1. Registro de cédula de partido

Con el fin de llevar un registro de todos los eventos ocurridos dentro de un partido, se

1.1. Generación de códigos para cédulas

Una vez generado el rol de juegos, y presionando en el icono es posible generar un archivo con la información del partido y un código de acceso que permitirá ingresar los eventos ocurridos durante el partido.

Plan Libelula Desarollo Integral

Informacion de la	a jornada J1 del tornec	o Super Liga		
Equipo Local	Equipo Visitante	Arbitro Fecha	Hora Cancha	Codigo de acceso
Equipo 2	Equipo 1	2 de Mayo de 2018	19:30 Estadio Azteca	A46071

Figura 30. Ejemplo archivo de acceso

1.2. Impresión de cedula

Para generar un PDF, con los datos de cada partido para el árbitro y llevar un registro el usuario debe dar en en el icono -

Plan Libelula Desarollo Integral

			Equ	ipo	Dei	V3 E	quip	0.0			
Arbitro	:										
Auxiliar	r 1:									_	
Auxiliar	2:										
										_	
Asis.	No.	Apellido Nombre	Goles	AM	EXP	Asis.	No.	Apellido Nombre	Goles	AM	EXP
	4	Nombre Def Apellido Def					4	Nombre Def Apellido Def			
Represe	entan	te Equipo Def: Juan De				Repr	esenta	ante Equipo c : Juan c	***		
Cambi											
	05										
Asis.	No.	Apellido Nombre	Goles	AM	EXP	Asis.	No.	Apellido Nombre	Goles	AM	EXP
	1		1					Nambus Daf Anallida Daf			
	4	Nombre Def Apellido Def					4	Nombre Def Apellido Def			
	4	Nombre Def Apellido Def					4	Nombre Der Apellido Der			
0.000000		,									
Total		,				vs		DO C	_		
Total		,				vs					
Total Inciden	de G	,				vs			_		
	de G	,				vs					
	de G	,				vs			_		
	de G	,				vs			_		

Figura . PDF para Imprimir

1.3. Ingreso de cédulas al sistema

Para registrar una cedula en el sistema, un usuario debe ingresar en la seiguiente liga, torneo/accesar_cedula/, donde debera ingresar en el ID del Torneo y el Códigó de la jornada, ambos datos estan disponibles en la ficha generada con los código

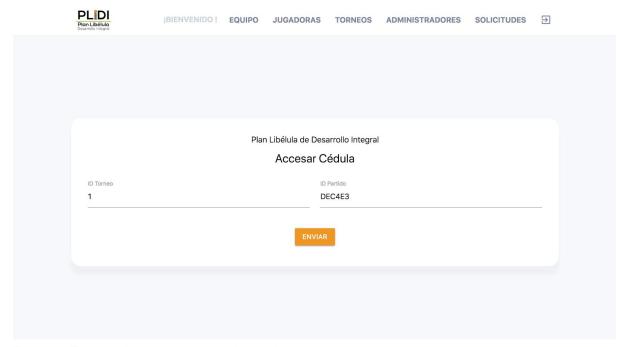


Figura . Forma de acceso a registro de sistema

Una vez validados, el código del torneo y el del partido, se mostrar la siguiente forma, donde se deberán registrar los siguientes datos

- 1. Goles Local
- 2. Goles Visitante
- 3. Asistencia al Partido
- 4. Notas
- 5. Nombre del Árbitro

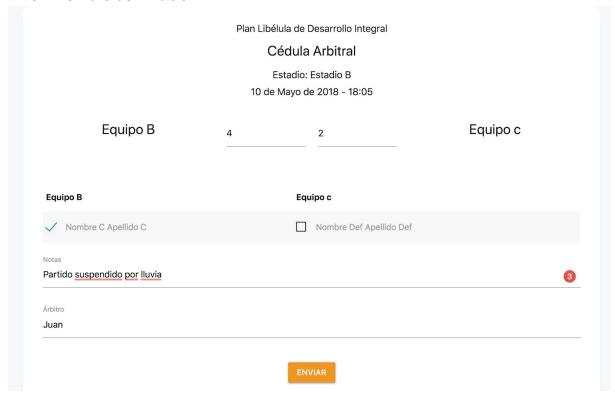


Figura. Forma de registro de cédula 1

Tras registrar la primera forma de la cédula, se mostrará la siguiente forma donde el usuario registrará los siguientes eventos.

- 1. Gol
- 2. Tarjeta Amarilla
- 3. Tarjeta Roja
- 4. Tarjeta Azul

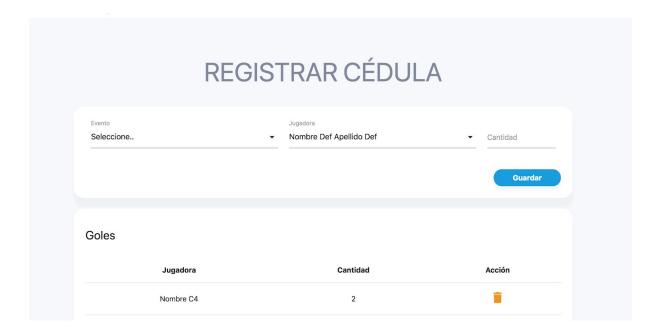


Figura. Forma de registro de eventos