

## **PSGU - Zasady rejestracji w systemie Scores**

wersja 01.01.2017

1. Rejestracja użytkownika
  - 1.1. Żeby móc zarejestrować drużynę, zespół lub zawodnika, trzeba być użytkownikiem serwisu Scores.
  - 1.2. Link do rejestracji ("Nowy użytkownik") znajduje się w prawym górnym rogu strony.
  - 1.3. W polu "imię i nazwisko" należy podać imię i nazwisko osoby, która będzie użytkownikiem serwisu. Nie należy zakładać konta na przykład na drużynę.
  - 1.4. Adres e-mail także musi być prywatny a nie drużynowy.
  - 1.5. Konto aktywuje się samodzielnie, klikając link w mailu wysłanym na podany adres.
  
2. Rejestracja drużyny
  - 2.1. Nie ma potrzeby rejestrować na nowo drużyn, które już istnieją w systemie.
    - 2.1.1. Aby otrzymać uprawnienia do zarządzania istniejącą drużyną, należy wysłać stosowny mail na adres [scores@frisbee.pl](mailto:scores@frisbee.pl).
  - 2.2. Aby zarejestrować nową drużynę, należy kliknąć link "Rejestracja nowej drużyny" w menu "Zarządzanie" po lewej stronie.
  - 2.3. Drużyna musi być przypisana do dokładnie jednej miejscowości.
  - 2.4. Region należy podać na podstawie punktu 2.2. Regulaminu Mistrzostw Polski.
  - 2.5. Po rejestracji należy poczekać na zatwierdzenie drużyny.
  
3. Zgłoszenie zespołu
  - 3.1. Aby zgłosić zespół na Mistrzostwa Polski, należy mieć uprawnienia do zarządzania drużyną.
  - 3.2. W menu "Zarządzanie" po lewej stronie należy kliknąć link "Drużyna: *nazwa drużyny*".
  - 3.3. W górnej części strony wyświetlane są wszystkie Mistrzostwa Polski z bieżącego roku.
  - 3.4. Przy odpowiedniej kategorii należy kliknąć "Zgłoś zespół" i wypełnić formularz podając nazwę zespołu.
  - 3.5. Jeśli jakaś drużyna zgłasza więcej niż jeden zespół, należy pamiętać, żeby były zgłaszane w odpowiedniej kolejności.
  - 3.6. Nie ma możliwości edycji zgłoszenia. Jednak dopóki nie minął termin, można usuwać i dodawać zgłoszenia bez ograniczeń.

#### 4. Rejestracja zawodnika

- 4.1. Każdy zawodnik musi zostać na nowo zarejestrowany w systemie. Warto zająć się tym jak najwcześniej, bo to zajmie najwięcej czasu. Warto zacząć od zarejestrowania samego/samej siebie i zobaczenia, jak to wygląda.
- 4.2. Wszyscy zawodnicy z drużyny mogą zostać zarejestrowani przez jedną osobę lub każdy może zarejestrować samego siebie. Jedna osoba powinna jednak być zarejestrowana tylko raz (nawet gdy gra w kilku drużynach).
- 4.3. Wszystkie dane zawodników należy wpisywać uważnie. Muszą być poprawne. Nie może to być nazwa z Facebooka, bo akurat nie wiemy, jak ktoś ma na nazwisko. Nie można wpisywać zdrobnień.
- 4.4. Należy załączyć zdjęcie zawodnika. Można skorzystać z narzędzia do kadrowania (zdjęcie musi mieć odpowiednie proporcje). Wybrane zdjęcie powinno być jak legitymacyjne, ale bez przesady. Powinno przedstawiać twarz zawodnika (powinno zajmować trochę więcej niż połowę wysokości kadru). Może być lekko pod kątem, z uśmiechem, czy zrobione podczas gry, ale należy wystrzegać się zdjęć z dziwnymi minami, w okularach przeciwsłonecznych, w złym oświetleniu, czyli po prostu takich, na których trudno rozpoznać daną osobę.
- 4.5. Każda rejestracja zawodnika musi zostać zatwierdzona. Dopóki nie zostanie zatwierdzona, zawodnik nie może zostać dodany do żadnego składu. W przypadku błędów w rejestracji zostanie wysłane odpowiednie powiadomienie, że konieczne jest poprawienie danych w profilu.
- 4.6. Każdy może w dowolnej chwili poprosić o uprawnienia do zarządzania swoim profilem, jeśli ten został założony przez kogoś innego (wysyłając mail na [scores@frisbee.pl](mailto:scores@frisbee.pl)).
- 4.7. Osoba rejestrująca swój profil wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w zakresie organizacji rozgrywek o Mistrzostwa Polski, wypełniania zobowiązań wobec organizacji, do których należy Polskie Stowarzyszenie Graczy Ultimate, wykorzystania nieodpłatnie imienia, nazwiska oraz zdjęcia w ramach działań marketingowych Polskiego Stowarzyszenia Graczy Ultimate. Dane nie będą przekazywane żadnym innym podmiotom. Każdy ma prawo od poprawiania oraz usunięcia swoich danych w dowolnym momencie.
  - 4.7.1. Osoba, która rejestruje profil innej osoby, oświadcza, że otrzymała na to zgodę danej osoby i potwierdza, że dana osoba wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych jak w poprzednim punkcie.

#### 5. Podawanie składu drużyny

- 5.1. Zgodnie z Regulaminem Mistrzostw Polski skład drużyny można edytować w dowolnym momencie bez ograniczeń i służy on po prostu do trzymania listy zawodników drużyny. Jest to istotne, że przy podawaniu szerokiego składu zespołu, bo do niego mogą zostać dodane tylko osoby, które są w składzie drużyny.
  - 5.2. Aktualny skład drużyny znajduje się na stronie zarządzania drużyną w dolnej części.
  - 5.3. Na stronie edycji składu można dodawać zawodników (wyszukując po imieniu, nazwisku lub pseudonimie), usuwać oraz przypisywać im domyślne numery na koszulkach.
6. Zgłaszanie szerokiego składu zespołu
    - 6.1. Na stronie zarządzania drużyną znajdują się linki do stron zarządzania drużynami – to nazwy zgłoszonych zespołów przy odpowiednich Mistrzostwach Polski.
    - 6.2. Na stronie zarządzania zespołem dolna część poświęcona jest szerokiemu składowi zespołu.
    - 6.3. Link „Edytuj skład” jest widoczny, o ile tylko edycja szerokiego składu jest możliwa w danym momencie.
    - 6.4. Dodanie zawodników do szerokiego składu polega na przeniesieniu ich na lewą stronę do „Zawodnicy w składzie”. Analogicznie usunięcie ze składu polega na przeniesieniu na prawo do „Niewybrani zawodnicy”.
    - 6.5. Zawodników można „przeciągnąć” do drugiej listy. Także kliknięcie na zawodnika powoduje przeniesienie go do drugiej listy.
    - 6.6. Wybierać można tylko z zawodników będących w składzie drużyny.
    - 6.7. Wszystkie zmiany są automatycznie zapisywane.
    - 6.8. Dodanie zawodnika po terminie zgłaszania szerokich składów dodatkowo musi zostać potwierdzone (ponieważ można dodać tylko 5 zawodników a dodanego zawodnika nie można już usunąć).
  7. Zgłaszanie turniejowego składu zespołu
    - 7.1. W górnej części strony zarządzania zespołem są informacje na temat aktualnego (najbliższego) turnieju danej drużyny (o ile są już wprowadzone do systemu).
    - 7.2. Link „Edytuj skład turniejowy” jest widoczny, o ile tylko edycja składu turniejowego jest możliwa w danym momencie.
    - 7.3. Mechanizm edycji składu turniejowego jest dokładnie taki sam jak szerokiego składu. Jedynie
    - 7.4. Po terminie zgłaszania składów turniejowych zmiana zawodnika ze względu na kontuzję jest możliwa tylko przez kontakt mailowy na adres [scores@frisbee.pl](mailto:scores@frisbee.pl).