

La Federación Insular de Voleibol de Gran Canaria quiere avanzar con la utilización de las nuevas tecnologías y a su vez ser pioneros en Canarias en la comunicación y gestión on-line de los distintos servicios que hasta ahora se venían realizando de modo tradicional.

En este Manual se explica como funciona el Área Virtual de la Federación Insular de Voleibol de Gran Canaria.

Este programa pretende facilitar a los Clubes la inscripción de los deportistas de las distintas categorías, que la comunicación entre la Federación y los equipos sea más directa y fluida, en definitiva, facilitar el trabajo a las dos partes.

Para acceder a nuestra Área Virtual se puede hacer de dos maneras, a través de la página Web de la Federación Canaria de Voleibol (en el vínculo que aparece la palabra “ÁREA VIRTUAL”), o tecleando directamente esta dirección en el navegador:

<http://www.fcanvb.com/avc>



Figura 1

En esta página inicial nos encontramos con la autenticación del club. Cada Club tendrá un usuario y una contraseña para acceder al Área Virtual.

Introduciremos el usuario y la contraseña que nos haya facilitado la Federación y entraremos en el programa pulsando el botón “**Entrar**”.

Tras esta pantalla y al verificarse que el usuario y la contraseña son correctos aparece la Figura número 2, llamada Panel de Control. Como podemos ver aquí, en esta pantalla podremos dar de alta a nuevos deportistas, entrenadores y delegados, así como modificar y borrar sus datos.

Los campos que aparecen con el (*) nos indican que son datos obligatorios, aunque los demás sería conveniente rellenarlos, para que en un futuro, cuando se tramite su licencia por la Federación Canaria, no tenga que volver a introducirlos.

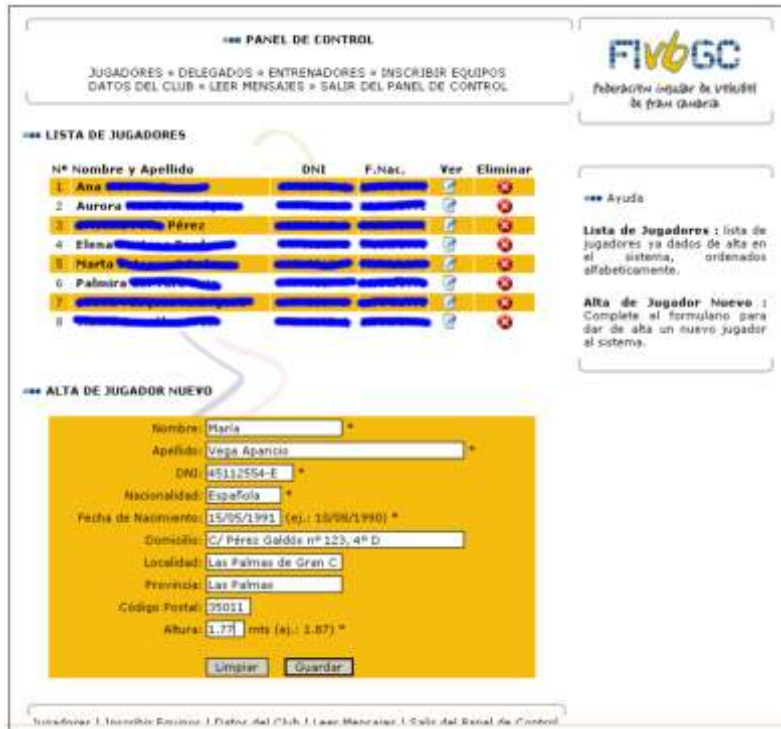


Figura 2

Donde aparece "LISTA DE JUGADORES", veremos todos los deportistas dados de alta, independientemente de su categoría. Este concepto es importante: **PRIMERO DEBEMOS DAR DE ALTA A LOS JUGADORES Y DESPUÉS LOS ASIGNAREMOS A LOS EQUIPOS DEL CLUB.**

Como podemos ver en el ejemplo (Figura 2), ya tenemos dados de alta a 8 jugadoras, y ahora daremos de alta a la novena, María Vega Aparicio (como se muestra en la imagen). Para añadir a esta deportista simplemente introduciremos sus datos y pulsaremos en el botón "GUARDAR", y automáticamente aparecerá la novena jugadora.

Si lo que queremos es borrar el registro pulsaremos en "ELIMINAR", si lo que queremos hacer es ver la ficha de una jugadora para modificarla, pulsaremos en el icono "VER", y aparecerá una pantalla como la siguiente:



Figura 3



Figura 4

Hasta ahora podemos dar de alta a jugadores, ver sus datos, modificarlos y borrar definitivamente sus datos. Para dar de alta a entrenadores y delegados procederemos de la misma manera, pincharemos en el menú **“ENTRENADORES”** y seguiremos los mismos pasos que para los jugadores.

ALTA DE EQUIPOS

En este momento lo único que hay dado de alta son jugadores, entrenadores o delegados. En el siguiente paso lo que haremos será dar de alta a equipos, y a su vez asociar los jugadores a esos equipos, siempre y cuando haya creado anteriormente. Pulsaremos en el botón del menú **“INSCRIBIR EQUIPOS”**, y nos aparecerá una pantalla como la siguiente:



Figura 5

Inicialmente lo que haremos es crear un nuevo equipo, según la categoría a la que se quiera dar de alta. Introducimos el nombre del equipo, seleccionamos la categoría y le damos al botón **“CREAR”**, seguidamente aparecerá el equipo dado de alta. Como podemos ver en el ejemplo ya hay dos equipos inscritos, uno Infantil Femenino y uno Cadete Femenino(Figura 5).

Igual que con los jugadores, podremos borrar el equipo que queramos, y si lo que se quiere es incluir nuevos jugadores a ese equipo pincharemos en **“VER”**. Nos aparecerá la pantalla:



Figura 6

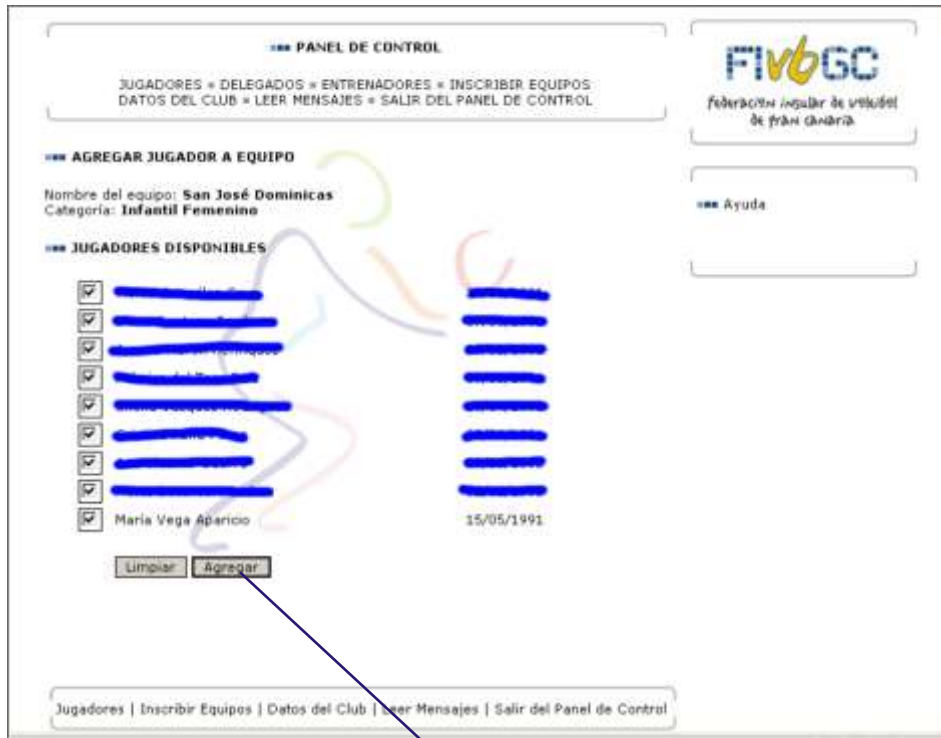


Figura 7

En esta pantalla podremos otorgar al equipo sus jugadores/as. Debemos tener en cuenta que el listado que nos sale es el completo de los jugadores/as inscritos, independiente de la categoría.

Si por error intentamos poner un jugador que no corresponde a la categoría, el sistema nos lo notificará.

Pinchamos en el botón **"AGREGAR"** después de haber seleccionado a los jugadores del equipo y seguidamente me aparecerá la siguiente pantalla con los jugadores introducidos



Figura 8

Lo único que queda es pasar por la Sede de la Federación Insular para recoger la Autorización Federativa y poder competir, junto con el original del ingreso de la cuota correspondiente al/los equipo/s inscrito/s.

DESPUÉS DE HABER PASADO POR LA SEDE DE LA FEDERACIÓN INSULAR Y HABER RECOGIDO LA AUTORIZACIÓN FEDERATIVA PARA COMPETIR, AUTOMÁTICAMENTE EL PROGRAMA BLOQUEARÁ TODAS LAS MODIFICACIONES QUE QUERAMOS REALIZAR EN ESE EQUIPO, SÓLO SE PODRÁ CONSULTAR LOS DATOS. SI SE QUIEREN DAR ALTAS, BAJAS O CAMBIO DE JUGADORES SE DEBERÁ PEDIR AUTORIZACIÓN A TRAVÉS DEL ÁREA VIRTUAL DE DICHS CAMBIOS.