



XOGOS GALEGOS DEPORTIVOS EN IDADE ESCOLAR

MANUAL DE USUARIO

PERFIL ENTIDADE DEPORTIVA versión 01.00

1. Rexistro.....	3
2. Acceso.....	7
3. Recuperar contrasinal	8
4. Zona privada	10
1. A miña entidade	11
2. Usuarios	12
2.1. Engadir e Editar usuario/a	14
3. Actividade Deportiva Escolar.....	14
3.1. Participantes.....	14
3.2. Equipos	19
3.3. Carga Masiva	25
3.4. Eventos	29
4. Actividade Deportiva Federada	31
4.1. Participantes.....	32
4.2. Solicitudes	34
5. Outros programas.....	36
5.1. Coñece o meu club	36
5.2. Xogos tradicionais e populares	38
5.3. Espazo lúdico	39
5.4. Xogando coa auga e co vento	40
6. Certificacións	42

1. Rexistro

Ao pulsar o botón **Solicitar Rexistro** na páxina de acceso, a aplicación amosa o formulario de alta de entidade e usuario/a.

PROGRAMAS DEPORTIVOS

Para acceder aos Programas Deportivos debe estar rexistrado. Se estás rexistrado preme en Acceder para identificarte na plataforma CAS. Se non o estás, solicita o teu rexistro.

Acceder **Solicitar rexistro** **Recuperar contrasinal**

Solicitud de rexistro

Para solicitar a participación da entidade no Programa Xogade, a persoa representante/responsable da entidade debe cubrir todos os campos do formulario que se atopa baixo estas liñas e premer o botón Solicitar rexistro. Unha vez validada a solicitude, a aplicación enviará unha notificación ao correo electrónico coas instrucións de acceso.

Entidade	Responsable
Tipo de entidade 	Nome e apelidos
Nome da entidade 	NIF/NIE
CIF 	Correo electrónico
Concello 	Confirmar correo electrónico
Correo electrónico 	Teléfono
Confirmar correo electrónico 	
Teléfono 	

Solicitar rexistro

Información sobre a protección de datos persoais

Responsable do tratamento: Xunta de Galicia - Agencia para a modernización tecnolóxica de Galicia (Amtega)
Finalidades do tratamento: Xestionar a súa petición de alta de usuario da aplicación XOGADE.
Información para o tratamento: O compromiso Xunta reside en interese público ou no exercicio de poderes públicos (L 3/2012, do 2 de abril, do deporte de Galicia).
Destinatarios dos datos: Secretaría Xeral para o Deporte e os servizos provinciais no seu ámbito competencial para a aplicación/validación do acceso solicitado.
As persoas interesadas poderán solicitar o acceso, rectificación, limitación, portabilidade e supresión dos seus datos, a través da sede electrónica da Xunta de Galicia ou nos lugares e rexistros establecidos na normativa reguladora do procedemento administrativo común segundo se recolle en <https://www.xunta.gal/informacion-de-datos>.
Contacto delegadora de protección de datos e información adicional: <https://www.xunta.gal/informacion-legal>.
[verbascon-datos](#)

Neste formulario é preciso cubrir todos os campos e pulsar o botón **Solicitar rexistro**.

Unha vez recibida a solicitude a aplicación envía un correo electrónico ao usuario/a confirmando a recepción da solicitude. Neste correo indícanse os datos da solicitude recibidos. Neste punto a solicitude está tramitada correctamente á espera de que os administradores da aplicación a validen.

Posteriormente os administradores da aplicación validarán manualmente cada solicitude.

Unha vez que os administradores validan a solicitude, a aplicación envían un novo correo electrónico informando de que foi creada a conta do usuario/a no directorio de usuarios/as da Xunta / Xogade.

Benvido/a. Xa dispón da súa conta de usuario/a para o acceso aos servizos da Xunta de Galicia

nonresponder <nonresponder@xunta.gal>
para mí ▾

Bo día,

O seu usuario para o uso nas aplicacións da Xunta de Galicia foi dado de alta co identificador [\[ver usuario\]](#).

Debe facer un cambio no contrasinal empregando o formulario que atopará na seguinte páxina web:

<https://contausuario-externo.xunta.gal/auth/realms/externos/login-actions/reset-credentials>

Este correo foi xerado automaticamente, polo que non responda a este enderezo.

Nota: ante calquera problema pode poñerse en contacto co teléfono de atención ao cidadán 012.

Un saúdo.

O usuario/a debe acceder á dirección seguindo as indicacións.



[illegible]

Como no caso anterior, deben seguirse as instrucións e acceder ao enlace proporcionado.

Galego **Castellano**

Modificación de contrasinal

 You need to change your password.

Novo contrasinal

Confirma o contrasinal

Enviar

Unha vez indicado o nova contrasinal o directorio de usuarios/as da Xunta mostra a seguinte pantalla:

← → ↻ 🔍 https://contausuario-externo.xunta.gal/auth/realms/externos/account/?code=c5883bc-3bd0-4091-b839-b05be506287f16648d07-6d54-4473-6- AMTEGA

 **XUNTA
DE GALICIA** **Galego** **Castellano** ⏻

Conta >

- Contrasinal
- Rexistro

Información persoal

Usuario

Enderezo electrónico

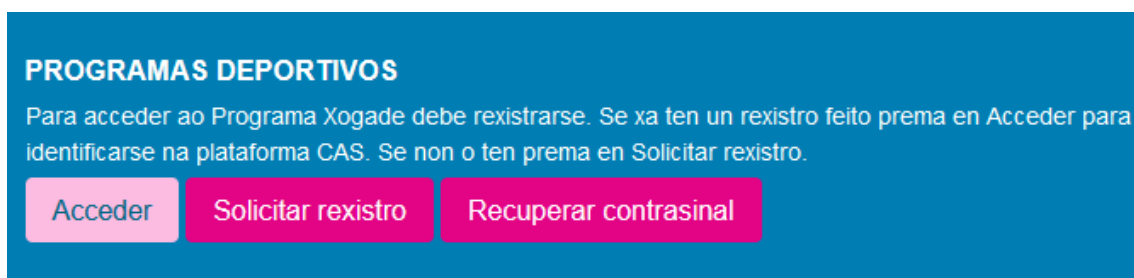
Nome

Apelidos

Neste punto queda completado o proceso de alta da entidade e usuario/a na aplicación Xogade. A continuación o usuario/a pode acceder á aplicación Xogade con este usuario/a e contrasinal.

2. Acceso

Ao pulsar o botón **Acceder** na páxina de inicio da aplicación o usuario/a accede ao formulario de identificación do directorio de usuarios da Xunta:



PROGRAMAS DEPORTIVOS

Para acceder ao Programa Xogade debe rexistrarse. Se xa ten un rexistro feito prema en Acceder para identificarse na plataforma CAS. Se non o ten prema en Solicitar rexistro.

[Acceder](#) [Solicitar rexistro](#) [Recuperar contrasinal](#)

Pantalla de acceso do directorio de usuarios/as da Xunta:



Acceso a:



Identifíquese

Usuario XUNTA ▼

Usuario/a

Contrasinal

[Entrar](#)

Ou entre con certificado dixital

[Entrar](#)

 Idiomas  Contacto

 **XUNTA
DE GALICIA**

Servizo prestado pola Presidencia da Xunta de Galicia
Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega)

O directorio de usuarios/as Xunta ofrece dúas opcións para acceder:

- **Usuario/a e contrasinal**

O usuario/a debe indicar as credenciais seleccionadas no rexistro e pulsar **Entrar**.

Se o usuario/a dispón dun usuario/a do directorio Xunta pode acceder directamente seleccionando esta opción.

Se o usuario/a dispón dun usuario/a do directorio de Educación da Xunta pode acceder sen necesidade de ter un novo usuario de tipo *Externos*.

Se o usuario non dispón dun usuario/a nos directorios da Xunta debe seleccionar a opción *Externos*.

- **Certificado dixital**

para empregar esta opción é preciso que o usuario/a instalase un certificado válido previamente. Ao pulsar o botón **Entrar** a aplicación solicita que o usuario/a seleccione un dos certificados instalados.

3. Recuperar contrasinal

Ao pulsar o botón **Recuperar contrasinal** na páxina de inicio, a aplicación envía o usuario/a ao formulario correspondente do directorio de usuarios/as da Xunta.

PROGRAMAS DEPORTIVOS

Para acceder ao Programa Xogade debe rexistrarse. Se xa ten un rexistro feito prema en Acceder para identificarse na plataforma CAS. Se non o ten prema en Solicitar rexistro.

[Acceder](#)[Solicitar rexistro](#)[Recuperar contrasinal](#)

Formulario para cambiar a contrasinal no directorio de usuarios/as da Xunta:



Galego Castellano

Cambiar contrasinal

Usuario ou enderezo electrónico

[« Volver a identificación](#)

Enviar

Indica o teu usuario ou enderezo electrónico e enviáremosche instrucións indicando como xerar un novo contrasinal.

O usuario/a debe indicar o seu usuario ou enderezo electrónico.

Ao pulsar **Enviar** o directorio de usuarios comproba que existe o usuario e mostra unha mensaxe indicando que se enviou un correo electrónico con máis instrucións

Galego Castellano

Iniciar sesión

✓

En breve deberás recibir unha mensaxe con máis instrucións

Usuario ou enderezo electrónico

Contrasinal

Iniciar sesión

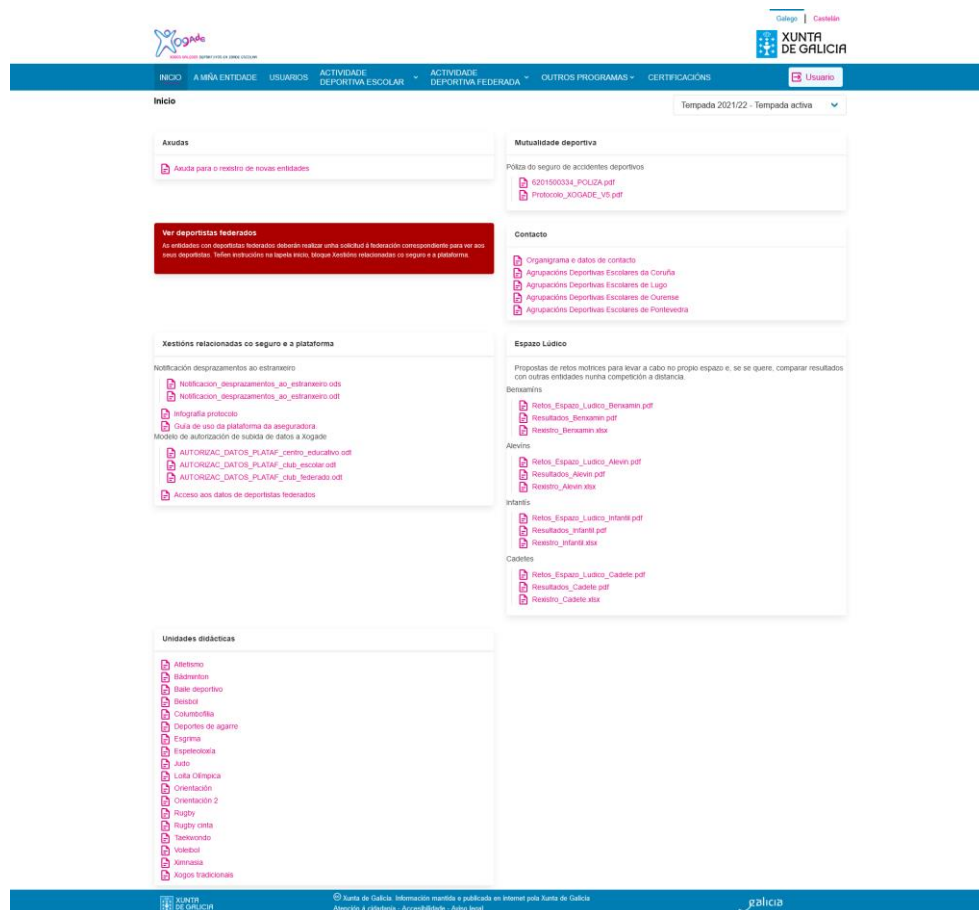
[Esquechiches o teu contrasinal?](#)

O proceso continua como se describiu no primeiro punto deste documento.

4. Zona privada

Unha vez que o usuario accede correctamente, a aplicación mostra a pantalla de inicio da zona privada.

Nesta pantalla móstranse os avisos, novas e descargas.



Ademais, en tódalas páxinas da zona privada poden observarse os seguintes elementos comúns:

- **Selector de idioma**

Na esquina superior dereita atópase o selector de idioma. O usuario/a pode escoller entre Galego e Castelán.

Galego | Castelán

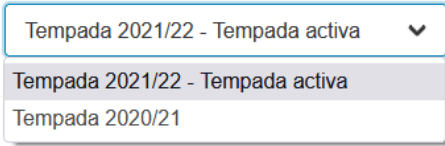
- **Menú**

O menú contén o acceso a todas as seccións das que se compón a zona privada.

Na zona dereita está situado o botón para saír da zona privada.

- **Selector de tempada**

Situado na parte superior dereita, serve para navegar polas distintas tempadas na aplicación.



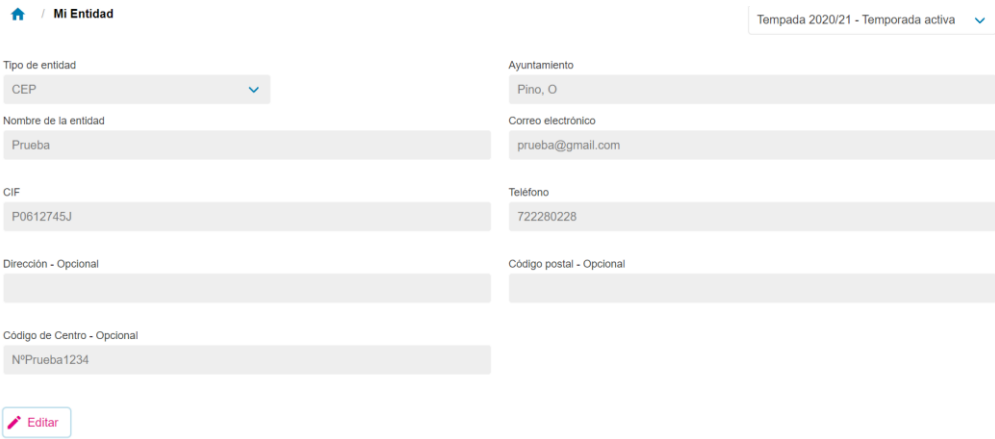
- **Localización actual (migas de pan)**

Na zona superior e debaixo do menú está situadas as migas de pan que indican a situación actual na navegación da zona privada.

[🏠](#) /
 [Actividade Deportiva Escolar](#) /
 [Equipo creado para probas](#) >
 Participantes

1. A miña entidade

Neste menú a aplicación mostra os datos da entidade bloqueados.



O usuario/a pode editar os datos pulsando no botón **Editar**. A aplicación comprobará a validez do formato dos datos novos antes de activar o botón **Gardar**. Para non alterar o correcto funcionamento da aplicación, o campo *tipo de entidade* non se pode editar. Unha vez o usuario/a pulsa o botón **Gardar** xa non será posible recuperar os datos anteriores. Ao pulsar o botón **Cancelar** non se aplicarán os cambios e conservaranse os datos anteriores.

🏠 / A miña entidade Tempada 2021/22 - Tempada activa

Tipo de entidade
Entidade Deportiva

Nome da entidade
CLUB BALONMANO

CIF
El CIF non é correcto

Dirección - Opcional

Nº de rexistro de entidades deportivas de Galicia - Opcional

Concello
Porriño, O

Correo electrónico
correo_probos@yahoo.es

Teléfono
111222333

Código postal - Opcional

[Gardar](#) [Cancelar](#)

2. Usuarios

Neste menú a aplicación mostra unha lista con todos os usuarios con acceso á zona privada da entidade.

🏠 / Usuarios Tempada 2021/22 - Tempada activa

NOME E APELIDOS	CORREO ELECTRÓNICO	ESTADO	PROVINCIA

REXISTROS
10 por páxina [Limpar](#)

[Eliminar](#) [Limpar](#) [Actualizar](#)

	LLO	ACTIVO
☐ Usuario de pruebas 11111111H correo_probos@yahoo.es 111222333 CLUB BALONMANO Porriño, O		☒

Mostrando 1 rexistro de 1 totales

1

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón **Eliminar**. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Un usuario non pode eliminarse a si mesmo.

Eliminar

	NOMBRE Y APELLIDOS	NIF/AE	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	ENTIDAD	ACTIVO	
☐						☐	 Editar
☒	Isabel Toranzo					☒	 Editar

Mostrando 2 registros de 2 totales

- **Engadir**

Ao pulsar o botón **Engadir** o usuario/a accede ao formulario para crear un novo rexistro. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Editar**

Cada rexistro do listado ten un botón **Editar** para modificar os seus datos. Este proceso está detallado máis adiante.

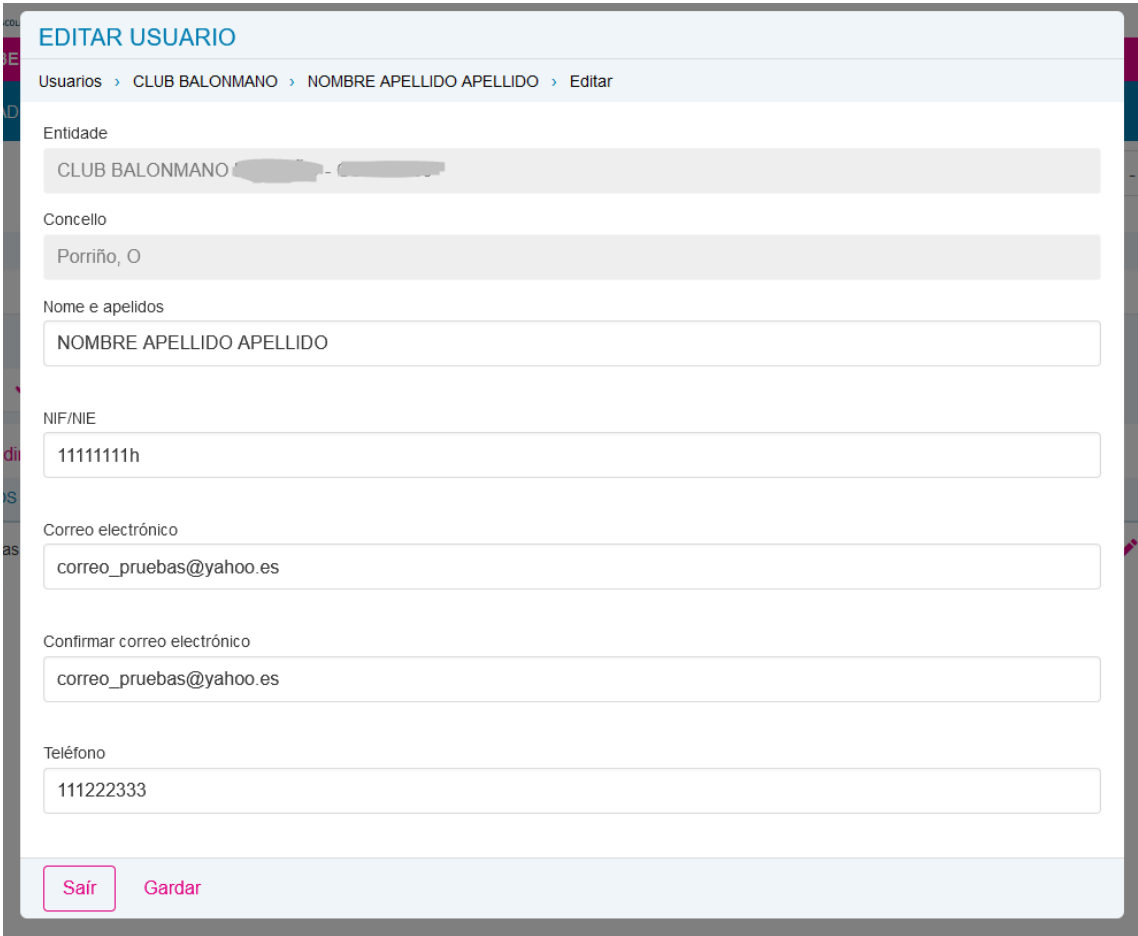
- **Activar / Desactivar**

Cada rexistro da lista ten un botón que permite activar ou desactivar o usuario/a. Ao cambiar este estado o usuario/a modificado/a recibe unha notificación por correo electrónico informando do cambio de estado da súa conta. Un usuario/a non pode desactivarse a si mesmo.

	NOMBRE Y APELLIDOS	NIF/AE	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	ENTIDAD	ACTIVO	
☐						☐	 Editar
☐						☒	 Editar

Mostrando 2 registros de 2 totales

2.1. Engadir e Editar usuario/a



The screenshot shows a web form titled "EDITAR USUARIO". At the top, there is a breadcrumb trail: "Usuarios > CLUB BALONMANO > NOMBRE APELLIDO APELLIDO > Editar". The form contains several input fields with labels to their left: "Entidade" (with a dropdown menu showing "CLUB BALONMANO"), "Concello" (with a dropdown menu showing "Porriño, O"), "Nome e apelidos" (with a text input field containing "NOMBRE APELLIDO APELLIDO"), "NIF/NIE" (with a text input field containing "11111111h"), "Correo electrónico" (with a text input field containing "correo_pruebas@yahoo.es"), "Confirmar correo electrónico" (with a text input field containing "correo_pruebas@yahoo.es"), and "Teléfono" (with a text input field containing "111222333"). At the bottom of the form, there are two buttons: "Saír" (highlighted with a pink border) and "Gardar" (disabled).

O formulario para engadir usuario/a é o mesmo que se utilizar para editar. Como no resto da aplicación, o botón **Gardar** estará desactivado mentres non se cubran todos os campos obrigatorios no formato correcto. Se algún campo está mal cuberto, ou falta información por cubrir, a aplicación mostra o erro correspondente.

Pulsando o botón **Saír** cérrase o formulario sen gardar os cambios.

Ao crear un novo usuario/a, este recibe un correo electrónico coa información de acceso á aplicación.

3. Actividade Deportiva Escolar

Este menú engloba toda a xestión para o programa de Actividade Deportiva Escolar.

3.1. Participantes

Ao acceder a este menú a aplicación mostra todos os participantes vinculados á entidade na tempada seleccionada.

IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME

DATA DE NACEMENTO	ATA	REXISTROS	
		10 pc ▼	Limpar

🗑 Eliminar 📄 Exportar 🖨 Xerar camé

☐	IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME	IDADE	DATA DE NACEMENTO	CATEGORÍA				
☐	AAA270812	AAA AAA	AAA	AAA	9 anos	27/08/2012	Benxamin	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	AAA270812-1	AAB AAB	AAB	AAB	9 anos	27/08/2012	Benxamin	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	BBB270811	BBB BBB	BBB	BBB	10 anos	27/08/2011	Benxamin	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	CCC110827	CCC CCC	CCC	CCC	10 anos	27/08/2011	Benxamin	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	DDD110827	DDD DDD	DDD	DDD	10 anos	27/08/2011	Benxamin	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	EEE100827	EEE EEE	EEE	EEE	11 anos	27/08/2010	Alevín	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	FFF090827	FFF FFF	FFF	FFF	12 anos	27/08/2009	Alevín	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos
☐	XXV090805	VVVV	XXX XXX	XXX XXX	12 anos	05/08/2009	Alevín	👁 Ver	✎ Editar	📄 Certificación de accidente	👁 Ver equipos

Mostrando 8 rexistros de 8 totales



Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón **Eliminar**. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo.

- **Ver**

Ao pulsar neste botón a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Editar**

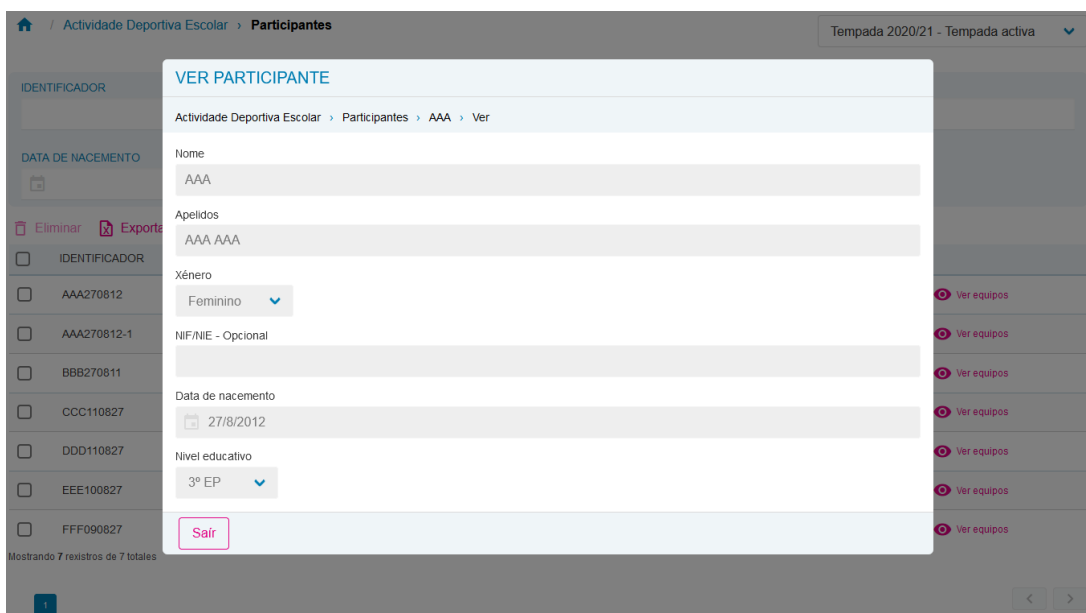
Cada rexistro da lista ten un botón **Editar** para modificar os seus datos. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Certificación de accidente**

Cada rexistro da lista ten un botón de acceso á creación dunha **Certificación de accidente**. Este proceso está detallado máis adiante.

3.1.1. Ver participante

Ao pulsar o botón **Ver** na lista a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.



3.1.2. Editar participante

Como no resto da aplicación, o botón **Gardar** estará desactivado mentres non se cubran todos os campos obrigatorios no formato correcto. Se algún campo está mal cuberto, ou falta información por cubrir, a aplicación mostra o erro correspondente.

Pulsando o botón **Saír** córrase o formulario sen gardar os cambios.

Dado que os participantes se engaden dende os equipos, e este teñen unhas restricións por idade, non é posible editar a data de nacemento. Para corrixir unha data de nacemento errónea o usuario/a debe borrar e engadir de novo ao participante.

A aplicación soamente permite editar os datos dos participantes durante 5 días tras a súa creación

Actividade Deportiva Escolar > Participantes

Tempada 2020/21 - Tempada activa

EDITAR PARTICIPANTE

Actividade Deportiva Escolar > Participantes > AAA > Editar

Nome
AAA

Apelidos
AAA AAA

Xénero
Feminino

NIF/NIE - Opcional

Data de nacemento
27/8/2012

Nivel educativo
3º EP

Saír Gardar

Mostrando 7 rexistros de 7 totales

3.1.3. Equipos do participante

Ao pulsar no botón **Equipos** da lista de participantes a aplicación mostra unha lista con todos os equipos aos que está vinculado o participante na tempada seleccionada.

Actividade Deportiva Escolar / AAA AAA AAA > Equipos

Tempada 2020/21 - Tempada activa

NOME MODALIDADE CATEGORÍA REXISTROS

10 por páxina

Eliminar Exportar

Volver

	NOME	MODALIDADE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TEMPORALIDADE	PARTICIPANTES	
☐	Proba_bad_benx_mixt_stellae	Bádminton	Benxamín	Mixto	entre 2011 e 2012	5	Ver
☐	Proba_btc_benx_mixto_Stellae	Baloncesto	Benxamín	Mixto	entre 2011 e 2012	5	Ver

Mostrando 2 rexistros de 2 totales

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón **Eliminar**. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Ao eliminar un rexistro o usuario/a está desvinculando o participante do equipo, a aplicación non elimina o equipo nin o participante. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo.

- **Ver**

Ao pulsar neste botón a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.

- **Volver**

Ao pulsar este botón o usuario/a volta ao nivel anterior (a lista de todos o participantes).

3.1.4. Certificación de accidente

Ao pulsar sobre o botón **Certificación de accidente** a aplicación mostra un formulario parcialmente cuberto. O usuario/a debe cumprimentar correctamente os campos *Cargo*, *data do accidente* e *Número de expediente*.

Pulsando o botón **Saír** córrase o formulario sen rexistrar ningún dato.

CERTIFICACIÓN DE ACCIDENTE

Actividade Deportiva Escolar > Participantes > Engadir

PROGRAMA XOGADE

Certificación de accidente

Don/Dona **AAA Pruebas Pruebas** con DNI **22222222J** como (cargo) _____

da Entidade **A Miña Entidade** confirmo a veracidade dos datos da Comunicación de Accidente realizada polo accidente sufrido

o día _____ por **AAA AAA AAA** co identificador **AAA270812** e ao que lle foi asignado o número

de Expediente _____

Saír **Gardar**

3.2. Equipos

Ao acceder a este menú a aplicación mostra todos os equipos vinculados á entidade na tempada seleccionada do programa de Actividade Deportiva Escolar.

🏠 / Actividade Deportiva Escolar > Equipos
Tempada 2020/21 - Tempada activa

NOME

MODALIDADE

CATEGORÍA

REXISTROS

10 por páxina

🗑️ Limpar

🗑️ Eliminar

➕ Engadir

📄 Exportar

☐	NOME	MODALIDADE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TEMPORALIDADE	PARTICIPANTES	
☐	Proba_bad_benx_mixt_stellae	Bádminton	Benxamín	Mixto	entre 2011 e 2012	5	👁️ Ver ✎ Editar 👤 Participantes
☐	Proba_bic_benx_mixto_Stellae	Baloncesto	Benxamín	Mixto	entre 2011 e 2012	5	👁️ Ver ✎ Editar 👤 Participantes

Mostrando 2 rexistros de 2 totales

1

< >

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón Eliminar. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo.

- **Engadir**

Ao pulsar o botón Engadir o usuario/a accede ao formulario para crear un novo rexistro. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Ver**

Ao pulsar neste botón a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Editar**

Cada rexistro do listado ten un botón **Editar** para modificar os seus datos. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Participantes**

Cada rexistro do listado ten un botón **Participantes** para consultar os seus deportistas. Este proceso está detallado máis adiante.

3.2.1. Engadir e Editar equipo

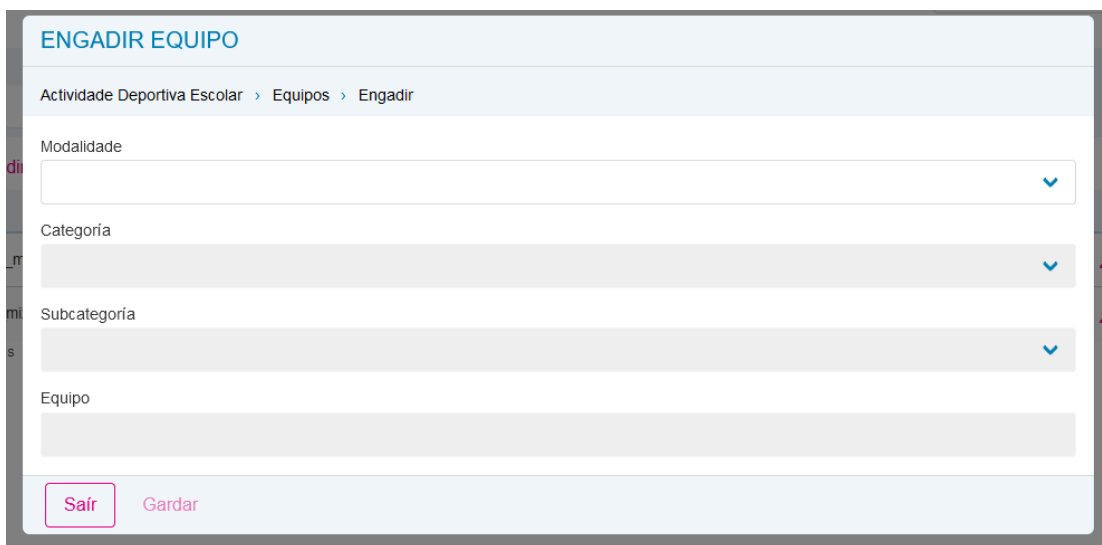
O formulario para engadir é o mesmo que se utilizar para editar. Como no resto da aplicación, o botón **Gardar** estará desactivado mentres non se cubran todos os campos obrigatorios no formato correcto. Se algún campo está mal cuberto, ou falta información por cubrir, a aplicación mostra o erro correspondente.

Para rexistrar correctamente un equipo, o usuario/a debe elixir a modalidade, categoría e subcategoría entre as incluídas na lista correspondente. A continuación debe indicar o nome do equipo.

Os campos *Modalidade* e *Categoría* aparecen bloqueados sen opción a edición no caso de que o equipo xa teña participantes vinculados.

Pulsando o botón **Saír** cérrese o formulario sen gardar os cambios.

A aplicación soamente permite editar os datos dos equipos durante 5 días tras a súa creación



3.2.2. Ver equipo

Ao pulsar o botón **Ver** na lista a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.

Pulsando o botón **Saír** cerra-se a ventá.

VER EQUIPO

Actividade Deportiva Escolar > Equipos > Proba_bad_benx_mixt_stellae > Ver

Modalidade
 Bádminton

Categoría
 Benxamín

Subcategoría
 Mixto

Equipo
 Proba_bad_benx_mixt_stellae

Saír

3.2.3. Participantes dun equipo

Ao pulsar o botón **Participantes** na lista de equipos a aplicación mostra unha ficha cos datos do equipo xunto coa lista de deportistas vinculados ao equipo.

/ Actividade Deportiva Escolar / Proba_bad_benx_mixt_stellae > Participantes
 Tempada 2020/21 - Tempada activa

IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME

DATA DE NACEMENTO	ATA	REXISTROS	
		10 pc	Limpar

Eliminar Engadir Vincular Exportar Xerar carné

Equipo seleccionado

- Entidade: A Miña Entidade
- Concello: Santiago de Compostela
- Nome: Proba_bad_benx_mixt_stellae
- Categoría: Benxamín
- Ano inicio: 2011
- Ano fin: 2012
- Modalidade: Bádminton
- Subcategoría: Mixto
- Participantes: 5

IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME	IDADE	DATA DE NACEMENTO	
☐ AAA270812		AAA AAA	AAA	9 anos	27/08/2012	Ver
☐ AAA270812-1		AAB AAB	AAB	9 anos	27/08/2012	Ver
☐ BBB270811		BBB BBB	BBB	10 anos	27/08/2011	Ver
☐ CCC110827		CCC CCC	CCC	10 anos	27/08/2011	Ver
☐ DDD110827		DDD DDD	DDD	10 anos	27/08/2011	Ver

Mostrando 5 rexistros de 5 totales

1

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón Eliminar. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo. A aplicación elimina a vinculación dos participantes co equipo. Se o participante soamente pertence a un equipo entón a aplicación tamén o eliminará. So é posible ter participantes activos na aplicación se están vinculados a algún equipos.

- **Engadir**

O usuario/a accede ao formulario para crear un novo rexistro. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Vincular**

O usuario/a accede ao formulario para vincular participantes xa existentes. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Exportar**

A aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Xerar carné**

A aplicación mostra os carnés dos participantes seleccionados dando opción a imprimir en PDF. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Ver**

A aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.

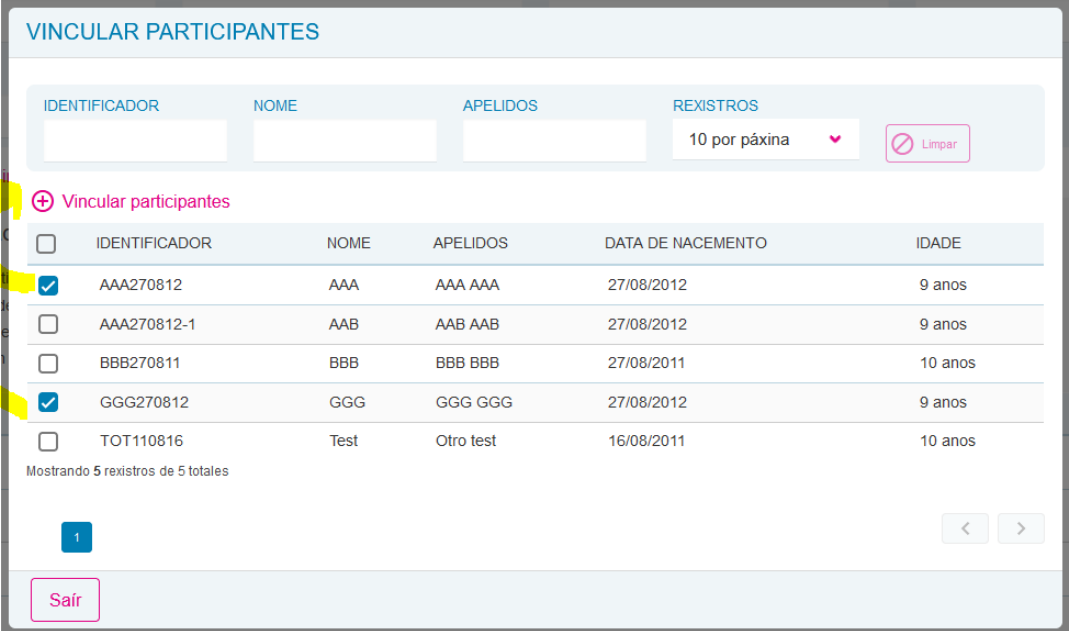
Engadir e vincular participantes a un equipo

So é posible ter participantes activos na aplicación se están vinculados a algún equipo. Na lista de participantes a aplicación ofrece dúas opcións para vincular participantes.

A opción **Vincular** é para incorporar ao equipo un ou varios participantes que xa se encontren na aplicación.

Marcando unha ou varias caixas de selección na primeira columna a aplicación activa o botón **Vincular participantes**. Deste xeito o usuario/a pode vincular un ou varios participantes ao equipo. Para facilitar o proceso a aplicación ofrece un buscador con varios campos. Como no resto da aplicación, o botón **Limpar** permite borrar todos os campos do buscador.

Na lista de participantes dispoñibles para vincular aparecen os que se adaptan por idade e xénero ao equipo. Soamente aparecen os que non se atopan vinculados actualmente ao equipo.



VINCULAR PARTICIPANTES

IDENTIFICADOR NOME APELIDOS REXISTROS

10 por páxina  

 Vincular participantes

☐	IDENTIFICADOR	NOME	APELIDOS	DATA DE NACEMENTO	IDADE
☒	AAA270812	AAA	AAA AAA	27/08/2012	9 anos
☐	AAA270812-1	AAB	AAB AAB	27/08/2012	9 anos
☐	BBB270811	BBB	BBB BBB	27/08/2011	10 anos
☒	GGG270812	GGG	GGG GGG	27/08/2012	9 anos
☐	TOT110816	Test	Otro test	16/08/2011	10 anos

Mostrando 5 rexistros de 5 totales



A opción **Engadir** é para incorporar ao equipo un participante que non exista na aplicación.

Para engadir un novo participante deben cubrirse todos os campos excepto os Opcionais. Como no resto da aplicación, o botón **Gardar** estará desactivado mentres non se cubran todos os campos obrigatorios no formato correcto. Se algún campo está mal cuberto, ou falta información por cubrir, a aplicación mostra o erro correspondente.

Ao pulsar **Gardar** a aplicación comproba cos campos Data de nacemento e Xénero que o participante se axusta á categoría do equipo. En caso contrario mostra unha mensaxe co erro.

ENGADIR PARTICIPANTE

Actividade Deportiva Escolar / Proba_bad_benx_mixt_stellae / Participantes / Engadir

Nome

Apelidos

Xénero

NIF/NIE - Opcional

Data de nacemento

Nivel educativo

☐ Confirmo que os titores legais autorizaron a introdución destes datos na aplicación de Xogade

[Saír](#) [Gardar](#)

Xerar carné

Para xerar o carné dun ou varios participantes é preciso marcar antes as súas caixas de selección. A continuación o usuario/a pulsa o botón **Xerar carné**. Se non se selecciona ningunha caixa o botón aparece desactivado.

Actividade Deportiva Escolar / Proba_bad_benx_mixt_stellae / Participantes

Tempada 2020/21 - Tempada activa

IDENTIFICADOR NIF/NIE APELIDOS NOME

DATA DE NACEMENTO ATA REXISTROS 10 pc [Limpar](#)

[Eliminar](#) [Engadir](#) [Vincular](#) [Exportar](#) [Xerar carné](#)

Equipo seleccionado

- Entidade: Club de Lota Stellae
- Concello: Santiago de Compostela
- Nome: Proba_bad_benx_mixt_stellae
- Categoría: Benxamin
- Ano inicio: 2011
- Ano fin: 2012
- Modalidade: Bádminton
- Subcategoría: Mixto
- Participantes: 5

	IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME	IDADE	DATA DE NACEMENTO	
☐	AAA270812		AAA AAA	AAA	9 anos	27/08/2012	Ver
☒	AAA270812-1		AAB AAB	AAB	9 anos	27/08/2012	Ver
☒	BBB270811		BBB BBB	BBB	10 anos	27/08/2011	Ver
☐	CCC110827		CCC CCC	CCC	10 anos	27/08/2011	Ver
☐	DDD110827		DDD DDD	DDD	10 anos	27/08/2011	Ver

Mostrando 5 rexistros de 5 totales

1

A aplicación mostra nunha nova ventá os carnés dos participantes seleccionados.

XERAR CARNÉ

2020 / 2021
BBB BBB BBB
BBB270811

Club de Loita Stellae

Actividades Coordinativas - Benxamin

Bádminton - Benxamin

Baloncesto - Benxamin




2020 / 2021
AAB AAB AAB
AAA270812-1

Club de Loita Stellae

Bádminton - Benxamin

Baloncesto - Benxamin

Actividades Coordinativas - Benxamin




1 COMUNICAR
No 917372818 ou
www.depor-xogade.com

3 

ACUDIR ao centro médico indicado.

! CERTIFICAR.
A entidade ten 7 días para facelo na aplic. Xogade.

2 Recibirá correo-e ou SMS co nº de exped. Chamarán para indicar o centro médico.

4 ENVIAR autorización de xestión de datos e informes médicos, tamén a alta, á aseguradora: gestionxogade@canalsalud24.com www.depor-xogade.com

Saír

Imprimir

No carné de cada participante aparece o seu identificador para o seguro

O usuario pode **Imprimir** os carnés en formato PDF.

Pulsando o botón **Saír** córrase a ventá.

3.3. Carga Masiva

O menú de carga masiva permite a alta e/ou modificación dun gran número de participantes importando os seus datos de arquivos CSV mediante un proceso de automatizado.

Accións dispoñibles:

- Engadir

A aplicación mostra a ventá para subir á aplicación un novo arquivo CSV de datos. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Procesar**

O usuario/a executa o proceso de importación masiva de datos de participantes. A aplicación analiza e garda todos os datos do arquivo CSV. Este proceso está detallado máis adiante.

- **Descargar**

O usuario/a recupera no seu equipo o arquivo CSV.

- **Eliminar**

O usuario/a elimina do sistema o arquivo CSV.

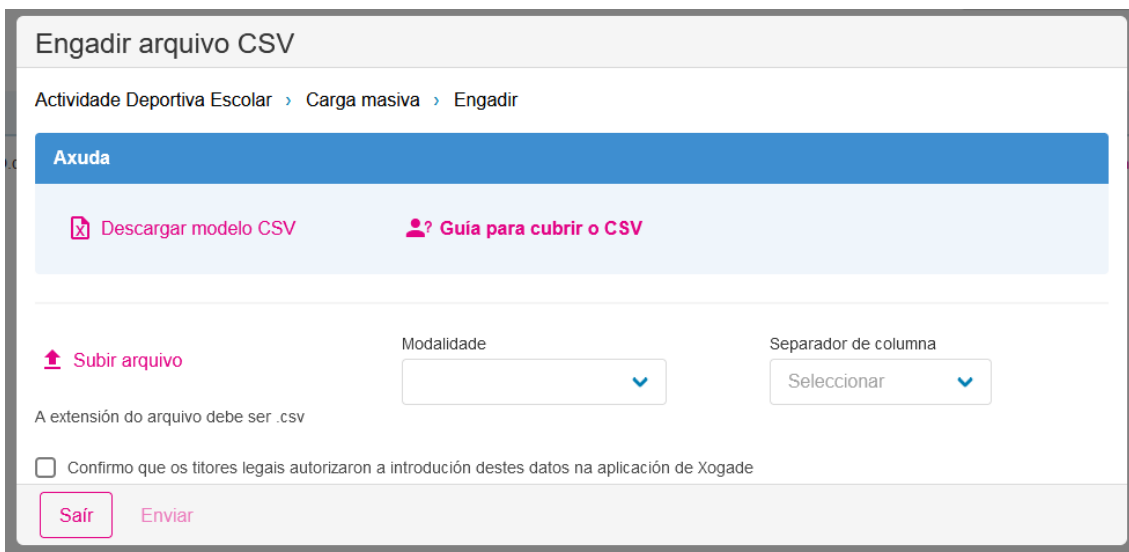
3.3.1. Engadir arquivo

No menú de carga masiva o usuario/a pode engadir arquivos CSV con datos de participantes para o seu posterior procesado e gardado masivo de datos na aplicación.

*O botón **Engadir** soamente está presente para a tempada activa*

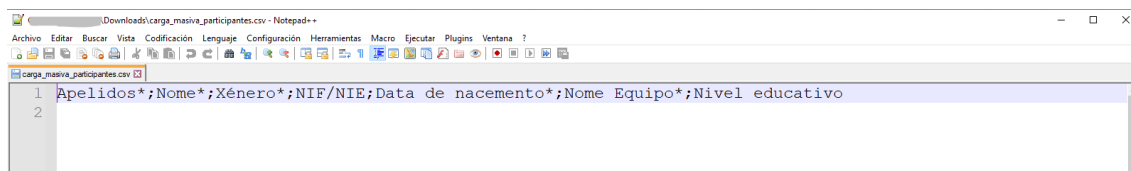
Ao pulsar o botón **Engadir** a aplicación mostra unha pantalla na que o usuario/a pode:

- **Descargar** o modelo de arquivo CSV
- **Consultar** a guía coas instrucións para cubrir os arquivos CSV



The screenshot shows a web form titled "Engadir arquivo CSV". At the top, there is a breadcrumb trail: "Actividade Deportiva Escolar > Carga masiva > Engadir". Below this is a blue header bar with the word "Axuda" (Help). Under the header, there are two links: "Descargar modelo CSV" (Download CSV model) and "Guía para cubrir o CSV" (Guide to fill the CSV). The main form area contains a "Subir arquivo" (Upload file) button with an upward arrow icon. To the right of the upload button are two dropdown menus: "Modalidade" (Modality) and "Separador de columna" (Column separator). Below the upload button, there is a note: "A extensión do arquivo debe ser .csv" (The file extension must be .csv). At the bottom of the form, there is a checkbox labeled "Confirmo que os titores legais autorizaron a introdución destes datos na aplicación de Xogade" (I confirm that the legal representatives have authorized the introduction of these data into the Xogade application). At the very bottom, there are two buttons: "Saír" (Exit) and "Enviar" (Send).

O modelo CSV ofrecido pola aplicación soamente contén as columnas dos datos. A versión de separador de columna é punto e coma (;).



A guía para cubrir o CSV contén instrucións detalladas de todos os aspectos que se deben ter en conta para preparar correctamente os datos do arquivo CSV.

Guía para cubrir o CSV

Extensión

A extensión do arquivo debe ser .csv

Separador de columna

O acrónimo CSV provén do inglés "Coma Separated Values" e significa valores separados por comas. Un ficheiro CSV é un ficheiro de texto no que se separa a información. As columnas están definidas por cada punto e coma (;), tabulador (tabulador) ou coma (,) mentres que cada fila está definida por unha liña adicional no texto. Se non sabe que seleccionar neste campo abra o seu csv no caderno de notas do seu ordenador e verá cal destas tres opcións separa os datos.

Campos obrigatorios

Apelidos, Nome, Xénero, Data de nacemento e Nome do equipo.

Formatos

Xénero: Os valores válidos para a columna Xénero son: F (Feminino) ou M (Masculino)

Data: O formato de data válido é DD/MM/AAAA

NIF/NIE: O formato NIF válido é de 8 números + letra de control. Para NIE debe indicarse unha letra (XYZ) + 7 números + letra de control.

Nivel educativo: valores válidos

1º EP

2º EP

3º EP

4º EP

5º EP

6º EP

1º ESO

2º ESO

3º ESO

4º ESO

Saír

Pulsando o botón **Saír** cerra-se a ventá.

O formulario para engadir un novo arquivo CSV consta de 3 campos:

- **Subir arquivo**

Como indica a aplicación, o usuario/a debe axuntar neste campo un arquivo de tipo CSV.

- **Modalidade**

Debe seleccionarse unha modalidade do programa Actividade Deportiva Escolar

- **Separador de columna**

Os arquivos CSV poden utilizar distintos separadores de columna. Ademais do punto e coma (;) do modelo que ofrece a aplicación, os arquivos CSV tamén poden ter delimitadas as súas columnas por tabuladores () e comas (,). O usuario/a debe indicar cal é o separador do arquivo CSV que achega. En caso de indicar un separador de columna erróneo a aplicación pode non responder correctamente no procesado do arquivo.

- **Confirmando que os titores legais autorizaron a introdución destes datos na aplicación de Xogade**

O usuario/a debe marcar esta caixa confirmando que os titores legais autorizan a introdución dos datos do arquivo CSV.

3.3.2. Procesar arquivo

 / [Actividade Deportiva Escolar](#) > **Carga masiva**

Tempada 2020/21 - Tempada activa

Engadir

NOME	MODALIDADE	DATA DE SUBIDA	DATA DE PROCESADO	
carga_masiva_exemplo.csv	Xadrez	07/09/2021		Procesar Descargar Eliminar

Cada arquivo CSV do listado de carga masiva ten asociado un botón **Procesar**. Ao pulsar este botón o usuario/a executa o proceso de importación masiva de datos de participantes. A aplicación analiza e garda todos os datos do arquivo CSV.

En caso de erro a aplicación non garda ningún dato do arquivo

A aplicación analiza cada liña do arquivo para validar os datos de cada participante. En caso de que os datos sexan correctos (valores e formatos) a aplicación indicará con fondo verde a mensaxe da liña correspondente. En caso de que os datos sexan correctos e o participante xa exista, a aplicación indicará con fondo azul a mensaxe da liña correspondente. En caso de erro a aplicación marcará con fondo vermello a mensaxe da liña.

Erros no procesado do arquivo:

Liña 2: Alta de participante
Liña 3: O campo xénero soamente admite M (masculino) ou F (feminino). Atopado: Masculino.
Liña 4: Alta de participante
Liña 5: O NIF/NIE "zzzzz" non é válido.
Liña 6: Actualización de participante

[+ Engadir](#)

NOME	MODALIDADE	DATA DE SUBIDA	DATA DE PROCESADO	
carga_masiva_1.csv	Xadrez	07/09/2021		Procesar Descargar Eliminar
carga_masiva_participantes.csv	Xadrez	07/09/2021	07/09/2021	Descargar Eliminar
hipica_ultimo_tabulado_2.csv	Xadrez	07/09/2021		Procesar Descargar Eliminar
carga_masiva_manual.csv	Xadrez	07/09/2021		Procesar Descargar Eliminar

Cada arquivo soamente pode ser procesado unha vez polo que, se non hai erros e se procesa correctamente a aplicación rexistra a data de procesado e bloquea a opción de volver a procesar o mesmo arquivo.

3.4. Eventos

No menú Eventos a aplicación amosa unha lista dos eventos rexistrados pola Agrupación Deportiva Escolar correspondente ao concello da entidade do usuario/a. O usuario/a dispón da posibilidade de vincular participantes dos seus equipos a este eventos.

[Inicio](#) / [Actividade Deportiva Escolar](#) > **Eventos**

Tempada 2020/21 - Tempada activa

NOME

REXISTROS

10 por páxina

[Limp](#)

NOME	LUGAR	DATA	
Novo evento de probas	Lugar do evento	28/09/2021	Participantes

Mostrando rexistro de 1 totales

<

>

Accións dispoñibles:

- Buscar**

A aplicación dispón dun buscador para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limp** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- Participantes**

A aplicación mostra a lista de participantes vinculados pola entidade ao evento e dá a opción de vincular máis.

3.4.1. Vincular participantes

O usuario/a dispón da posibilidade de vincular participantes dos seus equipos aos eventos das Agrupacións deportivas escolares vinculadas ao concello da súa entidade.

Ao pulsar no botón **Participantes** dun evento a aplicación mostra os datos do evento e a lista de participantes que ten vinculados.


Participantes

Tempada 2020/21

IDENTIFICADOR

APELLIDOS

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

HASTA

REGISTROS

10 por página

Limpar

Vincular

IDENTIFICADOR	NOMBRE	APELLIDOS	EDAD	GÉNERO
VFP051010	EJEMPLO	EJEMPLO	10 años	Masculino
VFP051010	EJEMPLO	EJEMPLO	10 años	Masculino
VFP051010	EJEMPLO	EJEMPLO	10 años	Masculino

Mostrando 10 registros de 10 totales

1

<

>

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Vincular**

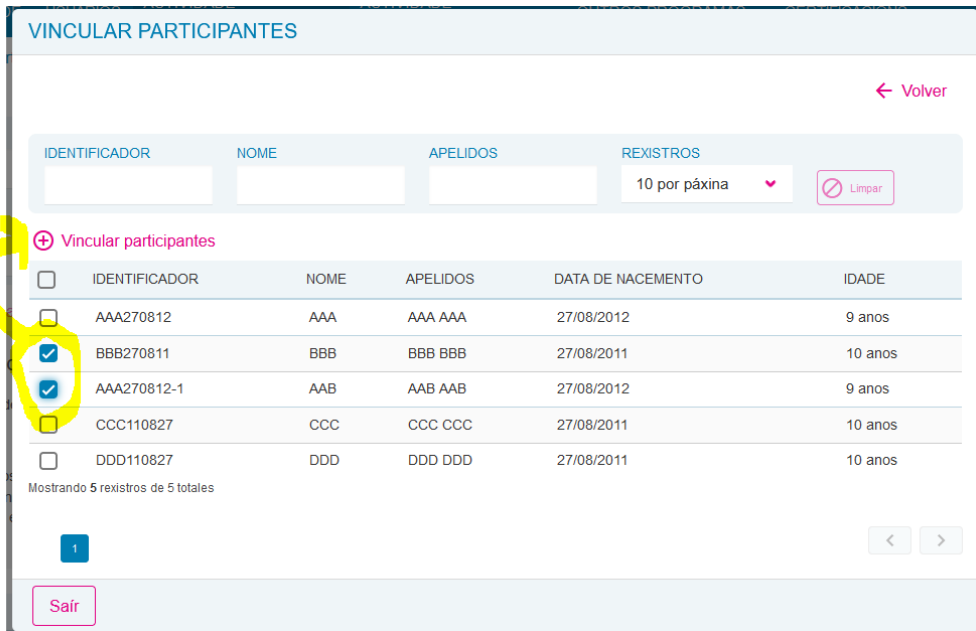
A aplicación mostra unha ventá cos equipos que se axustan ás categorías admitidas no evento.

VINCULAR PARTICIPANTES

NOME	CATEGORÍA	
Proba_bad_benx_mixt_stellae	Benxamín	 Participantes
Proba_blc_benx_mixto_Stellae	Benxamín	 Participantes
proba_blc_ALEV_FEM_Stellae	Alevín	 Participantes
proba_blc_ALEV_MASC_Stellae	Alevín	 Participantes
Prueba Alevín masculino	Alevín	 Participantes
Prueba Alevín masc 2	Alevín	 Participantes

Saír

O usuario debe acceder aos participantes dos equipos para inscribilos no evento.



VINCULAR PARTICIPANTES

← Volver

IDENTIFICADOR NOME APELIDOS REXISTROS

10 por páxina 

+ Vincular participantes

☐	IDENTIFICADOR	NOME	APELIDOS	DATA DE NACEMENTO	IDADE
☐	AAA270812	AAA	AAA AAA	27/08/2012	9 anos
☒	BBB270811	BBB	BBB BBB	27/08/2011	10 anos
☒	AAA270812-1	AAB	AAB AAB	27/08/2012	9 anos
☐	CCC110827	CCC	CCC CCC	27/08/2011	10 anos
☐	DDD110827	DDD	DDD DDD	27/08/2011	10 anos

Mostrando 5 rexistros de 5 totales

1

Sair

O usuario/a selecciona un ou varios participantes e pulsa no botón **Vincular participantes**. Pulsando no botón **Volver** o usuario/a pode regresar á pantalla anterior coa lista de equipos. Ademais o usuario dispón dun buscador para localizar máis sinxelamente a información.

4. Actividade Deportiva Federada

Este módulo da aplicación mostra toda a información relacionada coas federacións deportivas. O usuario/a pode solicitar acceso e consultar os datos dos seus deportistas nas federacións galegas.

Para poder realizar solicitudes ás federacións, debe estar cuberto o campo do Nº de rexistro de entidades deportivas de Galicia no menú A Miña Entidade

🏠 / **A miña entidade** Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

Tipo de entidade Entidade Deportiva ▼ Nome da entidade A Miña Entidade CIF G00000000 Dirección - Opcional Nº de rexistro de entidades deportivas de Galicia - Opcional C09288	Concello Santiago de Compostela Correo electrónico email@gmail.com Teléfono 111222333 Código postal - Opcional
--	---

[Gardar](#) [Cancelar](#)

Se o campo non está cuberto a aplicación mostra o seguinte texto na pantalla de solicitudes e non permite engadir unha nova solicitude.

🏠 / **Actividade Deportiva Federada** > **Solicitudes** Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

Non dispón do número de rexistro de entidades deportivas de Galicia. O campo é obrigatorio para tramitar as solicitudes de datos ás Federacións Deportivas. Este campo atópase no apartado A miña entidade.

4.1. Participantes

Para acceder á información de participantes de Actividade Deportiva Federada, o usuario/a debe enviar solicitudes de acceso que deben ser aprobadas pola correspondente Federación. Unha vez aprobada unha ou varias solicitudes o usuario/a pode ver os datos dos participantes neste menú.

FEDERACIÓN DEPORTIVA	IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME
DATA DE NACEMENTO	ATA	NOME DO CLUB		
DATA DE INSCRICIÓN	ATA	REXISTROS		
		10 por páxina ▼		

📄 Exportar 🖨️ Xerar carné

☐	IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME	DATA DE INSCRICIÓN	IDADE	DATA DE NACEMENTO	NOME DO CLUB	CONCELLO DO CLUB	CATEGORÍA	
☐	XAV111029		AAAA VVVV	Xabier	23/08/2021	9	29/10/2011	AKAI RYU	Negreira	INFANTIL	👁️ Ver 📄 Certificación de accidente
☐	JMVV111028		VVVVV VVVVVV	Jose María	24/08/2021	9	28/10/2011	AKAI RYU	Negreira	INFANTIL	👁️ Ver 📄 Certificación de accidente
☐	MAL111023		AAAAA LLLLLL	María	24/08/2021	9	23/10/2011	AKAI RYU	Negreira	INFANTIL	👁️ Ver 📄 Certificación de accidente
☐	NNN110823		NNN NNN	Nuria	24/08/2021	10	23/08/2011	AKAI RYU	Negreira	INFANTIL	👁️ Ver 📄 Certificación de accidente
☐	AFR111003		FFFFF RRRRRR	Alicia	24/08/2021	9	03/10/2011	AKAI RYU	Negreira	INFANTIL	👁️ Ver 📄 Certificación de accidente

Mostrando 5 rexistros de 5 totales

1

< >

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Exportar**

A aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Xerar carné**

A aplicación mostra os carnés dos participantes seleccionados dando opción a imprimir en PDF. Este proceso está detallado no punto [4.3.2.3 Xerar carné](#).

- **Ver**

A aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.

- **Certificación de accidente**

Cada rexistro do listado ten un botón de acceso á creación dunha **Certificación de accidente**. Este proceso está detallado no punto [4.3.1.4 Certificación de accidente](#).

4.2. Solicitudes

O usuario/a pode solicitar acceso e consultar os datos dos seus deportistas nas federacións galegas.

Para poder realizar solicitudes ás federacións, debe estar cuberto o campo do Nº de rexistro de entidades deportivas de Galicia no menú A Miña Entidade

🏠 / A miña entidade Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

Tipo de entidade Entidade Deportiva ▼	Concello Santiago de Compostela
Nome da entidade A Miña Entidade	Correo electrónico email@gmail.com
CIF G00000000	Teléfono 111222333
Dirección - Opcional	Código postal - Opcional
Nº de rexistro de entidades deportivas de Galicia - Opcional C09288	

[Gardar](#) [Cancelar](#)

Se o campo non está cuberto a aplicación mostra o seguinte texto na pantalla de solicitudes e non permite engadir unha nova solicitude.

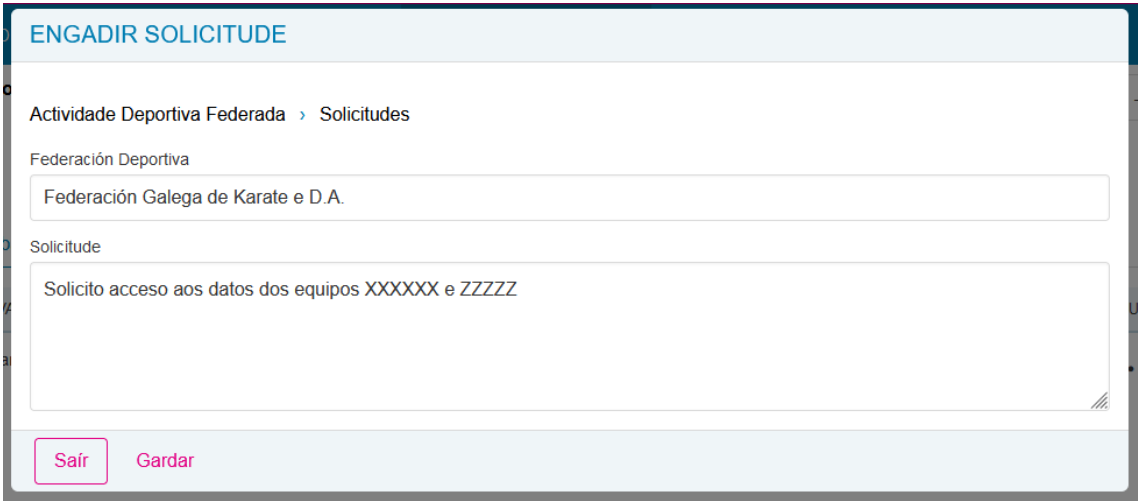
🏠 / Actividade Deportiva Federada > Solicitudes Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

Non dispón do número de rexistro de entidades deportivas de Galicia. O campo é obrigatorio para tramitar as solicitudes de datos ás Federacións Deportivas. Este campo atópase no apartado A miña entidade.

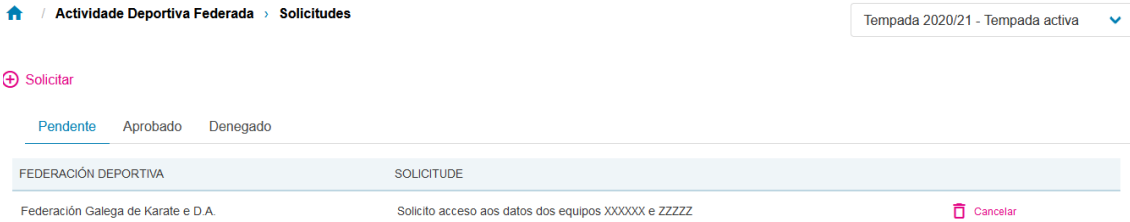
Para engadir unha nova solicitude a unha federación o usuario/a pulsa no botón **Solicitar**. A aplicación mostra un formulario no que deben indicarse:

- **Federación Deportiva** á que se envía a solicitude
- **Solicitude** co texto no que o usuario/a indica a que datos desexa acceder (por exemplo, indicando os nomes dos equipos).

Os dous campos son obrigatorios de xeito que o botón **Gardar** non estará activo ata que se cubran os dous. O usuario/a pode pulsar o botón **Saír** para cancelar a solicitude e regresar á pantalla anterior.



Ao pulsar o botón **Gardar** a solicitude queda rexistrada na pestana *Pendientes*.



A aplicación envía un correo electrónico indicándolle á Federación que ten unha nova solicitude pendente. Os usuarios/as con perfil Federación aproban ou rexeitan as solicitudes que lles achegan das entidades. A entidade recibe unha notificación por correo electrónico cando a Federación aproba ou denega a solicitude.

O usuario/a pode cancelar a súa solicitude mentres se encontre na pestana *Pendientes*.

A aplicación mostra a lista de solicitudes dividido en pestanas en función do estado das solicitudes:

- **Pendiente:** Solicitudes engadidas sen resposta da Federación.
- **Aprobado:** Solicitudes aprobadas pola Federación (para a tempada en curso).
- **Denegado:** Solicitudes aprobadas pola Federación (para a tempada en curso).

⊕ Solicitar

Pendente Aprobado Denegado

FEDERACIÓN DEPORTIVA	SOLICITUDE	CLUBS
Federación Galega de Karate e D.A.	Solicito acceso aos datos dos equipos XXXXXX e ZZZZZ	• AKAI RYU

5. Outros programas

Ademais dos programas Actividade Deportiva Escolar e Actividade Deportiva Federada, a aplicación Xogade permite xestionar outros programas de actividade deportiva.

5.1. Coñece o meu club

O programa Coñece o meu club permite que os centros educativos coñezan os clubs da súa contorna e participen neste programa. Ademais dos datos de contacto do club, os centros educativos poden ver as modalidades que o club promove.

Neste menú a aplicación funciona de dous xeitos distintos en función do tipo de entidade do usuario/a.

5.1.1. Entidades que non son centros educativos

Se a súa entidade **non é de tipo centro educativo**, a aplicación mostra un texto informativo do programa xunto cun formulario no que o usuario/a pode apuntarse ao programa. Para elo debe indicar os concellos que acepta visitar e as modalidades que desexa dar a coñecer do seu club. Os dous campos son obrigatorios de xeito que o botón **Gardar** non estará activo ata que se cubran. No campo concellos poden seleccionarse varios. Tecleando unha ou varias letras do nome aparece unha lista de suxestións para axudar a localizar os desexados.

[🏠](#) / [Outros programas](#) > [Coñece o meu club](#)

Tempada 2020/21 - Tempada activa [▼](#)

Coñece o meu club

Este programa pretende ser unha ferramenta para achegar os escolares aos recursos deportivos dispoñibles na súa poboación, ofrecéndolles unha alternativa de ocupación para o seu tempo libre, que lles axude na consecución de hábitos activos e saudables. Os técnicos do club visitarán os centros escolares para facer unha presentación práctica e lúdica do seu deporte, explicar o funcionamento do club (localización, horarios de adestramento, competicións...) e invitarán aos escolares a compartir un dos seus adestramentos. Crearase así un vínculo importante entre o centro escolar e o club da localidade. Para participar o club rexistrarse na aplicación de Xogade. Cada tempada deberá inscribirse neste programa sinalando que área xeográfica está disposto a abarcar. Os centros educativos consultarán que clubs están dispoñibles na súa zona e poranse en contacto con aqueles do seu interese para concertar a visita.

En resumo:

- FASE 1. Realización da solicitude por parte do club.
- FASE 2. O centro escolar poderá ver na web os clubs solicitantes.
- FASE 3. O centro escolar establecerá contacto cos clubs segundo os seus intereses.
- FASE 4. Visita do club ao centro escolar en horario lectivo para presentar a súa modalidade.
- FASE 5. (Optativa para o centro) Visita ás instalacións do club co alumnado interesado para coñecer e practicar esa modalidade. (O transporte, en caso de ser necesario, correrá a cargo do centro escolar).
- FASE 6. Avaliación da actividade por parte do centro (opcional).

Admitíranse inscricións entre as datas 01/09/2021 e 31/08/2022

Concellos

Santiago de Compostela [+](#) Ames [+](#) Boqueixón [+](#) [-](#)

Modalidades

Karate

[Gardar](#)

Tras gardar a solicitude, a aplicación mostra un formulario non modificable coa única opción de Eliminar. Ao pulsar o botón **Eliminar** a aplicación elimina todos os datos da solicitude. Unha vez borrada a solicitude, a entidade pode facer outra.

Concellos

Santiago de Compostela [+](#) [-](#)

Modalidades

Loita

[Eliminar](#)

5.1.2. Centros educativos

Se a súa entidade deportiva é un **centro educativo**, a aplicación mostra unha lista dos clubs dispoñibles a visitar o seu centro. Na lista pódense ver os datos de contacto do club e as modalidades que promove.

Coñece o meu club

Este programa pretende ser unha ferramenta para achegar os escolares aos recursos deportivos dispoñibles na súa poboación, ofrecéndolles unha alternativa de ocupación para o seu tempo libre, que lles axude na consecución de hábitos activos e saudables.

Os técnicos do club visitarán os centros escolares para facer unha presentación práctica e lúdica do seu deporte, explicar o funcionamento do club (localización, horarios de adestramento, competicións...) e invitarán aos escolares a compartir un dos seus adestramentos. Crearase así un vínculo importante entre o centro escolar e o club da localidade.

Para participar o club rexistrárase na aplicación de Xogade. Cada tempada deberá inscribirse neste programa sinalando que área xeográfica está disposto a abarcar. Os centros educativos consultarán que clubs están dispoñibles na súa zona e poranse en contacto con aqueles do seu interese para concertar a visita.

En resumo:

- FASE 1. Realización da solicitude por parte do club.
- FASE 2. O centro escolar poderá ver na web os clubs solicitantes.
- FASE 3. O centro escolar establecerá contacto cos clubs segundo os seus intereses.
- FASE 4. Visita do club ao centro escolar en horario lectivo para presentar a súa modalidade.
- FASE 5. (Optativa para o centro) Visita ás instalacións do club co alumnado interesado para coñecer e practicar esa modalidade. (O transporte, en caso de ser necesario, correrá a cargo do centro escolar).
- FASE 6. Avaliación da actividade por parte do centro (opcional).

Admitíranse inscricións entre as datas 01/09/2021 e 31/08/2022

ENTIDADE	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO	MODALIDADES
A Miña Entidade	email@gmail.com	111222333	Karate



5.2. Xogos tradicionais e populares

Este menú soamente é accesible para usuarios/as de entidades dos tipos **Centro educativo** e **ANPA**.

Xogos tradicionais e populares

Prestarase aos centros educativos e ANPAs que o soliciten materiais para xogar á Billarda, aos Birios e á Chave.

Entregaránse: 25 billardas, 25 paláns, 20 birios, 2 bolas, 2 chaves e 12 pellos.

Admitíranse inscricións entre as datas 01/09/2021 e 30/06/2022

Formulario de solicitude	
Data de inicio	Data de fin
Gardar	

Ao acceder a aplicación amosa un formulario no que o usuario/a pode solicitar a participación no programa.

Para completar a solicitude o usuario/a debe indicar as datas de inicio e fin nas que desexa dispor do material. As datas deben estar dentro do rango indicado no texto coas instrucións do programa. O botón **Gardar** actívase ao cubrir as dúas datas.

Ao gardar a solicitude a aplicación mostra os datos sen opción de editar. O estado da solicitude é *Novo*.

[Inicio](#) / [Programas](#) > [Xogos tradicionais e populares](#)

Tempada 2020/21 - Tempada activa

Xogos tradicionais e populares

Prestarase aos centros educativos e ANIPAs que o soliciten materiais para xogar á Billarda, aos Birlos e á Chave. Entregaránse: 25 billardas, 25 paláns, 20 birlos, 2 bolas, 2 chaves e 12 pellos.

Admitiranse inscricións entre as datas 01/09/2021 e 30/06/2022

Data de inicio: 10/09/2021

Datos da solicitude realizada
Data de fin: 14/09/2021

Estado: Novo

Tras recibir a solicitude, o administrador ou servizo provincial correspondente a acepta ou rexeita. Ao aceptar a solicitude, o administrador ou servizo provincial correspondente pode editar as datas de inicio e fin para o préstamo do material. A aplicación mostra actualizado o estado da solicitude.

5.3. Espazo lúdico

A aplicación mostra unha lista dos equipos engadidos neste programa.

[Inicio](#) / [Outros programas](#) > [Espazo Lúdico](#)

Tempada 2020/21 - Tempada activa

NOME

MODALIDADE

CATEGORÍA

REXISTROS

10 por páxina

Limp

Eliminar

Engadir

Exportar

	NOME	MODALIDADE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TEMPORALIDADE	PARTICIPANTES	
	Proba_activ_coord_stellae	Actividades Coordinativas	Benxamin	Mixto	entre 2011 e 2012	5	Ver Editar Participantes

Mostrando 1 rexistro de 1 totales

Accións dispoñibles:

- Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limp** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón Eliminar. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo.

- Engadir**

Ao pulsar o botón Engadir o usuario/a accede ao formulario para crear un novo rexistro. Este proceso está descrito no punto [4.3.2.1 Engadir e Editar equipo](#) deste documento.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Ver**

Ao pulsar neste botón a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar. Este proceso está detallado no punto [4.3.2.2 Ver equipo](#) deste documento.

- **Editar**

Cada rexistro do listado ten un botón **Editar** para modificar os seus datos. Este proceso está descrito no punto [4.3.2.1 Engadir e Editar equipo](#) deste documento.

- **Participantes**

Cada rexistro do listado ten un botón **Participantes** para consultar os seus deportistas. Este proceso está detallado no punto [4.3.2.3 Participantes dun equipo](#) deste documento.

5.4. Xogando coa auga e co vento

Este menú soamente é accesible para as entidades que foron dadas de alta polo administrador.

Ao acceder á aplicación mostra todos os participantes engadidos no programa.

🏠 / Programas > Xogando coa auga e co vento

Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME
DATA DE NACEMENTO	ATA	NOME DO CLUB	REXISTROS
			10 por páxina ▼

🗑️ Eliminar + Engadir + Carga masiva 📄 Exportar

☐	IDENTIFICADOR	NIF/NIE	APELIDOS	NOME	DATA DE INSCRICIÓN	IDADE	DATA DE NACEMENTO	NOME DO CLUB	CONCELLO DO CLUB	
☐	RVG110818	VVVV GGGGG	Ronaldo		24/08/2021	10	18/08/2011	Equipo de prueba	Santiago de Compostela	👁️ Ver ✎️ Editar 📄 Certificación de accidente
☐	AFR111003	FFFFF RRRRR	Alicia		25/08/2021	9	03/10/2011	Equipo Xogando Auga e Vento	Santiago de Compostela	👁️ Ver ✎️ Editar 📄 Certificación de accidente
☐	RFR100206	FFFFFF RRRRR	RODOLFO		25/08/2021	11	06/02/2010	Equipo Xogando Auga e Vento	Santiago de Compostela	👁️ Ver ✎️ Editar 📄 Certificación de accidente

Mostrando 3 rexistros de 3 totales

1

< >

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpas** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Eliminar**

Para eliminar un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón Eliminar. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Non será posible eliminar participantes se levan máis de 5 días vinculados ao equipo.

- **Engadir**

O usuario/a accede ao formulario para crear un novo rexistro. O proceso é igual ao descrito no punto [4.3.2.3 Engadir e vincular participantes a un equipo](#) deste documento. O usuario a maiores do descrito nese punto debe indicar o nome do equipo. Ao escribir no campo equipo a aplicación suxerirá os nomes dos equipos que xa existen. O usuario/a pode escoller un deses nomes ou continuar tecleando para crear un equipo novo.

- **Carga Masiva**

O menú de carga masiva permite a alta e/ou modificación dun gran número de participantes importando os seus datos de arquivos CSV mediante un proceso de automatizado. Este proceso está descrito no punto [4.3.3 Carga masiva](#) deste documento.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Ver**

A aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar.

- **Editar**

Cada rexistro do listado ten un botón **Editar** para modificar os seus datos. Este proceso está detallado no punto [4.3.1.2 Editar participante](#) deste documento.

- **Certificación de accidente**

Cada rexistro do listado ten un botón de acceso á creación dunha **Certificación de accidente**. Este proceso está detallado no punto [4.3.1.4 Certificación de accidente](#) deste documento.

6. Certificacións

Neste menú o usuario/a pode consultar e imprimir todas as certificacións de accidentes da tempada.

🏠 / **Certificacións** Tempada 2020/21 - Tempada activa ▼

Nº DE EXPEDIENTE	IDENTIFICADOR	NOME	APELLIDOS

DATA DO ACCIDENTE	ATA	REXISTROS	
		10 por páxina ▼	Limpar

☐	Nº DE EXPEDIENTE	IDENTIFICADOR	NOME	APELLIDOS	DATA DE NACEMENTO	DATA DE CERTIFICACIÓN	ENTIDADE	CONCELLO	DATA DO ACCIDENTE	
☐	XOGA000000	SGT270810	Sara	GGGGGG TTTT	27/08/2010	04/08/2021 09:23:50			02/08/2021	Ver

Mostrando 1 rexistro de 1 totales

1 < >

Accións dispoñibles:

- **Buscar**

A aplicación dispón dun buscador con varios campos para filtrar os datos.

Ao pulsar no botón **Limpar** bórranse todos os campos da busca, de xeito que a aplicación volve mostrar toda a información dispoñible.

O buscador tamén dispón dun selector para variar o número de rexistros amosados en cada páxina da lista.

- **Exportar**

Ao pulsar no botón **Exportar** a aplicación xera un arquivo CSV con todos os rexistros da lista (incluíndo todas as páxinas).

- **Imprimir**

Para imprimir un ou varios rexistros é preciso seleccionar a súas caixas de selección e pulsar no botón Imprimir. Se non se selecciona ningunha o botón aparece desactivado. Ao pulsar no botón a aplicación mostra unha nova pantalla coas certificacións seleccionadas. O usuario/a pode pulsar en **Saír** para pechar a ventá ou en **Descargar** para obter un PDF das certificacións.

CERTIFICACIÓN DE ACCIDENTE

Certificacións > Ver

PROGRAMA XOGADE

SOLICITUDE DE ASISTENCIA SANITARIA POR ACCIDENTE DEPORTIVO

Certificación de accidente

Don/Dona Don/Dona **AAA Pruebas Pruebas** con DNI **22222222J** como (cargo) **Entrenador** da Entidade **A Miña Entidade** confirmo a veracidade dos datos da Comunicación de Accidente realizada polo accidente sufrido accidentPart.text5_1 accidentPart.text5_2 o día **15/09/2021** por **AAA AAA AAA** co identificador **AAA270812** e ao que lle foi asignado o número **XOGA0000**.

PROGRAMA XOGADE

SOLICITUDE DE ASISTENCIA SANITARIA POR ACCIDENTE DEPORTIVO

Certificación de accidente

Don/Dona Don/Dona **AAA Pruebas Pruebas** con DNI **22222222J** como (cargo) **Cargo** da Entidade **A Miña Entidade** confirmo a veracidade dos datos da Comunicación de Accidente realizada polo accidente sufrido accidentPart.text5_1 accidentPart.text5_2 o día **15/09/2021** por **BBB BBB BBB** co identificador **BBB270811** e ao que lle foi asignado o número **XOGA0025**.

Saír **Descargar**

- **Ver**

Ao pulsar neste botón a aplicación mostra os datos do rexistro sen a posibilidade de editar. O usuario/a pode pulsar en **Saír** para pechar a ventá ou en **Descargar** para obter un PDF da certificación.