MANUAL DE USUARIO

Sistema de gestión de un club de atletismo

Eduardo Alonso Sanlés

Índice

1 Manual de instalación **3**
1.1 Requisitos previos . . . 3
1.2 Instalación . . . 3
1.3 Información adicional . . . 8
1.3.1 Acceder al entorno de desarollo desde fuera del servidor . . . 8
1.3.2 Generar los assets de la aplicación . . . 8

2 Manual de usuario para coordinadores **9**
2.1 Introducción . . . 9
2.1.1 Interfaz . . . 9
2.1.2 Diseño "Responsive" . . . 10
2.1.3 Sesión . . . 11
2.2 Configuración de la aplicación . . . 12
2.2.1 Usuarios . . . 12
2.2.2 Tipos de pruebas . . . 14
2.2.3 Categorías . . . 15
2.2.4 Ajustes . . . 16
2.2.5 Comandos . . . 18
2.3 Atletas . . . 18
2.3.1 Añadir atletas . . . 19
2.3.2 Historial . . . 20
2.3.3 Mejores marcas . . . 21
2.3.4 Bajas de atletas . . . 21
2.4 Competiciones . . . 22
2.4.1 Creación de competiciones . . . 22
2.4.2 Agregar pruebas a competiciones . . . 24
2.4.3 Atletas inscritos . . . 26
2.4.4 Proceso de inscripción de atletas . . . 28
2.4.5 Registrar marcas . . . 31
2.4.6 Pantalla de resultados . . . 33
2.5 Records del club . . . 35
2.6 Informes . . . 36
2.6.1 Informe de asistencia a eventos . . . 36
2.6.2 Cuotas . . . 37
2.6.3 Informe de pagos pendientes . . . 39
2.6.4 Informe de ingresos . . . 40
2.7 Portada de coordinadores . . . 41

3 Funciones para socios **43**
3.1 Mis competiciones 43
3.2 Inscripciones 46
3.3 Registro de marcas 48
3.4 Ver resultados 49
3.5 Mis records 50

1 Manual de instalación

1.1 Requisitos previos

Antes de comenzar la instalación de la aplicación asegúrese de que dispone de un **servidor web** con intérprete de **PHP** y un **sistema de gestión de bases de datos** instalado.

Se necesita al menos la versión **5.5.9** de PHP. Las extensiones de PHP, **JSON**[1] y **ctype** deben estar activos. **PDO**[2] debe estar instalado. El archivo de configuración **php.ini** necesita tener ajustada la variable `date.timezone`. Puede comprobar el cumplimiento de los requisitos accediendo a la información devuelta por `phpinfo()`.

También se necesita **Composer** para realizar la instalación y la comprobación de dependencias.

El desarrollo y las pruebas se han realizado con las siguientes versiones:

- Servidor Apache: 2.4.12
- Interprete PHP: 5.6.11
- Servidor MySQL: 5.6.28

1.2 Instalación

1. Una vez cumplidos los requisitos previos, descomprima los contenidos de la carpeta comprimida de la aplicación en una localización accesible del servidor web para acceder desde un navegador.
2. Cree una base de datos vacía en el sistema gestor de bases de datos que esté utilizando. Por defecto el nombre utilizado para esa base de datos es `easanlesAtletismo`.

[1] JavaScript Object Notation
[2] Extensión Objetos de Datos de PHP `php.net/manual/es/intro.pdo.php`

3. A continuación acceda a la carpeta descomprimida desde un terminal y ejecute el comando `composer install` . Esto descargará todas las dependencias PHP de la aplicación y procederá a crear el archivo parameters.yml que configura la conexión con la base de datos.

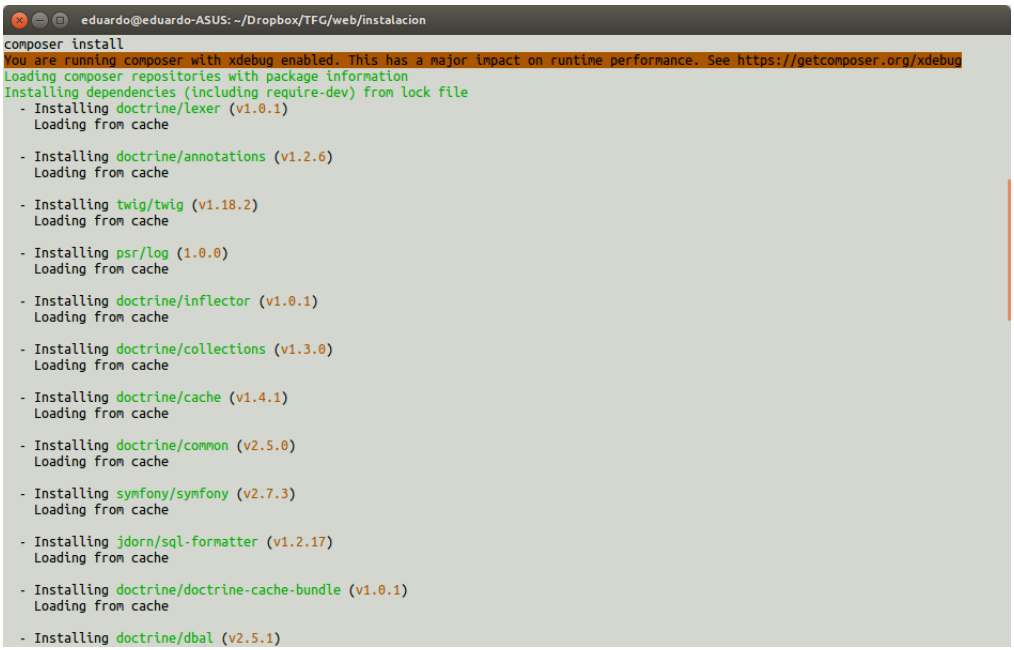


Imagen 1: Ejecución de Composer

4. Durante la ejecución de composer se le solicitará rellenar unas variables de configuración de la base de datos. El archivo resultante `parameters.yml` se guardará en la dirección {app/config/parameters.yml}. A continuación se explica en que consiste cada opción.

   - **database_driver**: El tipo de sistema gestor de base de datos escogido. La opción por defecto es `pdo_mysql` para usar MySQL.

     Si se desea usar Sqlite introducir como valor `pdo_sqlite`. En este caso hay que indicar la dirección física donde está alojado el archivo de la BD.

     ```
     # app/config/config.yml
     doctrine:
         dbal:
             driver: pdo_sqlite
             path: '%kernel.root_dir%/sqlite.db'
             charset: UTF8
     ```

- **database_host**: La dirección IP donde está la base de datos. Por defecto es localhost (127.0.0.1).
- **database_port**: El puerto usado por la BD, dejar vacío para usar el puerto por defecto.
- **database_name**: El nombre de la base de datos vacía creada anteriormente. Por defecto es `easanlesAtletismo`.
- **database_user**: El nombre de usuario root de la base de datos. Por defecto es `root` pero se puede usar otro usuario que tenga permisos completos.
- **database_password**: La contraseña del usuario root.
- Las opciones mailer_... pueden dejarse por defecto, ya que en la versión actual de la aplicación no se utilizan funciones de envío de correo electrónico.
- **locale**: La versión actual no dispone de funciones de internacionalización así que puede dejarse por defecto en `en`.
- **secret**: Código secreto de 40 caracteres aleatorios usado para generar tokens de protección contra ataques CSRF[3].

Imagen 2: Configuración del archivo parameters.yml

[3]Cross-site request forgery

5. Acceda desde un navegador web a la dirección {/web/config.php}. Symfony indicará cuales son los problemas de configuración del servidor.

   En la mayoría de casos indicará un problema con los permisos de los directorios app/cache y app/logs. Es importante ajustar los permisos correctamente para que la aplicación pueda funcionar. Ajuste los permisos para que el servidor web pueda escribir en estos directorios (en Linux y usando Apache el usuario www-data debe ser el propietario de los directorios).

   Asegúrese de que los ficheros generados dentro de estas carpetas tengan ajustados también los permisos correctos. Si hace falta borre los contenidos de cache y logs ya que pueden volver a generarse.

   Ajustar también los permisos de la carpeta {web} para que la aplicación pueda crear los assets[4] de la aplicación.

   Pulse "Re-check configuration" para comprobar si la aplicación está configurada correctamente. Cuando la aplicación muestre el mensaje "Your configuration looks good to run Symfony." pulse "Bypass configuration and go to the Welcome page" para acceder a la aplicación.

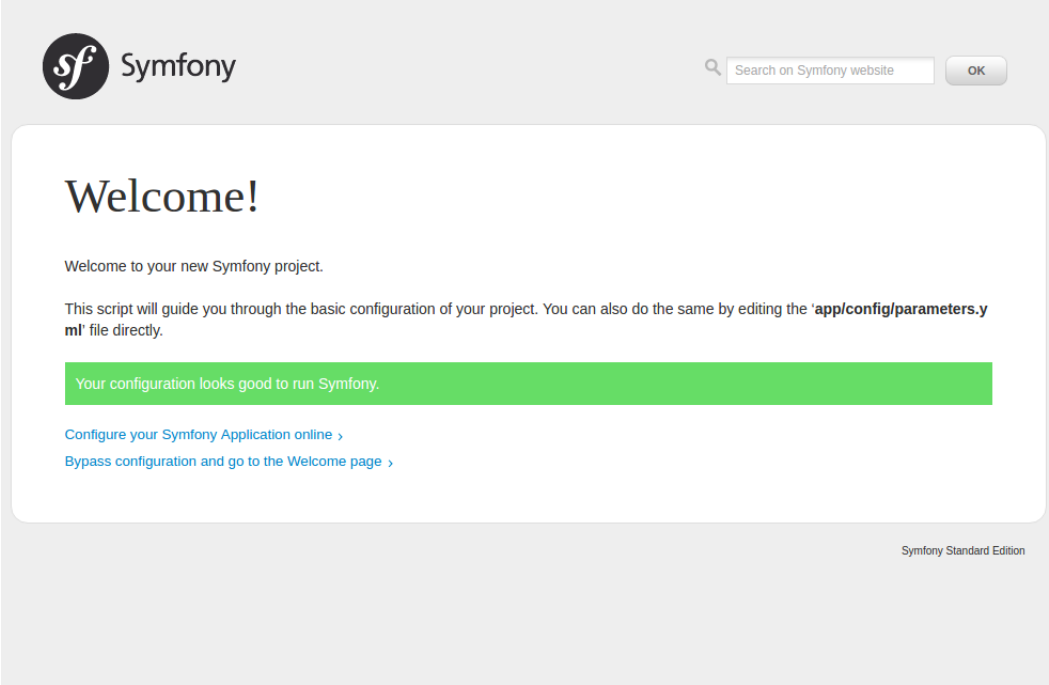


Imagen 3: Aplicación configurada correctamente

[4]Imágenes, archivos CSS y archivos JavaScript

6. La aplicación entrará en la dirección {web/app_dev.php} que es el entorno de desarrollo. Por seguridad esta dirección solo es accesible desde la misma localización en la que está alojado el servidor web.

   Al entrar en la portada la aplicación comprobará si la base de datos contiene los datos iniciales necesarios. Si no es así se redirigirá a la pantalla de instalación, la cual por seguridad solo es accesible desde el entorno de desarrollo.

   La pantalla mostrada indicará que la base de datos está vacía y se ofrecerá crear los datos por defecto de la aplicación. Haga clic en "Crear base de datos". Cuando el proceso termine y se indique el mensaje "La base de datos está correctamente configurada." la aplicación está finalmente lista para ser usada. Acceda al entorno de producción entrando en la dirección {web/app.php}. Puede entrar como el usuario "**admin**" con la contraseña "**adminpass**".

Imagen 4: Pantalla instalación

7. Existe una variable importante en los archivos de configuración que indica donde está el directorio raíz y que no es configurada durante el proceso anterior. Acceda a los ficheros {app/config/config_dev.yml} para el entorno de desarrollo y {app/config/config_prod.yml} para el de producción e indique el directorio raíz en la siguiente variable:

```
twig:
    globals:
       webRootDir: "/.../web/app(_dev).php/"
```

1.3 Información adicional

1.3.1 Acceder al entorno de desarollo desde fuera del servidor

Por seguridad el entorno de desarrollo en app_dev.php solo es accesible desde el propio servidor web. Si se quiere acceder desde fuera puede editarse el script comentando las siguientes líneas que son las que se encargan de comprobar la dirección de origen del usuario:

```
if (isset($_SERVER['HTTP_CLIENT_IP'])
    || isset($_SERVER['HTTP_X_FORWARDED_FOR'])
    || !in_array(@$_SERVER['REMOTE_ADDR'], array('127.0.0.1', 'fe80::1',
     '::1'))
) {
    header('HTTP/1.0 403 Forbidden');
    exit('You are not allowed to access this file.
     Check '.basename(__FILE__).' for more information.');
}
```

1.3.2 Generar los assets de la aplicación

Esta aplicación utiliza Assetic para generar los archivos JavaScript, imágenes y CSS en el entorno de producción. Si se han ajustado correctamente los permisos de la carpeta {web} deberían generarse automáticamente al acceder por primera vez a la pantalla de instalación. En caso de no ser así, no funcionará el botón de "Crear base de datos" y será necesario acceder desde un terminal a la carpeta de la aplicación y ejecutar el siguiente comando:

```
php app/console assetic:dump --env=prod --no-debug
```

Compruebe y corrija los errores que muestre el comando y ejecútelo de nuevo. Vuelva a la pantalla de instalación para crear la base de datos.

2 Manual de usuario para coordinadores

2.1 Introducción

Esta aplicación incorpora un sistema de gestión de usuarios que permite a los coordinadores llevar el control de los atletas y competiciones, mientras que al mismo tiempo permite a los socios ver información relevante para ellos, como sus competiciones inscritas, sus resultados y los records del club y personales. Los coordinadores también pueden registrarse como atletas y ver su información en la aplicación como cualquier socio.

2.1.1 Interfaz

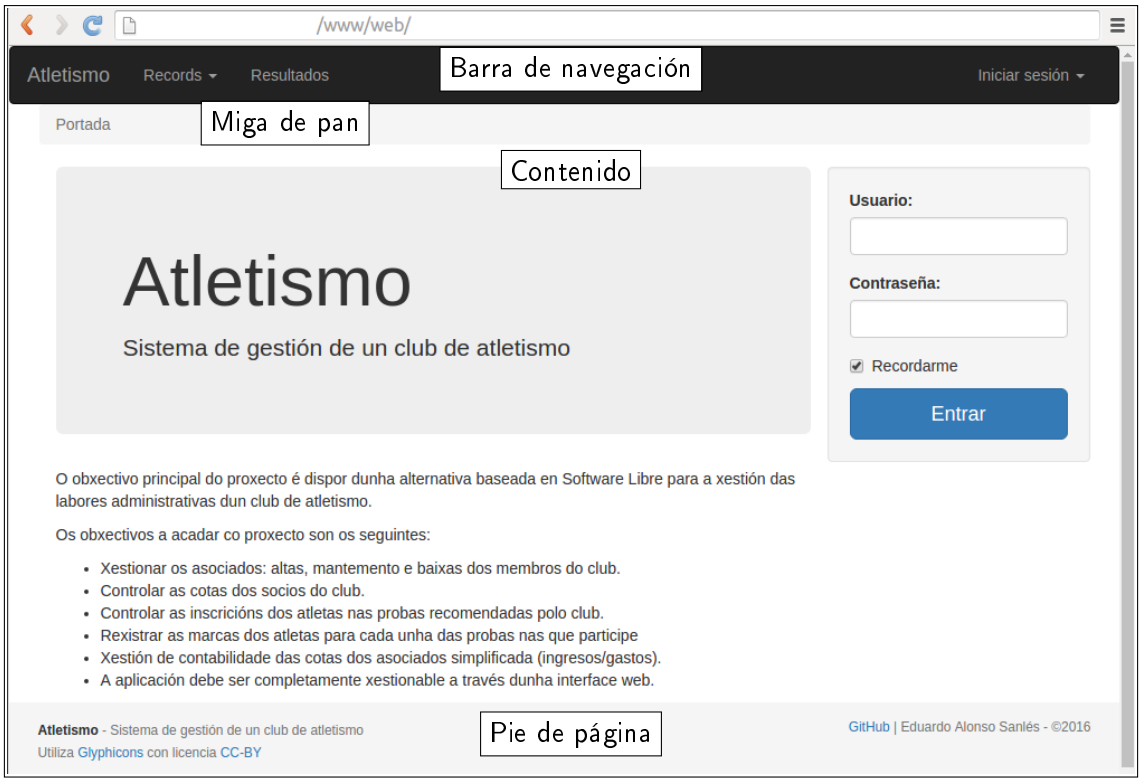


Imagen 5: Portada

La interfaz contiene una barra de navegación desde la cual se puede acceder a distintas partes de la aplicación. Dentro de la barra de navegación a la derecha

se puede iniciar sesión o una vez iniciada, cerrarla o ver información de la cuenta (cambio de contraseña e información de atleta).

En cada pantalla se muestra el recorrido seguido desde la portada hasta la pantalla actual en el espacio denominado "Miga de pan". Puede volver a una pantalla anterior desde los enlaces contenidos en este espacio.

El contenido de la página habitualmente mostrar un título y un formulario o una tabla con controles en su parte superior. La portada simplemente muestra un texto de bienvenida ajustable y un formulario para iniciar sesión a la derecha.

El pie de página contiene información de licencia, nombre del autor y año.

Algunos enlaces y botones pueden mostrar una ventana emergente desde la que solicite una confirmación al usuario o para mostrar un formulario. Puede cerrar estas ventanas pulsando *Cancelar* o el icono de la X en la esquina superior derecha.

2.1.2 Diseño "Responsive"

La interfaz está preparada para adaptarse al tamaño de la pantalla del dispositivo usado. Según las dimensiones de la ventana del navegador, la aplicación comprimirá, abreviará o mostrará de forma diferente la información mostrada en pantalla.

Por ejemplo, la barra de navegación podrá contraerse o expandirse pulsando el botón de las tres lineas horizontales.

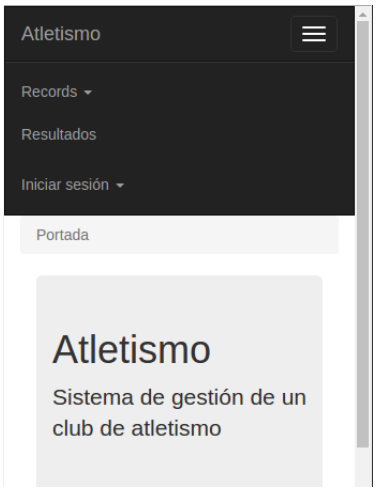


Imagen 6: Menú de navegación para pantallas pequeñas

En el caso de las tablas de la aplicación, la aplicación muestra un botón por cada opción disponible para cada fila, pero en el caso de que se acceda desde un teléfono móvil o la pantalla del navegador sea pequeña, las opciones serán accesibles desde un único botón que al ser pulsado muestra un menú desplegable.

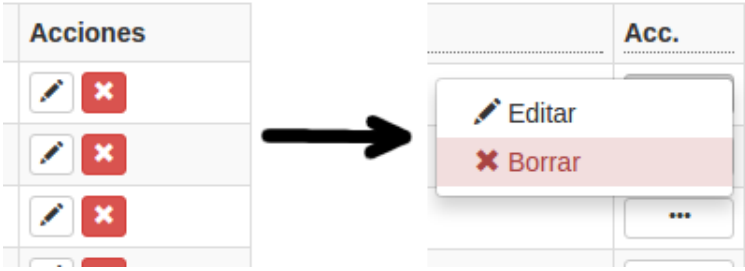


Imagen 7: Diferencias en el menú de acciones

2.1.3 Sesión

Si es la primera vez que utiliza la aplicación, puede acceder como coordinador usando como login **admin** con la contraseña **adminpass**. Si ha accedido correctamente se le enviará a la portada correspondiente para coordinadores, de la que se habla en la sección "Portada para coordinadores". La barra de navegación mostrará a la derecha el nombre del usuario actual, con opciones para acceder a la información de la cuenta y cerrar sesión.

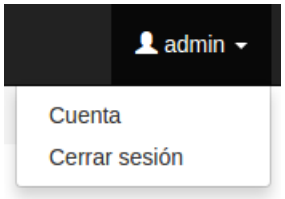


Imagen 8: Usuario actual

La pantalla *Cuenta* permite el cambio de contraseña, y en caso de tener un usuario asociado muestra la información del atleta.

2.2 Configuración de la aplicación

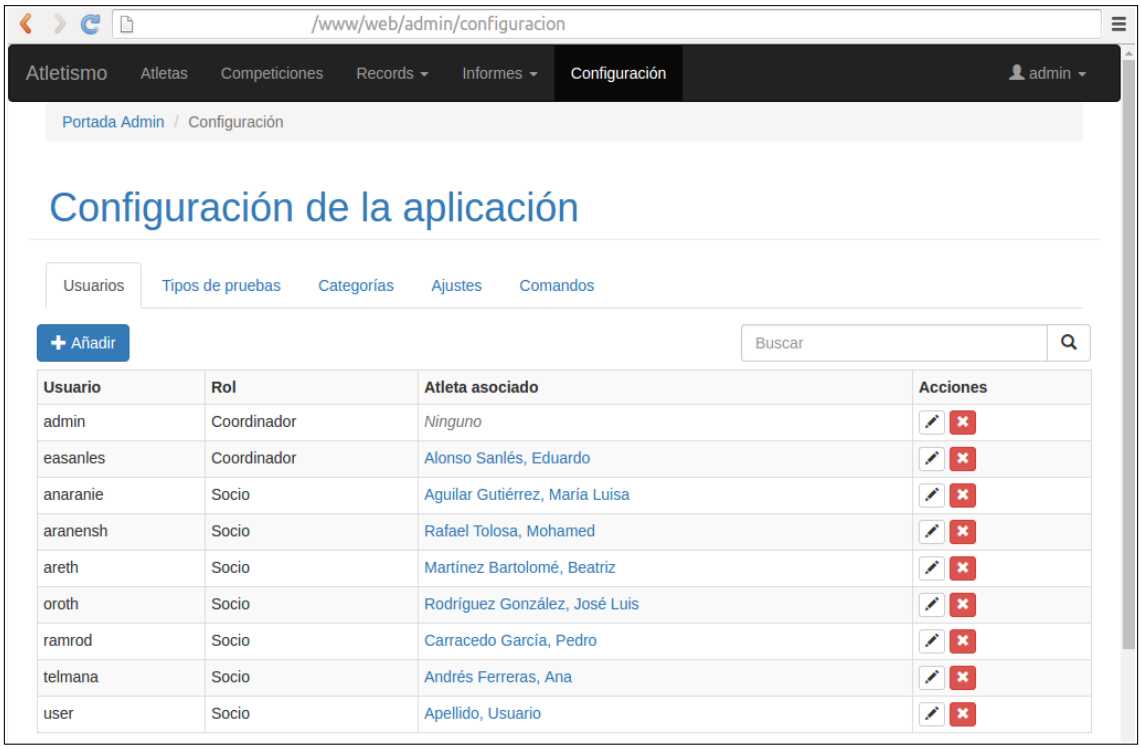


Imagen 9: Pantalla de configuración de la aplicación

Antes de comenzar a introducir atletas y competiciones es conveniente revisar la configuración de la aplicación. Haga clic en *Configuración* en la barra de navegación. Se mostrará la siguiente lista de pestañas.

2.2.1 Usuarios

En esta pantalla se muestra el listado de usuarios de la aplicación, mostrando en primer lugar los coordinadores y después los socios. Navegue entre painas con los controles bajo la tabla. Desde aquí puede:

- Realizar una búsqueda por nombre de usuario o de atleta asociado rellenando el campo *Buscar*.
- Añadir un nuevo usuario coordinador o socio pulsando el botón *Añadir*. Puede crear nuevos usuarios directamente al añadir atletas.

- Acceder a la información de un usuario con atleta asociado haciendo clic en su nombre.
- Cambiar la contraseña de un usuario, su rol o su atleta asociado haciendo clic en el botón *Editar* .
- Borrar un usuario haciendo clic en el botón *Borrar* (no se borrará su atleta asociado).

Al crear o editar un usuario se mostrará una ventana con un formulario:

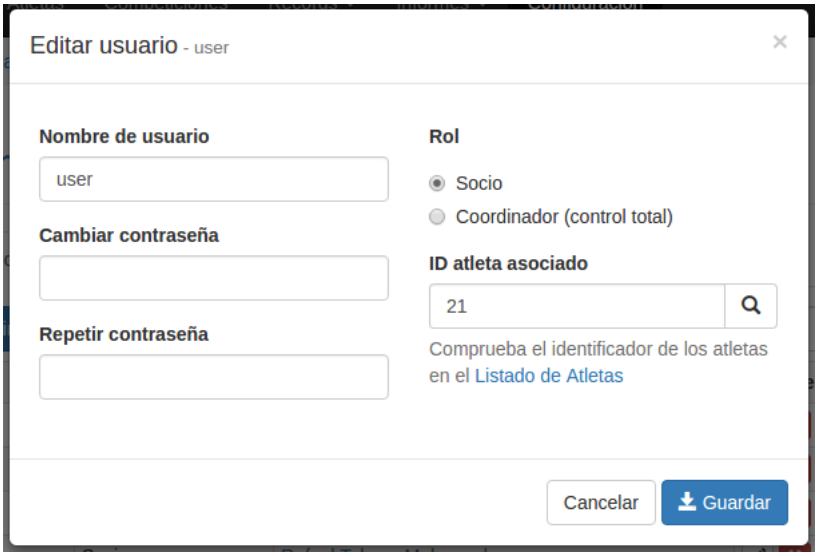


Imagen 10: Formulario de usuarios

- **Nombre de usuario**: Cambiar el "login" del usuario. No puede introducir nombres repetidos.
- **Cambiar contraseña**: Cambiar la contraseña del usuario. Introduzca la misma contraseña en Repetir contraseña.
- **Rol**: Elija el tipo de usuario. Los atletas comunes serán la mayoría socios. Los usuarios coordinadores tendrán control total para crear, editar y borrar datos.
- **ID atleta asociado**: Si el usuario es un atleta del club, introduzca en este campo su número identificador para asociar un atleta con el usuario y darle acceso a funciones para socios. Puede ver los identificadores en el listado de atletas. Haga clic en el icono de la lupa para comprobar el nombre del atleta con el identificador introducido.

2.2.2 Tipos de pruebas

Desde aquí se introducen los diferentes tipos de pruebas que puede haber en una competición. Un tipo de prueba indica de que deporte es la prueba que se realiza y las condiciones tales como duración o longitud. A su vez un tipo de prueba contiene modalidades del tipo masculino o femenino y entorno al aire libre o pista cubierta.

- Pulse *Añadir* para crear tipos de prueba.
- Cada fila de la tabla muestra la cuenta de modalidades del tipo de prueba. Pulse *Mostrar* para desplegar la lista de modalidades.
- Pulse *Editar* para modificar los tipos de prueba y sus modalidades.
- Borre un tipo de prueba entero pulsando *Borrar* . Se borrarán todas las pruebas y marcas de este tipo de prueba.

El formulario de creación y edición contiene los siguientes campos:

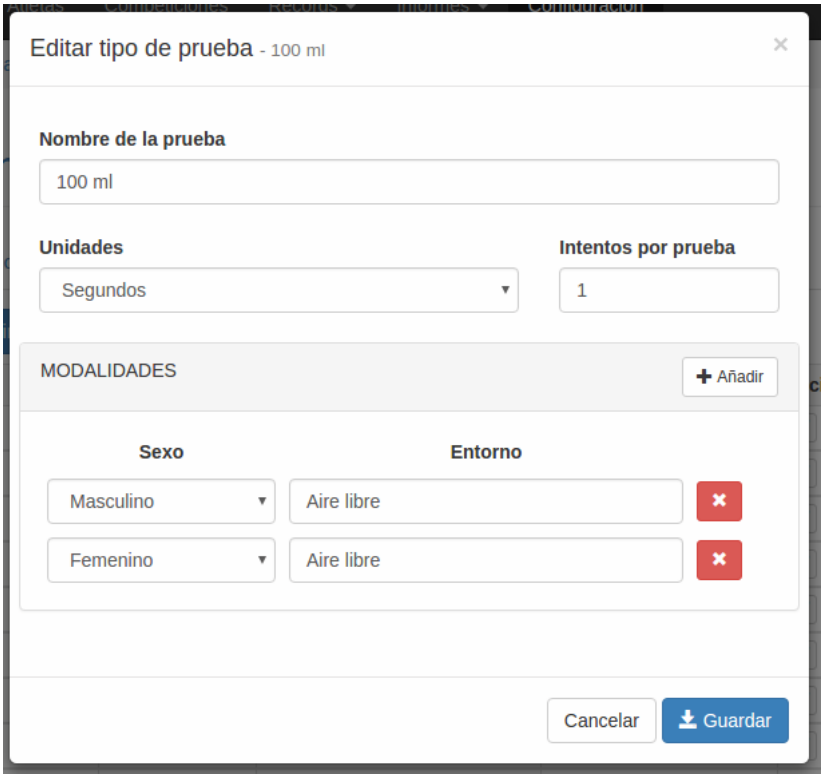


Imagen 11: Formulario de tipos de prueba

- **Nombre de la prueba**: El nombre de la disciplina deportiva incluyendo su duración o longitud. Por ejemplo, 100 metros lisos o 200 metros lisos se contabilizan como pruebas diferentes.
- **Unidades**: La forma de contabilizar las marcas de esta prueba. Existen las siguientes opciones: Segundos, metros, puntos (contados de más a menos) y puntos (de menos a más).
- **Intentos por prueba**: El número de intentos inválidos consecutivos para fijar marca.

  En el caso de pruebas como 100 metros lisos, todos los competidores que participan al mismo tiempo fijan su marca al llegar a meta y el resultado es una tabla con los mejores tiempos. Solo tienen **1 intento** para fijar esa marca. En cambio, en pruebas como el salto de altura, los participantes intentan alcanzar un objetivo y cada intento puede ser válido o no. En caso de tener **3 intentos** inválidos consecutivos se fija su marca. El resultado final es una tabla con esas mejores marcas válidas.
- **Modalidades**: El listado de modalidades diferentes del tipo de prueba. Una prueba de una competición está asociada directamente con una modalidad.
  - Pulse *Añadir* para crear una nueva modalidad.
  - Seleccione en *Sexo* si la prueba es masculina, femenina o para ambos (abierta a todos sin tener en cuenta el sexo).
  - Escriba el *Entorno* de esta modalidad. Tenga en cuenta que diferentes entornos generarán diferentes tablas a la hora de mostrar los records del club, por ello este campo dispone de autocompletado.
  - Pulse el botón de la X roja para eliminar la modalidad. Tenga en cuenta que al pulsar Guardar, de cualquier modalidad que se haya borrado se borrarán también sus pruebas y marcas.

2.2.3 Categorías

Aquí se muestra la lista de categorías por las cuales pasan los atletas del club según su edad. Los atletas serán de la categoría máxima permitida por su edad. Si por ejemplo existe una categoría Juvenil con edad máxima 16 y una categoría Junior con edad máxima 18, un atleta de 16 años sería Juvenil y uno de 17 sería Junior. Puede introducirse una sola categoría sin edad máxima asociada para indicar que el atleta sobrepasa todas las categorías anteriores, por ejemplo una categoría para Veteranos.

- Pulse *Añadir* para crear nuevas categorías. Introduzca el nombre, edad máxima y temporada inicial de validez (el año de inicio).
- Marque la casilla *Mostrar categorías caducada*s para mostrar también las categorías que han dejado de ser válidas.
- Pulse *Editar* para modificar una categoría. Sin embargo, esto solo debería hacerse en caso de haber creado una categoría con algún valor incorrecto para corregir los datos.
- Puede marcar como caducada una categoría pulsando *Marcar como caducado* . A fin de preservar las categorías originales en las que se ha realizado una marca en una temporada, lo recomendado para hacer cambios en el reglamento de categorías es caducar una categoría y crear una nueva. Indique en la ventana que aparece el año final de validez de la categoría (inclusive).

2.2.4 Ajustes

Esta pantalla contiene diversas configuraciones generales de la aplicación. A continuación se explica la utilidad de cada campo.

- **Día y mes de inicio de las temporadas**: Indica el día y el mes en el que comienza la temporada de atletismo. El formato es dd/mm. Por defecto es el día 1 de Noviembre (01/11).
- **Fecha de asignación de categorías**: Indica el día de referencia a tener en cuenta para calcular las categorías actuales de los atletas. Puede escogerse tres opciones diferentes:
  - Al comienzo del año: Se toma como referencia el primer día del año para tener en cuenta el año de nacimiento del atleta. Es la opción por defecto.
  - Al comienzo de la temporada: Las categorías se fijan el primer día de la temporada.
  - Cada día: Los atletas pueden cambiar de categoría el mismo día en el que cumplan años.
- **Leyenda en resultados**: Porción de código HTML que se muestra bajo cada tabla de resultados para indicar el significado de los símbolos utilizados para indicar medallas, premios obtenidos u otras notas sobre las marcas.
- **Resultados por página**: Número de resultados a mostrar en una misma página en las tablas principales de la aplicación.

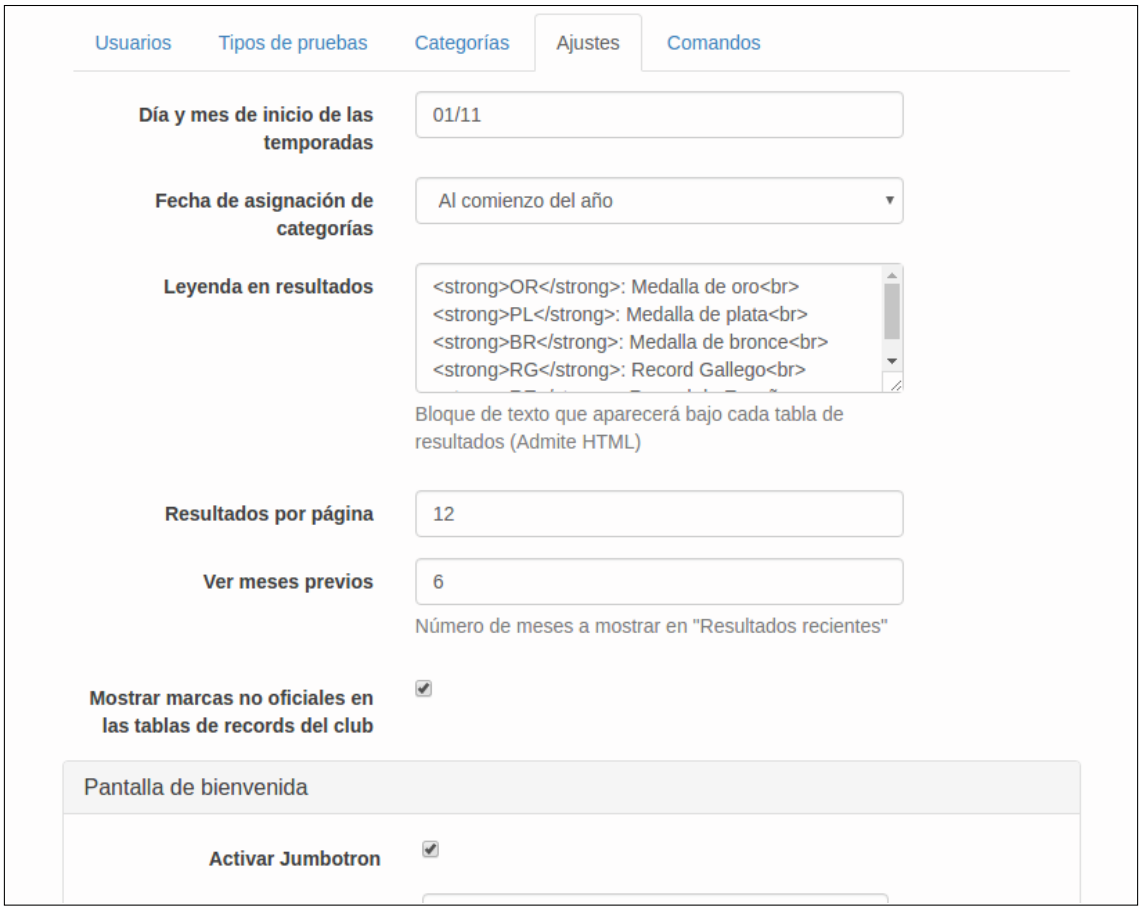


Imagen 12: Pantalla de ajustes

- **Ver meses previos**: El número de meses a tener en cuenta al mostrar la lista de resultados recientes en la portada de coordinadores.
- **Mostrar marcas no oficiales en las tablas de records del club**: Indica si se tiene en cuenta las marcas realizadas en competiciones no oficiales a la hora de mostrar los records del club. Dado que son los propios atletas los que pueden introducir marcas no verificadas oficialmente, la opción por defecto es no mostrar estas marcas en los records.
- **Pantalla de bienvenida**: Personaliza la pantalla de bienvenida para usuarios que no han iniciado sesión. Contiene los siguientes apartados:
  - Activar Jumbotron: Seleccione si mostrar una porción de texto grande destacado.
  - Jumbotron línea 1: Línea de texto principal del jumbotron.
  - Jumbotron línea 2: Línea de texto secundario del jumbotron.
  - Texto de bienvenida: Porción de código HTML mostrado bajo el jumbotron.

2.2.5 Comandos

Contiene operaciones para limpiar la cache, generar los ficheros JavaScript, CSS e imágenes de Assetic y para borrar la base de datos completa. Use estos comandos con precaución.

2.3 Atletas

Nota: los nombres de atletas usados en este manual han sido generados aleatoriamente y no representan personas reales.

Haga clic en *Atletas* en la barra de navegación para acceder al listado de atletas. Desde aquí puede realizar toda la gestión relacionada con la creación y mantenimiento de la información de los atletas del club, ver sus perfiles, dar de baja o de alta a los atletas, ver sus historiales y comprobar sus mejores marcas.

Desde el mismo listado puede realizar búsquedas de atletas rellenando el campo *Buscar* o seleccionando una categoría en concreto. Pulse en la fila de un atleta para acceder a su perfil completo. Pulse *Editar* para cambiar o actualizar los datos de un atleta y el botón *Borrar* para eliminarlo por completo, incluyendo sus inscripciones y marcas.

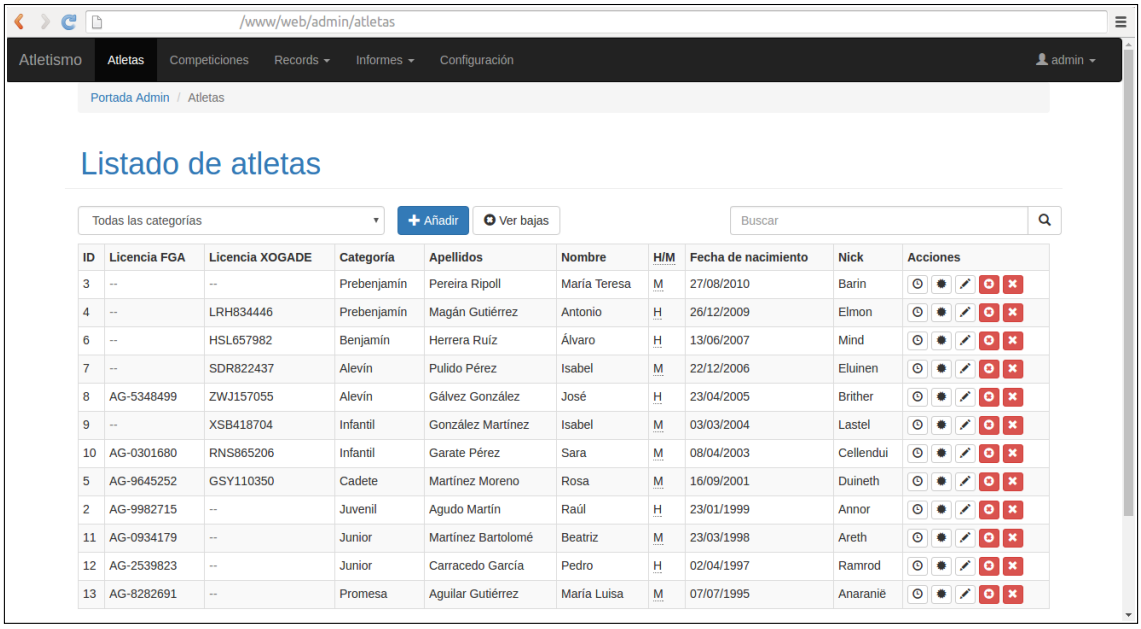


Imagen 13: Listado de atletas

2.3.1 Añadir atletas

Pulse *Añadir* en el listado de atletas para crear un nuevo atleta. Rellene los campos básicos del formulario. Tenga en cuenta lo siguiente:

- Los campos *Nombre*, *Apellidos* y *Fecha de nacimiento* son obligatorios. Formato de fecha: dd/mm/aaaa
- El campo *Tipo* tiene autocompletado. Uselo para categorizar atleta como socio dentro del club (Por ejemplo: Escolar, Veterano, Padre).
- Es necesario completar el campo *Licencia FGA*[5] para poder inscribir al atleta en competiciones federadas.
- El campo *Licencia XOGADE*[6] solo se puede rellenar si el atleta tiene entre 6 y 16 años.
- Puede introducir direcciones URL para crear enlaces en el perfil del atleta, por ejemplo para enlazar su perfil con el de algún otro sistema de gestión de clientes. No son visibles para el atleta.

[5]Federación Galega de Atletismo
[6]Xogos Galegos Deportivos en Idade Escolar

- Puede añadir una foto en *Foto de atleta*.
- Puede darle al atleta un usuario nada más crearlo en la base de datos. Pulse *Crear usuario* y rellene el formulario de la ventana que aparece.
- Introduzca texto libre en el campo *Notas*. No es visible para el atleta.

2.3.2 Historial

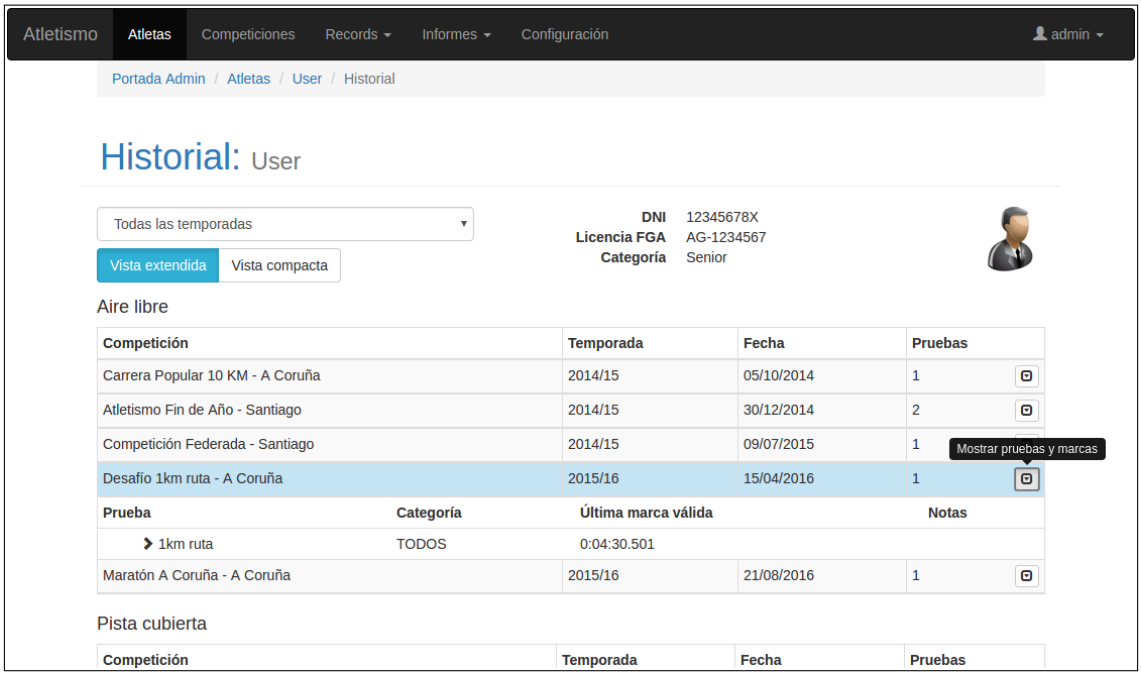


Imagen 14: Historial del atleta

Pulse *Historial* en la fila de un atleta para acceder a su historial completo. El informe muestra todas las competiciones en las que se ha inscrito en alguna prueba agrupado por entornos. Al pulsar *Mostrar pruebas y marcas* se despliega la lista de pruebas en las que estuvo inscrito, la categoría de esa prueba y su última prueba válida.

Puede seleccionar el historial de una temporada en concreto seleccionándola en la lista desplegable de la parte superior. Pulse *Vista compacta* para mostrar en la misma tabla competiciones, pruebas y marcas sin listas desplegables.

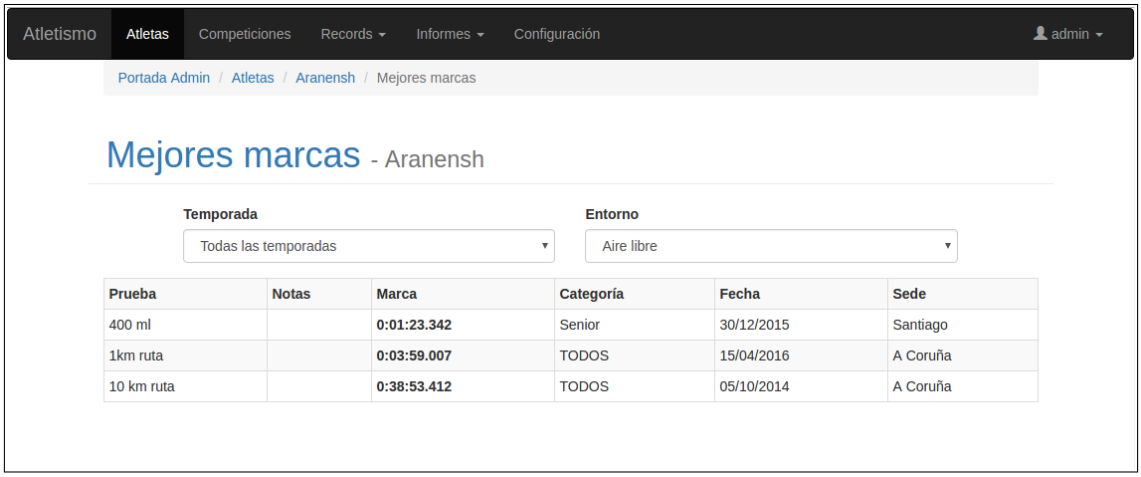


Imagen 15: Informe de mejores marcas del atleta

2.3.3 Mejores marcas

Pulse *Mejores marcas* para acceder al informe de mejores marcas personales del atleta. Se muestran la mejor marca registrada agrupado por tipo de prueba, con la categoría de la prueba y la fecha y sede de la competición en la que se realizó. Puede elegir una temporada en concreto o un entorno seleccionándolos en las listas desplegables de la parte superior.

Solo se muestran aquellos tipos de prueba en los que el atleta ha realizado alguna marca.

2.3.4 Bajas de atletas

Pulse *Dar de baja* para dejar de mostrar el atleta en el listado principal de atletas. Aquellos atletas dados de baja no pueden inscribirse en nuevas competiciones, ni registrar marcas, ni siquiera en competiciones no oficiales. Pulse *Ver bajas* en la parte superior de la tabla para mostrar el listado de atletas dados de baja. Desde esa pantalla puede volver a dar de alta a algún atleta pulsando *Dar de alta* .

2.4 Competiciones

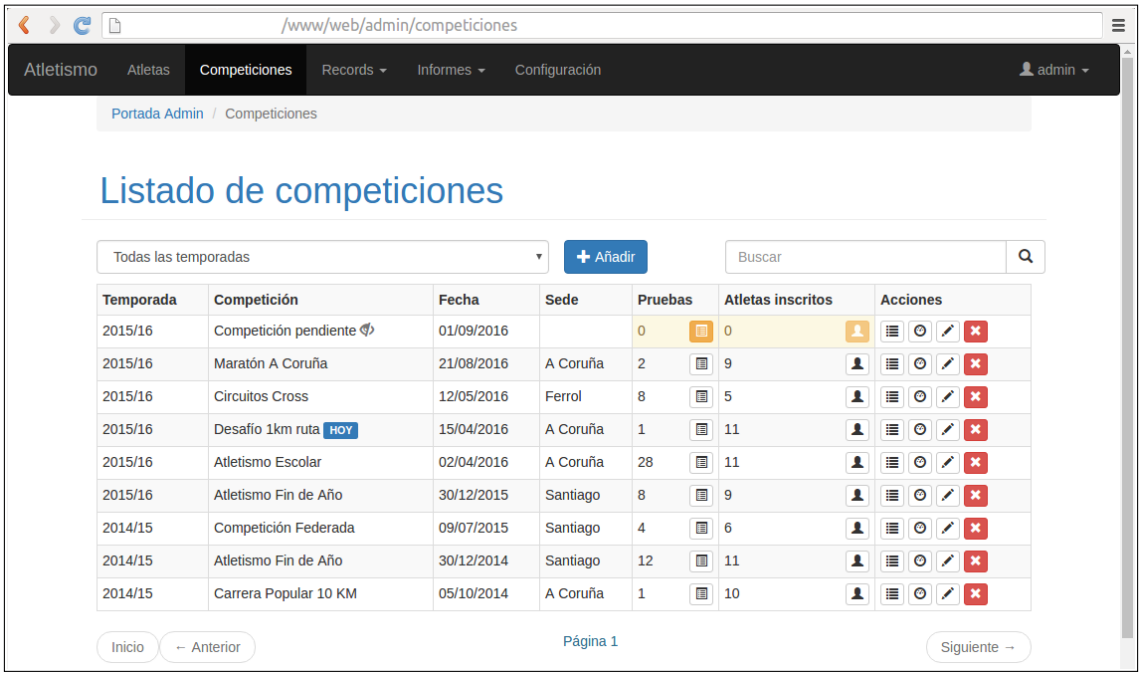


Imagen 16: Listado de competiciones

Pulse *Competiciones* en la barra de navegación para acceder al listado de competiciones. Este es el punto principal de acceso a las funciones de registro de inscripciones y marcas.

El listado muestra las competiciones ordenadas por fecha. Puede mostrar las competiciones de una temporada seleccionándola en la lista desplegable. También puede realizar búsquedas de competiciones rellenando el campo *Buscar*. El listado muestra nombre, fecha y sede, la cuenta del número de pruebas de la competición, el número de atletas inscritos en al menos alguna de esas pruebas y una serie de acciones. Pulse *Editar* para cambiar los datos de una competición y el botón *Borrar* para eliminarla por completo, incluyendo sus inscripciones y marcas.

Si una competición está ocurriendo en el momento de usar la aplicación, se mostrará su nombre con una etiqueta indicándolo HOY.

2.4.1 Creación de competiciones

Pulse *Añadir* en el listado de competiciones para crear una nueva competición. A continuación cubra el formulario teniendo en cuenta lo siguiente:

- *Nombre de la competición* y *Temporada (año de inicio)* son datos obligatorios. Para la temporada introduzca solo el año de inicio. Por ejemplo para la temporada 2015/2016 introduzca 2015.

- *Ubicación* contiene información sobre la dirección o las coordenadas del lugar donde se desarrolla la competición, mientras que *Sede* es el nombre corto del lugar de la competición, típicamente la ciudad o localidad, y es la que aparece en el informe de records del club.

- Las fechas de inicio y de fin son opcionales, pero si se introduce fecha de inicio y de fin se podrá ordenar en las listas e indicar cuando se desarrolla, por lo tanto es recomendado indicarlo. La fecha de fin debe ser la misma o posterior a la de inicio. El formato es dd/mm/aaaa.

- Puede añadir texto libre en *Descripción*. La aplicación detectará automáticamente si se ha escrito una dirección URL y al visitar la ficha de la competición generará un enlace a esa dirección.

- Puede agregar una imagen del cartel de la competición en *Archivo de imagen del cartel*. Recomendado para mejorar la visualización de competiciones mostradas a los socios.

- Marque la casilla *Visible* para que la competición pueda ser vista por los socios. Puede dejarla desmarcada para ocultarla mientras no se completen los datos de la competición. Una competición oculta se muestra en el listado de competiciones con el icono , y los socios no pueden ver ni la ficha de la competición ni inscribirse o registrar marcas, y las marcas ya realizadas permanecen ocultas en la pantalla de records del club.

- Marque *Competición oficial del club* para indicar que la competición es oficial y por lo tanto solo coordinadores pueden inscribir atletas y registrar marcas.

- En caso de que la competición no sea oficial marque *Abrir inscripciones* para permitir a los atletas inscribirse ellos mismos en la competición.

- Marque *Competición federada* si la competición es federada y por lo tanto es necesario tener un código de licencia FGA[7] para poder inscribirse a la competición. Todas las competiciones federadas son obligatoriamente oficiales del club.

[7] Federación Galega de Atletismo

2.4.2 Agregar pruebas a competiciones

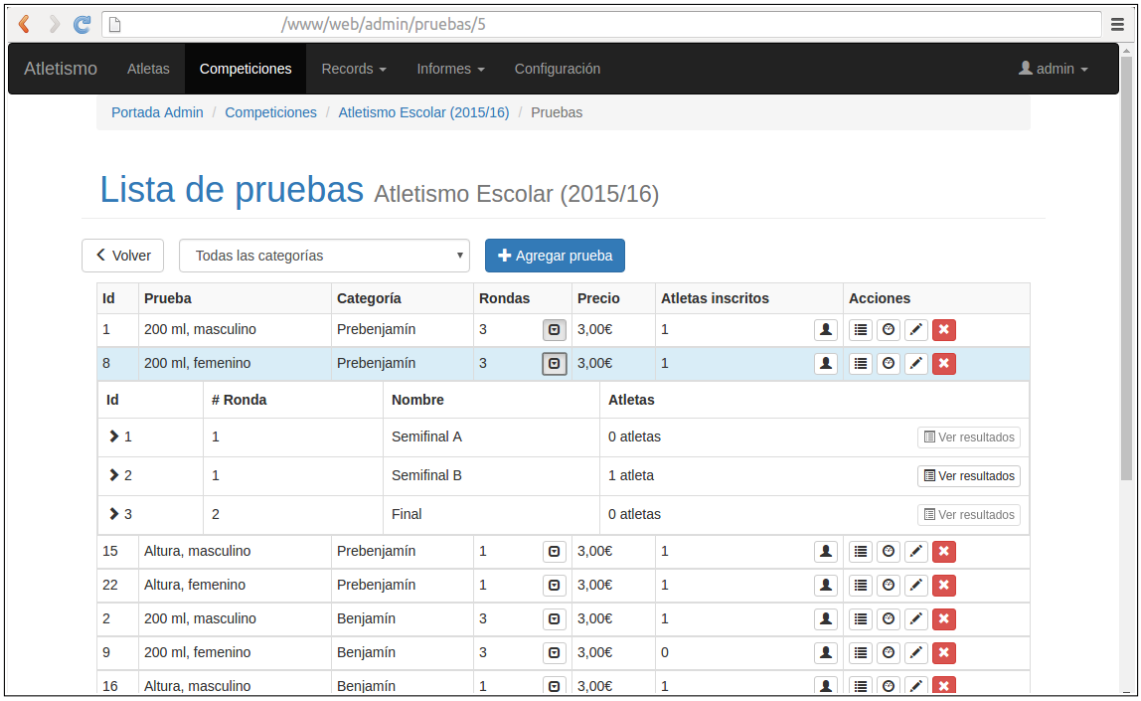


Imagen 17: Listado de pruebas de una competición

Pulse *Mostrar/editar pruebas* para acceder al listado de pruebas de la competición. Se mostrarán las pruebas ordenadas de menor a mayor categoría. Si la competición no tiene pruebas el botón aparece de color amarillo.

La información del listado incluye el nombre y modalidad del tipo de prueba, el número de rondas de la prueba, precio estándar, número de atletas inscritos junto con un botón para mostrar una ventana con la lista de nombres y una serie de acciones. Pulse *Editar* para cambiar los datos de una prueba concreta y modificar sus rondas. Pulse *Borrar* para borrar la prueba, sus rondas y las marcas e inscripciones realizadas en esa prueba.

Pulse el botón *Mostrar rondas* para ver la lista de rondas de esa prueba. Se incluye en la tabla desplegable el número de ronda, nombre y cantidad de atletas que han marcado registros en esa ronda, junto con un botón de acceso directo a los resultados de esa ronda (*Ver resultados*).

Pulse *Agregar pruebas* para añadir nuevas pruebas a la competición. Rellene el formulario con los siguientes datos:

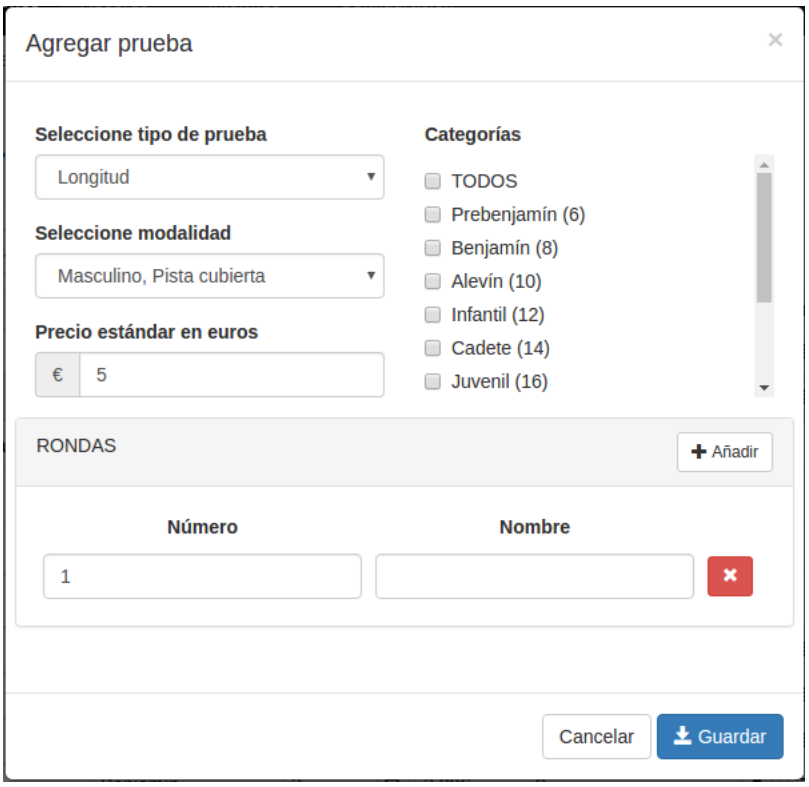


Imagen 18: Formulario para agregar pruebas

1. Seleccione primero el tipo de prueba de la lista desplegable. Al seleccionar uno aparecera la lista de modalidades disponibles en la lista desplegable inferior.

2. Seleccione la modalidad de la prueba.

3. Escoja el precio estándar de la prueba que aparecerá por defecto al crear nuevas inscripciones.

4. Seleccione del listado de la derecha las categorías en las que se disputará la prueba. La categoría especial *TODOS* es una categoría especial en la cual cualquier atleta sin importar su edad podrá inscribirse (igualmente se tendrá en cuenta la condición masculino/femenino si se aplica). Use esta categoría en caso de que no se haga distinción por edades, por ejemplo en carreras populares. Por cada categoría marcada se creará una prueba diferente.

5. Rellene la lista de rondas de la prueba. Pulse *Añadir* para crear una ronda. Pulse el botón de la X roja para borrar la ronda, teniendo en

cuenta que al guardar el formulario, de cualquier ronda que se haya borrado se borrarán también sus registros de marcas.

El número de ronda representa el orden en el que se disputan las pruebas. Por ejemplo, una prueba de 100 metros lisos puede tener 4 cuartos de final, 2 semifinales y una final. Cada ronda resulta en una tabla de resultados diferente, por eso se debe indicar las rondas por separado. Los cuartos de final tendrían el número 1, las semifinales el número 2 y la final el 3, el número más alto indica la final. No se pueden saltar números. Puede especificar el nombre de la ronda para mayor claridad.

2.4.3 Atletas inscritos

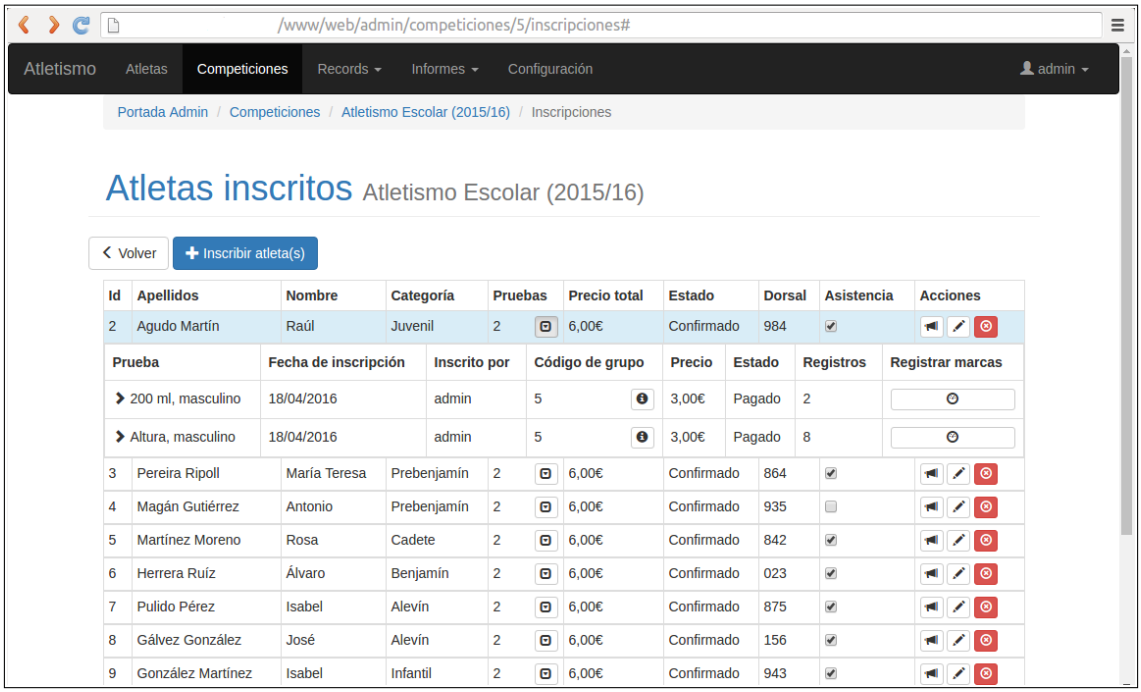


Imagen 19: Listado de inscripciones en una competición

Pulse *Inscribir atletas* para ir al listado de inscripciones de la competición. Si la competición no contiene pruebas el botón estará deshabilitado, agregue primero las pruebas. En esta pantalla puede realizar las siguientes acciones:

- Comprobar la lista de atletas inscritos a una competición.
- Ver el precio de las inscripciones.

- Ver la cantidad de pruebas inscritas. Pulse *Mostrar pruebas inscritas* para ver el detalle. En la tabla desplegable aparece:
  - El nombre de la prueba.
  - Usuario realizó la inscripción y cuando.
  - Si ha sido una inscripción grupal y que atletas se inscribieron a la vez.
  - Precio individual de inscripción de cada prueba.
  - Estado de pago.
  - Ver el número de registros (suma de marcas válidas e inválidas).
  - Acceder rápidamente al registro de marcas mediante el botón *Registrar marcas*.
- Comprobar el estado de pago o confirmación.
- En caso de estar confirmado, puede ver el número de dorsal asignado y una casilla para marcar su asistencia al evento. Pulse *Confirmar participación* para confirmar el atleta. Puede volver a pulsar el botón para editar esta información.
- Pulse *Editar* para cambiar el precio y el estado de pago de una inscripción.

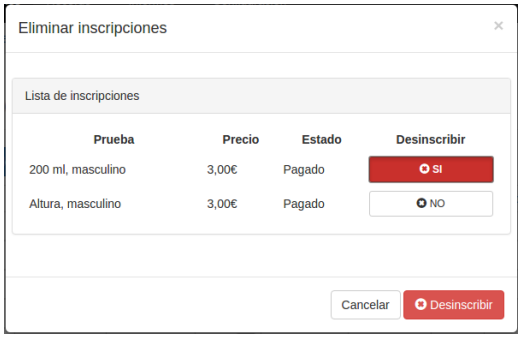


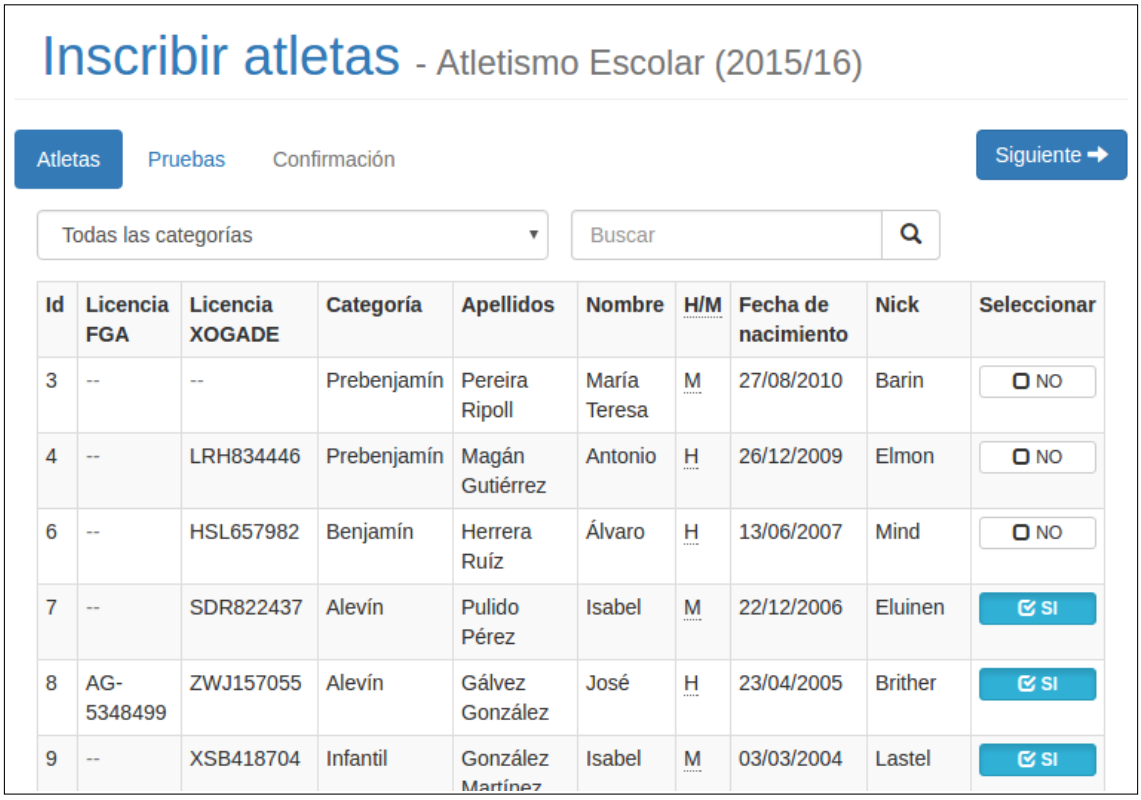
Imagen 20: Eliminar inscripciones

- Pulse *Desinscribir* para eliminar inscripciones de forma selectiva por pruebas.

2.4.4 Proceso de inscripción de atletas

Pulse *Inscribir atleta(s)* en el listado de inscripciones para iniciar el proceso de inscripción. El proceso se realiza en 3 pasos que se detallan a continuación.

1. **Seleccionar atletas.** Seleccione en el listado de atletas que aparece el atleta o atletas que van a realizar la inscripción. Si la competición es federada no se podrán seleccionar aquellos atletas que no dispongan de una licencia FGA[8]. Puede realizar búsquedas por categoría o introduciendo una cadena de texto en *Buscar*. Aunque haga una búsqueda o cambie de página los atletas seleccionados permanecerán en memoria. Pulse *Siguiente* para ir al siguiente paso.



Id	Licencia FGA	Licencia XOGADE	Categoría	Apellidos	Nombre	H/M	Fecha de nacimiento	Nick	Seleccionar
3	--	--	Prebenjamín	Pereira Ripoll	María Teresa	M	27/08/2010	Barin	NO
4	--	LRH834446	Prebenjamín	Magán Gutiérrez	Antonio	H	26/12/2009	Elmon	NO
6	--	HSL657982	Benjamín	Herrera Ruíz	Álvaro	H	13/06/2007	Mind	NO
7	--	SDR822437	Alevín	Pulido Pérez	Isabel	M	22/12/2006	Eluinen	SI
8	AG-5348499	ZWJ157055	Alevín	Gálvez González	José	H	23/04/2005	Brither	SI
9	--	XSB418704	Infantil	González Martínez	Isabel	M	03/03/2004	Lastel	SI

Imagen 21: Paso 1: Seleccionar atletas

[8]Federación Galega de Atletismo

2. **Seleccionar pruebas.** En el siguiente paso dispone de dos espacios. A la izquierda los atletas seleccionados en el paso 1 y la derecha las pruebas disponibles para cada atleta. Seleccione primero un atleta y luego las pruebas a las que desea inscribirlo. No aparecerán pruebas para las que no cumpla los requisitos de sexo masculino/femenino y categoría de la prueba. Tampoco aparecerán pruebas para las que ya esté inscrito previamente.

   Al seleccionar un atleta puede comprobar en la columna *Record personal* la mejor marca histórica en el tipo de prueba seleccionado. Use esta información en caso de haber algún requisito de marca mínima.

   Pulse Siguiente para ir al siguiente paso. También puede volver atrás seleccionando la pestaña *Atletas*. Las pruebas seleccionadas para cada atleta permanecerán en memoria.

Imagen 22: Paso 2: Seleccionar pruebas

3. **Confirmar inscripción.** Compruebe en esta pantalla las selecciones previas de atletas y pruebas. En cada fila puede modificar el precio individual de cada prueba. Por defecto el campo *Precio* aparece completo con el precio estándar de la prueba, pero puede modificarlo para aplicar descuentos o recargos. El precio total todas las inscripciones aparece en la parte inferior de la tabla. En caso de no querer realizar una inscripción en una prueba seleccionada, puede desmarcar la casilla *Confirmar* para saltarse la inscripción a esa prueba sin tener que ir a los pasos anteriores.

   Pulse *Inscribir* para crear las inscripciones, o vuelva a algún paso anterior seleccionando la pestaña correspondiente.

Imagen 23: Paso 3: Confirmar inscripción

2.4.5 Registrar marcas

Pulse *Registrar marcas* en el listado de competiciones para entrar en la pantalla de registro de marcas para esa competición. Siga los siguientes pasos para introducir las marcas de cada atleta.

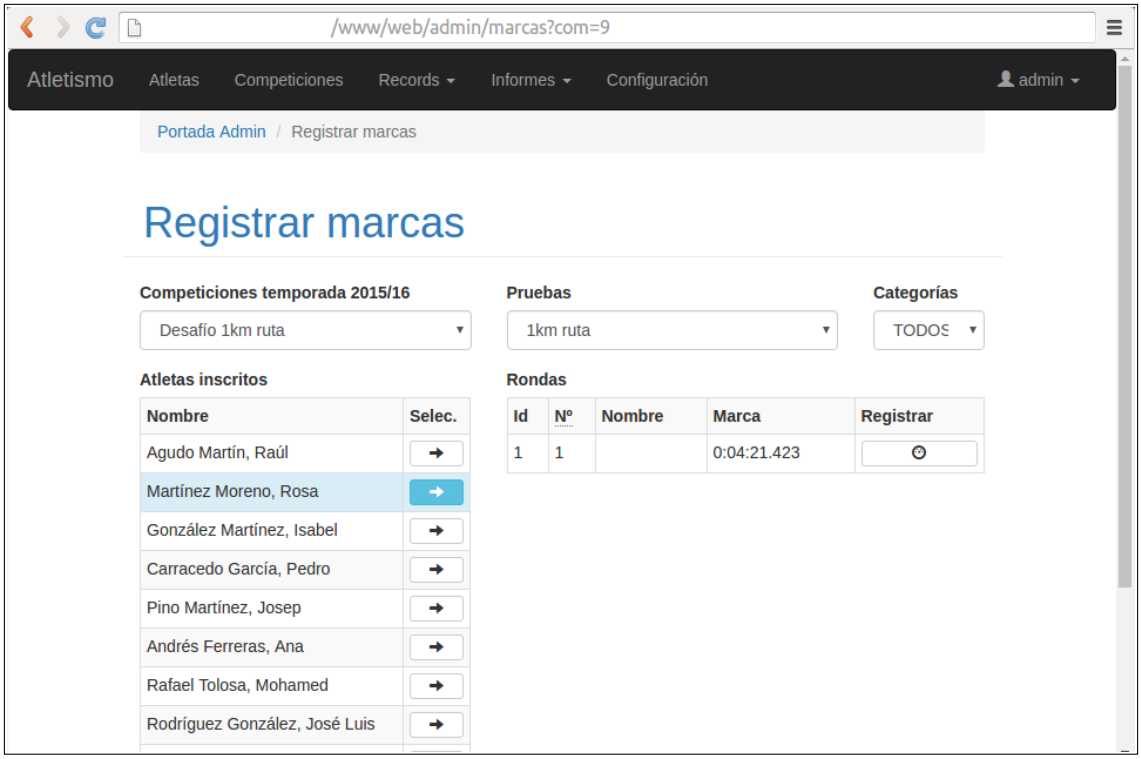


Imagen 24: Pantalla de registro de marcas

1. La lista desplegable de competiciones muestra todas las competiciones de la temporada actual. Si ha accedido a la pantalla de marcas desde una competición, aparece ya seleccionada.

2. Seleccione una prueba. A continuación seleccione una categoría disponible para esa prueba.

3. Aparece en la parte izquierda la lista de atletas inscritos a esa prueba. Puede ir seleccionando un atleta tras otro sin cambiar de prueba para ir registrando las marcas.

4. Tras seleccionar un atleta, aparece en la parte derecha la lista de rondas de esa prueba. Pulse el botón *Registrar* para abrir el formulario de registro de marca. Al aceptar el formulario aparecerá en esa ronda la última marca válida.

5. El formulario puede variar dependiendo de las unidades en las que se contabilizan las marcas de ese tipo de prueba y del número máximo de intentos.

   - Si la prueba se mide en metros o puntos, simplemente introduzca la marca incluyendo decimales.

     Si la prueba se mide en segundos, habrá un espacio dividido en 4 partes. Introduzca por orden las horas, minutos, segundos y milésimas de la marca respectivamente. La aplicación mide marcas hasta milésimas, introduzca un valor de tres cifras en el campo de las milésimas.

   - Si el prueba no permite intentos inválidos (intentos máximos igual a 1), solamente aparecerá un espacio para una marca.

     En caso de que la prueba admita intentos inválidos (más de un intento máximo) el formulario permitirá crear un listado de intentos. Marque la casilla de validez cada vez que el atleta realice una marca válida. La última marca válida aparece de color verde y será la que se tendrá en cuenta para determinar la marca final. Pulse *Añadir intento* para agregar intentos. Solo se puede añadir intentos si el número de últimos intentos inválidos no supera el límite establecido.

   El campo *Notas* de cada intento le permite indicar si el atleta ha recibido algún premio, obtenido algún record o realizar otro tipo de anotaciones. Tenga en cuenta que el texto introducido aparecerá al lado de la marca en las pantallas de records del club.

2.4.6 Pantalla de resultados

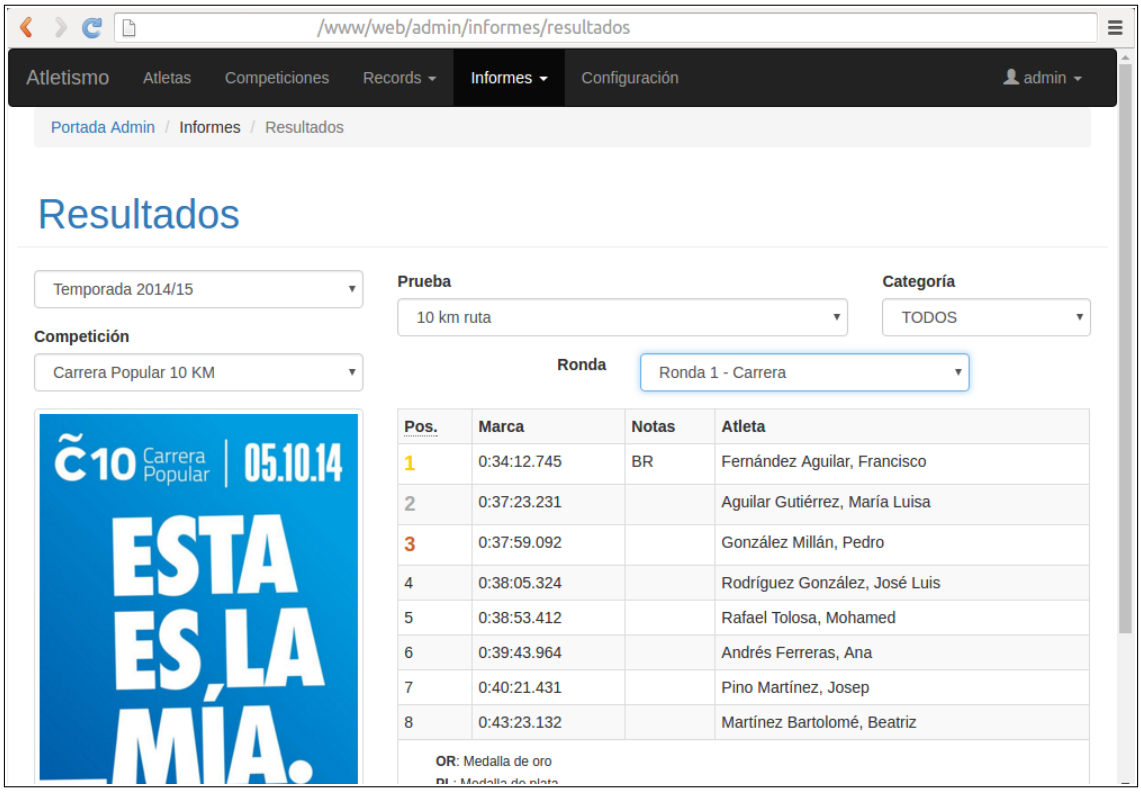


Imagen 25: Pantalla de resultados

Pulse *Resultados* para ver la lista ordenada de mejores marcas realizadas en una competición. También puede acceder a esta pantalla desde el menú de navegación pulsando *Informes* > *Resultados*

Seleccione la temporada y la competición en las listas desplegables de la izquierda. Si ha accedido desde una competición, ya aparece seleccionada. A continuación seleccione la prueba, la categoría y la ronda en las listas desplegables de la derecha. Al seleccionar la ronda aparece la tabla de resultados. La tabla se ordenará según las unidades del tipo de prueba. Debajo de la tabla aparece la leyenda indicada en el menú de configuración en *Ajustes*.

Si el tipo de prueba permite varios intentos, en cada marca estará disponible el histórico de intentos. Haga clic en *Ver Historial de intentos* para abrir una ventana con la lista de intentos realizados. Pase el puntero por encima de los iconos de validez para ver las notas sobre ese intento.

Imagen 26: Histórico de intentos

2.5 Records del club

Imagen 27: Pantalla de records del club

Pulse *Records* en el menú de navegación y seleccione *Records masculinos* o *Records femeninos*. La aplicación realizará una búsqueda de las mejores marcas realizadas en cada tipo de prueba, organizadas por entorno, y mostrará para cada tipo de prueba en la que haya algún registro la mejor marca, quien realizó esa marca, en que categoría y cuando y donde fue la competición donde se realizó esa marca.

Seleccione el entorno en la lista desplegable de la derecha. También puede indicar una temporada en concreto en la lista de la izquierda. Los coordinadores pueden acceder a la información de competición que están ocultas, pero si se desea ver la tabla de la misma forma en la que la verían los socios, puede hacer clic en el enlace *Ir a vista de socios* que aparece sobre los controles.

Los coordinadores pueden escoger si mostrar en estos records del club marcas de competiciones no oficiales, mediante la opción en *Configuración* > *Ajustes* > *Mostrar marcas no oficiales en las tablas de records del club*.

2.6 Informes

Desde el menú de navegación en el apartado de *Informes* puede acceder al resto de funciones de coordinador. El primero es el apartado *Resultados* del que ya se ha hablado en la sección anterior. Los siguientes se detallan a continuación.

2.6.1 Informe de asistencia a eventos

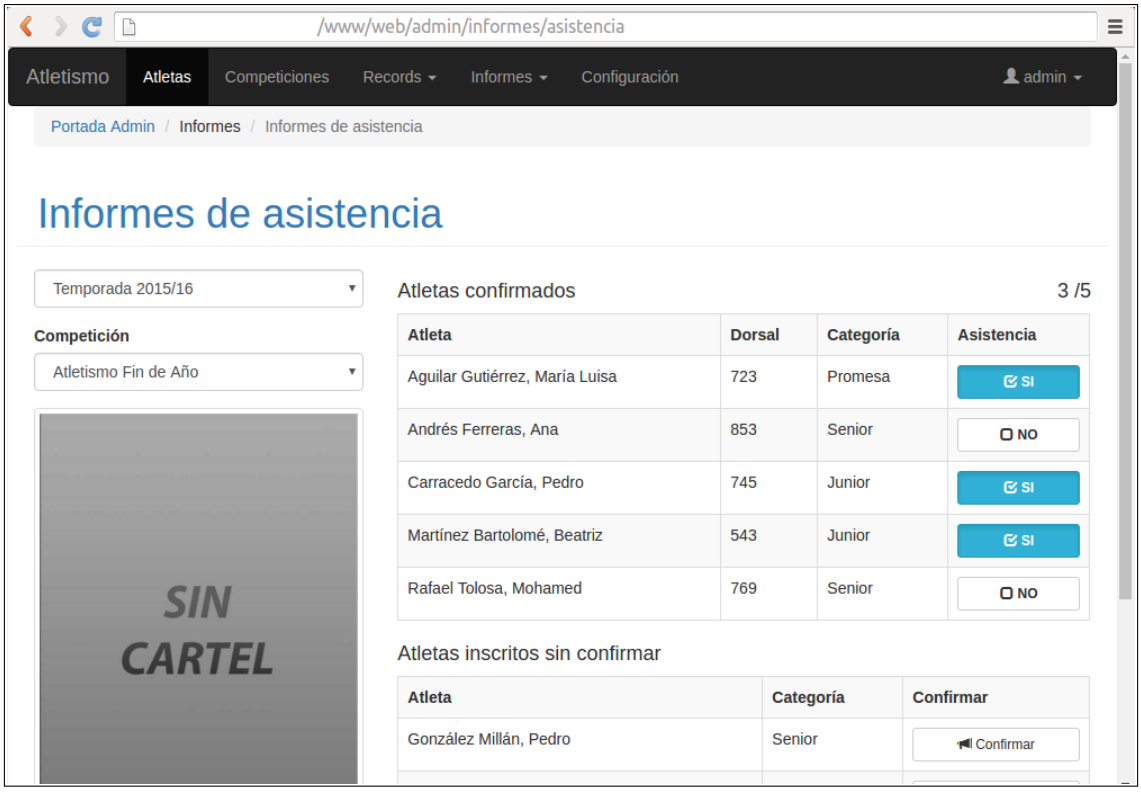


Imagen 28: Pantalla de informes de asistencia

Desde esta pantalla puede comprobar rápidamente los atletas que han asistido en cada competición. Puede indicar la asistencia de los atletas desde la pantalla de atletas inscritos, pero esta pantalla proporciona una vista más intuitiva y visual que permite tomar lista a los atletas en mitad de una competición.

Seleccione la competición en las listas desplegables de la izquierda. Se mostrará el listado de atletas confirmados ordenado por apellidos, junto con su dorsal y su categoría. Haga clic en los botones de asistencia para indicar si un atleta ha asistido

o no. La suma total de atletas presentes y confirmados que aparece sobre la tabla se actualiza según va realizando cambios.

En caso de que haya inscrito a algún atleta y no lo haya confirmado aún, puede hacerlo desde esta misma pantalla. Bajo la tabla de atletas confirmados aparecen los atletas inscritos sin confirmar. Pulse *Confirmar* para abrir una ventana donde puede indicar su dorsal y si ha asistido al evento. Al confirmar la operación se actualizará la tabla de atletas confirmados.

2.6.2 Cuotas

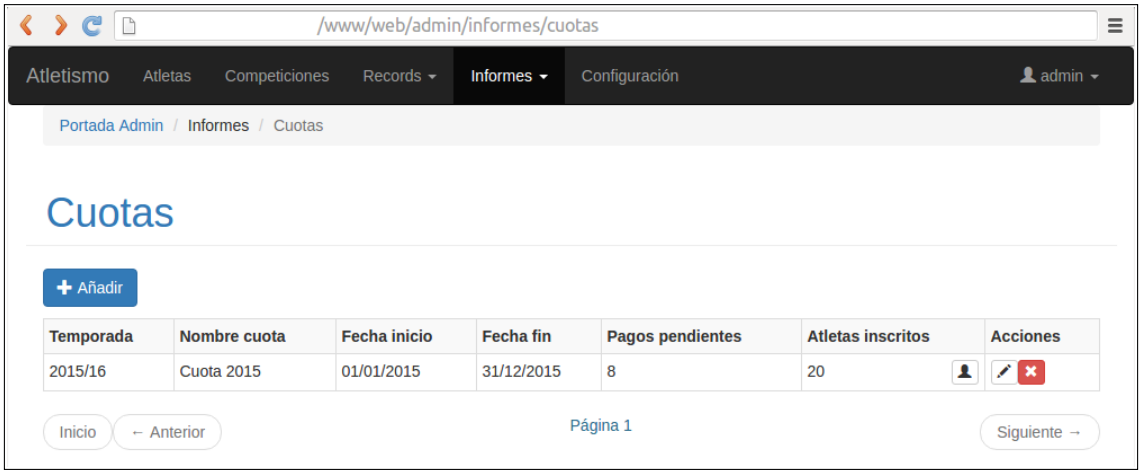


Imagen 29: Listado de cuotas

Los atletas realizan pagos por cada inscripción a una prueba, pero puede que el club requiera de los atletas algún pago separado como cuota del club. No es necesario crear una competición "virtual" para llevar el registro de estos pagos. En su lugar acceda a la pantalla de cuotas en el menú de navegación en *Informes* > *Cuotas*.

Las cuotas son parecidas a una competición pero llevan una sola prueba especial la cual no se puede modificar. Puede inscribir a los atletas a esa prueba de la misma forma que hace con las competiciones. Las cuotas solo aparecen en la pantalla de cuotas y no son visibles por los socios.

En la pantalla del listado cuotas puede comprobar el número de pagos pendientes y el de atletas inscritos. Puede editar la cuota pulsando *Editar* y borrar la cuota y todos los registros asociados a ella pulsando Borrar .

El formulario de creación de cuotas es más sencillo que el de una competición. Pulse *Añadir* para crear una nueva cuota. Escriba el nombre de la cuota y temporada a la que asociar la cuota, y opcionalmente fechas de inicio y fin en caso de corresponderse con un año fiscal diferente a la de las temporadas, y el precio estándar de la cuota. El precio para cada atleta puede ajustarse a la hora de realizar las inscripciones.

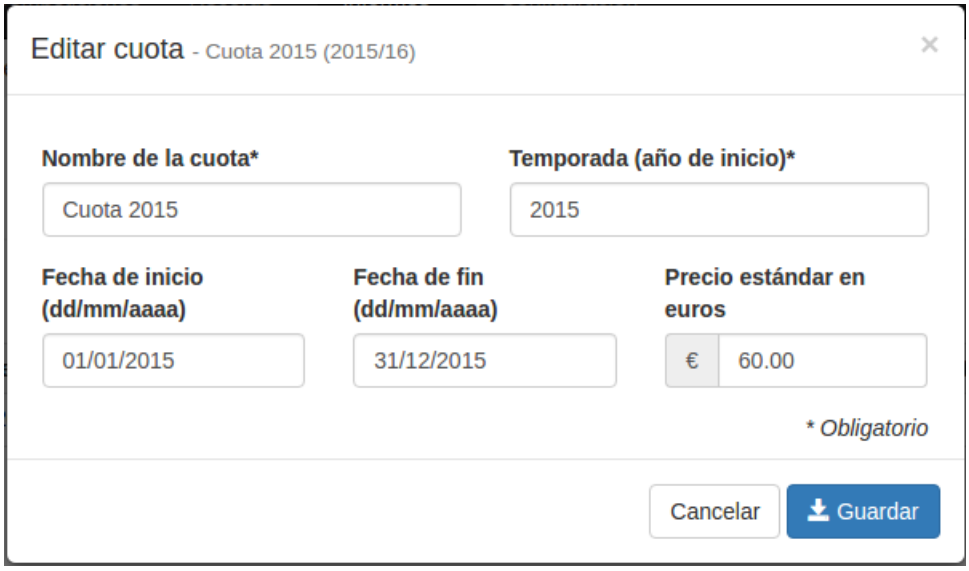


Imagen 30: Formulario de de creación y edición de cuotas

Pulse *Inscribir atletas* para ver la lista de atletas inscritos a la cuota. El listado es similar al de una competición pero sin listas desplegables de pruebas inscritas. Todos aparecen inscritos a la prueba especial de la cuota, y simplemente aparece el precio y estado de pago de cada inscripción. Puede cambiar estos datos pulsando *Editar* o eliminar la inscripción pulsando *Desinscribir*.

Pulse *Inscribir atleta(s)* para añadir atletas a la cuota. El proceso de inscripción de atletas a una cuota también es similar al de una competición pero saltándose el paso de selección de pruebas. Después de elegir a los atletas se pasará directamente al paso de confirmación, donde podrá indicar el precio de la cuota para cada atleta. Si el atleta ya estaba inscrito en la cuota aparecerá la nota "Ya inscrito" en lugar de un botón para seleccionarlo.

2.6.3 Informe de pagos pendientes

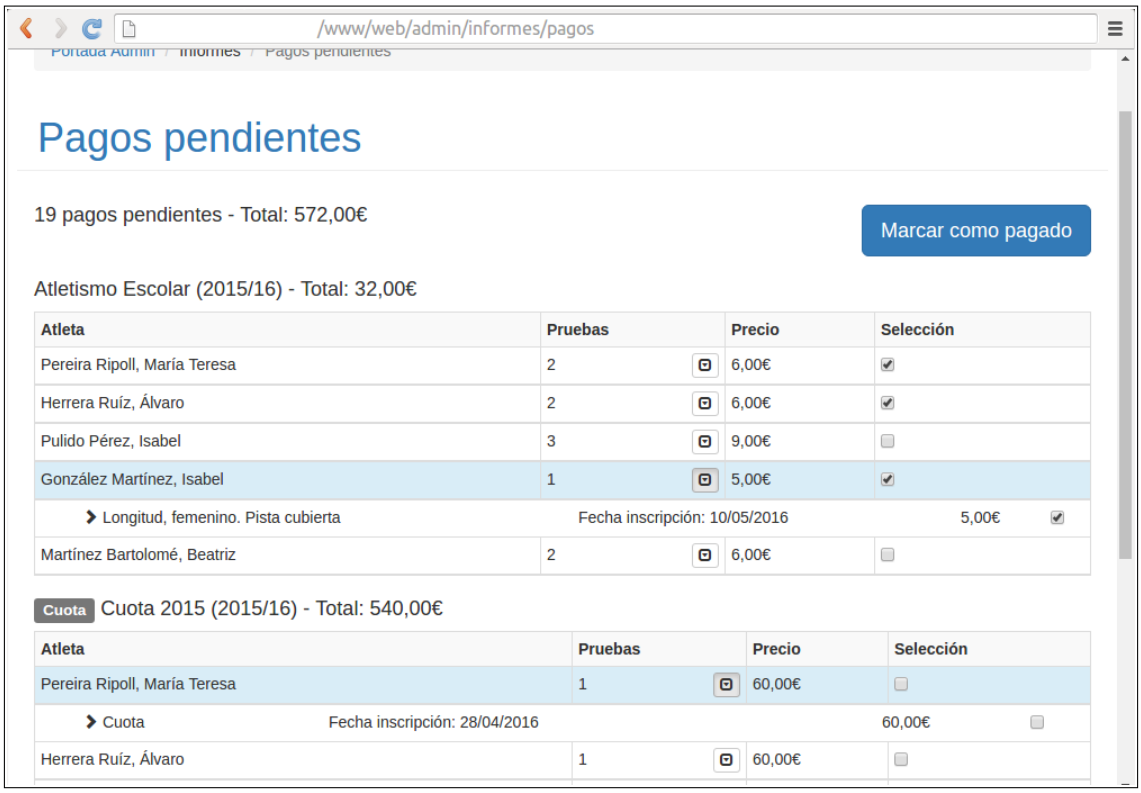


Imagen 31: Informe de pagos pendientes

Pulse en el menú de navegación *Informes* > *Pagos pendientes* para acceder al informe de pagos pendientes. Esta pantalla recopila todas las inscripciones tanto de competiciones como de cuotas que todavía permanecen en estado pendiente de pago. Las inscripciones aparecen agrupadas por atleta y separadas en tablas por competición o cuota. En la parte superior aparece el número de inscripciones pendientes de pago y el sumatorio total de precios de inscripción. Encima de cada tabla aparece el sumatorio de precios de inscripción de la competición o cuota.

Pulse *Mostrar* para desplegar el detalle de inscripciones por cada atleta, donde aparece el nombre de la prueba inscrita, la fecha de inscripción, precio individual y una casilla de selección. Desde esta pantalla puede marcar como pagadas varias inscripciones a la vez marcando las casillas correspondientes y después haciendo clic en *Marcar como pagado* en la parte superior. La casilla de la fila del atleta marca o desmarca todas sus inscripciones.

2.6.4 Informe de ingresos

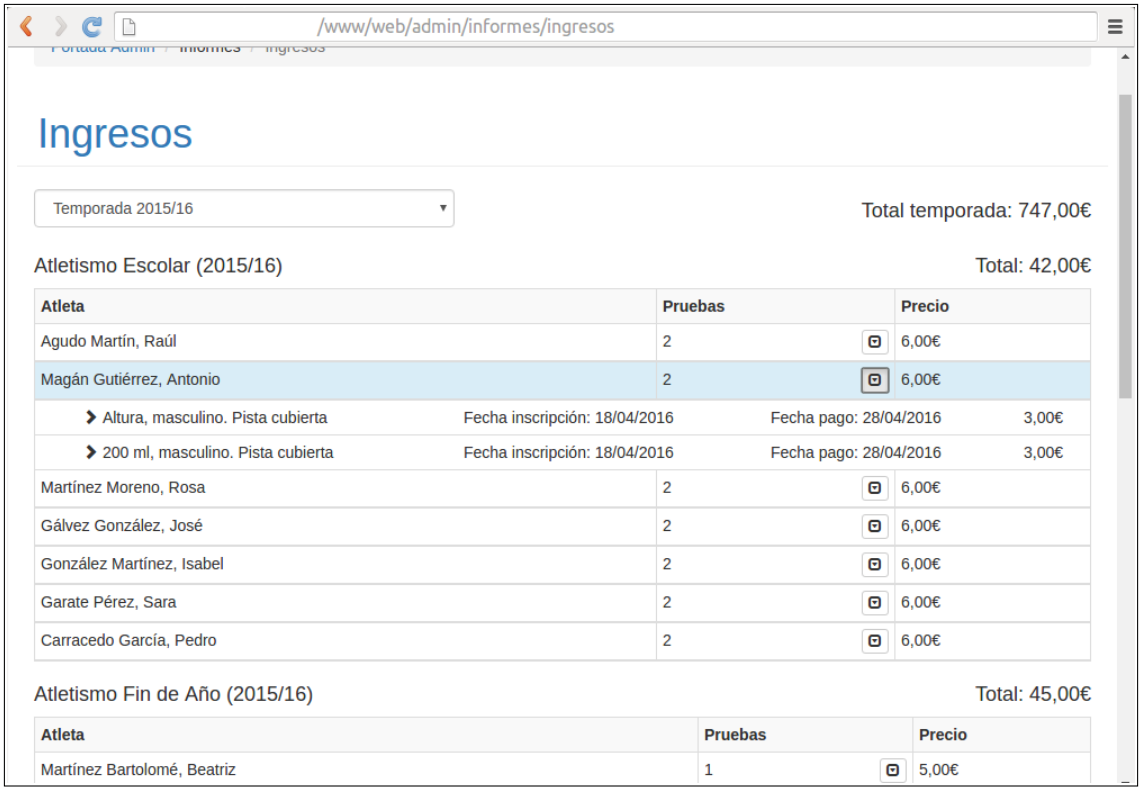


Imagen 32: Informe de ingresos

Pulse en el menú de navegación *Informes* > *Ingresos* para acceder al informe de ingresos. Esta pantalla recopila todos los pagos recibidos de competiciones y cuotas agrupadas por temporada. Puede seleccionar la temporada en la lista desplegable. El sumatorio de ingresos de la temporada aparece a la derecha en la parte superior. Seguidamente aparece una tabla por cada competición o cuota de la que se hayan recibido ingresos, con su sumatorio en la esquina derecha superior. Pulse *Mostrar* para desplegar el detalle de inscripciones por cada atleta, con el nombre de la prueba, fecha de inscripción, fecha de pago y precio individual de cada prueba inscrita.

2.7 Portada de coordinadores

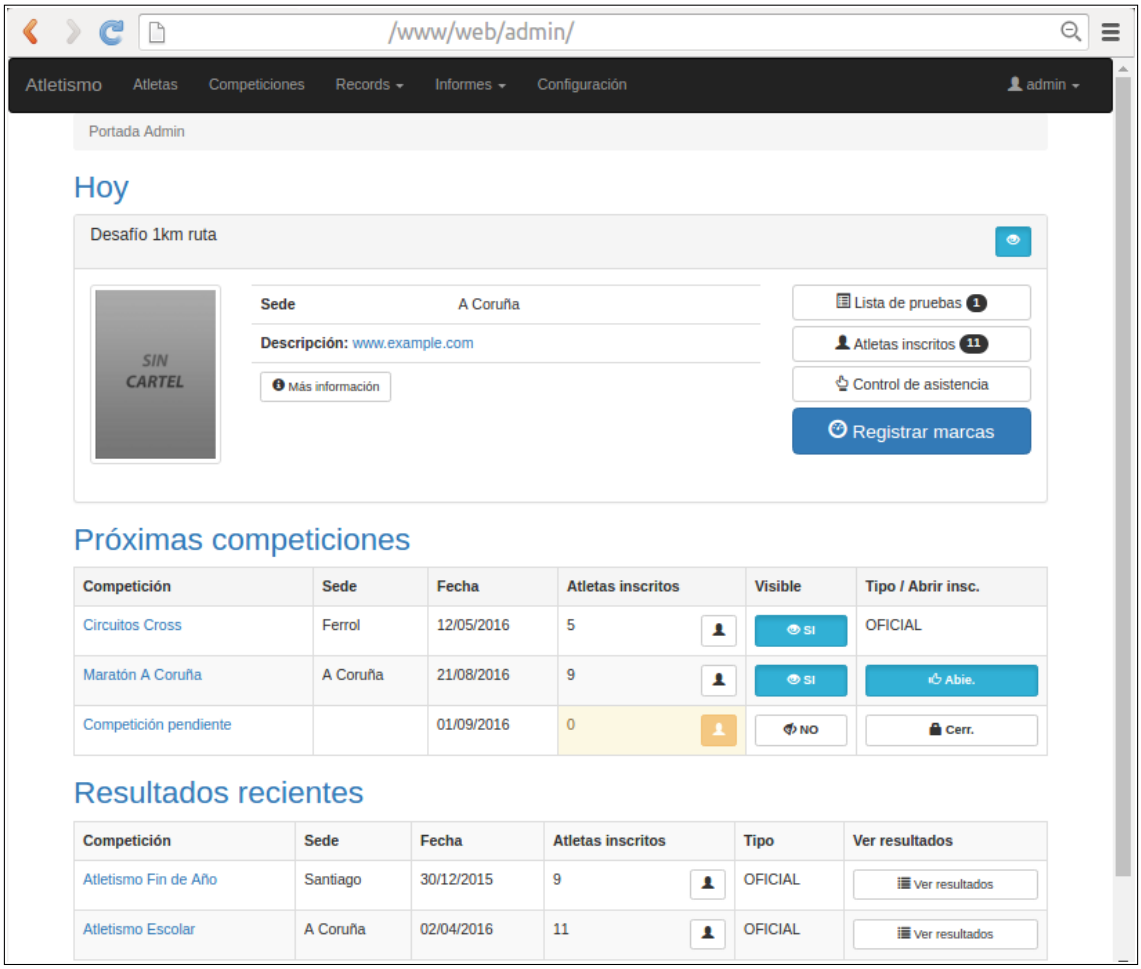


Imagen 33: Portada para coordinadores

La información introducida y explicada en los apartados previos se resume de un vistazo en la portada para coordinadores. Esta pantalla muestra al coordinador la información más relevante nada más entrar a la aplicación. Consta de tres apartados:

1. **Hoy.** En caso de que se estuviese desarrollando una competición a día de hoy, aparecerá este espacio destacado en la parte superior con información y accesos directos a varias funciones de la aplicación. Desde aquí puede:

    - Ver nombre, sede, descripción y cartel de la competición, y acceder a la ficha completa pulsando *Más información*.

- Alternar la visibilidad de la competición pulsando el botón de la esquina superior derecha .
- Acceder a la lista de pruebas y a la lista de inscripciones. Aparece el número de pruebas e inscripciones respectivamente en sus enlaces.
- Pulsar *Control de asistencia* para acceder al informe de asistencia con la competición actual ya seleccionada.
- Acceder al registro de marcas con la competición actual seleccionada pulsando *Registrar marcas*.

2. **Próximas competiciones.** Aquí aparecen las competiciones futuras. Aparece el nombre, sede, fecha, número de atletas inscritos con un acceso directo al listado de inscripciones (inhabilitado si la competición no dispone de pruebas) y controles para alternar la visibilidad de la competición y en caso de ser una competición no oficial, abrir o cerrar inscripciones. Puede pulsar el nombre de la competición para entrar en su ficha.

3. **Resultados recientes.** Aquí aparecen las competiciones que han finalizado en los últimos meses, con el nombre, sede, fecha, número de atletas inscritos con un acceso directo al listado de inscripciones, tipo de competición y un acceso directo a las tablas de resultados de la competición. Puede cambiar el número de meses previos a mostrar en *Configuración* > *Ajustes* > *Ver meses previos*.

3 Funciones para socios

Los socios del club que dispongan de una cuenta de usuario con un atleta asociado pueden usar la aplicación para ver sus competiciones inscritas, sus resultados e incluso inscribirse en competiciones no oficiales e introducir sus propias marcas en dichas competiciones.

3.1 Mis competiciones

Imagen 34: Pantalla Mis competiciones

Los usuarios que inicien sesión con una cuenta para socios serán redirigidos a la pantalla *Mis competiciones*, a la que también se puede acceder haciendo clic en la opción de la barra de navegación. Desde esta pantalla un socio puede ver las competiciones en las que ha participado de la actual temporada o de temporadas previas, o ver competiciones futuras en las que está inscrito o tiene la posibilidad de inscribirse.

El formato de vista por defecto es el de cuadrícula, que da importancia al cartel de la competición, mostrándolas como si de una cartelera se tratase. Puede hacer clic en el cartel para abrir la ficha de la competición o ejecutar una acción rápida en el botón situado sobre el cartel. Los usuarios pueden cambiar a la vista de lista, mostrando más información sobre el estado de la competición y más acciones. Una cookie[9] almacenará la vista seleccionada.

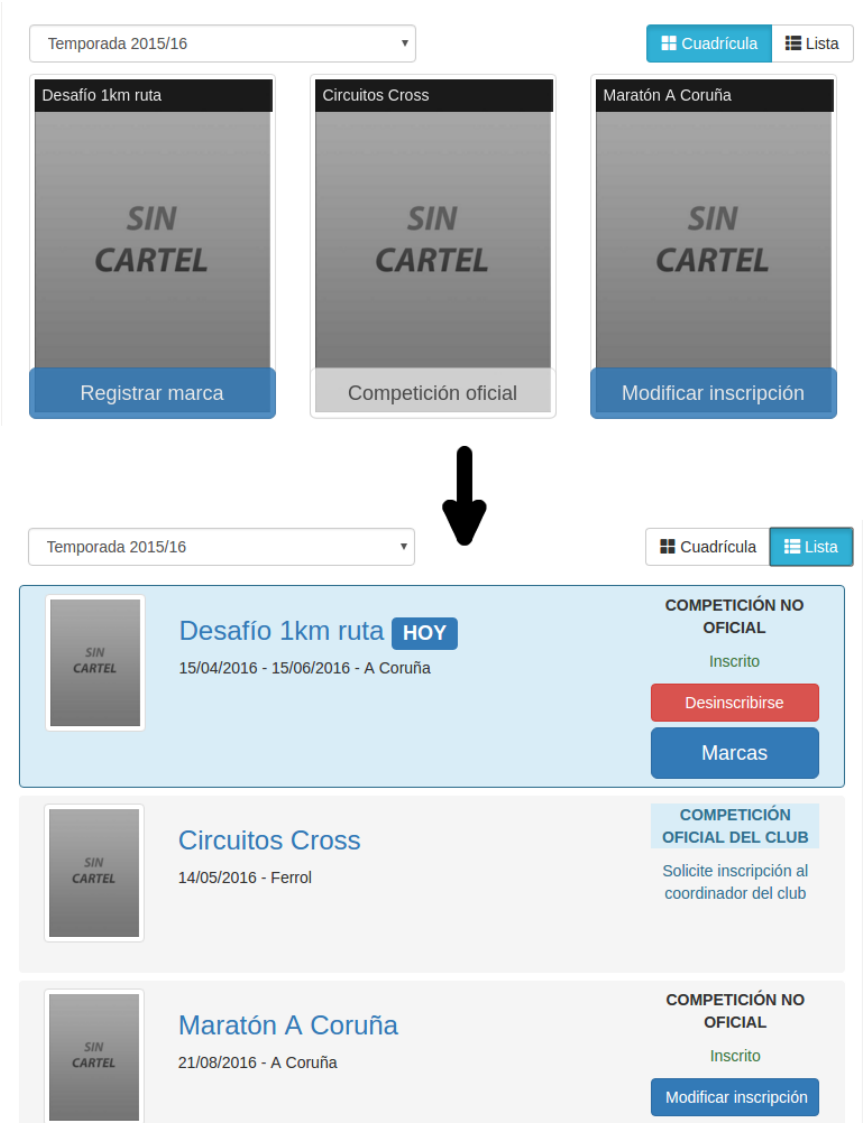


Imagen 35: Comparativa entre la vista de cuadrícula y lista

[9]Pequeño fragmento de información almacenado en el navegador del usuario.

Dependiendo de las condiciones y estado de las competiciones, los socios estarán autorizados a realizar diferentes acciones.

- Si la competición está oculta, o es federada y el atleta no tiene licencia FGA[10], o no tiene pruebas, la competición no se le muestra al atleta.
- Si la competición es oficial, se le permite al atleta consultar la información de la competición y se le recomienda contactar con un coordinador del club para solicitar la inscripción. Si el atleta está inscrito en dicha competición se le permite consultar el estado de la inscripción.
- Si la competición no es oficial, pueden inscribirse ellos mismos. Si la competición solo contiene una prueba, los socios podrán inscribirse aceptando una ventana de diálogo. Si contiene más de una prueba se le dirige al socio a una pantalla de inscripción.
- Si la competición se está desarrollando el día de hoy, se le permite al atleta registrar marcas en caso de que la competición no sea oficial, en aquellas pruebas para las que esté inscrito. Si el atleta ha introducido marcas válidas en una prueba, no podrá desinscribirse de esa prueba.
- De entre las competiciones que hayan terminado, solo se le muestran al atleta aquellas en las que esté inscrito. No podrá desinscribirse de una competición una vez terminada, aunque siempre podrá modificar sus marcas si la competición no es oficial. Se muestra un botón en la pantalla de *Mis competiciones* para ver los resultados.

[10] Federación Galega de Atletismo

3.2 Inscripciones

Si la competición contiene una prueba, el socio solo tendrá que aceptar una ventana de diálogo. Dicha prueba debe cumplir los requisitos de masculino/femenino y categoría del atleta. Esto permite a los socios ahorrar tiempo en caso de competiciones no oficiales del tipo carreras populares o pruebas individuales.

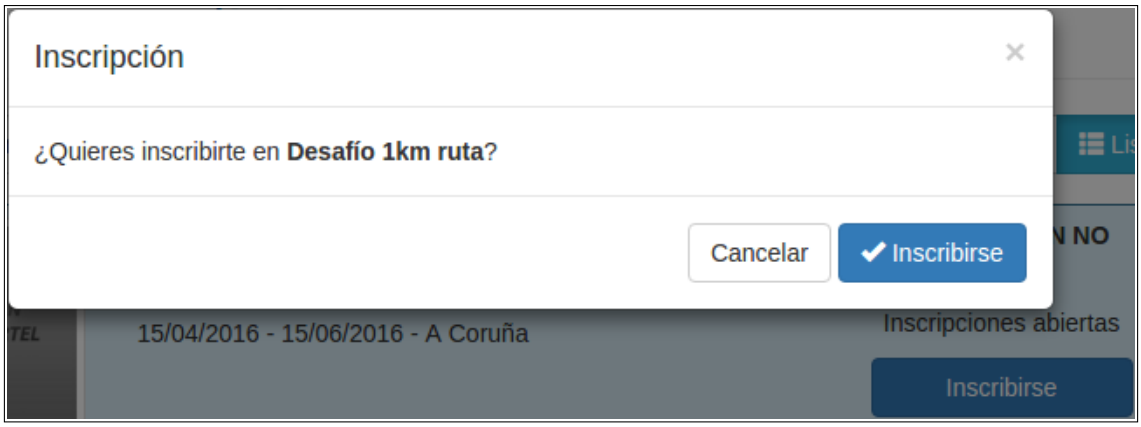


Imagen 36: Ventana de diálogo para inscripciones a una prueba

En caso de que la competición contenga más de una prueba, los socios accederán a la pantalla de inscripción. En dicha pantalla aparecerá un listado de aquellas pruebas en las que cumpla las condiciones de sexo y categoría para poder inscribirse. Si una prueba no hace distinción de categoría se marcará con la etiqueta *TODOS*. El socio solo tiene que pulsar *Inscribirse* en aquellas pruebas en las que esté interesado.

Si la competición ha comenzado, la misma pantalla de inscripción mostrará enlaces para registrar marcas en cada prueba y para ver los resultados. En caso de que la competición haya terminado no aparecerán los botones para inscribirse o cancelar la inscripción.

Si la competición es oficial, los socios podrán acceder al listado de pruebas para las que están inscritos, con el precio de cada una y el estado de pago. También pueden ver su dorsal asignado cuando se haya confirmado su participación.

Imagen 37: Pantalla de inscripciones para socios

Imagen 38: Lista de inscripciones en competición oficial

3.3 Registro de marcas

El proceso de registro de marcas es idéntico al proceso seguido por los coordinadores, con la restricción de solo poder realizar marcas propias en competiciones no oficiales en aquellas pruebas en las que estén inscritos. Solo esas pruebas aparecen en la lista desplegable de pruebas disponibles.

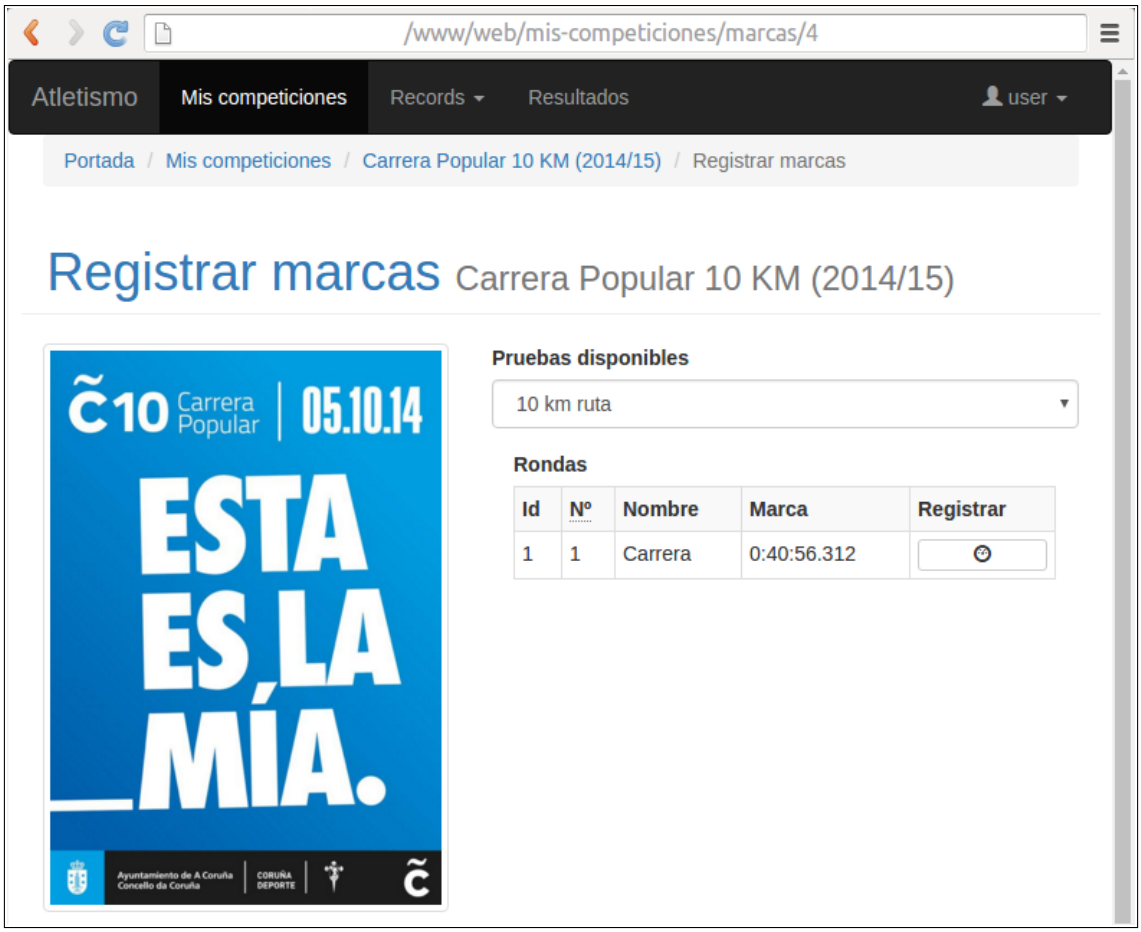


Imagen 39: Registro de marcas para socios

3.4 Ver resultados

Los socios pueden ver los resultados de todas las competiciones visibles, estén o no inscritos. Se puede acceder desde la opción *Resultados* en la barra de navegación o usando un acceso directo de una competición. Los usuarios anónimos también pueden consultar esta información sin necesidad de iniciar sesión, sin embargo las marcas propias de cada socio aparecerán destacadas en color verde en las tablas de resultados.

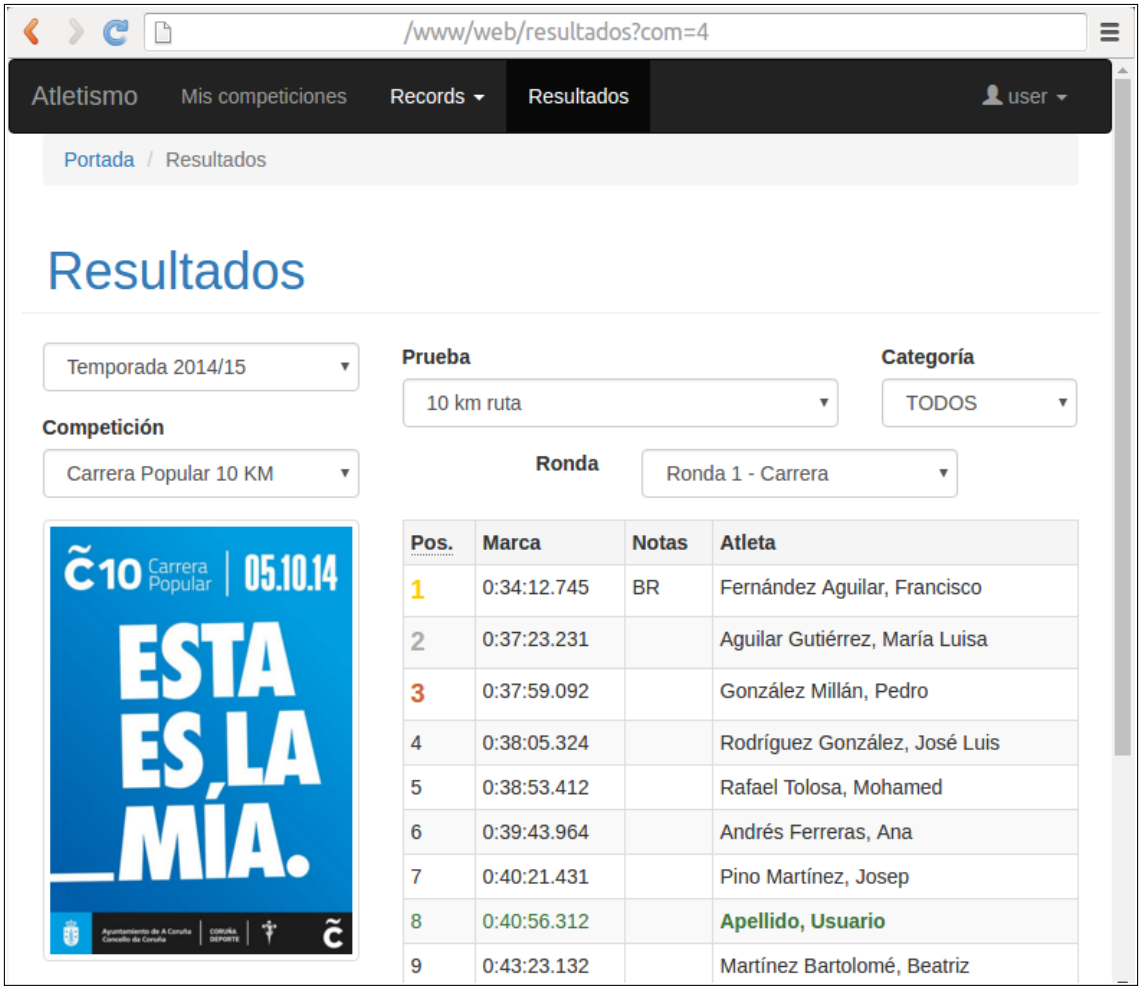


Imagen 40: Pantalla de resultados para socios

3.5 Mis records

Tanto los socios como los usuarios anónimos pueden consultar los records del club, mostrando solamente las mejores marcas de aquellas competiciones que sean visibles. Sin embargo solamente los socios que hayan iniciado sesión tienen disponible una opción en la barra de navegación pulsando *Records* > *Mis records*. Desde esta pantalla los socios pueden consultar sus records personales, de la misma manera que pueden consultar los records globales del club, seleccionando entorno y temporadas. Solo aparecerán los tipos de prueba para los que el atleta tenga alguna marca y solo de competiciones visibles.

Los coordinadores pueden escoger si mostrar en estos records del club marcas de competiciones no oficiales, mediante la opción en *Configuración* > *Ajustes* > *Mostrar marcas no oficiales en las tablas de records del club*.

Imagen 41: Pantalla Mis records