



TeamORG

Gestione Eventi

Sommario

Elenco delle Funzionalità	3
Sequenza operatività di un Evento Pubblico.	4
Peculiarità della Soluzione.	6
Descrizione Operatività.....	7

Elenco delle Funzionalità

Categoria degli Eventi.

Serve per indirizzare l'Evento verso i corretti fruitori; esempio "Calcio", "Pallavolo", ecc. La categoria non è associata a una data di scadenza o ad altro, ma soltanto ad un codice che la contraddistingue; pertanto rimane sempre valida. Non è previsto alcun legame con le date (data di scadenza o altro).

Elenco degli Eventi.

Per ogni Categoria, è previsto un **elenco** di Eventi (Anagrafica). Ogni Evento è una manifestazione sportiva (o una sua parte), che ha una data di inizio e una di fine; le iscrizioni all'Evento vanno considerate valide solo se pervengono entro la data di inizio Evento. E' disponibile un flag di apertura/chiusura Evento utilizzabile solo dall'Ente Organizzatore; se il flag è chiuso, non sono possibili ulteriori richieste di iscrizioni.

Perché organizzare Eventi Privati.

Nei mesi estivi, le Squadre delle varie ASD partecipano a vari tornei; ogni torneo è un evento. Con la corretta iscrizione di tutte le squadre, è possibile fornire un quadro completo delle varie partecipazioni, evidenziando eventuali sovrapposizioni.

Visualizzazione Risultati (Storico Corsi).

Tutte le Squadre affiliate a TeamOrg potranno iscriversi all'Evento e poi, a Evento in corso di esecuzione, potranno visualizzare i risultati ottenuti da ognuno.

Sequenza operatività di un Evento Pubblico.

	Azioni svolte da ENTE ORGANIZZATORE	Azioni svolte da SQUADRE iscritte a TeamORG
1	Apertura nuovo Evento (flag Open=SI, flag Pubblico=SI)	
2		Visualizzazione degli Eventi Open e Pubblici
3		<p>Relativamente a tali Eventi, le Società possono richiedere iscrizione per le proprie Squadre.</p> <p>I dati societari che verranno resi disponibili sono quelli che di norma sono presenti nelle stampe</p> <p>I dati degli Atleti e degli Istruttori che verranno resi disponibili sono: Nome e Cognome, Data di Nascita, Numero Tesserino, Numero documento di riconoscimento.</p> <p>Nel momento in cui si richiede la sottoscrizione, al Site organizzatore arriva una mail che notifica l'evento.</p>
4	Possibilità di vedere le Società/Squadre che si iscrivono; nel momento in cui si accetta l'iscrizione, al Site richiedente arriva una mail che notifica l'avvenuta iscrizione.	
	Inserimento del Calendario dell'Evento: vengono indicate le giornate in cui sono previste le gare (con Location e Orario). Possibilità di aggiungere le squadre anche in un secondo tempo.	
5		Le squadre, mediante apposito funzione, possono aggiungere o rimuovere Atleti partecipanti, oppure attingere Atleti da altre squadre della propria ASD.
6		<i>Per ogni gara, è possibile stampare la distinta delle due squadre</i>
7	Inserimento del risultato del Match	

8	Chiusura Evento	
9	Assegnazione del punteggio (Classifica)	

Peculiarità della Soluzione.

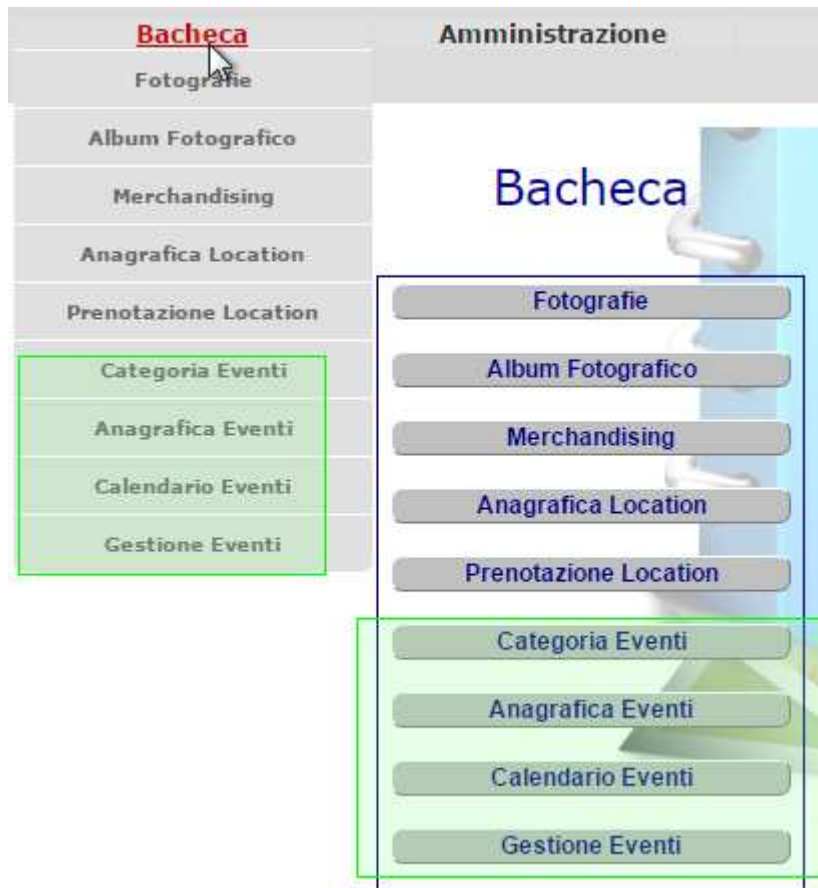
I vantaggi di questa Soluzione:

- 1) Raccogli le iscrizioni via web, per cui nel momento in cui una squadra si iscrive hai subito tutti i dati degli atleti partecipanti; *volendo puoi stampare tu le distinte gara*
- 2) Rendi immediatamente pubblico il calendario match nel momento in cui vai a compilarlo
- 3) Calcoli subito la quota di iscrizione.
- 4) *Possibilità di inviare comunicazioni o variazioni degli incontri via e-mail*
- 5) Durante l'evento chi ha un cellulare collegato con internet può visualizzare risultati e classifiche o sapere a che ora e in che campo avrà la prossima partita (vedi eventi che prevedono più match in una giornata)
- 6) Gli arbitri hanno immediatamente a disposizione l'elenco delle gare che devono dirigere, con orari e luoghi

Per esigenze particolari, scrivere a ProgettoD@ymail.com .

Descrizione Operatività.

Scegliere tra le seguenti voci di menù:



Definire Categoria.

Inserire la Categoria, ossia il nome della manifestazione e lo Sport oggetto della competizione.

Creare Anagrafica dell'Evento.

Ogni evento può avere più settori di competenza, come ad esempio l'età dei partecipanti o il livello. Per ogni Categoria, pertanto, vanno creati uno o più casi di Evento.

Gestione Evento.

Vengono presentati tutti gli eventi disponibili, sia quelli creati dal proprio site che quelli creati da altri site ma resi pubblici; mediante il pannello di controllo è possibile selezionare solo gli eventi che interessano:

GESTIONE EVENTI e GARE

Visualizza SOLTANTO: Elementi

Categoria EVENTO:

Evento PUBBLICO:

ed ottenere la lista:

Elenco Eventi

Organiz.	Categoria	Descrizione	Descriz_1	Descriz_2	DAL	AL	NrSquadre			
[Vedi]		ffffff			08/05/2016	08/05/2016	0	Running	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	non c'entro nulla 2			12/05/2016	31/05/2016	0	Running	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	Annata 2004			14/05/2016	15/05/2016	0	[ISCRIVITI]	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	Annata 2003			14/05/2016	15/05/2016	0	[ISCRIVITI]	[Squadre]	[GIOCA!]

NUMERO REGISTRAZIONI VISUALIZZATE: 4

Premere il bottone "**ISCRIVITI**" per inserire le compagini che parteciperanno all'Evento. Verranno proposte le proprie squadre: scegliere quella/e che parteciperanno all'Evento.

L'organizzatore dell'Evento dovrà confermare la vostra adesione. L'attività è richiesta anche se siete voi stessi sia i sottoscrittori che gli organizzatori dell'Evento. Premere il tasto "Modif" per confermare la richiesta oppure il tasto "Canc" per rimuovere una squadra inserita per sbaglio:

Elenco SQUADRE già ISCRITTE

Key	Evento	Organizzatore	Società Richiedente	Squadra	Annata	Gruppo	Stato Iscriz.		
5951	Annata 2003	[Cancellami ASD]	[Cancellami ASD]	Allievi 1999	1999	Gruppo A	Attesa	[Modif]	[Canc]
5955	Annata 2003	[Cancellami ASD]	[Cancellami ASD]	Esordienti_2002	2002	Gruppo A	Attesa	[Modif]	[Canc]

NUMERO REGISTRAZIONI VISUALIZZATE: 2

Quando la squadra viene accettata, la situazione diventa la seguente:

Elenco SQUADRE già ISCRITTE

Key	Evento	Organizzatore	Società Richiedente	Squadra	Annata	Gruppo	Stato Iscriz.		
5951	Annata 2003	[Cancellami ASD]	[Cancellami ASD]	Allievi 1999	1999	Gruppo A	ACCETTATA	[Modif]	[Canc]
5955	Annata 2003	[Cancellami ASD]	[Cancellami ASD]	Esordienti_2002	2002	Gruppo A	ACCETTATA	[Modif]	[Canc]
5970	Annata 2003	[Cancellami ASD]	[Cancellami ASD]	Prima Categoria		Gruppo A	ACCETTATA	[Modif]	[Canc]

NUMERO REGISTRAZIONI VISUALIZZATE: 3

A questo punto tutto è pronto per inserire il CALENDARIO dell'evento; scegliere la voce "[GIOCA]":

Elenco Eventi

Organiz.	Categoria	Descrizione	Descriz_1	Descriz_2	DAL	AL	NrSquadre			
[Vedi]		ffffff			08/05/2016	08/05/2016	0	Running	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	non c'entro nulla 2			12/05/2016	31/05/2016	0	Running	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	Annata 2004			14/05/2016	15/05/2016	0	[ISCRIVITI]	[Squadre]	[GIOCA!]
[Vedi]	CALCIO	Annata 2003			14/05/2016	15/05/2016	2	[ISCRIVITI]	[Squadre]	[GIOCA!]

NUMERO REGISTRAZIONI VISUALIZZATE: 4

e quindi la voce "CALENDARIO":

[CALENDARIO]

Gioca EVENTO! La Classifica...

GIRONE	SQUADRA	ANNATA	ATLETI		PUNTI	giocate
Gruppo A	Allievi 1999	1999	[+]		0	0
Gruppo A	Esordienti_2002	2002	[+]		0	0
Gruppo A	Prima Categoria		[+]		0	0

Premere la voce di fondo riga "[Modif]" per **modificare** o **cancellare** la riga, premere viceversa la voce "[+]" per **inserire** una nuova riga di calendario. Comparirà la seguente videata.

<< INDIETRO

UPDATE
 INSERT
 DELETE

La funzione è stata richiamata per una operazione di INSERT.
 E' possibile cambiare la scelta premento i Radio Button a sinistra.
 Dopo aver operato sui dati della videata, premere il tasto INVIO
 o il bottone ESEGUI in fondo alla pagina per **CONFERMARE** il lavoro eseguito.

CALENDARIO EVENTO

[Inserisci]

Id	0	
Site	114	
Evento	13 - Annata 2003	(seleziona una voce) ▼
Data/Ora Match	gg/mm/aaaa --:--	
Squadra 1	0 -	(seleziona una voce) ▼
Squadra 2	0 -	(seleziona una voce) ▼

Dove si evidenzia:

- Evidenziato **rosa**: il radio button è impostato sulla operazione per cui la funzione è stata richiamata (Inserimento, in questo caso). Naturalmente è sempre possibile premere modifica o cancellazione per avere una diversa funzione.
- Evidenziato **azzurro**: è l'evento per cui si sta inserendo il calendario;
- Evidenziato **verde**: è inserire sia la data che l'ora in cui si disputerà il match;

- Evidenziato **giallo**: inserire le due squadre che disputeranno il match. Attenzione: nel caso non venga presentata alcuna squadra da scegliere, è perché non è stata ancora confermata la loro adesione al torneo. Precedere pertanto con l'operazione di conferma di accettazione della squadra

Da cui si ottiene:

[\[Torna a CLASSIFICA\]](#)

CALENDARIO EVENTO Annata 2003

Id	Orario	SQUADRA1	SQUADRA2	S1	S2	STATO	-	Campo	Arbitro	Tipo Gara	
27	14/05/2016 17:00:00	Allievi 1999	Esordienti_2002	0	0	Da Giocare		Campo1			[Modif]
28	14/05/2016 18:00:00	Allievi 1999	Prima Categoria	0	0	Da Giocare		Campo1			[Modif]
29	14/05/2016 19:00:00	Esordienti_2002	Prima Categoria	0	0	Da Giocare		Campo1			[Modif]
-1											[+]

Utilizzare ripetutamente il tasto "Modifica" per inserire dati quali risultato e stato del match.



TeamOrg è un prodotto web ottimizzato per funzionare con Google Chrome

Copyright

Questo documento contiene informazioni proprietarie coperte da copyright. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo documento può essere fotocopiata, riprodotta o tradotta in altra lingua senza il preventivo consenso scritto da parte di ProgettoD. Le informazioni contenute in tutte le pagine del presente documento, e negli schemi allegati, sia di tipo tecnico, sia di tipo economico, costituiscono segreto industriale e/o informazione di tipo commerciale o finanziario e sono rilasciate a titolo confidenziale o privilegiato. Esse sono fornite in confidenza, con l'accordo che non potranno essere diffuse o utilizzate per altro scopo, senza l'autorizzazione scritta di ProgettoD.

