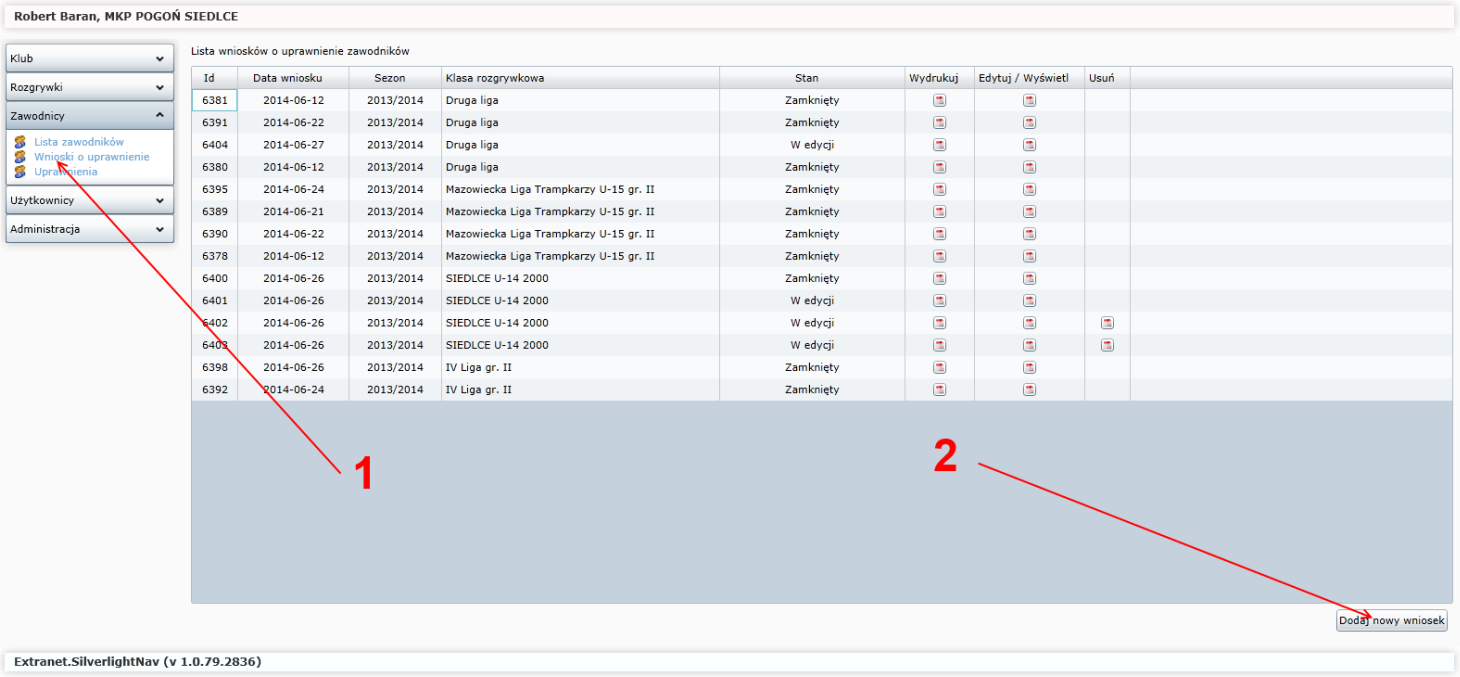
Proces uprawniania w module klubowym

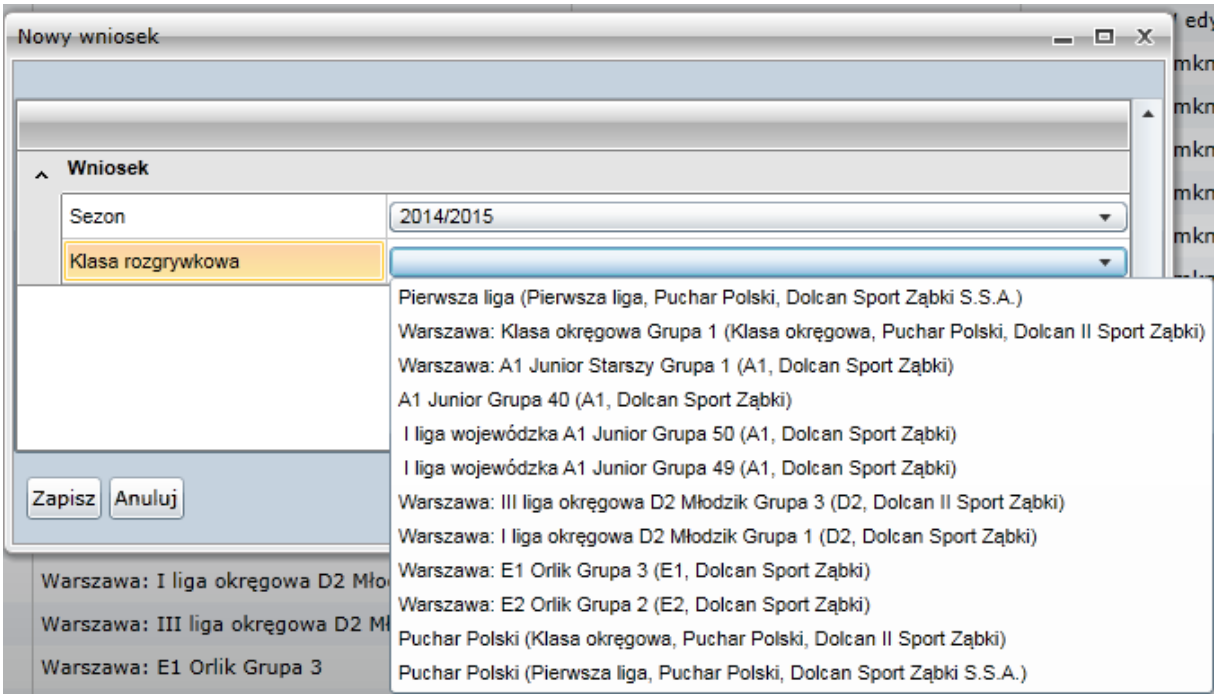
Każdy użytkownik klubowy po zalogowaniu się do aplikacji klubowej klika przycisk „Wnioski o uprawnienie” Rys. 1 poz. 1 co skutkuje ewentualnym wywołaniem istniejacej listy wniosków.

Rys. 1



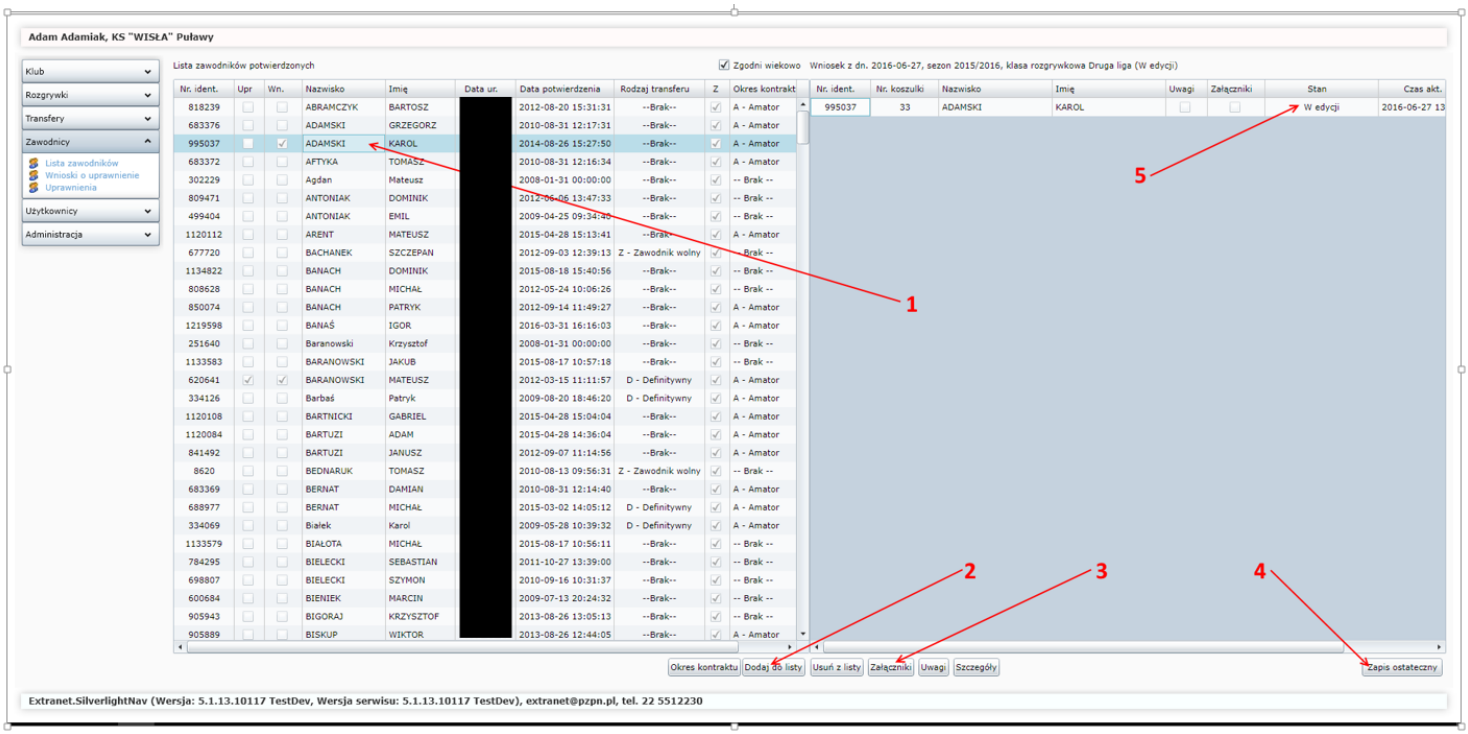
Stworzenie nowej listy wniosków wymaga kliknięcia przycisku „Dodaj nowy wniosek” na powyższym rysunku poz. 2. Wywołana zostanie następująca formatka jak na Rys. 2

Rys. 2

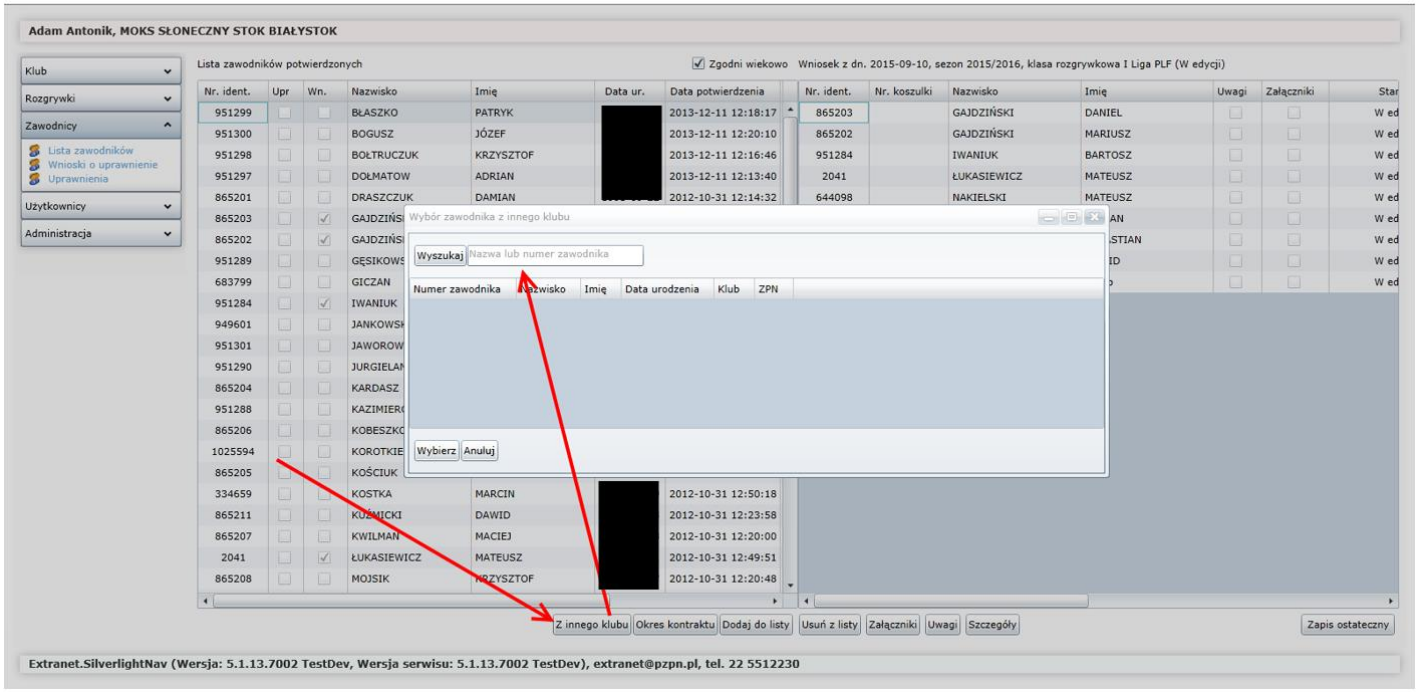


Klikając przycisk „Zapisz”, stworzona zostanie kolejna lista wniosków o uprawnienie zawodników jak na Rys. 1. Następnie klikamy ikonę w kolumnie „Edytuj/Wyświetl” z wniosku, który stworzyliśmy. Aplikacja wywoła nam kolejna formatkę, gdzie będziemy mieli możliwość dodania zawodników do listy uprawnień, co przedstawiają poniższe Rys. 3 i 3a

Rys. 3



Rys. 3a (dotyczy rozgrywek futsalu)

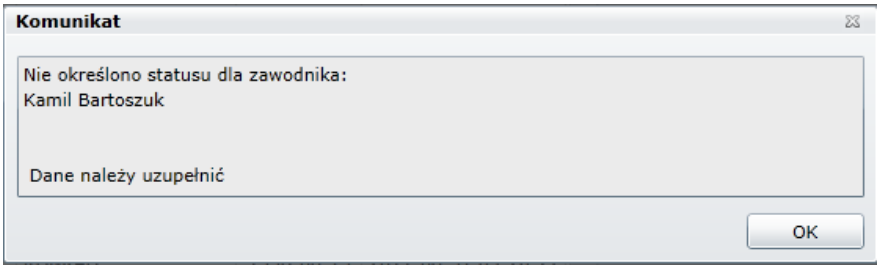


Aby uprawnić zawodnika z innego klubu (dotyczy rozgrywek futsalu) klikamy przycisk „Z innego klubu” aplikacja wywoła nam formatkę do wyszukiwania zawodników. Wprowadzamy imię, nazwisko lub nr zawodnika. Po odszukaniu poszukiwanego zawodnika zaznaczamy go i klikamy wybierz. Poszukiwany zawodnik uwidoczni się na liście zawodników

wnioskowanych. Dalszy proces będzie przebiegał identycznie jak przy uprawnianiu zawodników z klubu macierzystego.

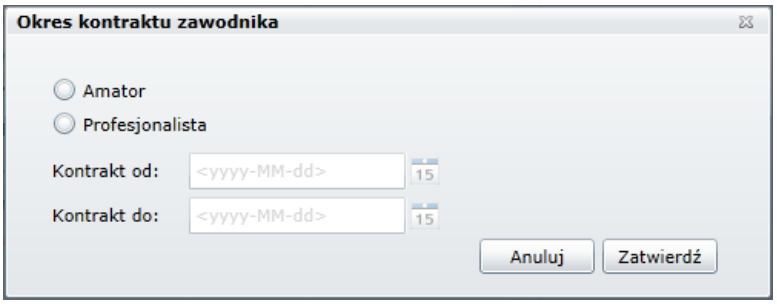
Aby uprawnić zawodnika z klubu macierzystego zaznaczamy go na liście zawodników potwierdzonych rys. 3 poz. 1 i klikamy przycisk „Dodaj do listy” rys 3 poz. 2. Jeżeli zawodnik ma określony status tzn. amator lub profesjonalista, to automatycznie przeniesiony zostanie na prawą stronę, czyli do grona zawodników przygotowanych do uprawnienia w danej klasie rozgrywkowej rys. 3 poz. 5. Jeżeli natomiast w systemie nie miał określonego statusu to aplikacja w pierwszej kolejności wywoła formatkę tak jak jest to na rys.4

Rys. 4



Po kliknięciu przycisku „OK” na Rys. 4, wywołana zostanie formatka z Rys. 5.

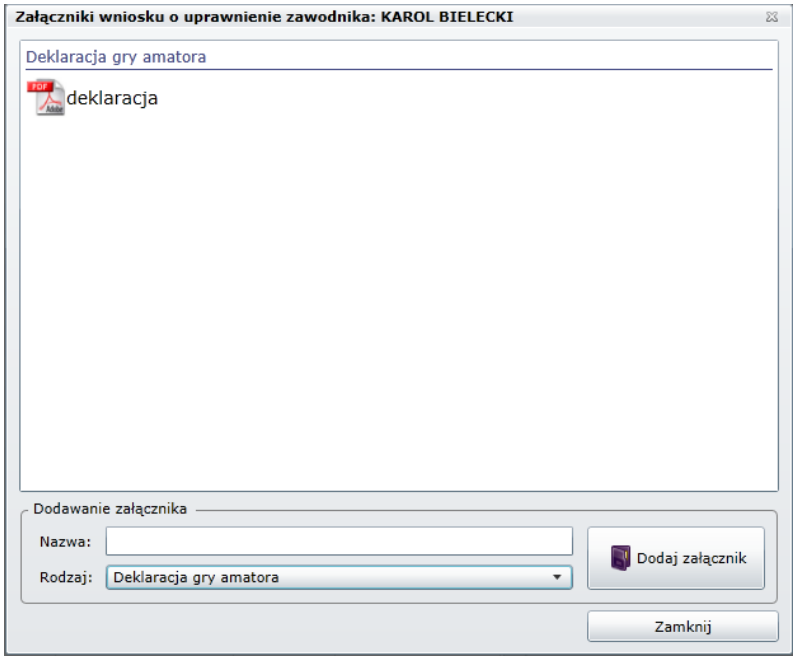
Rys. 5



Na Rys. 5 mamy obowiązek określić czy zawodnik w klubie występuje jako amator czy profesjonalista. W przypadku profesjonalisty należy podać datę kontraktu. Po określeniu statusu klikamy przycisk „Zatwierdź”. Zatwierdzenie spowoduje automatyczne przeniesienie zawodnika na prawą stronę, czyli do grona zawodników przygotowanych do uprawnienia w danej klasie rozgrywkowej, tak jak to prezentuje Rys. 3 poz. 5. Każdy z zawodników ma stan „W edycji” czyli przygotowany do wysłania

Kolejnym krokiem jest umożliwienie każdemu klubowi załączenia załączników do poszczególnych zawodników, aby proces mógł w 100% przebiec elektronicznie. W takim wypadku należy po prawej stronie zaznaczyć zawodnika i kliknąć przycisk „Załączniki” tak jak to jest na Rys. 3 poz. 3. Co spowoduje wywołanie kolejnej formatki umożliwiającej dodanie załączników. Zaprezentuje to formatka Rys. 6.

Rys. 6

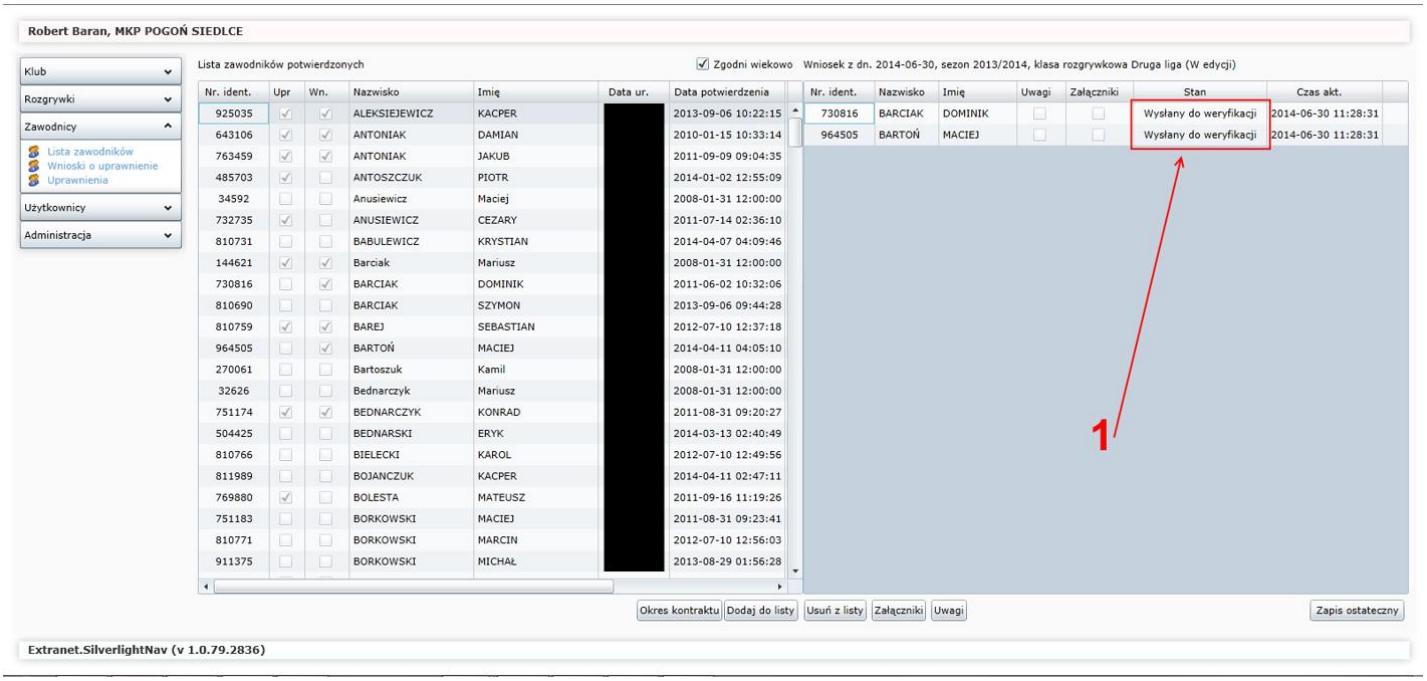


W powyższej formatce rys. 6 należy w polu Nazwa podać nazwę załączonego pliku a w polu Rodzaj wybrać jaki jest to rodzaj dokumentu. Następnie klikamy przycisk „Dodaj załącznik" i załączamy go. Po załączeniu wszystkich niezbędnych dokumentów wymaganych do uprawnienia klikamy przycisk „Zamknij".

Po skompletowaniu listy do uprawnienia i załączeniu niezbędnych dokumentów klikamy przycisk „Zapis ostateczny" tak jak prezentuje to Rys. 3 poz. 4. Zapis ostateczny spowoduje że lista zostanie wysłana do macierzystego ZPN każdego wnioskującego o uprawnienie i zmieni stan dokumentu na „Wysłany do weryfikacji", tak jak prezentuje to poniższy Rys. 7.

Do momentu kliknięcia przycisku „Zapis ostateczny" mamy możliwość modyfikowania załączników. Aby go usunąć wystarczy prawym przyciskiem myszy kliknąć na załącznik i rozwinie nam się podmenu z możliwościom usunięcia lub pobrania do zapisu.

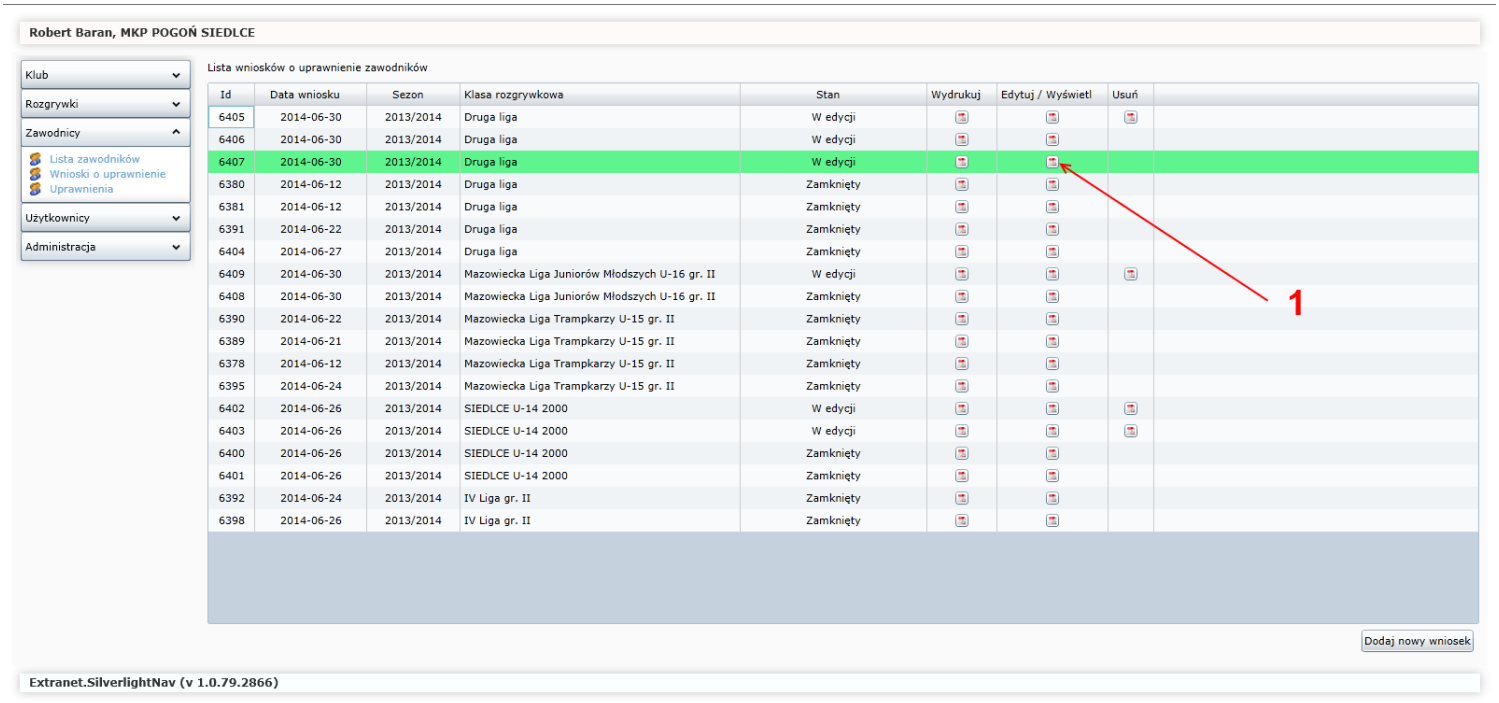
Rys. 7



Klub po wysłaniu do weryfikacji oczekuje na akceptację macierzystego ZPN (to jest dokładnie to samo co dotychczas klub robił papierowo czyli uzupełniał listę uprawnień wysyłał lub jechał do ZPN i oczekiwał na podbicie pieczątką pracownika Związku).

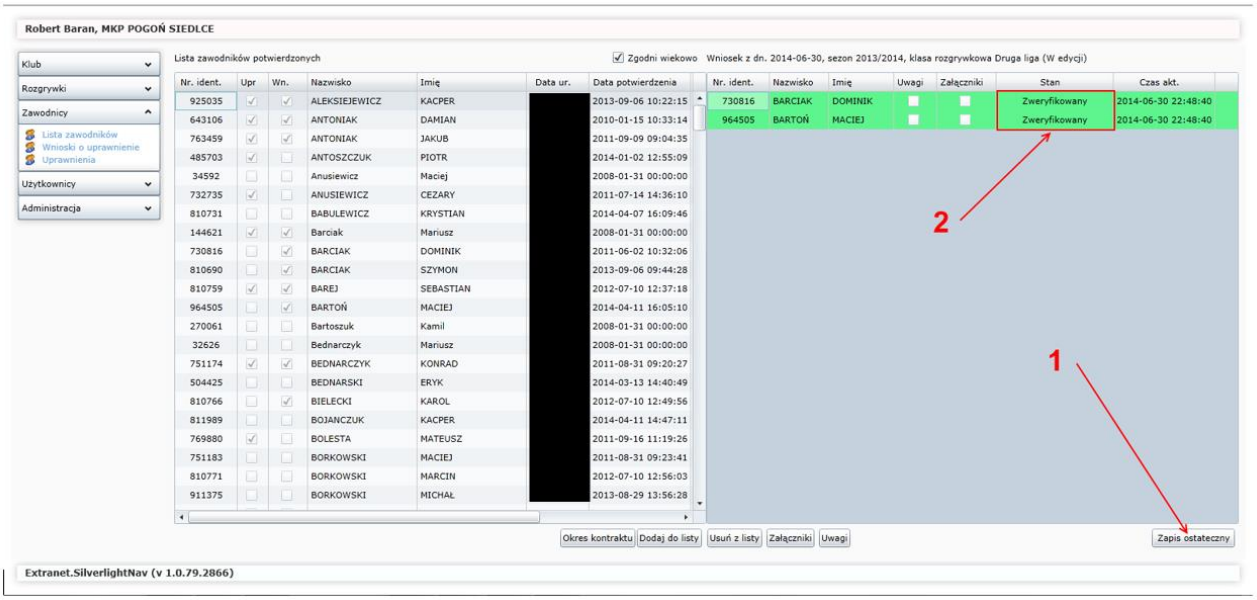
Macierzysty ZPN klubu występującego o weryfikacje dokonuje weryfikacji listy i akceptuje. Zweryfikowana lista zostaje oznaczona na kolor zielony jak na poniższym Rys. 7.

Rys. 7



Mając zaakceptowaną listę przez macierzysty ZPN, klub ma możliwość wysłania owej listy do organu prowadzącego rozgrywki. Aby wysłać taka listę należy kliknąć ikonę z kolumny „Edytuj/Wyświetl” z Rys. 7, poz. 1.

Rys. 8

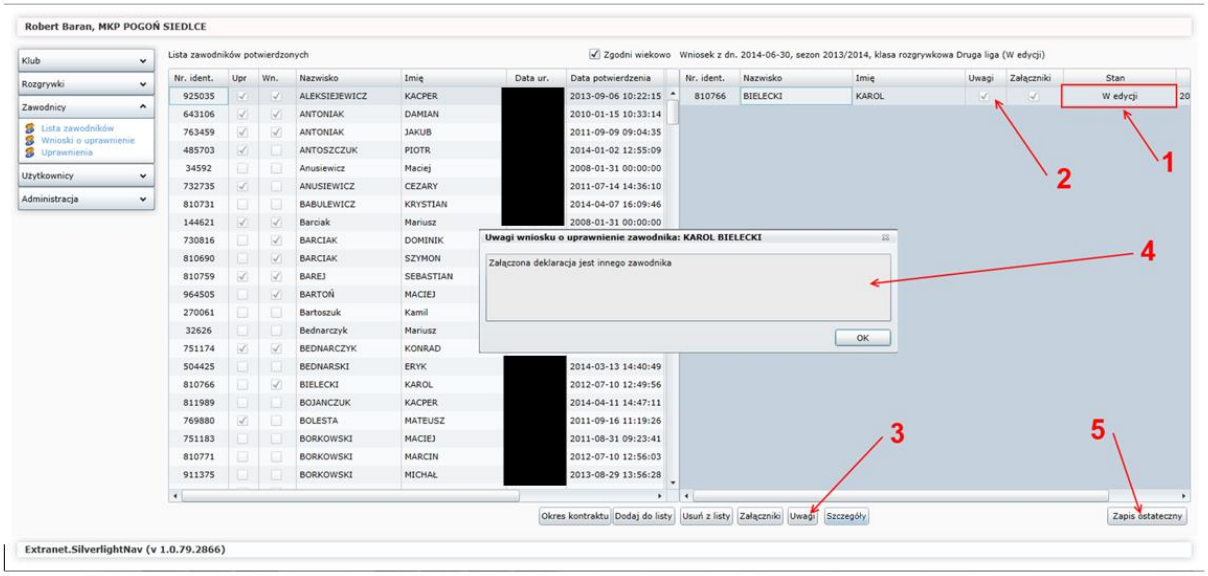


Po otwarciu listy rys. 8 uwidocznionych mamy zawodników zweryfikowanych lub odrzuconych przez macierzysty ZPN. Rys. 8, poz. 2 uwidoczniona nam zawodników pozytywnie zweryfikowanych przez ZPN. Klub klikając przycisk „Zapis ostateczny” z rys. 8 poz. 1 lista

automatycznie zostanie wysłana do organu prowadzącego rozgrywki, gdzie stan zmieni się na „Do uprawnienia”

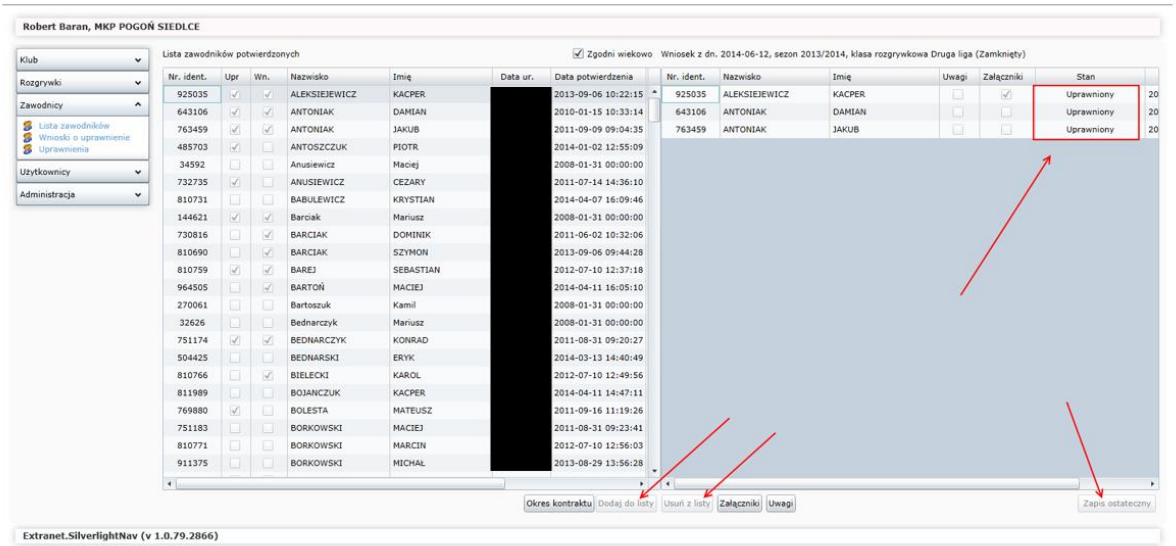
Organ prowadzący rozgrywki weryfikuje listę wysłaną przez klub. Jeżeli lista zawiera przy każdym z zawodników prawidłowe dane (załączniki) to wszyscy zostają uprawnieni jeżeli wśród zawodników znajdują się tacy, którym nie dopełniono formalności organ prowadzący rozgrywki ma możliwość wprowadzenia uwag przy konkretnym zawodniku.

Rys. 9



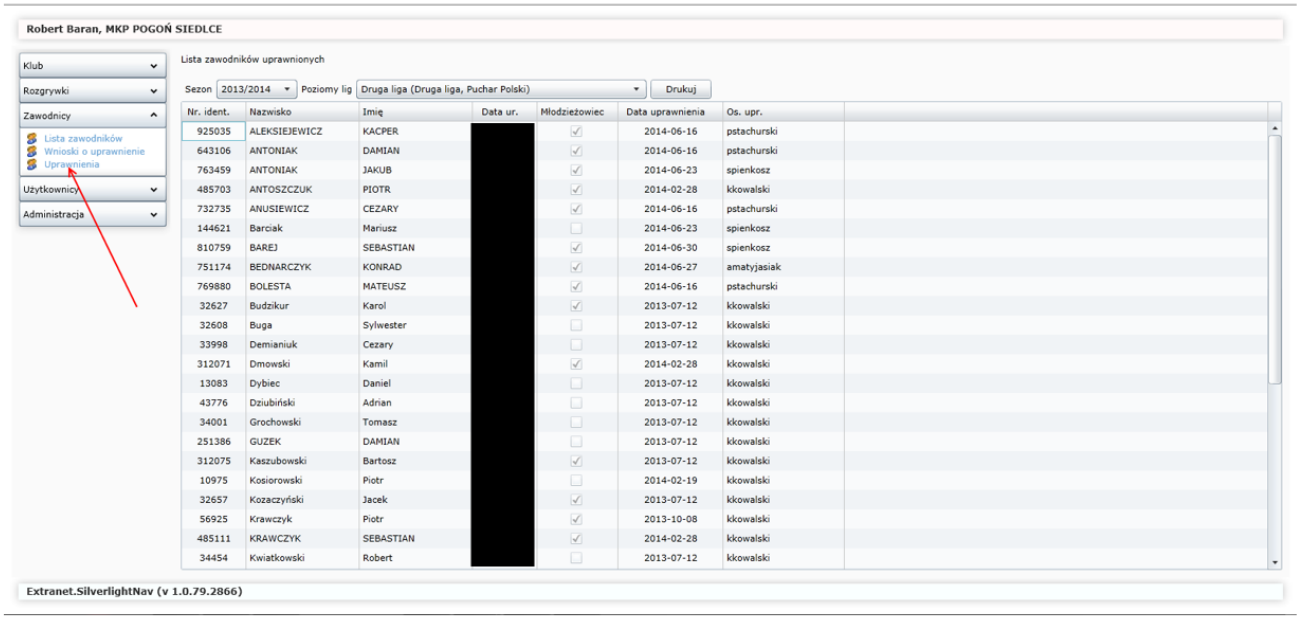
Rys. 9 przedstawia sytuację gdzie zawodnik nie został uprawniony tylko odesłany do ponownej weryfikacji przez klub. W takiej sytuacji zmieniony zostaje stan z Zweryfikowany tak jak ukazuje to Rys. 8, poz. 2 na W edycji Rys. 9, poz. 1. Dodatkowo ZPN wprowadził uwagi. Klub zaznaczając zawodnika i klikając z poz. 3 z Rys 9, wywoła formatkę z informacją co jest powodem braku uprawnienia omawianego zawodnika, wygląd i treść uwidacznia poz.4 z Rys 9. Po dokonaniu zmian zgodnie z uwagami klub klikając ponownie przycisk „Zapis ostateczny” wyśle do ponownej weryfikacji listę z poprawionymi zawodnikami. Po pozytywnej weryfikacji lista zmienia stan na „Zamknięty” tak jak uwidacznia to Rys. 1, kolumna Stan. Zawartość listy zamkniętej pozostaje jedynie do odczytu a w kolumnie Stan przy poszczególnych zawodnikach ów stan zmienia się na „Uprawniony „tak jak uwidacznia to Rys. 10

Rys. 10



Zawodnicy ze stanem Uprawnieni pojawiają się na liście uprawnień i są pełnoprawnymi zawodnikami do gry. Prezentuje to Rys. 11

Rys. 11



Na tym kończy się proces uprawniania.