LARRY SPORT

Manual de uso
Responsable de Club

Software de Gestión Deportiva

www.larrysport.com

DOC-HOCKEY-202501-CLUBES

Overview

- Generalidades 4
- Staff Deportivo 10
- Jugadores 11
- Entrenadores 13
- Administración Club 14
- Fichaje 15
- Equipos 16
- Asignación a equipo 17
- Transferencias 18
- Solicitudes 19
- Partidos 20

LarrySport es el software all in one diseñado para gestionar todas las necesidades operativas de organizaciones deportivas.

LARRY SPORT

Generalidades

LarrySport se diseñó para simplificar la administración de asociaciones y federaciones deportivas, ofreciendo mayor control, precisión y seguridad, facilitando la toma de decisiones de una gestión ordenada, confiable y eficaz.

LarrySport posibilita la supervisión de todo el ecosistema de la organización en todos sus niveles y al trabajar en la nube, se mantiene actualizado en tiempo real.

En este documento ofrecemos una guía que facilita el uso de las principales funciones para el usuario responsable de la gestión dentro del club.

Importante: el manejo de la planilla digital (partido), no está incluído dentro de este documento.

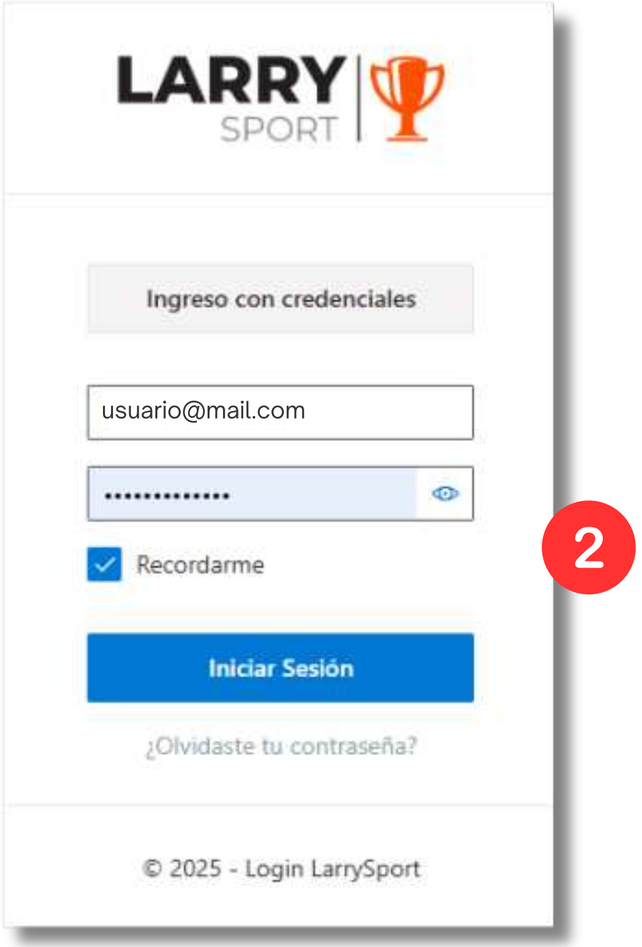
LARRY HOCKEY

Responsable de Club

Ingreso al sistema

Junto con el link de acceso, cada club recibirá sus usuarios y contraseñas de parte de la Asociación.

Luego de hacer click en “Ingreso con credenciales” **(1)** accederá con los datos recibidos para ingresar al sistema **(2)**.

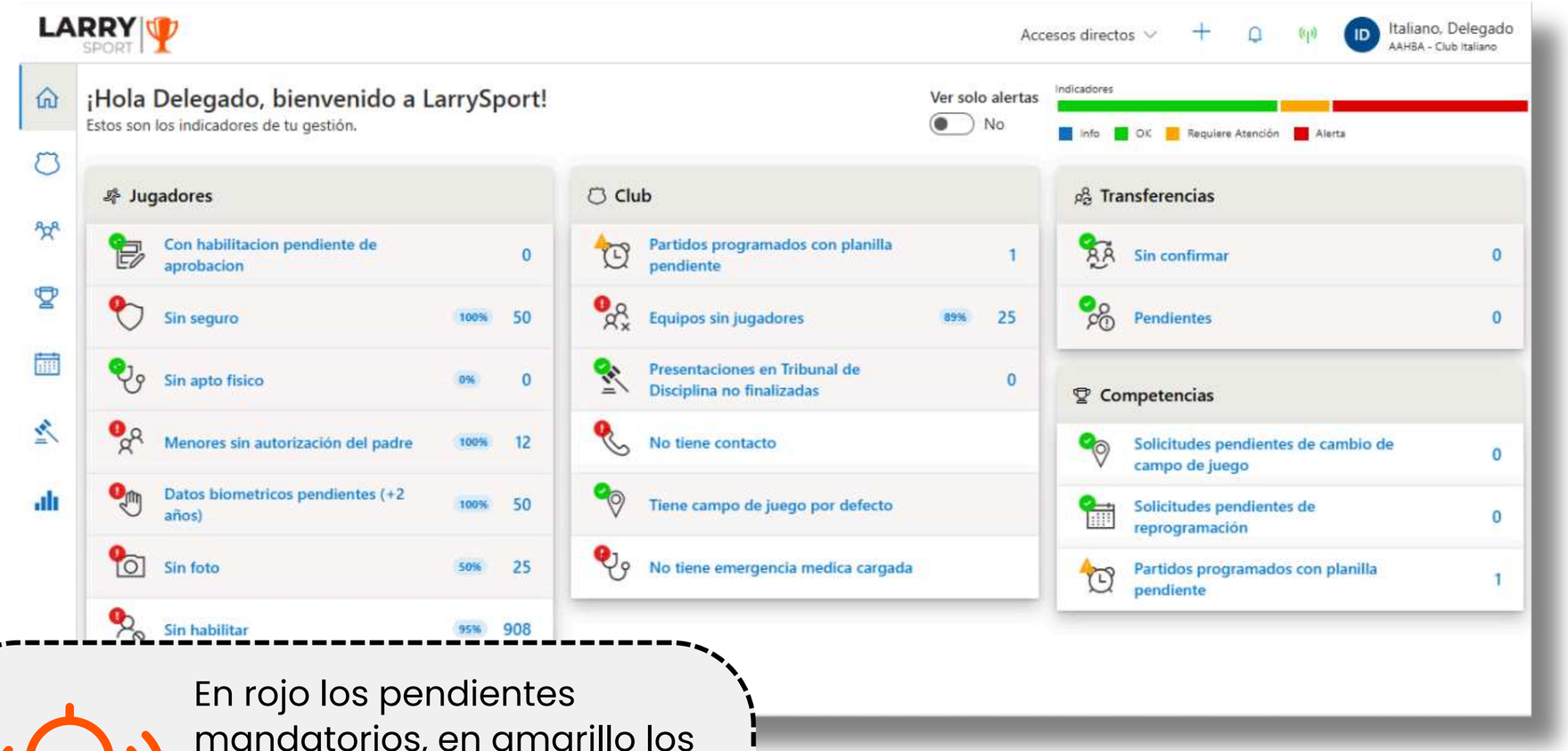


Se accede a través del navegador de cualquier dispositivo conectado a Internet (tablet, notebook o PC)

Principal

Una vez dentro del sistema, el usuario contará con una vista inicial desde donde podrá visualizar las principales **notificaciones**:

- Jugadores / as
- Categorizaciones
- Apto físico
- Entrenadores
- Transferencias
- Solicitudes
- Sanciones
- Partidos

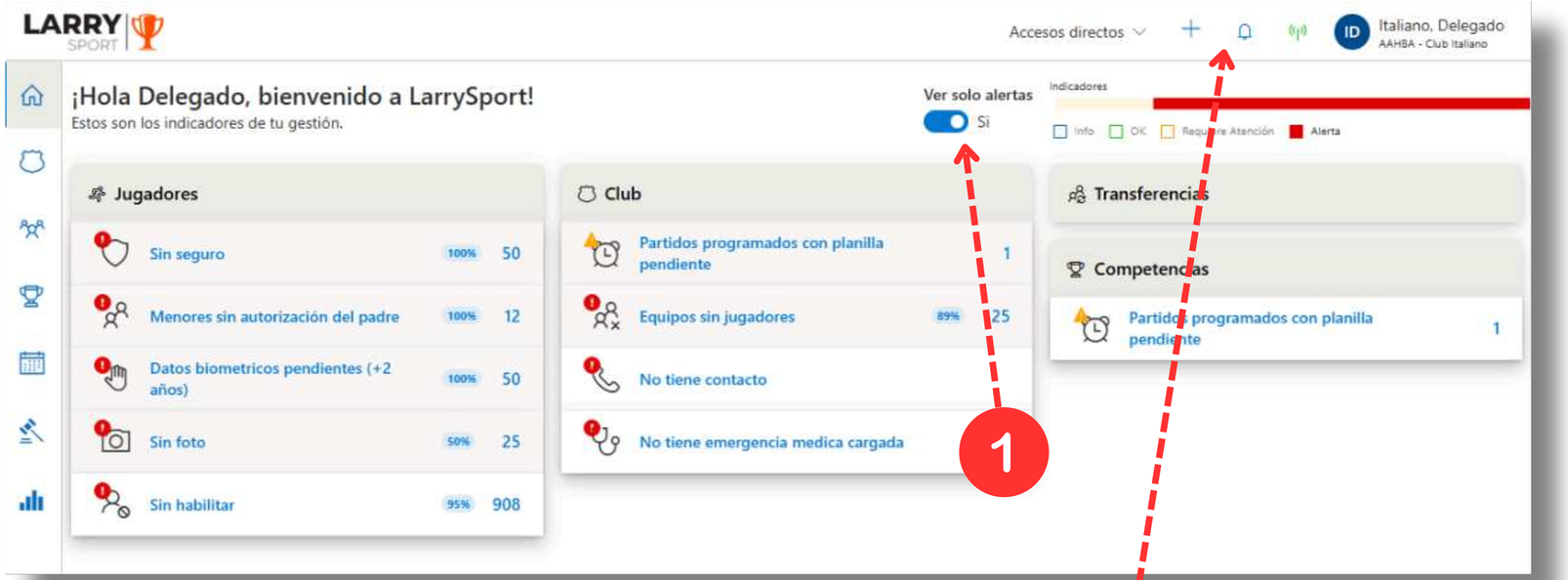


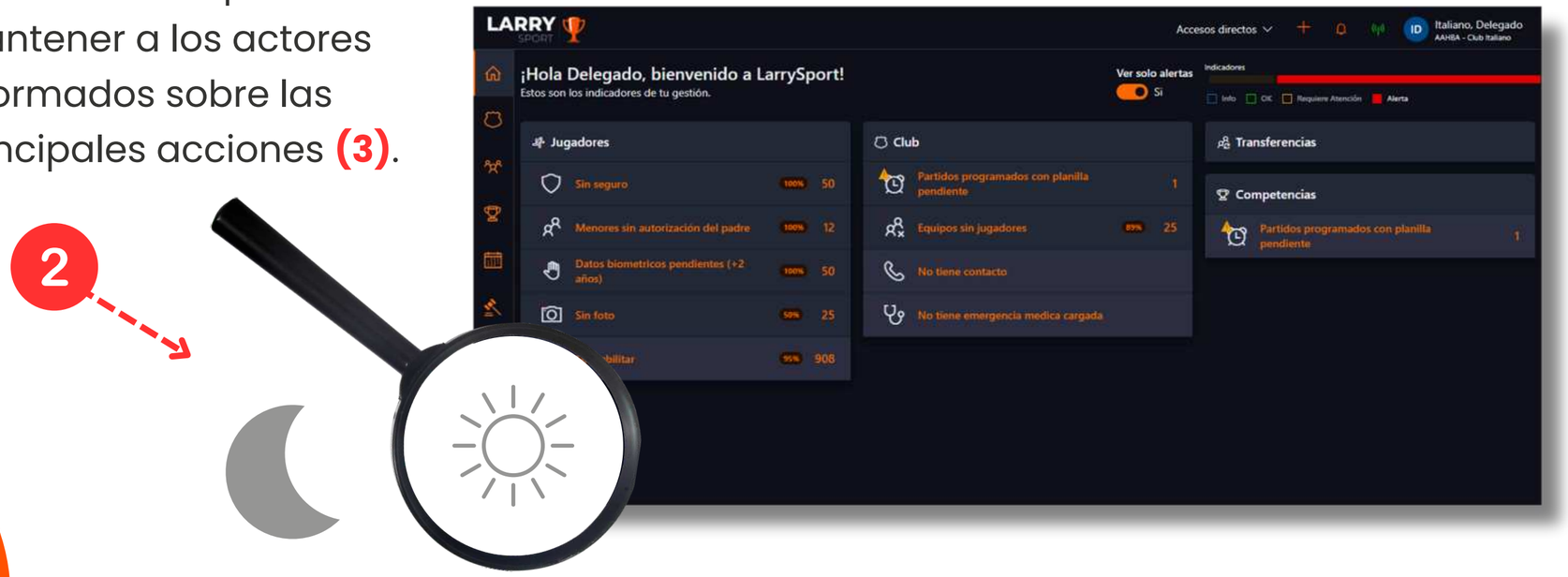
En rojo los pendientes mandatorios, en amarillo los no obligatorios y en verde los datos que están completos.

Indicadores

El usuario podrá ver todos los indicadores o filtrar por **alerta (1)** y setear el **modo de visualización (2)**: claro y oscuro.

Adicionalmente Larry cuenta con un **sistema de notificaciones** para mantener a los actores informados sobre las principales acciones **(3)**.





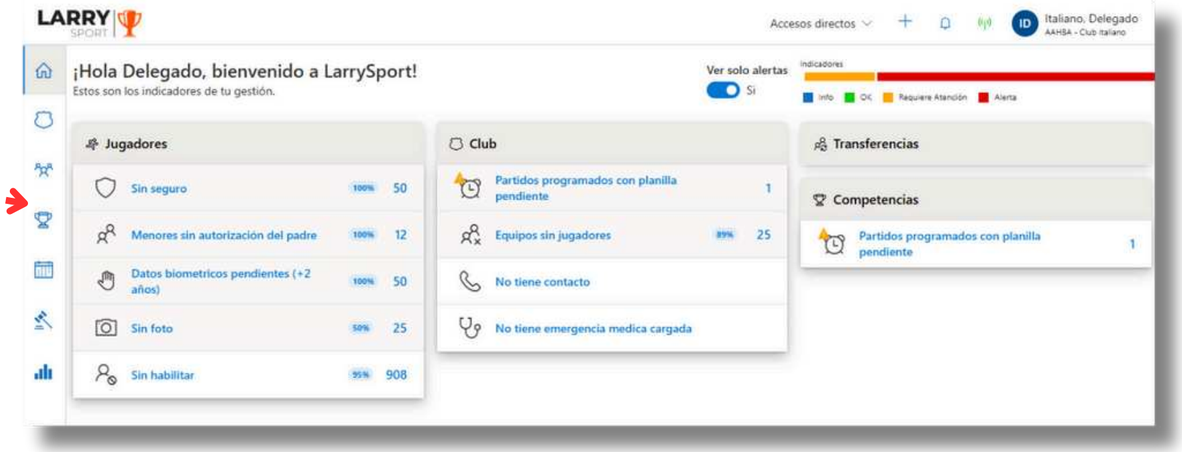
LARRY SPORT

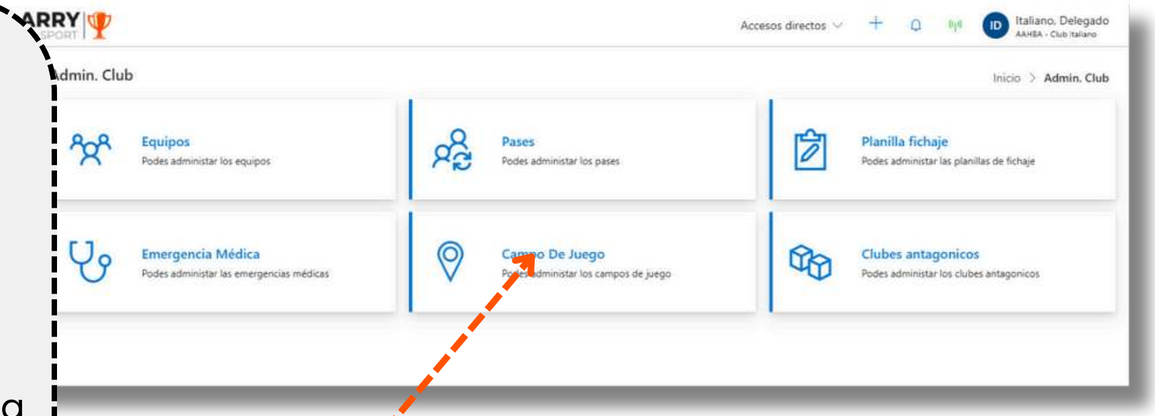
Menú y secciones

Todos los accesos a las diferentes secciones de Larry se encuentran en el **menú vertical** ubicado a la izquierda de la pantalla **(1)**.

Cada item del menú contiene funcionalidades relacionadas **(2)**.

Cuando el usuario accede a una sección, **se muestran las opciones** en el cuerpo central del sistema **(3)**.





1

2

- Admin Club
- Staff Deportivo
- Competencias
- Partidos
- Tribunal de Disciplina
- Panel de Control

3

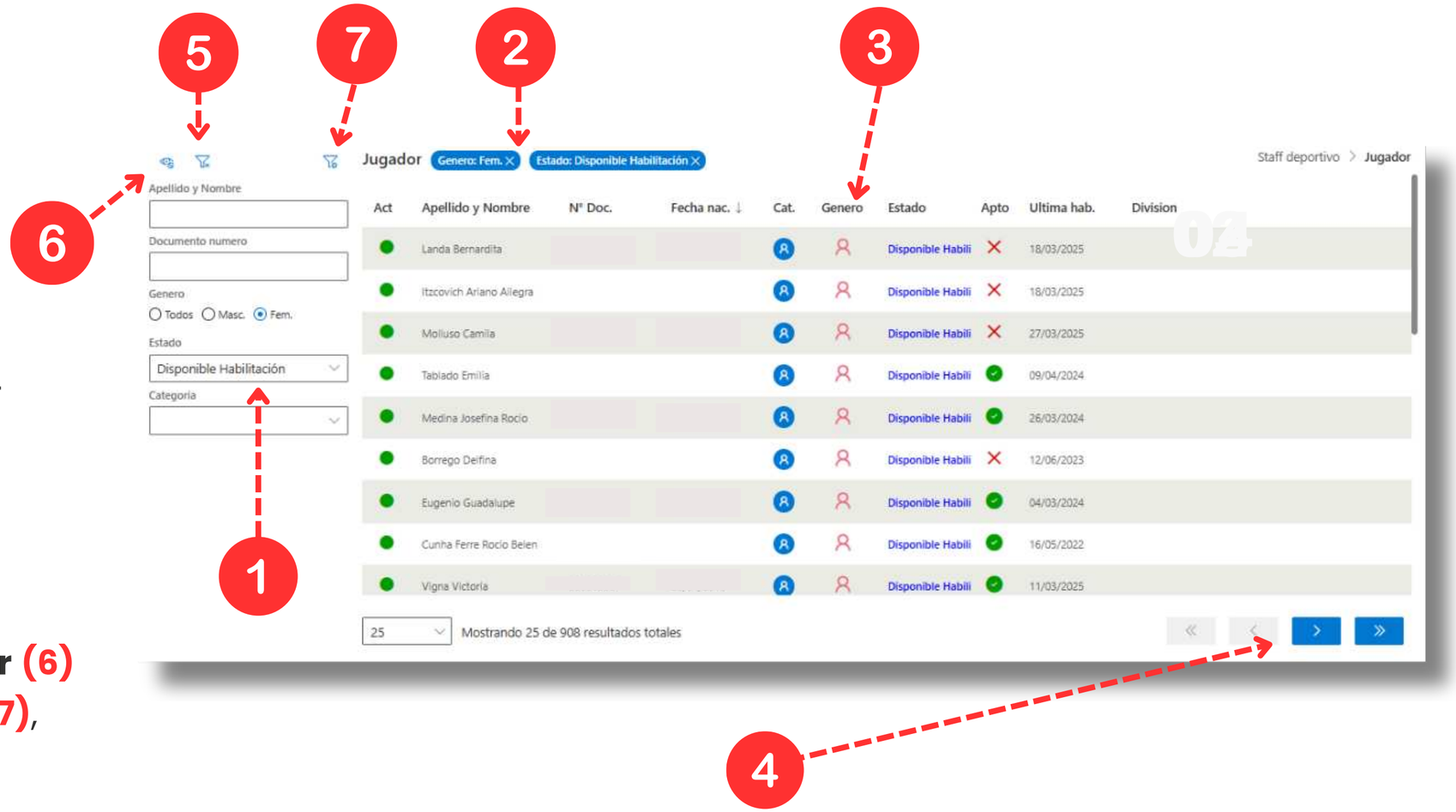
LARRY SPORT

Filtros y tablas

Todas las vistas que contienen listados y tablas cuentan con un **sistema de filtros (1)** que permite al usuario limitar el resultado, facilitando la búsqueda de resultados.

Las tablas cuentan con marcador de **filtros seleccionados (2)**, **ordenador de columnas** ascendente y descendente **(3)** y **paginador (4)**.

Además puede **borrar (5)**, **ocultar (6)** o **ampliar los filtros disponibles (7)**, enriqueciendo la búsqueda y optimizando la vista.



Staff Deportivo

Desde esta sección el usuario podrá **gestionar**:

- Jugadores
- *Entrenadores*
- *Delegados*
- *Contactos del Club*
- *Adicionales*

Los Delegados serán administrados por la Asociación. El usuario club solo podrá visualizarlos.

Jugadores

Al **registrar un jugador** en Larry el usuario deberá completar los **datos obligatorios,** entre ellos su foto (figuran con asterísco)

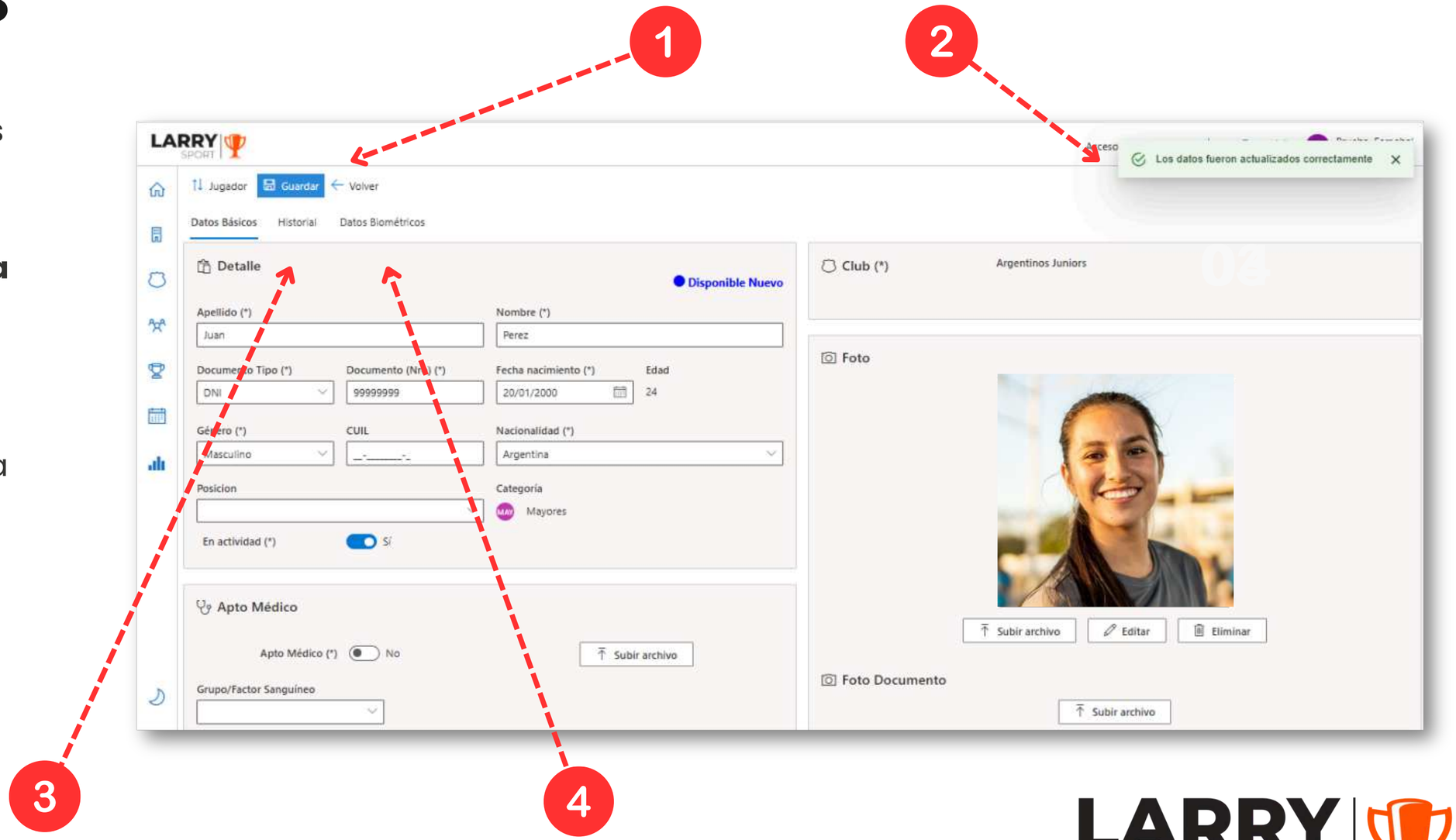
Si al presionar el botón **Guardar (1),** quedan datos incompletos el sistema mostrará una alerta que indica que **hay campos sin llenar (2)** y **cuáles son esos campos (3)**.

Es muy importante mantener la foto del jugador actualizada para que se vea bien en la planilla digital.

Jugadores

Una vez completados los datos, presionando **Guardar (1)** el jugador quedará **registrado en la base (2)**.

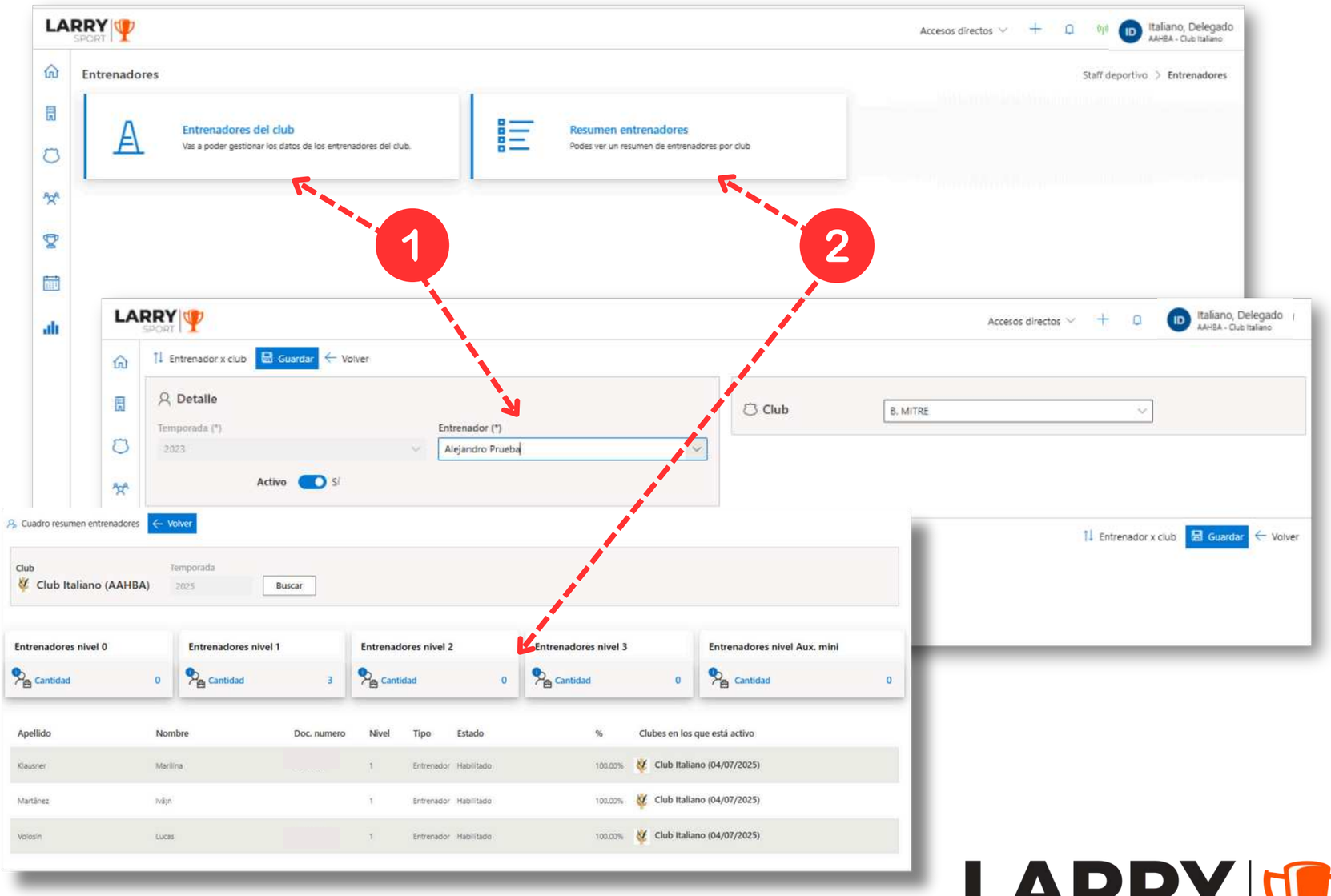
Esta vista cuenta con las pestañas **Historial (3)** donde figurará la historia deportiva del atleta y **Datos Biométricos (4)** para carga de más info.



Entrenadores

Esta sección cuenta con 2 apartados:

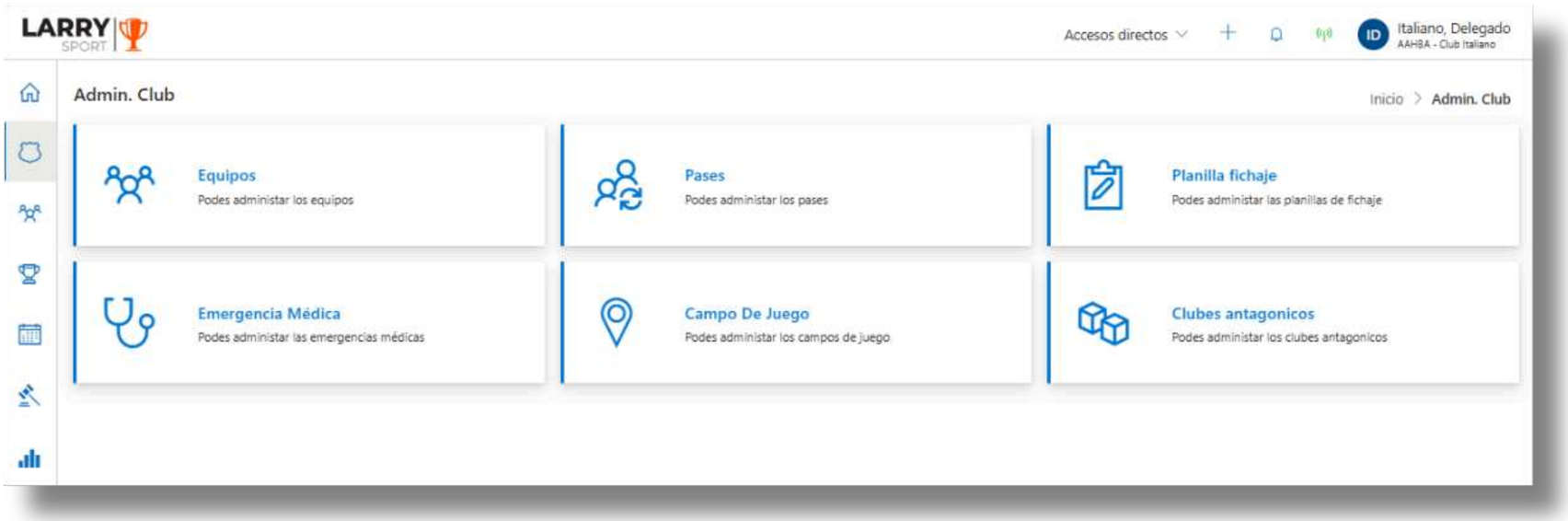
Entrenadores del Club (1), donde se asigna al club un entrenador existente en el registro de la Asociación al club (se lo busca y con guardarlo, queda asignado); y **Resumen de Entrenadores (2)**, donde se visualizan los entrenadores asociados al club en la temporada actual y en las anteriores.



Administración Club

Desde esta sección el usuario podrá **gestionar**:

- *Equipos*
- *Transferencias (Pases)*
- *Fichajes*
- *Emergencia Médica*
- *Campo de Juego*
- *Antagónicos*



Los Campos de Juego serán administrados por la Asociación. El usuario club solo podrá visualizarlos.

Fichaje

El club confecciona la planilla de fichaje cliqueando **Nuevo (1)**.

Aparecen debajo los **jugadores disponibles (2)**, se los **selecciona (3)** para incluirlos en la planilla. Las cruces rojas indican si hay **info. pendiente (5).**

El club guarda y Larry notifica a la Asociación para que valide los datos.

Luego el club debe agendar en el sistema los jugadores que abonaron y cierra la planilla. **El sistema calcula la suma del importe de los jugadores incluídos (4)** y genera el botón de pago.

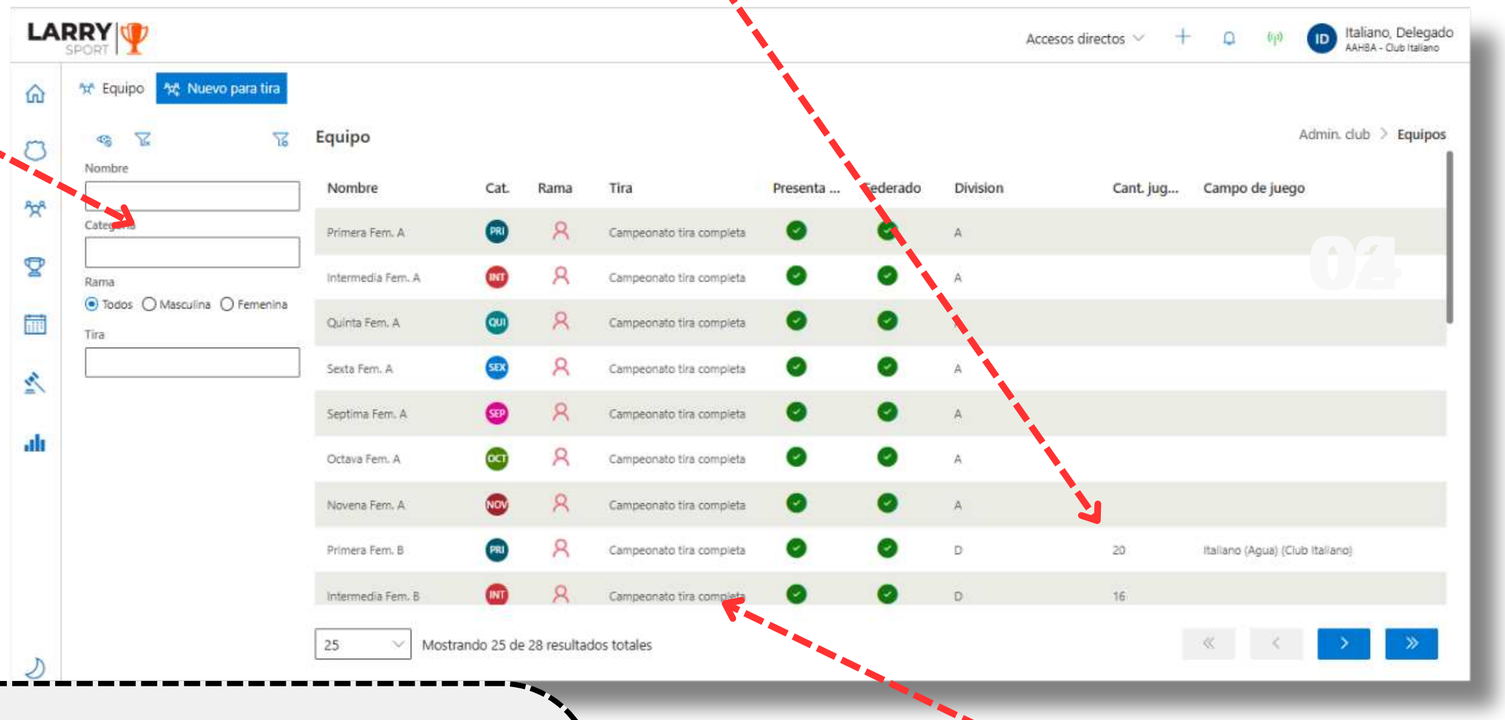
LARRY SPORT

Equipos

El responsable del club gestionará sus equipos.

La lista se puede filtrar por **categoría, género, y tira (1)**, mostrando **cantidad de jugadores, división, etc (2)**.

Cliqueando sobre el equipo (3), se accede a la vista de cada uno de los registros.



1

2

3

Cada club puede mantener actualizados sus planteles (jugadores asignados) y también sus camisetas

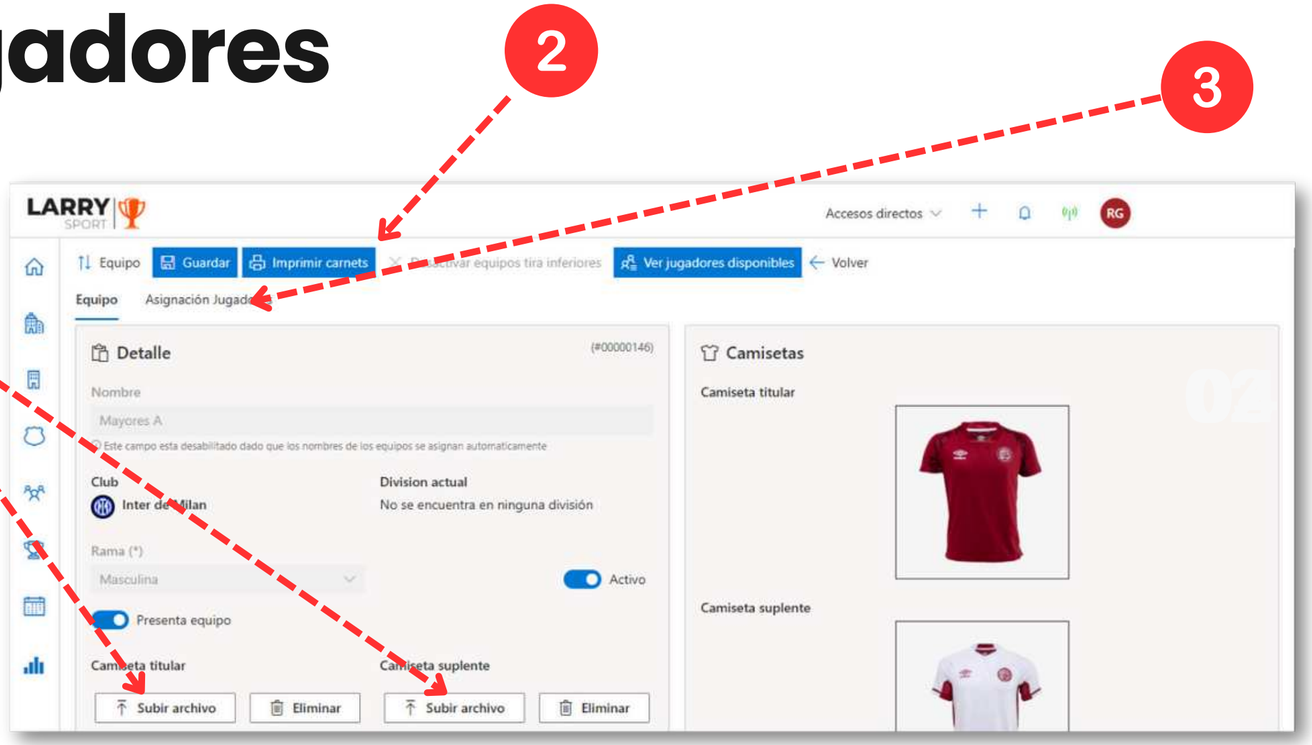
Asignación de Jugadores

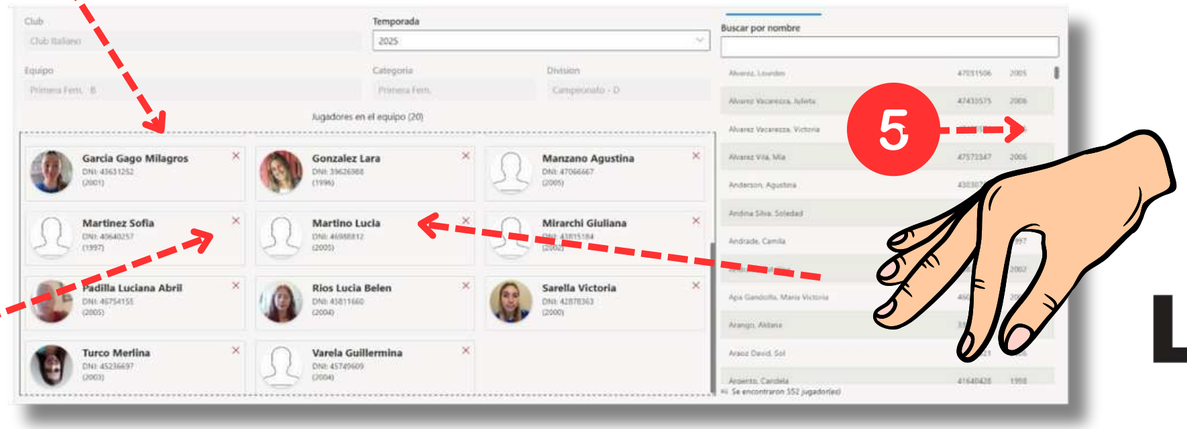
El club puede **cambiar las camisetas de juego (1)** e **imprimir carnets (2)**.

Ingresando en la solapa **Asignación Jugadores (3)** se **despliega la vista del equipo (4)**.

El usuario debe seleccionar un jugador **desde los disponibles y arrastrarlo hasta el listado del equipo (5)**.

Guardando, graba los cambios. Si quiere **quitar a un jugador (6)**, presiona la X.





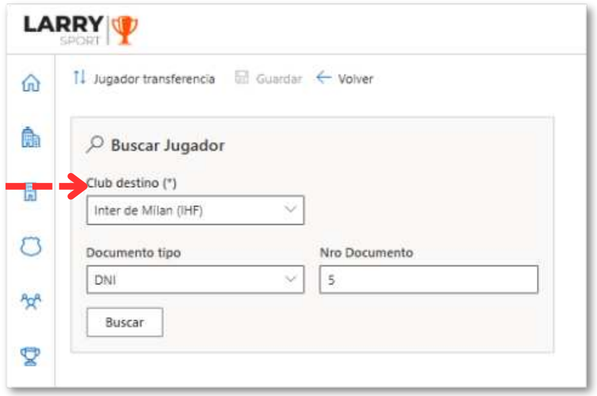
Transferencias

El responsable del club de destino del pase es el encargado de **solicitarlo por número de DNI (1)** y luego **cargar la foto y los datos obligatorios del jugador (2)**

El club de origen decide si **aprobarlo o rechazarlo desde Acciones (3)**.

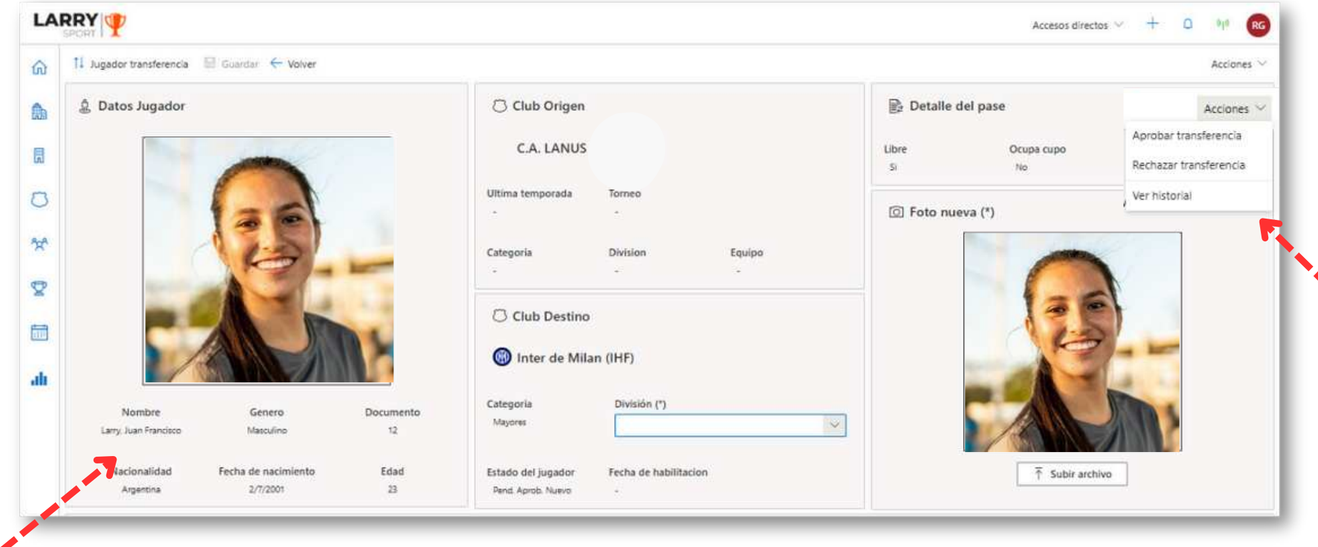
Una vez generado, **el sistema avisa a todas las partes involucradas** (club de origen y asociación).

Una vez aprobado, por las partes, el atleta pasa de un club al otro.



1

Para poder realizar un traspaso entre clubes, debe haber un libro de pases abierto.



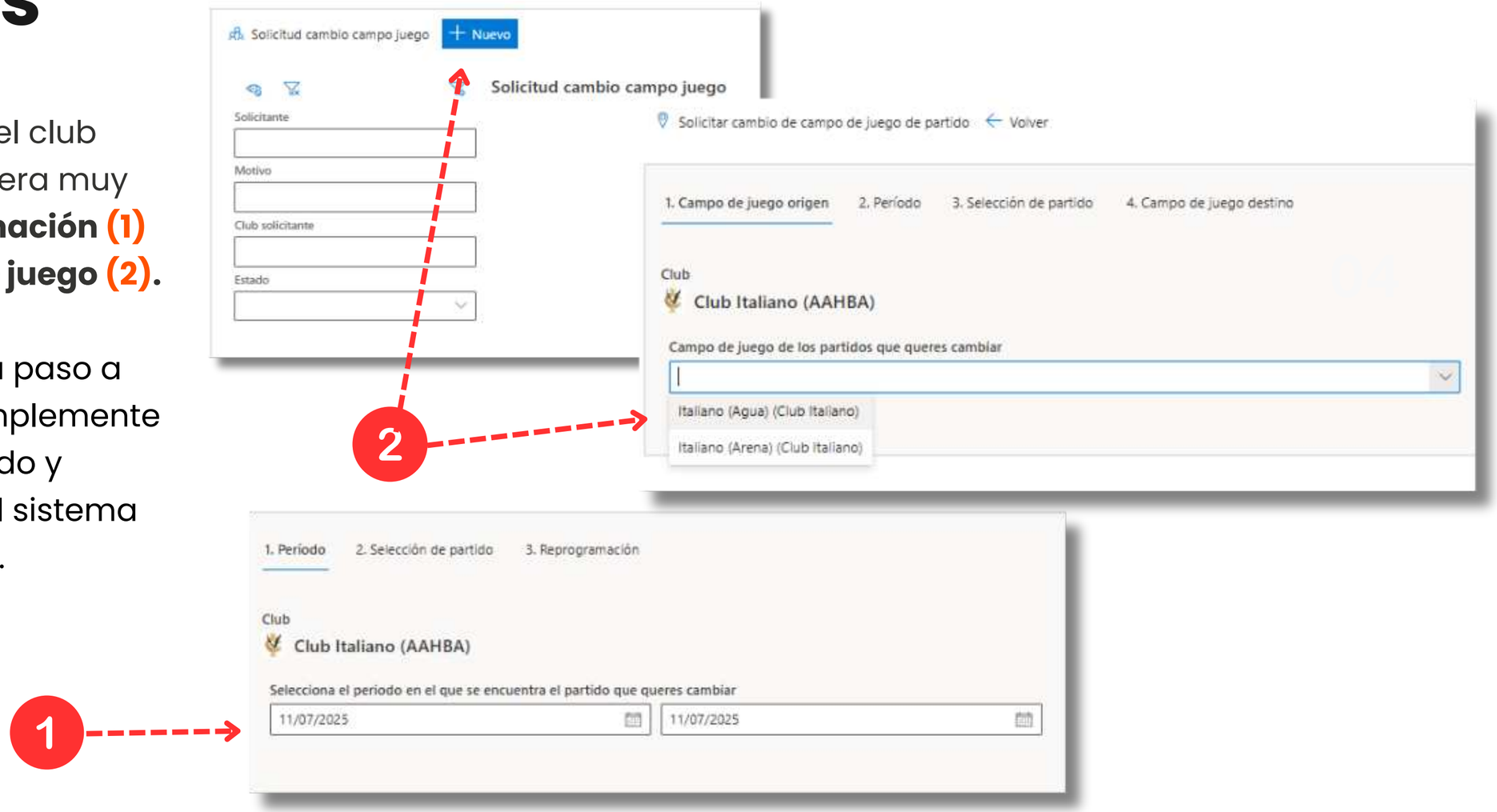
2

3

Solicitudes

Desde **Competencias**, el club puede solicitar de manera muy sencilla una **reprogramación (1)** o **cambio de campo de juego (2)**.

La misma solicitud guía paso a paso al usuario que simplemente debe encontrar el partido y aceptar el formulario. El sistema notifica a la Asociación.



Partidos

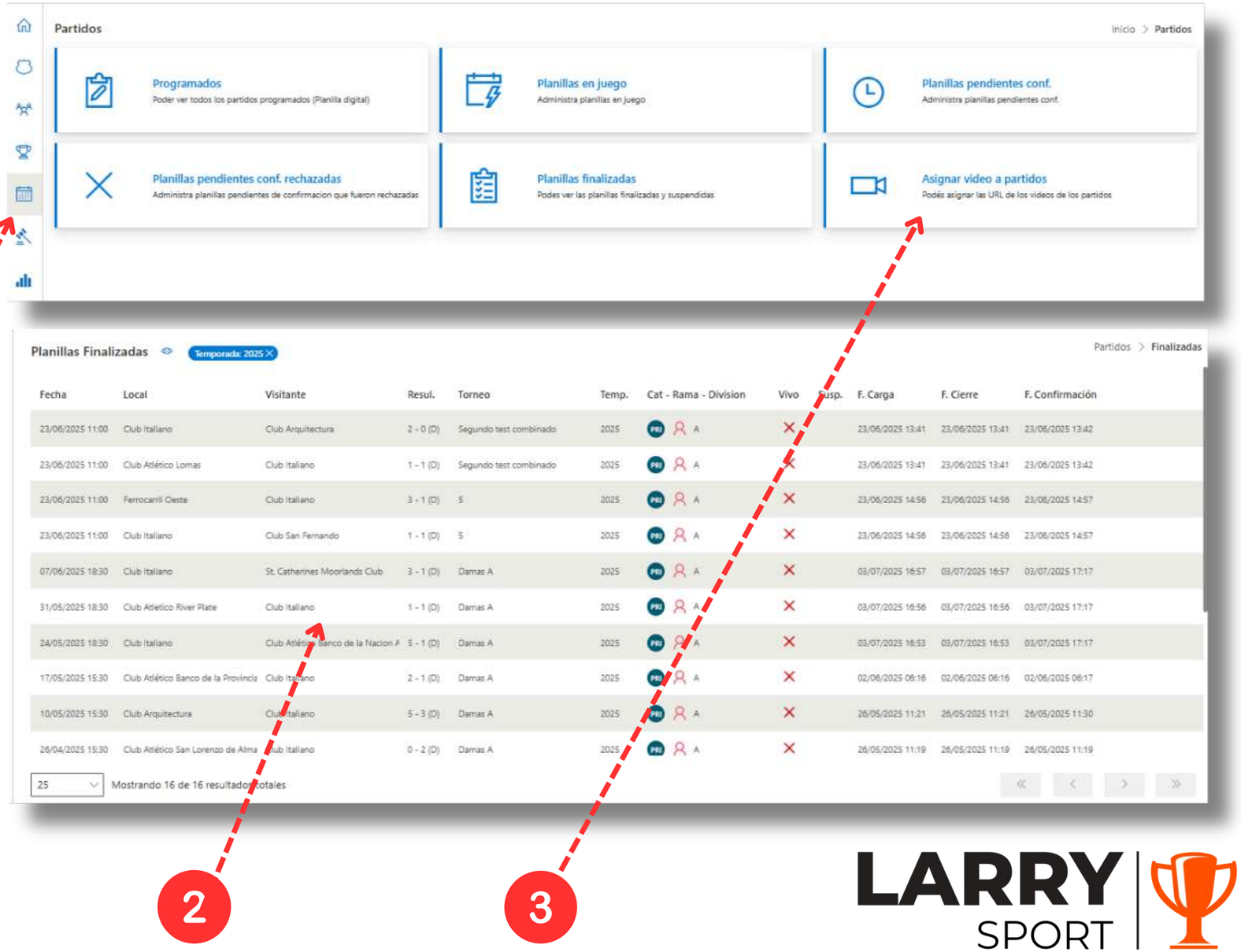
Desde el menú **Partidos (1)**, el club accede a sus planillas.

Se agrupan según estado:

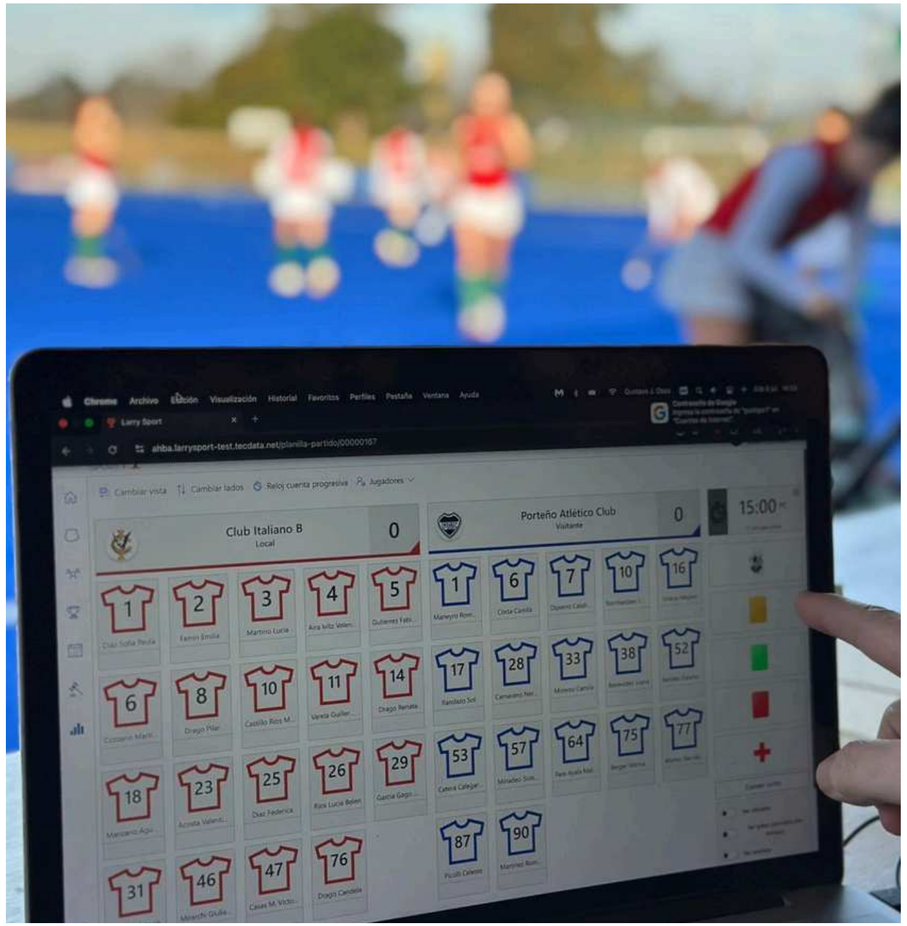
- *Programado*
- *En juego*
- *Pendiente de confirmación*
- *Finalizadas*

Dentro de cada apartado, el usuario accede al encuentro para **comenzar la planilla o acceder a la misma (2)**.

Además el club puede **relacionar un link con el video del partido a la planilla (3)**.



Planilla digital



Ver demostración Larry en vivo

https://www.youtube.com/watch?v=efWGRS_Rv_U

LARRY SPORT

LARRY SPORT

¿DUDAS O CONSULTAS? CONTÁCTESE CON EL RESPONSABLE DE SU FEDERACIÓN