



MANUAL DE UTILIZACIÓN DE HASHA

- 1.- Requisitos del sistema
- 2.- Instalación
- 3.- Registro
- 4.- Notificaciones
- 5.- Inserción de equipos nuevos
- 6.- Inserción de Jugadores
- 7.- Modificación de datos
- 8.- Próximas actualizaciones

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

- Microsoft Windows 98, Millenium, XP o Vista.
- Internet Explorer 5 o superior
- Habilitación de complementos javascript

Para habilitar Javascript si lo tiene deshabilitado

- 1.- Abra su navegador y en la barra demenú pulse en Herramientas > Opciones de Internet.
- 2.- Pulse la pestaña "seguridad" y seguidamente el botón "nivel personalizado"
- 3.- Busque el método Scripting de applets de Java y marque la opción Habilitar.

Próximamente se publicará una nueva versión de Hasha completamente accesible desde otros navegadores y sistemas operativos.

En cualquier, si no dispone de los requisitos que le indicamos póngase en contacto con el desarrollador en admin@shinka.es y le hará llegar otro método de acceso al sistema compatible con otros navegadores y sistemas operativos.

2.- INSTALACIÓN

- Baje el programa HASHA desde www.benalmadena.es/pdm/Hasha.exe
- Guárdelo en su disco duro en una ubicación de fácil acceso para usted como el escritorio.
- Ejecute el archivo. Si se le muestra un mensaje avisándole de que no se puede comprobar el fabricante:
 - Deshabilite la casilla "preguntar siempre antes de abrir este archivo"
 - Pulse en "ejecutar".

3.- REGISTRO

Al ejecutar el programa le aparecerá la pantalla de autenticación, si usted aún no tiene cuenta de delegado deberá darse de alta pulsando "Alta de nuevo delegado"

- Rellene el formulario que le aparece, los datos deben ser verídicos, de lo contrario el sistema podría no funcionar.
- El sistema utiliza su dirección de correo electrónico para que confirme la inscripción, es muy importante nos facilite una dirección **de correo electrónico válida**.
- En su buzón de correo electrónico siga el enlace que se le facilita para completar el registro como delegado.

Algunos servidores de correo, al tratarse de un sistema automático de

envío (robot) podrían considerar el correo como no deseado, si es así deberá revisar no solo su bandeja de entrada en su servicio de correo electrónico si no además en la bandeja de “correo no deseado” o “correo basura”.

- Una vez haya visitado el link que se le muestra, ya puede empezar a inscribir equipos y a trabajar con HASHA.

4.- NOTIFICACIONES

La primera pantalla que aparece es la de comunicados, el sistema le envía correos electrónicos para informarle de tales comunicados, como son:

- Aceptación o rechazo de equipos y jugadores
- Notificación de próximos encuentros
- Etc...

También puede acceder a los comunicados desde el menú Informes > Comunicados

5.- INSERCIÓN DE EQUIPOS NUEVOS

Pulse en el menú Equipos > Agregar Equipos y elija el tipo de competición en el que quiera participar. En este aspecto puede elegir entre

- Ligas Locales (competiciones locales de adultos)
- Juegos Deportivos Municipales (competiciones junior)
- Trofeos o Torneos (competiciones específicas como el Torneo Cruzcampo)

El sistema le mostrará únicamente competiciones con el plazo de inscripción abierta, deberá elegir a que competición desea inscribirse pulsando la flecha de la derecha.

En el caso de ligas locales, la inscripción en categorías superiores a la que le pertenece puede implicar el rechazo de la misma.

Si usted ha inscrito previamente en una competición del mismo deporte a un equipo, podrá recuperar los datos que precise, el sistema le mostrará tales equipos y podrá facilitar la inscripción seleccionándolo. En caso contrario le aparecerá únicamente el formulario de inscripción de equipos, donde deberá introducir el nombre y un escudo.

a) INSCRIPCIÓN DE NUEVO EQUIPO

- Inserte nombre para el equipo (el sistema le mostrará si es válido o no y si ya consta en la base de datos)
- Inserte un escudo para el equipo, el escudo debe ser en formato .jpg con un peso máximo de 300 Kb.

El escudo es obligatorio, si necesita le diseñen o adapten un escudo, **shinka** cuenta con diseñadores gráficos que a **precio especial** se lo diseñaría. Ya sea el escudo para el equipo o el propio logotipo del negocio o empresa patrocinadora del mismo

- Una vez insertado el equipo podría pasar a la inserción de jugadores (PUNTO 6 a).

b) INSCRIPCIÓN DE EQUIPO EXISTENTE EN NUEVA EDICIÓN O COMPETICIÓN.

Como ya hemos visto, el sistema le mostrará si usted ha inscrito previamente a equipos en competiciones, en caso de que eso sea así, podrá inscribir a ese equipo facilitando la inscripción.

- Seleccione el equipo que aparece en el listado y automáticamente podrá recuperar los jugadores (PUNTO 6 b)

En cualquier caso recuerde que las inscripciones son provisionales y siempre deberán llevar el visto bueno de un supervisor antes de proceder a la inscripción definitiva. Una vez aprobada la inscripción usted deberá abonar las cuotas pertinentes y solo entonces se puede dar a su equipo por inscrito.

6.- INSERCIÓN DE JUGADORES

a) EN EQUIPOS NUEVOS

Después de insertar el equipo podrá saltar automáticamente a la inserción de jugadores, otro método de acceso es en el menú Jugadores > Agregar jugadores.

- Le aparecerá un listado con sus equipos inscritos, seleccione el equipo en el que quiere añadir al jugador.

- Le aparecerá un listado con sus equipos inscritos, seleccione el equipo en el que quiere añadir al jugador.

- Introduzca uno a uno los NIF/NIE o Pasaportes de cada jugador, el sistema cuenta con validadores que le impedirán introducir datos erróneos o falsos, aún así, si se detecta algún dato no veraz el equipo podría ser automáticamente expulsado de la competición. Se recomienda introducir todos los NIF/NIE o Pasaportes agregándolos en el botón "Agregar otro Jugador", después el sistema pedirá uno a uno los datos de los jugadores.

- El sistema le devolverá los datos válidos e inválidos, pulse Continuar y procederá a introducir los datos de los jugadores.

- Llegados a este punto el sistema procederá a verificar si el jugador estaba ya registrado o no en el sistema. En caso de que existan, solo debe introducir los datos concernientes al equipo como dorsal, demarcación y fotografía actualizada. En caso de que no exista el sistema le solicitará los datos personales del jugador.

- La inserción de la fotografía es obligatoria, recuerde que debe ser formato jpg con un máximo de 300 Kb de tamaño además de completamente legible.

a) EN EQUIPOS EXISTENTES

Una vez seleccionado el equipo existente que quiere que participe en esta nueva competición o edición el sistema le mostrará un listado con los jugadores que participan en ese equipo.

Por defecto todos los jugadores vienen marcados, desmarque aquellos que no jugarán y continúe, después podrá insertar jugadores nuevos de manera idéntica a lo expuesto en el apartado 6 a

Es importante saber que una vez comenzada la competición, solo se podrán agregar jugadores en caso que la dirección de las ligas locales lo crea oportuno y siempre bajo su aprobación.



7.- MODIFICACIÓN DE DATOS

En el menú Equipos Elija la opción "En competición" o "En inscripción" según sea el caso.


En Competición (la competición ya ha comenzado)


En inscripción (la competición está en periodo de inscripción o aun no ha comenzado)


a) MODIFICACIÓN DE EQUIPOS

Se le mostrará un listado de equipos y la competición en la que participan. En la imagen  situada a la derecha del equipo podrá cambiar su escudo, el escudo es el único parámetro que puede cambiar de un equipo. Si el equipo está en Inscripción también se le mostrará el icono , pulsándolo podrá cancelar la inscripción.

a) MODIFICACIÓN DE JUGADORES

Dentro de ese mismo listado, abajo aparece la competición donde juega el equipo y a su derecha el icono , eso le llevará al listado de jugadores de su equipo que juegan esa competición, junto a cada jugador tenemos los iconos:

 Que edita los datos del jugador. Pulsándolo accederá a un formulario para el cambio de datos, solo algunos datos se pueden cambiar. En caso de cambio de fotografía, esta debe ser aceptada por un supervisor si la competición ya ha comenzado.

 Que desvincula al jugador de su equipo.

8.- ACTUALIZACIONES

Aparte de la creación de un nuevo programa de acceso (Hasha 3.0) estamos trabajando en otras actualizaciones como son.

- Comunicados no solo a delegados si no también a jugadores.
- Aplicación para creación de páginas webs de los equipos participantes, de manera sencilla y en solo 10 minutos podrá tener una web completa de su equipo. Además de los datos publicados de jugadores, resultados etc. Podrá publicar sus propios foros o noticias.
- Pagos de cuotas e inscripciones on-line.
- Sincronización con los datos existentes en el Patronato Deportivo Municipal respecto a abonados.

**SI TIENE CUALQUIER DUDA PUEDE CONTACTAR CON EL
PATRONATO DEPORTIVO MUNICIPAL O LA EMPRESA
DESARROLLADORA.**

Delegación de Ligas Locales:

Teléfono: 952 577 912

E-Mail: pdmligalocal@benalmadena.com

Delegación de Juegos deportivos Municipales

Teléfono: 952 577 050

E-Mail: juegosdeportivos@benalmadena.com

Shinka (Studio Artronik SLU)

Teléfono: 952 56 79 76

E-Mail: admin@shinka.es