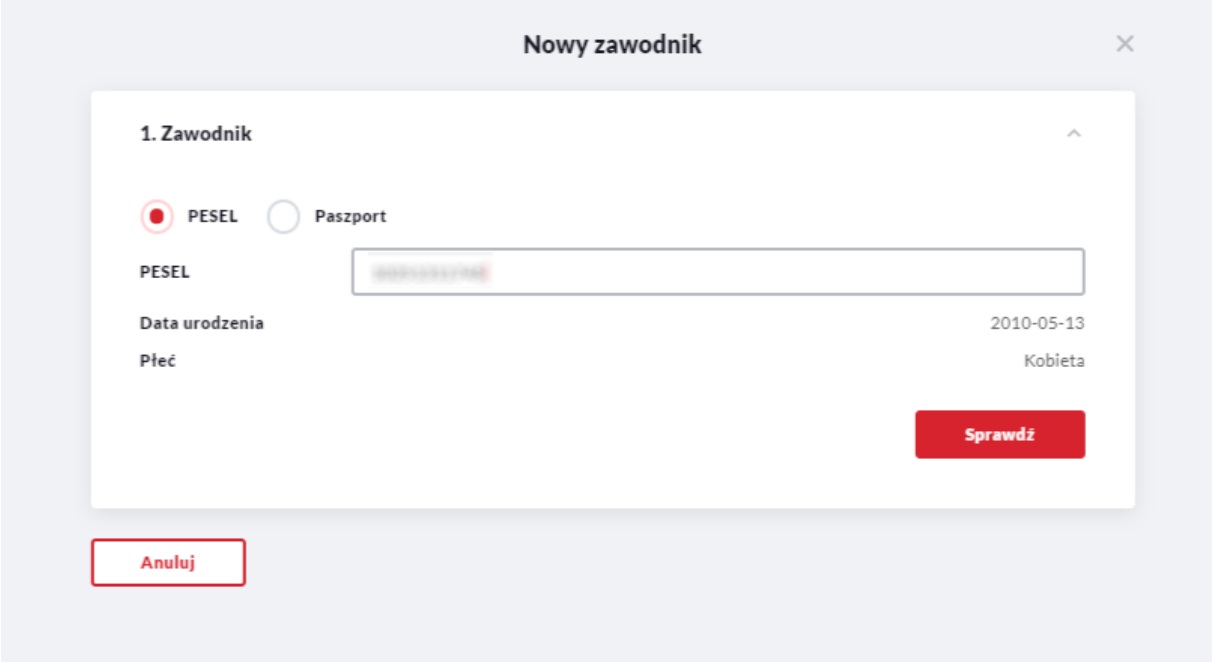
oraz przyciski w kolumnie AKCJE:

- Szczegóły

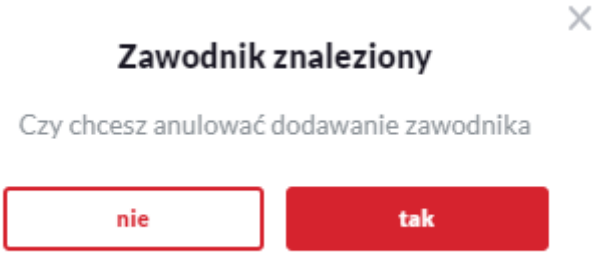


Klikając przycisk „Dodaj zawodnika” uwidacznia się formatka wymuszająca podanie niezbędnych danych w celu weryfikacji prawidłowości wprowadzonych danych do sprawdzenia czy ten zawodnik znajduje się w bazie Extranet. W tym celu należy podać pełny numer PESEL lub numer paszportu.

W przypadku obywatelstwa innego niż polskie w miejscu PESEL należy wprowadzić numer paszportu.

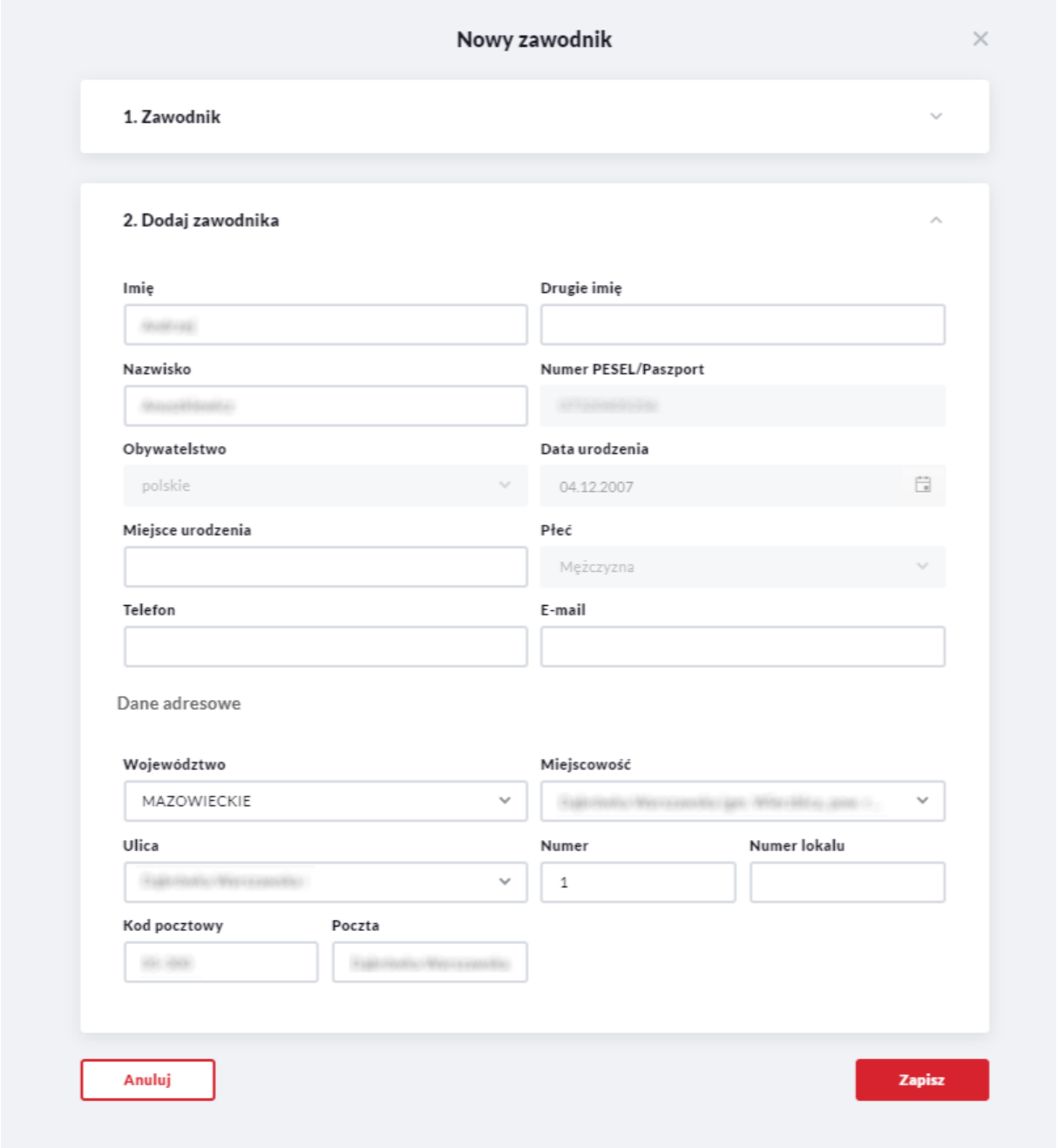


1. Pola PESEL, data urodzenia i płeć są walidowane i muszą się zgadzać.
2. Klikając **Sprawdź** system na podstawie numeru pesel lub numeru paszportu sprawdzi czy taki zawodnik już istnieje w systemie Extranet. Jeżeli istnieje otrzymamy komunikat jak poniżej.

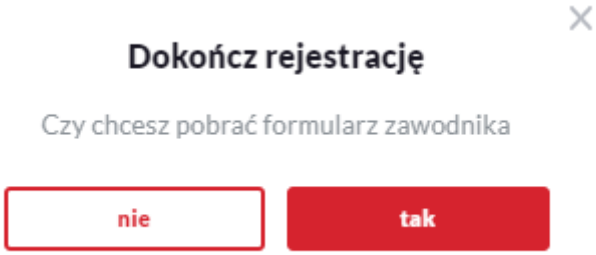


3. Jeżeli zawodnika nie ma w systemie Extranet to otrzymamy formatkę jak poniżej. Aby zapisać dane zawodnika system wymusza podanie następujących danych:
    - Dane osobowe (imię, nazwisko, nr pesel, obywatelstwo data ur., płeć)

- Dane adresowe (województwo, miejscowość, numer domu, ulica (jeżeli dana miejscowość je posiada), kod pocztowy)



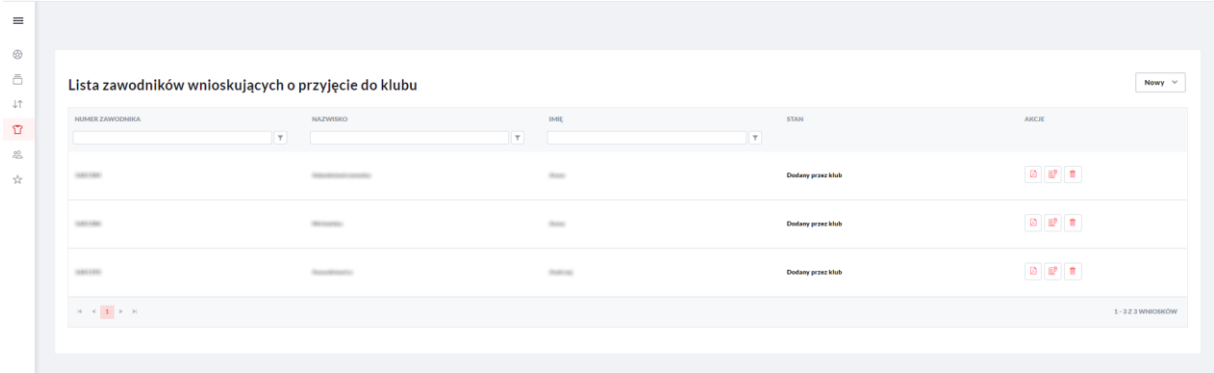
4. Klikając **Zapisz** system poinformuje nas, że w celu dokończenia rejestracji należy pobrać formularz. Jeżeli go nie pobierzemy zawsze istnieje możliwość pobrania go później, natomiast jeżeli zdecydujemy się go pobrać aplikacja wywoła komunikat kończący proces rejestracji.



5. Załączanie formularza rejestracyjnego. Po załączeniu formularza dane zawodnika zostaną uwidocznione jak na poniższej formatce.

3.2. Wnioski zawodników

Wszyscy zawodnicy nowo rejestrowani zostają automatycznie przeniesieni do **„Wnioski zawodników”** (formatka poniżej).



Wnioski o potwierdzenie zawodnika w klubie posiadają 4 stany:

a) Nowe
b) Nowe z dodanym formularzem zawodnika
c) Zaakceptowane
d) Odrzucone

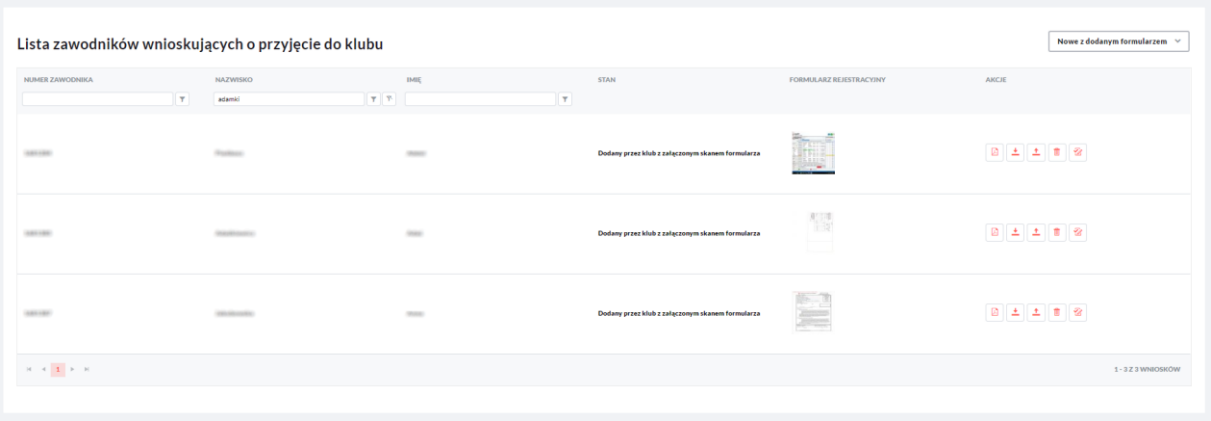
W przypadku, kiedy użytkownik nie zdecydował się na pobranie formularza rejestracyjnego to klikając w przycisk **Pobierz formularz** w kolumnie „AKCJE” system umożliwi pobranie formularza w celu dokończenia procesu rejestracji.

Przycisk **Dodaj** w kolumnie „AKCJE” umożliwia załączenie wypełnionego i podpisanego skanu formularza. Po załączeniu skanu formularza aplikacja

zmieni stan wniosku na „Nowy z dodanym formularzem” i umożliwi przesłanie wniosku do akceptacji przez ZPN.

Kliknięcie przycisku „Odrzucenie” – to rezygnacja z próby rejestracji zawodnika i przeniesienie go do stanu ODRZUCONE.

Poniżej formatka umożliwiająca akceptację formularza

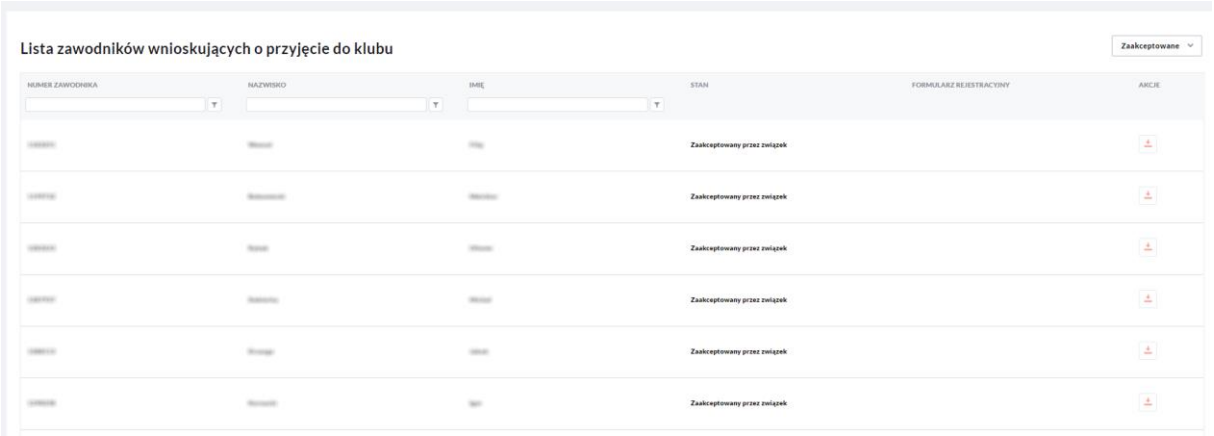


Status wniosku: **„Nowe z dodanym formularzem”.**

- Pobierz formularz (w kolumnie „AKCJE”) – umożliwia pobranie czystego formularza z podstawowymi, wprowadzonymi danymi rejestracyjnymi
- Uaktualnij (w kolumnie „AKCJE”) – umożliwia uaktualnienie, czyli wgranie nowego (ponownie wypełnionego) formularza rejestracyjnego
- Miniaturka załączonego formularza
- Pobierz skan (w kolumnie „AKCJE”) – możliwość pobrania wcześniej załączonego formularza
- Odrzucenie – rezygnacja z wnioskowania o potwierdzenie zawodnika w klubie
- Wyślij do ZPN – przekazanie wniosku wraz ze skanem formularza do Wojewódzkiego ZPN w celu akceptacji i potwierdzenia zawodnika do klubu.

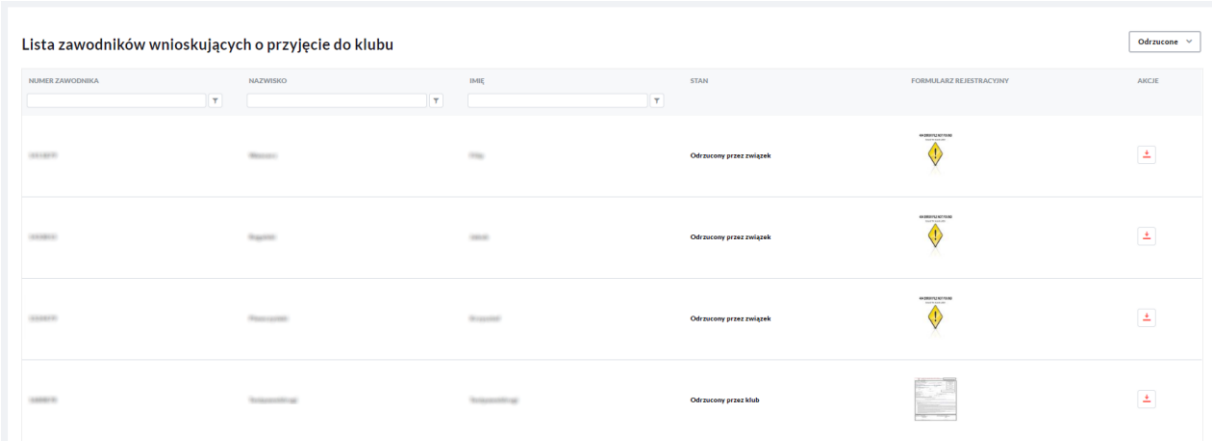
Status wniosku: **„Zaakceptowane”.**

- Miniaturka załączonego formularza
- Pobierz skan (w kolumnie „AKCJE”) – możliwość pobrania wcześniej załączonego formularza, który został przekazany wraz z wnioskiem rejestracyjnym do ZPN.



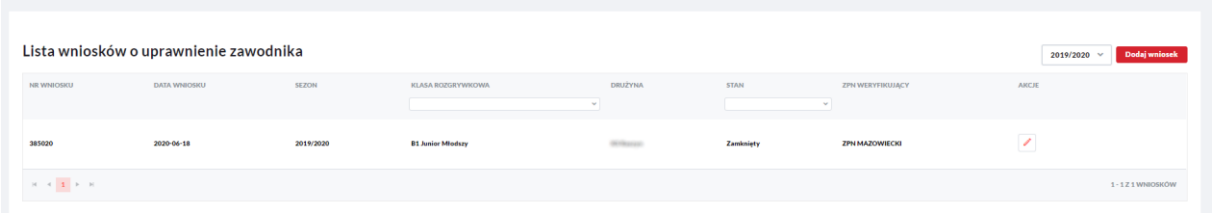
Status wniosku: **„Odrzucone”.**

- Miniaturka załączonego formularza
- Pobierz skan (w kolumnie „AKCJE”) – możliwość pobrania wcześniej załączonego formularza

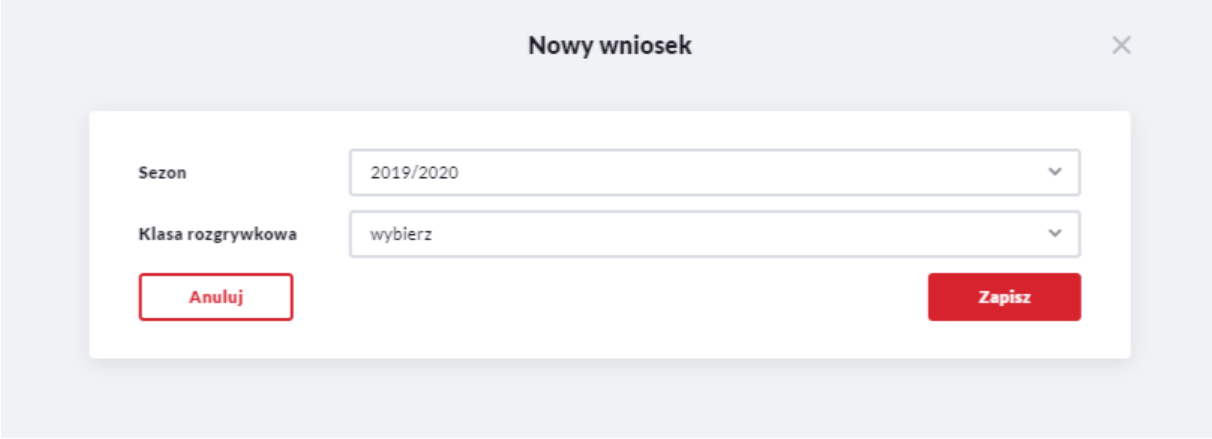


3.3. Wnioski o uprawnienia

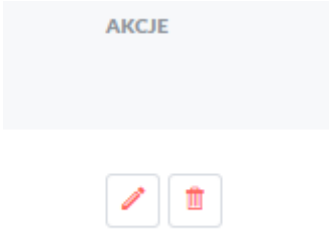
Poniższa formatka uwidacznia listę wniosków o uprawnienie ze wszystkich klas rozgrywkowych danego klubu.



Klikając przycisk **„Dodaj wniosek”** wywołujemy poniższą formatkę gdzie określamy klasę rozgrywkową i po zapisaniu tworzy się wniosek. Klikając przycisk „Zapisz”, stworzona zostanie lista wniosków o uprawnienie zawodników. Następnie klikamy ikonę „Edytuj” w kolumnie „AKCJE” na wniosku, który stworzyliśmy. Aplikacja wywoła nam kolejna formatkę, gdzie będziemy mieli możliwość dodania zawodników do listy uprawnień



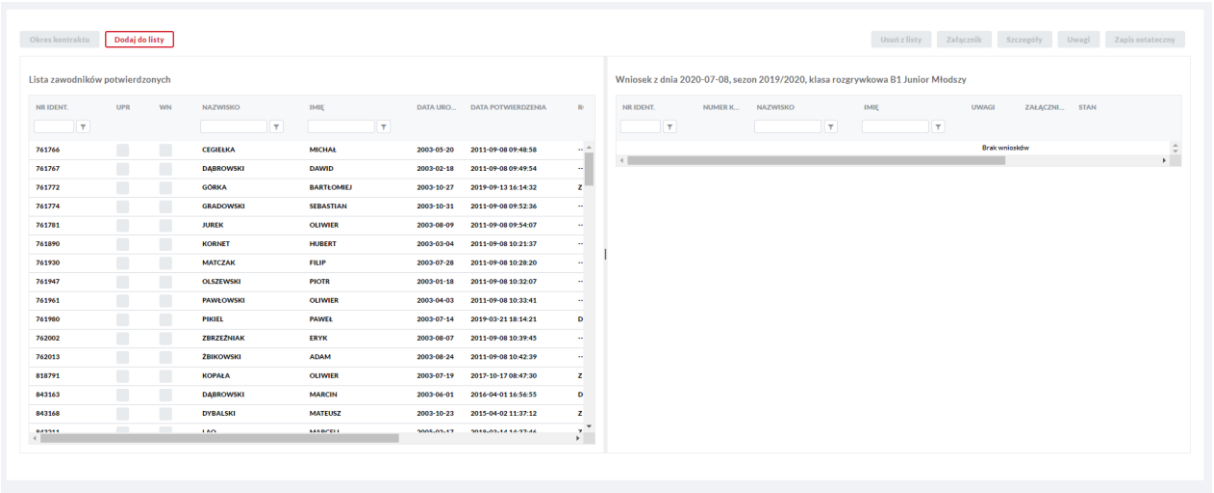
Na liście wniosków w kolumnie „AKCJE” mamy dwa przyciski funkcyjne



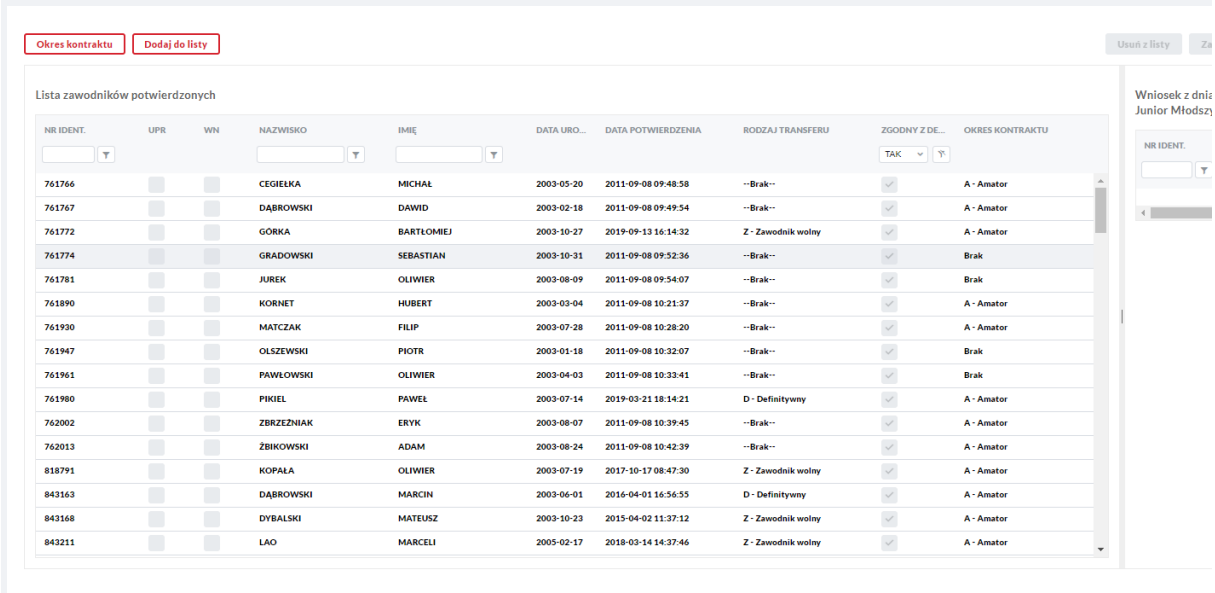
- Usuń – usuwa wniosek
- Edycja – pozwala wejść we wniosek i wybrać zawodników

Poniższa formatka podzielona jest na dwie części:

- Lewa strona – to lista potwierdzonych zawodników do klubu
- Prawa strona – to potencjalna lista zawodników wnioskowanych o uprawnienie do danej klasy rozgrywkowej



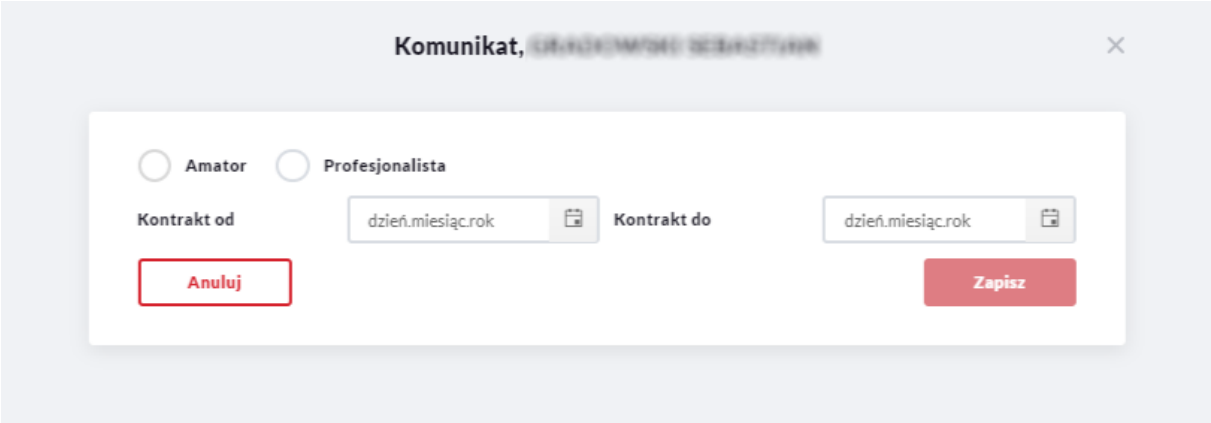
„Listy zawodników potwierdzonych” (lewa strona)



NR IDENT.	UPR	WN	NAZWISKO	IMIĘ	DATA URO...	DATA POTWIERDZENIA	RODZAJ TRANSFERU	ZGODNY Z DE...	OKRES KONTRAKTU
761766			CEGIEŁKA	MICHAŁ	2003-05-20	2011-09-08 09:48:58	--Brak--		A - Amator
761767			DĄBROWSKI	DAWID	2003-02-18	2011-09-08 09:49:54	--Brak--		A - Amator
761772			GÓRKA	BARTŁOMIEJ	2003-10-27	2019-09-13 16:14:32	Z - Zawodnik wolny		A - Amator
761774			GRADOWSKI	SEBASTIAN	2003-10-31	2011-09-08 09:52:36	--Brak--		Brak
761781			JUREK	OLIWIER	2003-08-09	2011-09-08 09:54:07	--Brak--		Brak
761890			KORNET	HUBERT	2003-03-04	2011-09-08 10:21:37	--Brak--		A - Amator
761930			MATCZAK	FILIP	2003-07-28	2011-09-08 10:28:20	--Brak--		A - Amator
761947			OLSZEWSKI	PIOTR	2003-01-18	2011-09-08 10:32:07	--Brak--		Brak
761961			PAWŁOWSKI	OLIWIER	2003-04-03	2011-09-08 10:33:41	--Brak--		Brak
761980			PIKIEL	PAWEŁ	2003-07-14	2019-03-21 18:14:21	D - Definitywny		A - Amator
762002			ZBRZEŹNIAK	ERYK	2003-08-07	2011-09-08 10:39:45	--Brak--		A - Amator
762013			ŻBIKOWSKI	ADAM	2003-08-24	2011-09-08 10:42:39	--Brak--		A - Amator
818791			KOPAŁA	OLIWIER	2003-07-19	2017-10-17 08:47:30	Z - Zawodnik wolny		A - Amator
843163			DĄBROWSKI	MARCIN	2003-06-01	2016-04-01 16:56:55	D - Definitywny		A - Amator
843168			DYBALSKI	MATEUSZ	2003-10-23	2015-04-02 11:37:12	Z - Zawodnik wolny		A - Amator
843211			LAO	MARCELI	2005-02-17	2018-03-14 14:37:46	Z - Zawodnik wolny		A - Amator

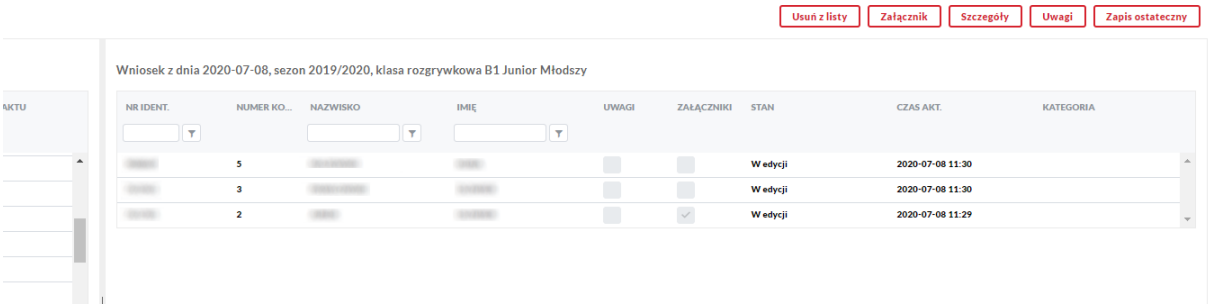
- NR IDENT – numer zawodnika
- UPR – zaznaczenie przy zawodniku informuje użytkownika aplikacji, że ten zawodnik jest już uprawniony do tej klasy rozgrywkowej. Aplikacja uniemożliwi powtórne zawnioskowanie o uprawnienie takiego zawodnika.

- WN – zaznaczenie przy zawodniku informuje użytkownika aplikacji, że ten zawodnik jest już dodany na innym wniosku do danej klasy rozgrywkowej. Aplikacja uniemożliwi powtórne zawnioskowanie o uprawnienie takiego zawodnika.
- ZGODNY Z DEF – jest to aktywny filtr, który wyświetla zawodników spełniających wiek i płeć dla danej klasy rozgrywkowej zdefiniowane przez ZPN. Filtr ten można zdjąć przy użyciu przycisku „Wyczyść filtr”.
- OKRES KONTRAKTU – umożliwia określenie lub edycję czy zawodnik jest amatorem czy profesjonalistą. Jeżeli jest „Brak” to aplikacja zawnioskowaniem o uprawnienie wymusi na użytkowaniu określenie statusu wywołując poniższą formatkę automatycznie lub przy użyciu przycisku „Okres kontraktu”.

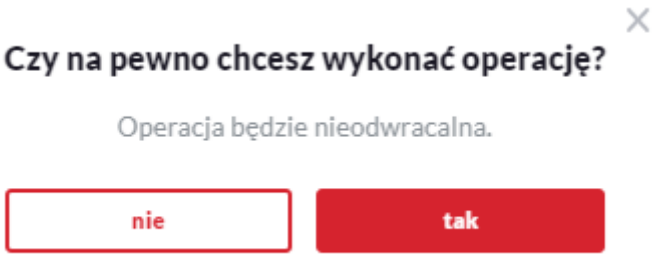


- Dodaj do listy (przycisk) – przenosi zawodnika z lewej strony na prawą.

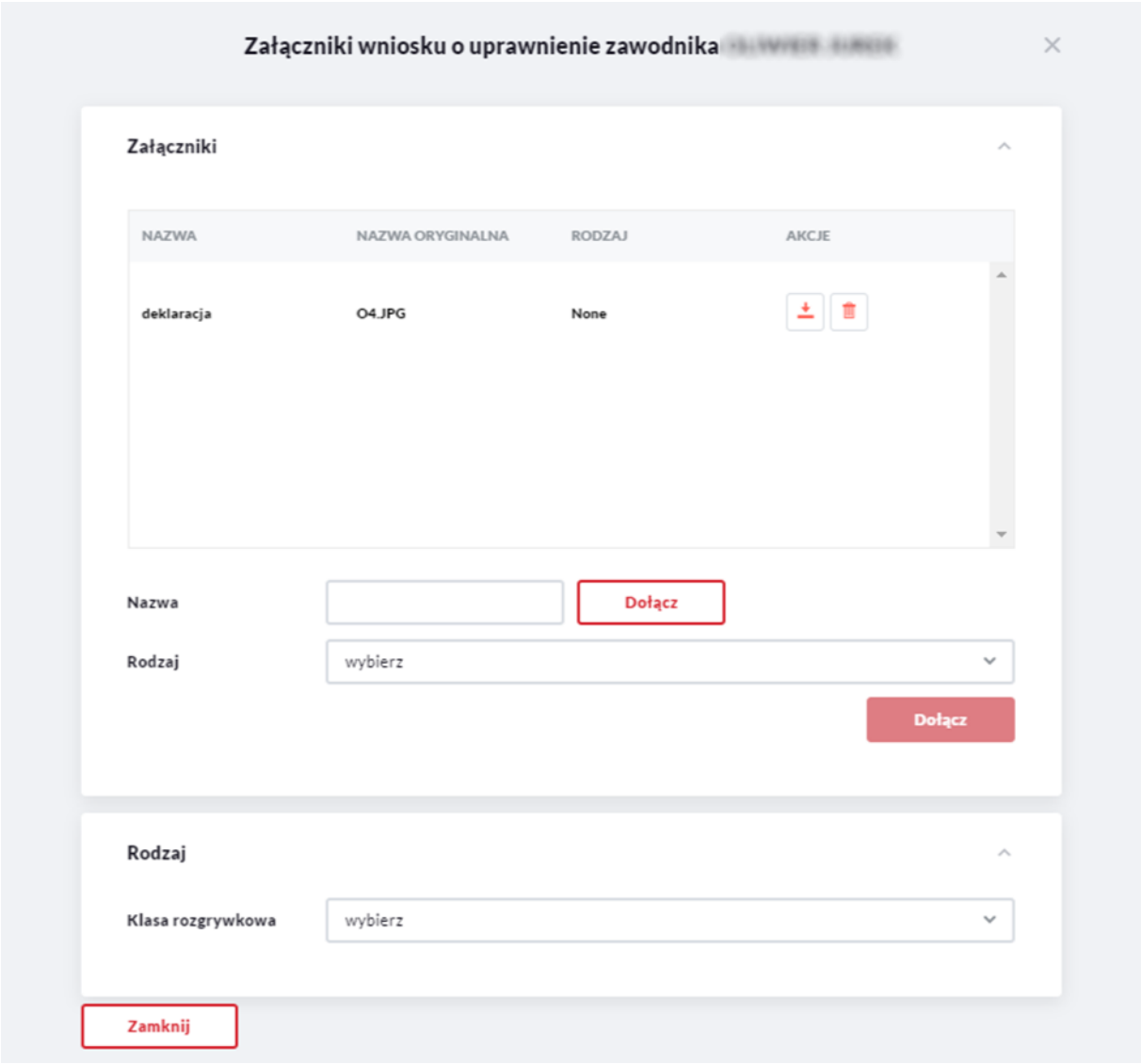
„Listy zawodników wnioskowanych o uprawnienie” (prawa strona)



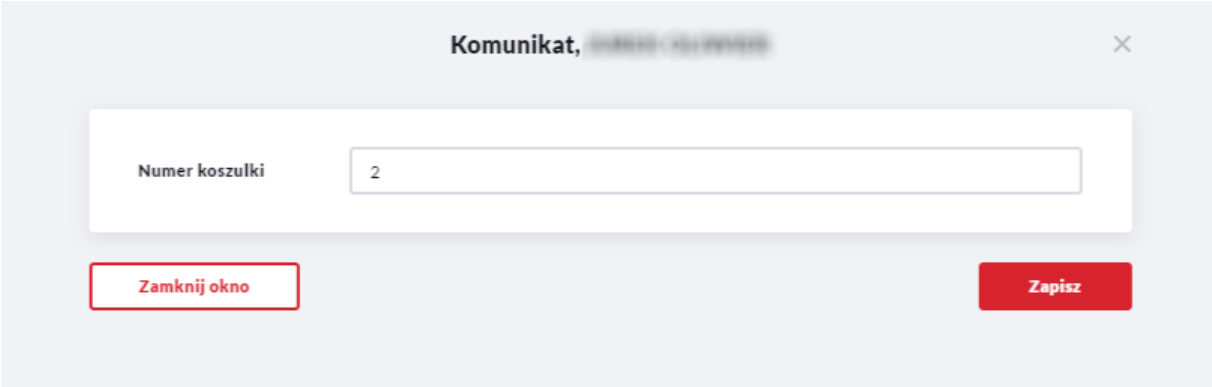
- Usuń z listy (przycisk) – umożliwia usunięcie zawodnika z listy pod warunkiem że stan jest „W edycji”. Kliknięcie tego przycisku wywoła poniższy komunikat



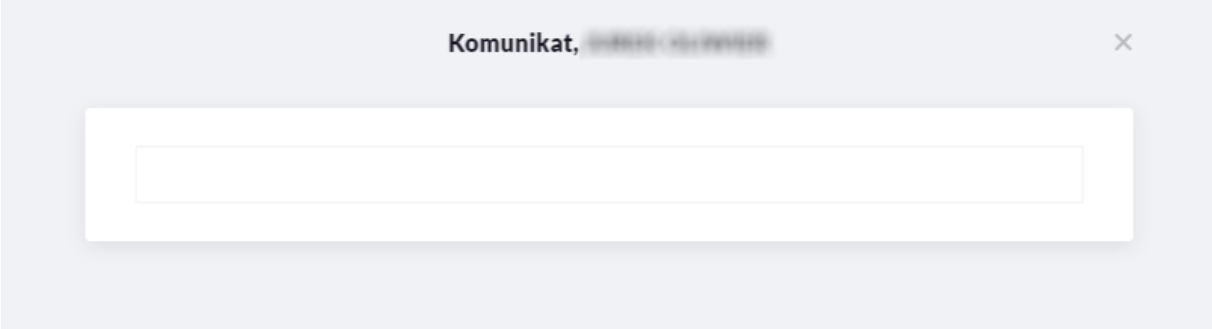
- Załącznik (przycisk) – umożliwia dodawanie załączników do danego zawodnika niezbędnych w procesie uprawnień.



- Szczegóły (przycisk) – umożliwia użytkownikowi zmianę numeru koszulki lub nadanie nowego (jeśli zawodnik we wniosku o uprawnienie nie miał nadanego numeru).



- Uwagi (przycisk) – formatka gdzie można odczytać informacje przekazane z ZPN



- Zapis ostateczny (przycisk) – przekazanie wniosku do ZPN

Aby uprawnić zawodnika z klubu macierzystego zaznaczamy go na liście zawodników potwierdzonych (lewa strona) klikamy przycisk „Dodaj do listy". Jeżeli zawodnik ma określony status tzn. amator lub profesjonalista, to automatycznie zostanie przeniesiony na prawą stronę, czyli do grona zawodników przygotowanych do uprawnienia w danej klasie rozgrywkowej. Jeżeli natomiast w systemie nie miał określonego statusu to aplikacja w pierwszej kolejności wywoła formatkę z prośbą o określenie statusu (amator/profesjonalista).

Każdy z zawodników po przeniesieniu na prawą stronę ma stan „W edycji" czyli przygotowany do wysłania.

Kolejnym krokiem jest umożliwienie każdemu klubowi załączenia załączników do poszczególnych zawodników, aby proces mógł w 100% przebiec elektronicznie. W takim wypadku należy po prawej stronie zaznaczyć zawodnika

i kliknąć przycisk „Załączniki” co spowoduje wywołanie kolejnej formatki umożliwiającej dodanie załączników.

W wywołanej formatce należy w polu Nazwa podać nazwę załączonego pliku a w polu Rodzaj wybrać jaki jest to rodzaj dokumentu. Następnie klikamy przycisk „Dołącz” i załączamy stosowny załącznik. Po załączeniu wszystkich niezbędnych dokumentów wymaganych do uprawnienia klikamy przycisk „Zamknij”.

Po skompletowaniu listy do uprawnienia i załączeniu niezbędnych dokumentów klikamy przycisk „Zapis ostateczny”. Zapis ostateczny spowoduje że lista zostanie wysłana do macierzystego ZPN każdego wnioskującego o uprawnienie i zmieni stan przy zawodnikach na „Wysłany do weryfikacji”.

Do momentu kliknięcia przycisku „Zapis ostateczny” mamy możliwość modyfikowania załączników. Po przesłaniu wniosku następuje blokada na usunięcie.

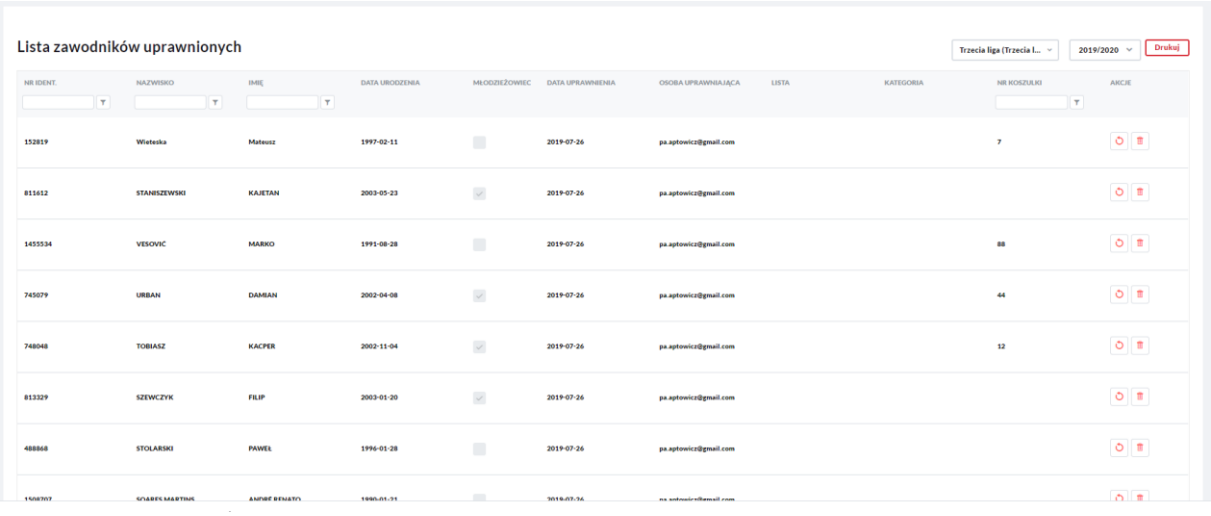
Klub po wysłaniu do weryfikacji oczekuje na akceptację macierzystego ZPN (to jest dokładnie to samo co dotychczas klub robił w starej aplikacji klubowej (Silverlight) czyli uzupełniał listę uprawnień i wysyłał elektronicznie do Związku).

W przesłanym wniosku z ZPN możemy mieć zawodników o statusach „Uprawniony”, „Zweryfikowany” lub „W edycji”. Jeżeli macierzysty ZPN jest organem uprawniającym (rozgrywki od IV ligi w dół) to od razu ich uprawnia lub odsyła do edycji, natomiast jeżeli organem uprawniającym jest inny ZPN to status przy zawodniku będzie „Zweryfikowany” lub „W edycji”. Klub przesyłając wniosek do organ prowadzącego rozgrywki przekazuje do ponownej weryfikacji wysłaną listę. Jeżeli lista zawiera przy każdym z zawodników prawidłowe dane (załączniki) to wszyscy zostają uprawnieni. Jeżeli wśród zawodników znajdują się tacy, którym nie dopełniono formalności organ prowadzący rozgrywki ma możliwość wprowadzenia uwag przy konkretnym zawodniku i przesłaniu do poprawy czyli w stan „w edycji”. Po dokonaniu stosownych poprawek ponownie klub wysyła i zawodnicy mają stan „Do uprawnienia”. ZPN ponownie weryfikując

uprawnia ich. Zawodnicy ze stanem Uprawnieni pojawiają się na liście uprawnień i są pełnoprawnymi zawodnikami do gry.

3.4. Uprawnienia

Zawodnicy uprawnieni pojawią się dodatkowo w liście uprawnionych.



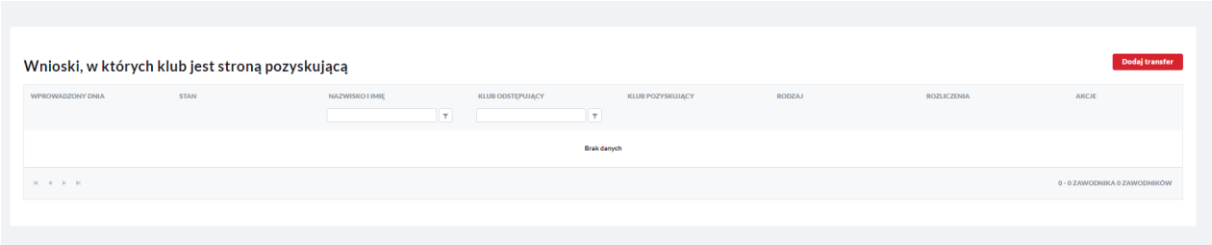
Na liście zawodników uprawnionych w kolumnie „AKCJE” mamy dwa przyciski funkcyjne

- Zmień numer koszulki – umożliwia zmianę numeru już istniejącego lub nadanie jeżeli numer był nie nadany
- Usuń – usuwa zawodnika z listy uprawnień.

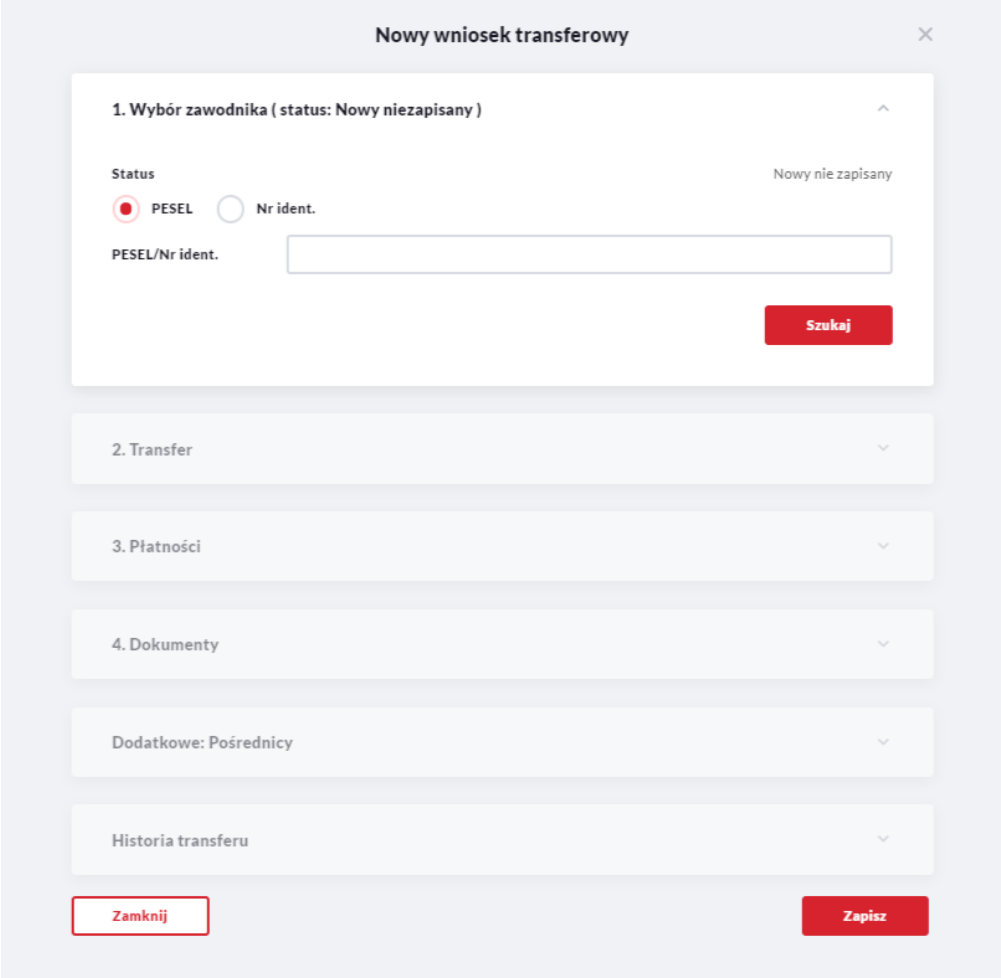
4.Transfery

4.1. Lista wniosków transferowych

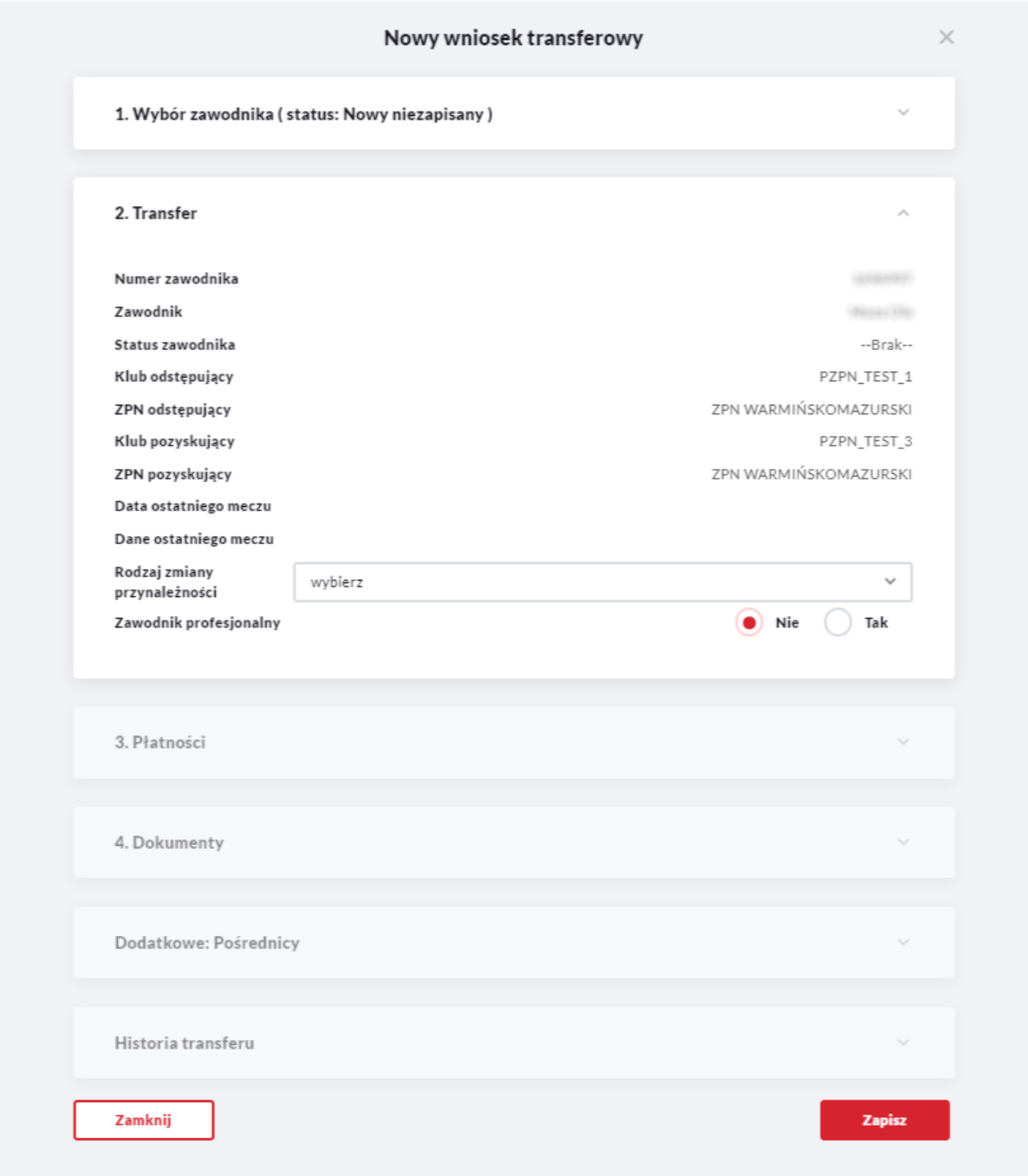
Klub pozyskujący wnioskuje o transfer zawodnika. W pierwszym kroku klikamy na Transfery > „Lista wniosków transferowych”.



Przycisk „Dodaj transfer” wywołuje poniższą formatkę.



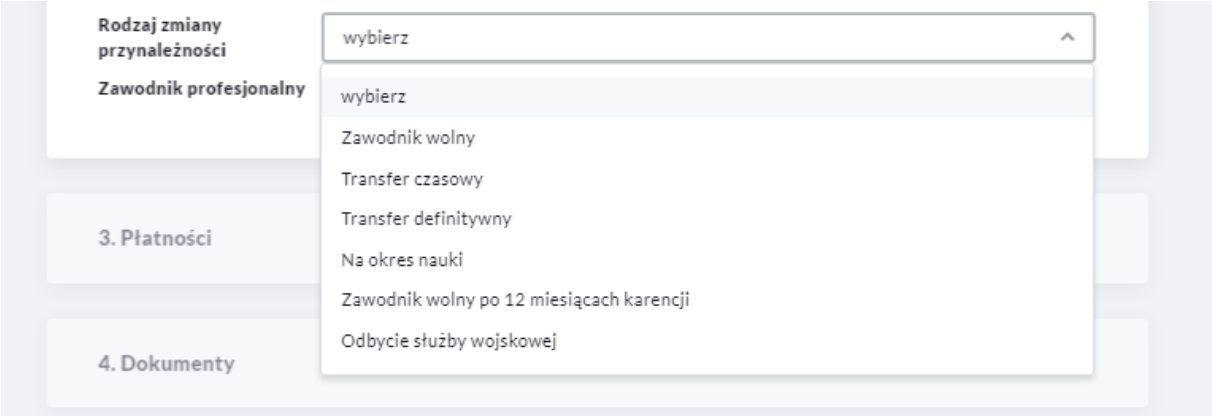
Wyszukiwanie zawodnika odbywa się po wpisaniu pełnego numeru PESEL lub numeru IDENT zawodnika. Po kliknięciu „Szukaj” zostaną uzupełnione dane zawodnika.



Na powyższej formatce uszczegółowiamy dane dotyczące transferu:

- Rodzaj zmiany przynależności

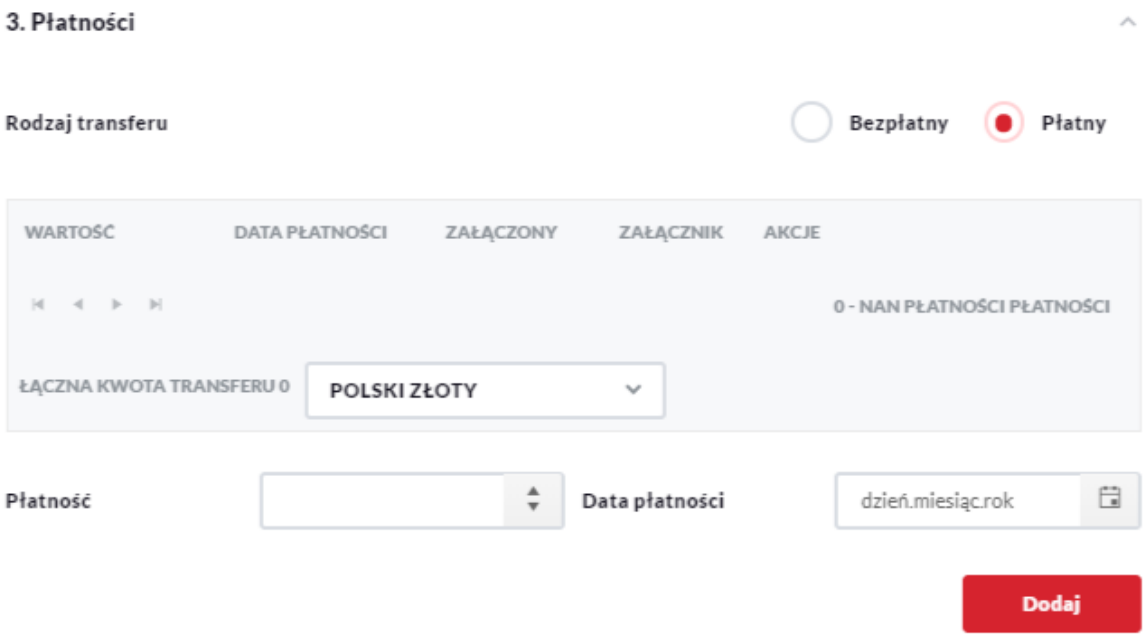
W przypadku transferu czasowego jak i na okres nauki należy określi zakres dat „OD” i „DO”. Dodatkowo po określeniu rodzaju zmiany przynależności aktywuje się opcja „Płatności” czyli możliwość określenia czy transfer jest płatny czy bezpłatny.



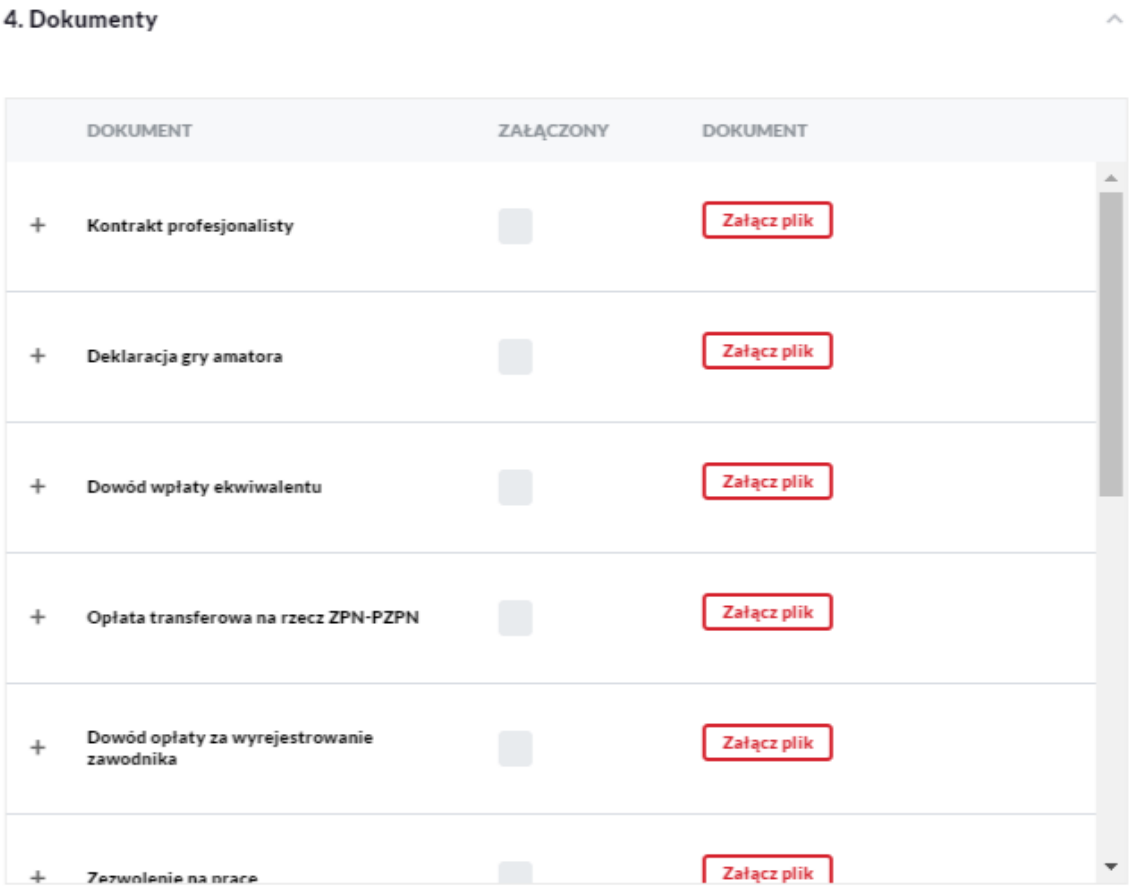
- Zawodnik profesjonalny - Czy zawodnik jest profesjonalistą czy amatorem
- Płatności – należy określić czy transfer jest płatny lub bezpłatny.

Kliknięcie „Zapisz” zapisuje dane transferowe zawodnika i uaktywnia pozostałe opcje.

- Płatności – klikając „Dodaj” umożliwia dodanie pojedynczych rat

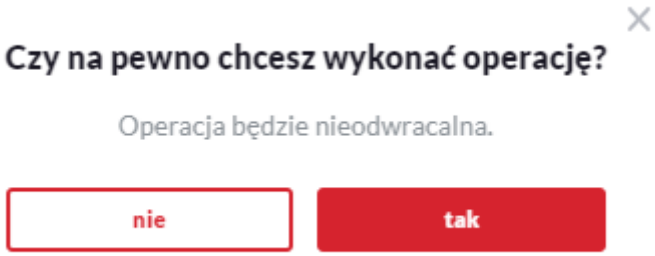


- Dokumenty – umożliwia załączenie niezbędnych dokumentów



- Pośrednicy – możliwość załączenia do transferu pośrednika
- Historia transferu – operacje na transferze

Kliknięcie przycisku „Anuluj transfer” – wywoła się poniższy komunikat



Klikając „Tak” system zmieni status wniosku na „Anulowany” i aktywny zostanie jedynie przycisk „Zamknij”.

Klikając natomiast przycisk „Zapisz” aplikacja zmienia status wniosku na „Wnioskowany”.

W klubie pozyskującym po wysłaniu wniosku (czyli kliknięciu przycisku „Zapisz”) zmienia się formatka w tryb tylko do odczytu z dostępnym i aktywnym jedynie przyciskiem „Zamknij”

W klubie odstępującym po wejściu w „Transfery” > „Lista transferów do akceptacji” > zaznaczamy transfer i klikamy przycisk „Szczegóły” w kolumnie AKCJE, mamy możliwość zweryfikowania poprawności wprowadzonych danych. Zatwierdzając przekazujemy do macierzystego ZPN natomiast odrzucając przekazujemy do klubu pozyskującego.

Kiedy klub pozyskujący miał odrzucony wniosek do poprawy przez klub odstępujący to po uaktualnieniu ponownie klika przycisk „Wyślij”, co przekierowuje wniosek ponownie do klubu odstępującego. Po pozytywnym zweryfikowaniu i kliknięciu przycisku „Wyślij” wniosek przekierowany jest do ZPN odstępującego, a wniosek transferowy ma status „Zatwierdzony”.

ZPN odstępujący może wyrejestrować zawodnika i przekazać do ZPN pozyskującego, wtedy wniosek będzie miał status „Wyrejestrowany”. Jeśli wyśle do poprawy to wniosek trafia do kluby pozyskującego. Dodatkowo ZPN odstępujący przy odsyłaniu do poprawy może zaznaczyć czy potrzebna będzie ponowna weryfikacja przez klub odstępujący. Po uaktualnieniu wniosek zostaje wysłany do ZPN odstępującego. A ten go wyrejestrowuje. Do ZPN pozyskującego.

ZPN pozyskujący może potwierdzić zawodnika i zawodnik zostaje potwierdzony w klubie pozyskującym i na tym kończy się transfer lub może odesłać do poprawy do klubu pozyskującego. Klub pozyskujący po uaktualnieniu odsyła do ZPN pozyskującego i oczekuje na potwierdzenie.