

INSTRUCCIONES PARA INTRODUCIR LOS RESULTADOS DE LOS ENCUENTROS DE LAS LIGAS, Y DE LOS RESULTADOS DE LOS SIETE PARTIDOS QUE SE DISPUTAN EN CADA ENCUENTRO.

En primer lugar vamos a hacer algunas aclaraciones.

CLAVE DE ACCESO Y CONTRASEÑA: Cada delegado de club tiene ya su nombre de usuario y clave de acceso que son las mismas que ya se habían facilitado para acceder a cumplimentar los formularios de inscripciones en los Torneos del Circuito Gallego y en los Campeonatos Gallegos. Si algún delegado no dispusiese de ella por cualquier razón deberá solicitarla de nuevo al administrador de la web. Para ello deberá enviar un correo desde la sección [CONTACTAR CON.../ Administrador](#) web que figura en la página principal de la web de la FGTM.



TIPO DE DATOS QUE HAY QUE INTRODUCIR: El resultado del encuentro y los resultados de los 7 partidos disputados.

¿CUÁNDO SE DEBEN INTRODUCIR LOS RESULTADOS?: Cuanto antes, mejor, así los restantes equipos dispondrán de la información con prontitud.

DIFERENCIA ENTRE ENTRAR EN LA SECCIÓN DE RESULTADOS CON O SIN CLAVE: La diferencia está en que sin clave sólo se pueden consultar los resultados de los encuentros y de los partidos de cada encuentro (el acta), los datos de cada equipo (delegado, dirección, teléfonos, etc.), así como los resultados conseguidos por cada equipo. En cualquier caso, sólo consultar.

ACCESO A LA PÁGINA DE LOS RESULTADOS Y CLASIFICACIONES: Se puede acceder de tres formas diferentes:

a) Desde el menú superior de la página de inicio de la web de la FGTM: www.fgfm.es. En la opción del menú: LIGAS / Clasificaciones.



b) Desde el menú de la izquierda de la página de inicio de la web de la FGTM: www.fgfm.es
A la derecha podemos ver la imagen correspondiente.



c) La tercera posibilidad es entrar directamente escribiendo en el navegador: www.ligas.fgfm.es

La página inicial que veremos será:

Habr  en la p gina inicial la posibilidad de que la FGTM coloque avisos relativos a las ligas (falta de introducci n de resultados, manejo de la aplicaci n, etc.)

A la izquierda tenemos la posibilidad de entrar a consultar las diferentes ligas, clasificaciones, resultados de las jornadas disputadas y calendarios de las que quedan por disputar, as  como los datos de los equipos (local de juego, delegado, tel fonos, etc.)

Si s lo quisi ramos consultar resultados, eligi ramos en el men  la liga correspondiente, por ejemplo si seleccionamos 1  Gallega Sur, ver amos:

 0 | 1 | 1 - 6 | 0 |

Ahora hay un nuevo desplegable que me permite elegir: **Clasificaci n** (es en la ya estamos), **Xornadas** (se ver  todo el calendario completo con los resultados de los encuentros disputados, de forma similar a como se ve  la temporada pasada en el fichero Excel que se utilizaba) y **Equipos**. Al seleccionar esta  ltima opci n se desplegar  la lista de equipos de la liga correspondiente y se podr  acceder a ver los datos del equipo.

Antes de proceder a introducir resultados es conveniente navegar un poco por la página para hacerse una idea de su estructura.

Vamos a pasar ya al supuesto de que queremos introducir el resultado de un encuentro y para explicarlo con todo detalle vamos a introducir los resultados de un encuentro de la primera jornada de 3ª División Gallega Centro.

Lo primero sería introducir el nombre de usuario y la clave correspondiente. Iríamos a INICIO y en la ventana correspondiente introducimos los datos de acceso y haremos click sobre el botón que pone: **login**



Inicio de sesión

Nome de usuario

.....

login

El acceso nos ofrecerá de nuevo la página de inicio pero sin la ventana de introducir la clave. Seleccionaremos la liga en la que vamos a introducir resultados (en este ejemplo: 3ª División Gallega Centro y nos aparecerá la clasificación de esta liga en una presentación idéntica a la mostrada anteriormente para 1ª Div. Gallega Sur pero además hay una diferencia justo debajo de la clasificación (texto de color naranja)



Volver a FGTM

- Volver a FGTM

Menú Principal

- Inicio
- 1ª División Galega <
- 2ª División Galega <
- 3ª División Galega >
- Norte
- Noroeste
- Centro
- Sur

3ª DIV GAL Centro

- Clasificación
- Xornadas
- Equipos <

Inicio > 3ª División Galega > Centro > 3ª División Galega Centro 2010-2011

3ª División Galega Centro 2010-2011

Posto	Equipos	EX	EG	EP	PF-PC	Puntos
1	Adeco-Dea TM	1	1	0	6 - 1	2
2	Oroso - Zapatería Rial	1	1	0	5 - 2	2
3	IES Virxe do Mar "B"	1	1	0	5 - 2	2
4	A.D. Dubratambre "3"	1	1	0	4 - 3	2
5	Angepón	1	1	0	4 - 3	2
6	Arteal Ventanas "C"	1	0	1	3 - 4	0
7	Café-Bar Roxibe	1	0	1	3 - 4	0
8	Oroso - Guardería Trastes	1	0	1	2 - 5	0
9	Liceo Junior	1	0	1	2 - 5	0
10	Mixión	1	0	1	1 - 6	0

Se tes dereitos de edición veras unhas ligazóns máis abaixo.

1ª División Galega Norte 2010-2011 | 1ª División Galega Sur 2010-2011 | 2ª División Galega Norte 2010-2011 | 2ª División Galega Centro 2010-2011 | 2ª División Galega Sur 2010-2011 | 3ª División Galega Sur 2010-2011 | 3ª División Galega Norte 2010-2011 | 3ª División Galega Noroeste 2010-2011 | 3ª División Galega Centro 2010-2011 |

En este texto se verán todas las ligas a las que tenemos derecho de acceder para introducir resultados, realmente son enlaces, así que haremos click sobre el de 3ª División Galega Centro:

[1ª División Galega Norte 2010-2011](#) | [1ª División Galega Sur 2010-2011](#) | [2ª División Galega Norte 2010-2011](#) | [2ª División Galega Centro 2010-2011](#) | [2ª División Galega Sur 2010-2011](#) | [3ª División Galega Sur 2010-2011](#) | [3ª División Galega Norte 2010-2011](#) | [3ª División Galega Noroeste 2010-2011](#) | [3ª División Galega Centro 2010-2011](#) |

Y ello nos llevará a la siguiente pantalla:

Volver a FGTM

Inicio > 3ª División Galega > Centro

Volver a FGTM

Lista de equipos

Equipos | Xogadores | Xornadas

Editar Novo

Núm	Equipo	Clube
1	A.D. Dubratambre "3"	A.D. Dubratambre
2	Adeco-Dea TM	Club Adeco-Dea
3	Angepón	Anorthosis Vmianzo
4	Arteal Ventanas "C"	Arteal T.M.
5	Café-Bar Roxibe	Ribadumia Tenis de Mesa
6	IES Virxe do Mar "B"	ANPA IES Virxe do Mar
7	Liceo Junior	Sociedad Liceo de Noia
8	Mixión	Tenis de Mesa Monte Porreiro
9	Oroso - Guardería Trastes	Oroso Tenis de Mesa
10	Oroso - Zapatería Rial	Oroso Tenis de Mesa

Amosar # 20

De entrada nos aparece la lista de equipos. Cada nombre es un fichero que contiene los datos de cada equipo. Estos datos ya están introducidos y por ello aquí no hay que hacer nada.

En la parte superior podemos ver lo siguiente:

Si presionamos sobre la palabra **Xogadores** accederemos a la lista de todos los jugadores cuyos clubs han comunicado expresamente que jugarían en esta liga. Están ordenados alfabéticamente (nombre y apellidos).

La lista contiene dos filtros, uno por clubs y otro por equipos.

Inicio > 3ª División Galega > Centro

Lista de equipos

Equipos | Xogadores | Xornadas

Núm	Equipo
-----	--------

En la imagen que sigue pueden verse los 5 primeros de la lista (sin filtrar)

Lista de xogadores

Equipos | Xogadores | Xornadas

Editar Novo

Filtros: Elixir Clube Elixir Equipo

Núm	Xogador	Clube	Equipo
1	Abel Veiras González	Sociedad Liceo de Noia	Liceo Junior
2	Aitor Alonso Méndez	ANPA IES Virxe do Mar	IES Virxe do Mar "B"
3	Alberto González García	Club Adeco-Dea	Adeco-Dea TM
4	Alexander Castro Martínez	ANPA IES Virxe do Mar	IES Virxe do Mar "B"
5	Alexandre Pousada	Tenis de Mesa Monte Porreiro	Mixión

Nome ?

Apellidos ?

Clube ? Elixir Clube

Equipo ? A.D. Dubratambre "2"

Gardar Pegar

Información ?

De entrada parece complicado, pero no lo es, ya que sólo tenemos que escribir el nombre y los apellidos en los dos primeros campos que aparecen y seleccionar de la lista desplegable el nombre del club y el del equipo. No habría que rellenar nada más. A continuación se haría click sobre guardar y veríamos que se cierra el documento y se vuelve a la lista anterior en la que aparece incluido el nuevo jugador.

El resto de las opciones que aparecen en el documento cuya foto tenemos encima de este párrafo no se utilizan de momento pero permitirán en el futuro introducir información adicional del jugador e incluso una foto suya.

Retomando el proceso de introducción de un acta, estábamos en el punto en el que había comprobado que todos los jugadores del encuentro estaban incluidos en la lista.

El siguiente paso es introducir el resultado del encuentro, para ello hacemos click sobre la palabra [Xornadas](#) que está en la línea:

Equipos / Xogadores / Xornadas

Y ello nos llevará a la siguiente pantalla en la que aparecerán todas las jornadas de la liga.

Son 18 pero en el momento de redactar estas instrucciones esta liga tiene sólo las tres primeras jornadas, así que veremos justo lo siguiente:

Lista de xogadores

[Equipos](#) | [Xogadores](#) | [Xornadas](#)

Filtros : Elixir Clube

Núm	Xogador	
1	Andrés Bouza	Anorth

Lista de jornadas



[Editar](#) [Novo](#)

[Equipos](#) | [Xogadores](#) | [Xornadas](#)

Núm	Xornadas	Liga	Tempada
1	Xornada 01	3ª División Galega Centro	2010-2011
2	Xornada 02	3ª División Galega Centro	2010-2011
3	Xornada 03	3ª División Galega Centro	2010-2011

Hacemos click sobre la jornada correspondiente, en este caso Xornada 01 y aparecerá la siguiente pantalla:



[Gardar](#) [Aplicar](#) [Pechar](#)

Nº Xornada ?

En construción (marcar No) ? no yes

Resultado do Encontro				
#	Equipo Local	Resultado	Equipo Visitante	Acta do Encontro ?
<input checked="" type="checkbox"/>	Oroso - Zapatería Rial	<input type="text" value="5"/> : <input type="text" value="2"/>	Oroso - Guardería Trastes	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-02"/>	Encontro disputado? <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="10:00"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Angepón	<input type="text" value="0"/> : <input type="text" value="0"/>	Arteal Ventanas "C"	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-02"/>	Encontro disputado? <input type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="17:00"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	A.D. Dubratambre "3"	<input type="text" value="4"/> : <input type="text" value="3"/>	Café-Bar Roxibe	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-02"/>	Encontro disputado? <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="17:00"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Liceo Junior	<input type="text" value="2"/> : <input type="text" value="5"/>	IES Virxe do Mar "B"	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-02"/>	Encontro disputado? <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="17:00"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Mixilón	<input type="text" value="1"/> : <input type="text" value="6"/>	Adeco-Dea TM	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-03"/>	Encontro disputado? <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="11:00"/>	

Aquí sólo hay que introducir el resultado del encuentro en las casillas correspondientes, en este caso el encuentro es el segundo de la lista, y activar la casilla que está justo debajo del resultado que pone Encontro disputado. Una vez introducido esto veríamos:

<input checked="" type="checkbox"/>	Angepón	<input type="text" value="4"/> : <input type="text" value="3"/>	Arteal Ventanas "C"	Acta do Encontro
	Data: <input type="text" value="2010-10-02"/>	Encontro disputado? <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: <input type="text" value="17:00"/>	

Si no se activa la casilla de encontró disputado el resultado no aparecerá en el calendario de resultados ni permitirá meter los datos del acta.

Ahora, y esto es muy importante haremos click sobre el botón de APLICAR que está situado en la esquina superior derecha. Si no aplicamos no se podrán introducir los resultados de los partidos del encuentro.



Si en estos momentos viésemos la página correspondiente a las jornadas (el calendario completo) podríamos observar que el resultado que acabamos de introducir ya está visible y por lo tanto estará visible también para todos los visitantes de la página.

Por último nos queda introducir los resultados que figuran en el acta y que son los siguientes:

Acta del encuentro celebrada en ZAS el día: 2 de OCTUBRO de 2010 a las 17:00 horas
 Competición: 3ª DIV. GALEGA Fase: _____ Grupo: CENTRO Mesa: _____ Categoría: MASCULINA
 Entre: ANGEPON y ARTEAL VENTANAS "C"
 Local: XIMNASIO CPI de ZAS Temporada: 2010-2011

Del. Visitante	Lic. núm.:	Del. Local	Lic. núm.:
Ent. Visitante	Lic. núm.:	Ent. Local	Lic. núm.:
Arbitro Principal	Lic. núm.:	Arbitro Auxiliar	Lic. núm.:

Nº	Papel	Equipo ABC	Nombre del jugador	Lic. núm.	Papel	Equipo ABC	Nombre del jugador	Lic. núm.	PRIMER JUEGO	SEGUNDO JUEGO	TERCER JUEGO	CUARTO JUEGO	QUINTO JUEGO	JUEGOS	TOTAL
A	A	ARTEAL VENTANAS	LOIS LOPEZ		X	ANGE PON	ESTEBAN LEMA		3-11	2-11	6-11			0-3	0-1
B	B	ARTEAL VENTANAS	LIXIA LOPEZ		X	ANGE PON	FRANCISCO OTERO		6-11	7-11	5-11			0-3	0-2
C	C	ARTEAL VENTANAS	BELEN CALVO		Z	ANGE PON	ANDRES BOUZAS		11-7	11-8	11-2			3-0	1-2
A	A	ARTEAL VENTANAS	UXIA LOPEZ BELEN CALVO		Y	ANGE PON	ESTEBAN LEMA FRANCISCO OTERO		4-11	8-11	11-7	9-11		1-3	1-3
A	C	ARTEAL VENTANAS	LOIS LOPEZ		X	ANGE PON	FRANCISCO OTERO		11-7	11-8	11-8			3-0	2-3
C	B	ARTEAL VENTANAS	BELEN CALVO		Y	ANGE PON	ESTEBAN LEMA		5-11	12-10	10-12	10-12		1-3	2-4
B		ARTEAL VENTANAS	UXIA LOPEZ		Z	ANGE PON	ANDRES BOUZAS		11-8	11-7	11-8			3-0	3-4

GANADOR	RESULTADO GENERAL	JUEGOS	FIRMA DEL ARBITRO
<u>ANGEPON</u>	<u>4 / 3</u>	<u>12 / 11</u>	
	GANADOR PERDEDOR	GANADOR PERDEDOR	

Para ello haremos click sobre la frase: Acta do Encontro y esto nos llevará a una nueva pantalla (si esto no ocurriese es que nos hemos olvidado de hacer click sobre el icono de APLICAR).

Angepón : Arteal Ventanas "C"
 Acta do Encontro
 Data: Encontro disputado? Hora:

En la nueva pantalla que se abre tenemos que escribir nuestra información en dos zonas: en la cabecera y en la parte inferior. La parte central, que contiene un editor de texto permite escribir en él pero la información ahí escrita no será operativa.

En la parte superior podremos ver ya cubiertos los datos siguientes: la jornada, el encuentro y su resultado y fecha y hora a la que estaban programados en el calendario.

Habrá que cubrir el lugar el lugar donde se jugó el encuentro y los nombres de los jugadores que jugaron el partido de dobles.

Main

Nº Xornada

Resultado :

Encontro disputado? no yes


Data

Hora

Lugar

Xogadores da parella Local

Xogadores da parella Visitante



SE deberá de tener en cuenta que pareja local es la del equipo que juega en casa, independientemente que lo haga con las letras ABC o XYZ.

Una vez cubiertos estos datos nos quedaría lo siguiente:

Nº Xornada

Resultado :

Encontro disputado? no yes

Data

Hora

Lugar

Xogadores da parella Local

Xogadores da parella Visitante

Pasamos a continuación a la parte inferior de esta página, justo hasta que encontremos lo siguiente:

Acta do Encontro				
#	Detalles	Xogador	Orden	Núm.
Engadir detalles do encontro				
	Select Event ▼	Select Player ▼	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
			Engadir	

y empezaremos a introducir los resultados de los partidos. Aquí hay que hacer una aclaración importante, el orden de introducción de los resultados tiene que ser el que se indica a continuación.

En el desplegable Select Event seleccionamos: partido INDIVIDUAL, en el desplegable Select Player elegiremos el jugador local que jugó el partido nº 1 del encuentro (da igual que hubiesen jugado con la combinación ABC o con la XYZ). En nuestro ejemplo este jugador es Esteban Lema, en la casilla siguiente escribiremos un 1 (corresponde al partido nº1) y en la siguiente el número de juegos que ganó (en este caso 3) y hacemos click sobre el botón **ENGADIR**. Entonces veremos lo siguiente:

Acta do Encontro				
#	Detalles	Xogador	Orden	Núm.
✖	Partido INDIVIDUAL	Esteban Lema	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
Engadir detalles do encontro				
	Select Event ▼	Select Player ▼	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
			Engadir	

A continuación introducimos la información de su oponente, en este caso el jugador visitante Lois López. De forma análoga al caso anterior nos quedaría el resultado del primer partido de la siguiente forma:

✖	Partido INDIVIDUAL	Esteban Lema	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
✖	Partido INDIVIDUAL	Lois López Blanco	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>
Engadir detalles do encontro				
	Select Event ▼	Select Player ▼	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
			Engadir	

También hubiera valido introducir primero al jugador Lois López Blanco y luego a Esteban Lema, siempre y cuando le hubiésemos puesto a los dos un uno en la casilla que señala el orden de este partido.

Con el mismo orden introduciremos los resultados de los partidos nº2 y nº 3, siempre con el siguiente orden:

Tipo de partido (ind o doble), nombre del jugador, nº de partido (de 1 a 7), juegos conseguidos y **engadir**. A continuación: nombre del jugador contrincante, nº de partido (el mismo número que a su oponente), juegos conseguidos y **engadir**.















Hay que hacer notar:

1.-Que dos jugadores que se han enfrentado en un partido tienen el mismo número de partido.

2.-Que los partidos se numeran del 1 (el primero) hasta el 7 (el último), correspondiéndole siempre el nº 4 al partido de dobles.

3.-El resultado del doble se introduce de forma análoga a los resultados de individuales con dos excepciones: La selección de tipo de evento será partido DOBRES en vez de partido INDIVIDUAL y los nombres de los jugadores no se especifican aquí ya que se usa siempre el nombre genérico de Parella (Angepón) o Parella (Arteal Vent."B"). Es decir, a lo largo de la temporada cada equipo usará siempre un único nombre para cualquier pareja que sea alineada, independientemente de los jugadores que la formen.

La introducción del acta completa arrojaría el siguiente resultado en la pantalla:

Acta do Encontro				
#	Detalles	Xogador	Orden	Núm.
	Partido INDIVIDUAL	Esteban Lema	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido INDIVIDUAL	Lois López Blanco	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>
	Partido INDIVIDUAL	Francisco Otero	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido INDIVIDUAL	Uxia López Blanco	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>
	Partido INDIVIDUAL	Andrés Bouza	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/>
	Partido INDIVIDUAL	Belén Calvo Martí	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido DOBRES	Parella (Angepón)	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido DOBRES	Parella (Arteal Vent "C")	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="1"/>
	Partido INDIVIDUAL	Francisco Otero	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="0"/>
	Partido INDIVIDUAL	Lois López Blanco	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido INDIVIDUAL	Esteban Lema	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="3"/>
	Partido INDIVIDUAL	Belén Calvo Martí	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="1"/>
	Partido INDIVIDUAL	Andrés Bouza	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="0"/>
	Partido INDIVIDUAL	Uxia López Blanco	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="3"/>

Si no hubiésemos seguido el orden indicado anteriormente en la introducción de datos pero hubiésemos introducido de forma correcta los números del 1 al 7 que ordenan los partidos y que le permite al programa identificar a un jugador con su contrincante, no pasaría nada anormal, el programa los ordenará cuando confirmemos en **aplicar** o en **guardar**.

Para evitar errores, se recomienda inicialmente numerar en el acta los siete partidos antes de pasar los datos al programa.

- A - Y ORDEN DE PARTIDO: 1
- B - X ORDEN DE PARTIDO: 2
- C - Z ORDEN DE PARTIDO: 3
- DOBLE ORDEN DE PARTIDO: 4
- A - X ORDEN DE PARTIDO: 5
- C - Y ORDEN DE PARTIDO: 6
- B - Z ORDEN DE PARTIDO: 7

El símbolo de un aspa sobre fondo rojo que aparece a la izquierda de cada registro nos permite eliminar el registro en el que hubiésemos detectado un error; luego añadiríamos al final un nuevo registro con los datos correctos. En cualquier caso el número de orden y el número de

juegos siempre pueden ser modificados sin necesidad de borrar el registro entero. Cuando el error es en el nombre de jugador o en el tipo de partido (Individual/Doble) es necesario eliminar el registro correspondiente.

Una vez hemos introducido todos los datos señalados anteriormente hay que hacer clic sobre **guardar** o sobre **aplicar**. Es el momento en el que la información que tenemos en pantalla es asumida por la web y desde ese mismo instante estará visible para cualquier persona que visite la web y que vería los datos que acabamos de introducir de la siguiente forma:

Angepón 4:3 Arteal Ventanas "C"

Encontro			
Xornada 01			
Zas			
Angepón	4 : 3	Arteal Ventanas "C"	
02-10-2010 17:00			
Esteban Lema	3	0	Lois López Blanco
Francisco Otero	3	0	Uxía López Blanco
Andrés Bouza	0	3	Belén Calvo Martí
Parella (Angepón)	3	1	Parella (Arteal Vent "C")
Francisco Otero	0	3	Lois López Blanco
Esteban Lema	3	1	Belén Calvo Martí
Andrés Bouza	0	3	Uxía López Blanco

Xogadores da parella Local : Esteban Lema - Francisco Otero
Xogadores da parella Visitante : Uxía López - Belén Calvo

CONSEJOS Y ACLARACIONES SOBRE LA INTRODUCCIÓN DE DATOS

¿Qué pasa si estoy introduciendo datos y tengo que dejarlo antes de acabar por un asunto urgente que me ha surgido? Respuesta: No pasa nada, saldremos del programa siempre oprimiendo el botón de **guardar** y los datos que hemos introducido no los perderemos. Cuando volvamos a usar la aplicación completaremos sólo lo que nos falta.

¿Qué pasa si una vez introducido y grabados los resultados de un acta detecto que tienen algún error? Respuesta: No pasa nada, volveremos a entrar, iremos a la jornada correspondiente, la editamos, corregimos el error, grabamos de nuevo y ya está corregido el error.

¿Qué pasa si un jugador tiene algún error en su nombre, o si sólo tiene un apellido y le quiero poner los dos? Respuesta: Iremos a la sección de jugadores (en la que comprobábamos, antes de meter resultados, si los jugadores estaban ya en la lista) buscamos al jugador al que le queremos modificar su nombre o su apellido y se lo corregimos y salimos grabando los cambios

¿Puedo cambiarle el nombre del equipo a un jugador? Respuesta: No, esta posibilidad debe ser solicitada a la FGTM y será ella la que haga el cambio, si procediese.

¿Puedo introducir sólo el resultado del encuentro y dejar para otro momento la introducción del acta? Respuesta: Sí, no hay ningún problema, no obstante se recomienda introducir las en el más breve plazo posible para que la información esté disponible para los demás.

¿Puedo imprimir desde esta aplicación la tabla de resultados (el calendario)? Respuesta: De momento no, aunque siempre se puede hacer un volcado de pantalla.

¿Habrá posibilidad de ver estadísticas de los resultados de los jugadores? Respuesta: Se está mirando la manera y el tipo de estadísticas a realizar. De momento no está operativo este tipo de información.

¿Qué tengo que hacer en el caso de que cuando estoy introduciendo los resultados de los partidos necesito un jugador que no está en la lista desplegable? Respuesta: guardamos lo introducido hasta ese momento (click sobre **guardar**), nos aparecerá la pantalla anterior con los resultados de la jornada, Click también sobre **guardar**, y veremos la pantalla inicial en la que podíamos optar entre clubs-xogadores-xornadas. Seleccionaremos jugadores, procederemos a introducir el nombre del jugador como ya se ha explicado anteriormente y volveremos a entrar en la xornada correspondiente, luego en el acta y ahora el nuevo jugador ya aparecerá incluido en la ventana desplegable por lo que podemos continuar con la introducción de resultados.

¿Cuál es la diferencia entre **aplicar y **guardar**?** Respuesta: En los dos casos el programa pasa los resultados o datos introducidos a su base de datos. Si usamos la opción de aplicar, una vez asumidos los datos seguimos en la misma pantalla y por lo tanto podemos seguir introduciendo datos o incluso modificando los anteriormente introducidos. Cuando usamos la opción guardar se cierra la pantalla en la que estamos introduciendo datos y pasamos a ver la pantalla anterior. Si aplicamos con frecuencia evitaremos el disgusto de que por cualquier motivo perdamos información y tengamos que introducirla de nuevo.