

ANEXOS

VI. ANEXOS

VI.1. ANAEXO A

VI.1.1 Especificación de requisitos de Software según el estándar de IEEE 830

1 Introducción

El presente documento, es la especificación de requerimientos de software (SRS) del sistema “Gestión y seguimiento de campeonatos deportivos de la integración y Yaretanense” que es organizado por las 17 comunidades de la UTD Yaretani.

Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software IEEE 830

1.1 Propósito

- Definir y presentar de forma ordenada los requisitos y especificaciones que deberá cumplir el software a construir.
- Ayudar al desarrollador del software a entender exactamente qué es lo que el cliente de software desea.

1.2 Alcance

- Mejoramiento de la administración y seguimiento de campeonatos deportivos de la integración y Yaretanense, aplicando las TIC

1.3 Personal involucrado

Nombre	Rocio Poma Silvestre
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría profesional	Estudiante de ingeniería de sistemas
Responsabilidades	Análisis de información, diseño, programación y documentación
Información de contacto	pomarocio05@gmail.com
Aprobación	

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional

1.5 Referencias

Referencia	Título	Ruta	Fecha	Autor
IEEE830	Especificación de Requisitos de Software	https://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/is0809/ieee830.pdf		IEEE
RODCIY	Reglamento Campeonato Integración Yaretanense	https://drive.google.com/file/d/1j4s8iSOp1Y5sQBEE65DtOJmDjV8S-KoO/view?usp=sharing		

1.6 Resumen

Este documento se compone de tres secciones.

- **Introducción:** En ésta sección se detalla los objetivos que tiene el SRS y de nuestro sistema en forma general.
- **Descripción General:** Describe una perspectiva general del producto a desarrollarse, como también las características del usuario y las limitaciones que podría tener, con el fin de conocer las principales funciones que éste debe realizar, los datos asociados y los factores, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo, sin detallar de manera excesiva los diferentes aspectos del mismo
- **Requerimientos Específicos:** En la tercera sección se define los distintos requisitos que debe cumplir el sistema y las funcionalidades que debe tener.

2 Descripción general

El proyecto, está centrado en el desarrollo de un Sistema Web Informático para para la administración y seguimiento de campeonatos deportivos de la integración Yaretanense, aplicando la metodología RUP, la norma IEEE830 con el detalle de requerimientos funcionales y no funcionales para la Especificación de Requerimientos de Software.

El sistema web estará construido con tecnologías de vanguardia, lo que garantizará un rendimiento óptimo en los navegadores actuales, además de responder de manera responsiva en los dispositivos móviles. Siendo importante también, la implementación de interfaces claras y amigables e intuitivas con el usuario final.

La integración deportiva Yaretanence, está constituida por 17 comunidades, aquí cada comunidad tiene un Club. En el encuentro Deportivo participan mínimo 5 clubs y máximo 17 clubs.

Los encuentros deportivos, se realizan en una comunidad específica, denominándola comunidad/Club anfitrión. El club anfitrión, designa un **comité organizador** y un **comité técnico**, El comité organizador se encarga de la organización general del campeonato y el **comité técnico** compuesto por un presidente y responsables de cada categoría, se encargan de la revisión de documentos, seguimiento de resultados y todo lo que tenga que ver con la parte técnica del campeonato.

Cada Club designa 2 responsables denominado “Delegados” que representa en reuniones al Club. El campeonato de integración Yaretanence está organizado por disciplinas, y cada disciplina en categorías (Anexo 1). Para participar del encuentro deportivo los participantes/jugadores deben cumplir ciertos requisitos, los cuales son documentados físicamente y validados en reunión de delegados.

2.1 Perspectiva del producto

El sistema web está planeado como un software independiente cuyo funcionamiento no está condicionado por ningún aplicativo. El funcionamiento e interacción del software será descrito posteriormente en la subsección de arquitectura.

2.2 Funcionalidad del producto

Se detalla en la Figura 7

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Formación	Ingeniero Informático o técnico en desarrollo de software afines al área.
Habilidades	Proporcionar soporte y mantenimiento al sistema
Actividades	Realizar, operaciones CRUD en el sistema

Tipo de usuario	Presidente Comité Organizador
-----------------	-------------------------------

Formación	N/A
Habilidades	Manejo básico de Sistemas de Información
Actividades	Realizar, operaciones CRUD en el sistema, en ciertos módulos

Tipo de usuario	Comité Técnico
Formación	N/A
Habilidades	Manejo básico de Sistemas de Información
Actividades	Realizar, operaciones CRUD en el sistema, en ciertos módulos

Tipo de usuario	Delegado
Formación	N/A.
Habilidades	Manejo básico de Sistemas de Información
Actividades	Crear, visualizar y modificar la información que haya registrado, relacionado con su Club.

Tipo de usuario	Responsable de disciplina (Comité organizador)
Formación	N/A.
Habilidades	Manejo básico de Sistemas de Información
Actividades	Administrar resultados de un partido en el sistema en tiempo real.

Tipo de usuario	Invitado
Formación	N/A
Habilidades	Manejo básico de Sistemas de Información
Actividades	Visualizar la información referente a los campeonatos deportivos la Integración Yaretanense

2.4 Restricciones

- El uso del sistema requiere de conexión a internet
- En cuanto a restricciones de hardware no se cuenta con equipos servidores físicos, por lo que el sistema será hospedado en servidores en la nube como, nameSheap-cPanel.
- Lenguajes y tecnologías en uso: Para el Frontend se utilizará Angular y para el backend se plantea utilizar Node js y para la base de datos MySql.

- El sistema se diseñará según un modelo cliente/servidor.
- Para su implementación no se cuenta con un dominio de internet, ni con una dirección IP.
- La seguridad del sistema deberá estar acorde a estándares de seguridad de la información, en este caso para aplicaciones web.

2.5 Suposiciones y dependencias

- El/la desarrolladora(a) debe tener conocimientos de Angular, Node.js y MySQL.
- El sistema funciona de acuerdo a las bases y reglamentación de la Integración Yaretanense. (Ver Anexo F.1-F.7)
- Los aspectos que se toman en cuenta en cada disciplina, están de acuerdo al organismo encargado del mismo. (Ver Tabla 14)
- Un jugador solo puede pertenecer a un Club.
- Los equipos en los que se vaya a ejecutar el sistema deben cumplir los requisitos antes indicados para garantizar una ejecución correcta de la misma.

2.6 Evolución previsible del sistema

N/A

3 Requisitos específicos

Número de requisito	RF01
Nombre de requisito	AUTENTICACIÓN E INGRESO AL SISTEMA
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Se refiere al ingreso controlado de los usuarios, los usuarios autenticados deben tener acceso a las opciones del sistema de acuerdo a su rol. Los usuarios no autenticados, solo podrán ver el Fixture, campos de juego, Tabla de posiciones de cada disciplina y categoría en tiempo real, ranking de jugadores, noticias y los medalleros.	

Número de requisito	RF02
Nombre de requisito	GESTIÓN USUARIOS
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	

Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseñcial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Permitirá la administración de usuarios de integración deportiva, el cual está conformado por varios clubs y disciplinas, el usuario con rol comité técnico será el encargado de la creación de los diferentes campeonatos (un campeonato cada gestión), el cual constará con los campos de nombre, fecha inicio, fecha fin, reglamento, club anfitrión y gestión.	

Número de requisito	RF03
Nombre de requisito	GESTIÓN CLUB
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseñcial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol comité técnico será el encargado de administrar los clubs, para añadir un club en el sistema se contará con los campos de nombre del club, logo y comunidad.	

Número de requisito	RF04
Nombre de requisito	GESTIÓN DE JUGADORES
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseñcial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Este debe estar de acuerdo al Art.28 y Art.29 del Reglamento Orgánico del campeonato de integración Yaretanence y de acuerdo al formulario de requisitos, (Ver anexo 2)	

Número de requisito	RF05
Nombre de requisito	GESTIÓN CAMPEONATO
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseñcial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Permitirá la administración del campeonato de integración deportiva, el cual está conformado por varios clubs y disciplinas, el usuario con rol comité técnico será el encargado de la creación de los diferentes campeonatos (un campeonato cada gestión), el cual constará con los campos de nombre, fecha inicio, fecha fin, reglamento, club anfitrión y gestión.	

Número de requisito	RF06
Nombre de requisito	GESTIÓN DISCIPLINA
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	BD, Tabla Disciplina
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Las disciplinas a llevarse adelante en un campeonato pueden ser (Futbol, Futbol 8, Basquet, Futsal, Voleibol, Voleibol playa, deporte genérico), El club anfitrión en la convocatoria especifica que disciplinas se llevara delante de los ya mencionados, pudiendo ser 3, 5 o todos las disciplinas.	

Número de requisito	RF07
Nombre de requisito	GESTION CATEGORIA
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	BD, Tabla categoría
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol comité técnico será el encargado de la administración de las categorías. Ver (Tabla 1, Disciplinas y categorías) Para el registro de una nueva categoría se contará con los campos de nombre ej: <i>Futbol 8 sub 15</i>), edad mínima, edad máxima, Opciones: Todos contra todos o eliminatorias.	

Número de requisito	RF08
Nombre de requisito	GESTIÓN PASE JUGADOR
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	BD, Tabla Pase
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Eencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: Cada club al querer solicitar una o más pases deberá presentar la hoja de pase previamente llenado y firmado (ver anexo 3) Este pase no se habilita si es que no tiene las firmas correspondientes, una vez aprobada la pase el usuario con Rol comité técnico podrá registrar la pase, este contará con los campos de: Club solicitante, nombre del jugador, fecha y foto de la hoja de pase	

Número de requisito	RF09
---------------------	------

Nombre de requisito	GESTIÓN AUSPICIADOR
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Eencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol presidente será el encargado de registrar los auspiciadores, para el registro se contara con los campos de: Nombre del auspiciador sitio, teléfono e imagen.	

Número de requisito	RF10
Nombre de requisito	GESTIÓN SITIO O CAMPO DE JUEGO
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Eencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol comité técnico será el encargado de agregar los sitios o campos de juego al sistema, para el registro se contará con los campos de: Nombre del campo de juego y ubicación.	

Número de requisito	RF11
Nombre de requisito	ADMINISTRAR ARBITRO
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Eencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF12
Nombre de requisito	GESTIÓN NORMAS
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol presidente será el encargado de administrar (añadir, modificar y eliminar) documentos a cerca de las normas del campeonato (Reglamento organizacional, POA, etc.), el cual constará con los campos de nombre del documento y documento .pdf.	

Número de requisito	RF13
Nombre de requisito	GESTIÓN REPORTES
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción

Fuente del requisito	BD, Tabla Reporte
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Esencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF14
Nombre de requisito	GESTIÓN SERIE
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	BD, Tabla Serie
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Esencial <input checked="" type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Descripción: El usuario con rol comité técnico será el encargado de registrar una nueva serie (Serie A, Serie B,...) para el registro solo se contara con el campo nombre.	

3.1 Requisitos comunes de los interfaces

Todas las interfaces de entrada y salida deben estar identificadas con el logo de la Entidad. Las salidas impresas (como pdf) deben registrar en el encabezado de cada hoja, el usuario, la fecha y hora de impresión.

3.1.1 Interfaces de usuario

Las interfaces de usuario están relacionadas con las pantallas, ventanas (formularios) que debe manipular el usuario para realizar una operación determinada. Dicha manipulación el usuario la realizará por medio del teclado, trackpad, Mouse (ratón), etc.

Es importante mencionar que las interfaces de usuario también abarcan las ayudas correspondientes en cada uno de los procesos que realice el sistema.

Las interfaces de usuario ayudaran al usuario final, por lo que dichas interfaces incluirán:

- Botones
- Menús despegables
- Mensajes informativos
- Mensajes de error
- Cuadros de diálogo
- Formularios para el ingreso, modificación, actualización y eliminación de datos. Así como para las operaciones y las ayudas que se mencionó anteriormente.
- Otros

3.1.2 Interfaces de hardware

Será necesario disponer de equipos de cómputos en buen estado, con los periféricos necesarios y que cuenten con conectividad a la red para poder acceder a la página web.

El sistema debe funcionar en cualquier dispositivo que tenga acceso a internet y un navegador.

3.1.3 Interfaces de software

Los dispositivos deben contar con navegadores : Navegador recomendado Chrome, brave.

3.1.4 Interfaces de comunicación

Los servidores y clientes se comunicarán entre sí, mediante protocolos estándares en internet.

3.2 Requisitos funcionales

Nro. Req.	Nombre Req.	Descripción
RF01	AUTENTICACION DE INGRESO AL SISTEMA	Se refiere al ingreso controlado de los usuarios, los usuarios autenticados deben tener acceso a las opciones del sistema de acuerdo a su rol. Los usuarios no autenticados, solo podrán ver el Fixture, campos de juego, Tabla de posiciones de cada disciplina y categoría en tiempo real, ranking de jugadores, noticias y los medalleros.
RF02	GESTIÓN USUARIO	Tomar en cuenta que puede haber muchos usuarios con el rol de administrador, muchos usuarios con el rol de comité técnico, muchos usuarios con el rol de responsables de disciplina y muchos usuarios con rol de delegados, pero en este caso un usuario puede tener solo un Rol Cada vez que el Administrador ingrese a la opción Gestionar usuarios, se generará una lista de todos los usuarios, en la lista cada usuario registrado tendrá la opción de modificar, eliminar y habilitar o deshabilitar.
RF02.1	Listar usuario	Lista de todos los usuarios registrados

RF02.2	Registrar usuario	Registrar un nuevo usuario
RF02.3	Editar usuario	Editar o actualizar datos de un usuario ya registrado
RF02.4	Eliminar usuario	Eliminar de la base de datos a un usuario ya registrado
RF02.5	Filtrar usuario	Filtrar o buscar a un usuario por cualquier campo de la lista.
RF02.6	Activar o desactivar	Dar de baja o alta a un usuario registrado
RF02.7	Generar reporte usuario	Brindar información detallada de todos los usuarios en formato pdf.
RF02.8	Cerrar sesión	Finalizar el acceso al sistema web
RF02.9	Cambiar contraseña	Cambio de contraseña por razones de seguridad.
RF03	GESTION DE CLUBS	Se refiere a la gestión de todos los clubs de las diferentes comunidades que pertenecen a la Integración Yaretanense.
RF03.1	Listar Club	Lista de todos los clubs registrados
RF03.2	Registrar club	Registrar un nuevo club en el sistema
RF03.3	Modificar club	Editar o actualizar datos de un club ya registrado
RF03.4	Eliminar club	Eliminar de la base de datos a un club ya registrado
RF03.5	Filtrar club	Filtrar o buscar a un club por cualquier campo de la lista.
RF03.6	Generar reporte club	Brindar información detallada de todos los clubs registrados, esto en formato pdf.
RF04	GESTION JUGADORES	Este debe estar de acuerdo al Art.28 y Art.29 del Reglamento Orgánico del campeonato de integración Yaretanense y de acuerdo al formulario de requisitos, (Ver anexo E.1)
RF04.1	Listar jugadores	Lista de todos los jugadores registrados

RF04.2	Registrar jugador	Registrar un nuevo jugador en el sistema de acuerdo al Kardex de jugador (Ver anexo E.2)
RF04.3	Modificar jugador	Editar o modificar datos de un jugador ya registrado
RF04.4	Eliminar jugador	Eliminar de la base de datos a un jugador registrado
RF04.5	Filtrar jugador por Club	Filtrar la lista de jugadores según al club al que pertenecen.
RF04.6	Buscar jugador	Buscar jugadores por cualquier campo de la lista.
RF04.7	Habilitar o deshabilitar jugador	Dar de baja o alta a un jugador registrado
RF04.8	Generar reporte jugador	Brindar información detallada de todos los jugadores registrados, esto en formato pdf.
RF05	GESTION DE CAMPEONATO	Se refiere a la administración de <i>todos</i> los campeonatos de las diferentes gestiones,
RF05.1	Listar campeonatos	Lista de todos los campeonatos de la integración Yaretanense
RF05.2	Crear campeonato	Crear un nuevo campeonato en una determinada gestión.
RF05.3	Modificar campeonato	Modificar datos de un campeonato ya creado
RF05.4	Eliminar campeonato	Eliminar de la base de datos un campeonato creado y que no se llevó adelante, caso contrario no se podrá eliminar.
RF05.5	Filtrar campeonato	Filtrar o buscar a un campeonato por cualquier campo de la lista.
RF05.6	Activar o desactivar campeonato	Un campeonato solo podrá estar activo en la gestión presente del campeonato, caso contrario estará desactivado, porque ya se llevó adelante dicho campeonato

RF05.7	Ver convocatoria	Brindar información detallada de todos los campeonatos llevados adelante, esto en formato pdf.
RF05.8	Generar reporte jugador	Brindar información detallada de todos los jugadores registrados, esto en formato pdf.
RF05.9	ADMINISTRAR CAMPEONATO	Se refiere a la administración de un solo campeonato (campeonato específico), aquí un campeonato puede tener muchas categorías y cada categoría solo puede pertenecer a una disciplina, ver RF05.7.2
RF05.9.1	Mostrar detalle campeonato	Se refiere a un resumen general de un campeonato en particular.
RF05.9.1.1	Ver convocatoria	Refiere a poder ver la convocatoria en formato pdf.
RF05.9.1.1.1	Descargar convocatoria	Refiere a poder descargar la convocatoria en formato pdf.
RF05.9.1.1.1	Imprimir convocatoria	Refiere a imprimir una copia de la convocatoria en papel.
RF05.9.2	GESTIONAR CATEGORIAS CAMPEONATO	Se refiere a la administración de todas las categorías de un campeonato específico y según la convocatoria de dicho campeonato (<i>Ver anexo F.1</i>).
RF05.9.2.1	Listar categorías campeonato	Lista de todos los campeonatos que se llevaron a cabo, y de los que se llevarán.
RF05.9.2.2	Agregar categoría campeonato	Refiere a la creación de una nueva categoría perteneciente a una determinada disciplina, esto según la convocatoria del campeonato.
RF05.9.2.4	Editar categoría campeonato	Editar datos de una categoría ya creada, se podrá modificar mientras el campeonato este activo, caso contrario no.
RF05.9.2.5	Eliminar categoría campeonato	Refiere a eliminar una determinada categoría perteneciente a una disciplina, dependiente de un campeonato.

RF05.9.2.6	Activar o desactivar categoría campeonato	Refiere a poner en estado activo o desactivo a una categoría perteneciente a una disciplina respectivamente a un campeonato.
RF05.9.2.7	Generar reporte categorías campeonato	Brindar información detallada de todas las categorías registrados, esto en formato pdf.
RF05.9.2.8	ADMINISTRAR CATEGORIA CAMPEONATO	Se refiere a la administración de una sola categoría (categoría específica) ya creada.
RF05.9.2.8.1	ADMINISTRAR EQUIPO	Se refiere a la inscripción de un equipo a una determinada categoría y disciplina, de un campeonato específico.
RF05.9.2.8.1.1	Listar equipo	Lista de todos los equipos registrados
RF05.9.2.8.1.2	Registrar equipo	Registrar uno o más equipos a una determinada categoría concerniente a un campeonato.
RF05.9.2.8.1.3	Editar equipo	Editar un equipo registrado
RF05.9.2.8.1.4	Eliminar equipo	Eliminar un equipo registrado
RF05.9.2.8.1.5	Generar reporte equipos categoría	Brindar información detallada de todos los equipos registrados en una categoría, esto en formato pdf.
RF05.9.2.8.1.6	Agregar jugadores-equipo	Refiere al registro de los jugadores a un equipo, un jugador solo puede pertenecer a un equipo.
RF05.9.2.8.1.6.1	Listar Jugador	Lista de los jugadores pertenecientes al club de equipo registrado, dentro del rango de edades de la categoría, y el género de la categoría.
RF05.9.2.8.1.6.1.1	Registrar Jugadores equipo	Seleccionar uno o más jugadores para su respectivo registro en el equipo.
RF05.9.2.8.1.6.1.2	Eliminar jugador	Seleccionar uno o más jugadores para su respectiva eliminación del equipo.
RF05.9.2.8.2	ADMINISTRAR FIXTURE	Se refiere a la administración del calendario de partidos.
RF05.9.2.8.2.1	Generar Fixture	El sistema genera un calendario de partidos de acuerdo a la lógica y con modelos matemáticos

		para problemas de satisfacción de restricciones (CSP).
RF05.9.2.8.2.2	Eliminar Fixture	Eliminará solo si esta creado un Fixture o calendario de partidos.
RF05.9.2.8.2.3	Filtrar fixture	Refiere a filtrar partidos de un club o clubs.
RF05.9.2.8.2.4	Listar partidos	Se refiere a mostrar los versus entre partidos generado en (RF05.7.2.7.2.1)
RF05.9.2.8.2.4.1	Agregar árbitro	Refiere a designar un arbitro a un determinado partido.
RF05.9.2.8.2.4.2	Agregar campo de juego	Refiere a designar un campo de juego (Ej cancha) a un determinado partido.
RF05.9.2.8.2.4.3	Agregar fecha	Refiere a poner una fecha a un determinado partido.
RF05.9.2.8.2.4.4	Generar reporte partido	Refiere a generar un reporte del partido, de manera detallada en formato planilla y extensión .pdf
RF05.9.2.8.2.4.4.1	Descargar reporte	
RF05.9.2.8.2.4.4.2	Imprimir reporte	
RF05.9.2.8.2.4.5	ADMINISTRAR TORNEO (PARTIDO)	Se refiere a la administración de un partido concreto.
RF05.9.2.8.2.4.5.1	Cambiar estado	Refiere a que un partido puede estar en un estado: No realizado, cerrado y en vivo.
RF05.9.2.8.2.4.5.2	Agregar resultado de forma directa	Refiere a registrar directamente el resultado final del partido sin el detalle de quien hizo el gol, el aro, la falta, etc.
RF05.9.2.8.2.4.5.3	Registrar jugadores en cancha	Refiere al registro de todos los jugadores que debutaran en cancha, según las reglas de cada disciplina.
RF05.9.2.8.2.4.5.4	Realizar cambio de jugador	Refiere a la realización del cambio del jugador, esto cuando un jugador sale de cancha y entra un jugador que esta en banca.
RF05.9.2.8.2.4.5.5	Registrar gol	Refiere al registro del gol que hizo un jugador.

RF05.9.2.8.2.4.5.6	Registrar falta	Refiere al registro de la falta que realizo un jugador.
RF05.9.2.8.2.4.5.7	Registrar tarjeta amarilla	Refiere a la sanción de tarjeta amarilla de un jugador
RF05.9.2.8.2.4.5.8	Registrar tarjeta roja	Refiere a la sanción de tarjeta roja de un jugador
RF05.9.2.8.2.4.5.9	Registrar aros	Refiere al registro del aro que hizo un jugador.
RF05.9.2.8.3	ADMINISTRAR TABLA DE POSICIONES	<p>Se refiere a que el sistema muestre la tabla de posiciones de equipos por categoría, en forma ordenada de acuerdo a los puntos de cada equipo, aquí se podrá observar al equipo con mas puntos hasta el equipo con menos puntos, además pudiendo observar</p> <p>PTS=Puntos PJ=Partidos Jugados PG=Partidos Ganados PE=Partidos Empatados PP=Partidos Perdidos GF=Goles a Favor GC=Goles en Contra DF=Diferencia de Goles.</p>
RF05.9.2.8.3.1	Listar tabla de posiciones	Refiere a la lista con los campos mencionados en (RF05.7.2.7.3) , en forma ordenada de acuerdo a los puntos de cada equipo, aquí se podrá observar al equipo con mas puntos hasta el equipo con menos puntos.
RF05.9.2.8.4	ADMINISTRAR RANKING DE JUGADORES	Se refiere a que el sistema muestre el ranking de jugadores por categoría, ordenado por jugador que tiene más goles, aros, etc. (en orden descendente de mayor a menor)
RF05.9.2.8.4.1	Listar ranking de jugadores	Se refiere a listar a los jugadores según su efectividad. (Mejor goleador, mejor encestador, etc.)
RF05.9.2.8.5	ADMINISTRAR MEDALLERO	Se refiere a que los responsables de las categorías (del comité organizador), deben subir los resultados correspondientes, es decir, que

		equipo sacó primer lugar, segundo lugar y tercer lugar, en las categorías correspondientes de un campeonato determinado.
RF05.9.2.8.5.1	Registrar medallero	Registrar los 3 primeros lugares de cada categoría.
RF05.9.2.8.5.2	Eliminar medallero	Eliminar registro de medallero.
RF05.9.3	GESTIONAR NOTICIA	Se refiere a que el administrador del sistema o presidente podrá subir noticias referentes al campeonato. Las noticias pueden tener Título, foto y texto explicativo. Cada noticia debe tener la fecha y hora de registro y debe mostrarse comenzando de las últimas noticias.
RF05.9.3.1	Crear noticia	Agregar una noticia nueva al campeonato
RF05.9.3.2	Listar Noticia	Listar comenzando de las ultimas noticias registradas.
RF05.9.3.3	Editar noticia	Modificar una noticia ya registrada
RF05.9.3.4	Eliminar noticia	Eliminar de la base de datos una noticia registrada.
RF05.9.4	GESTIONAR AUSPICIADOR CAMP	Se refiere a que el presidente del comité organizador podrá registrar a los auspiciadores que están apoyando a un campeonato, auspiciador campeonato tendrá un nombre, teléfono y sitio web si es que cuenta.
RF05.9.4.1	Registrar auspiciador a campeonato	Registrar a un auspiciador de un determinado campeonato.
RF05.9.4.2	Listar auspiciadores campeonato	Listar todos los auspiciadores concernientes a un campeonato.
RF05.9.4.3	Editar auspiciador campeonato	Editar un auspiciador ya registrado.
RF05.9.4.4	Eliminar auspiciador campeonato	Eliminar auspiciador perteneciente a un campeonato.

RF06	GESTION DISCIPLINA	El usuario con rol comité técnico será el encargado de habilitar o deshabilitar una disciplina con el que contara el sistema.
RF06.1	Mostrar Disciplinas	Lista de todas la disciplinas sobre las que da soporte el sistema.
RF06.2	Habilitar o Deshabilitar	Habilitar o deshabilitar una disciplina.
RF07	GESTION CATEGORIA	El usuario con rol comité técnico será el encargado de la administración de las categorías. Ver (Tabla 1, Disciplinas y categorías).
RF07.1	Listar categorías	Lista de toda las categorías registradas en el sistema.
RF07.2	Añadir categoría	Añadir una nueva categoría en el sistema
RF07.3	Modificar categoría	Modificar datos de una categoría ya registrado
RF07.4	Eliminar categoría	Eliminar de la base de datos a un club ya registrado
RF07.5	Filtrar categoría	Filtrar registros categoría por cualquier campo de la lista.
RF07.6	Habilitar o Deshabilitar	Dar de baja o alta un registro de categoría.
RF07.6	Generar reporte categorías.	Brindar información detallada de todas las categorías registradas, esto en formato pdf.
RF08	GESTION PASE JUGADOR	Cada club al querer solicitar una o más pases deberá presentar la hoja de pase previamente llenado y firmado (ver anexo E.3) Este pase no se habilita si es que no tiene las firmas correspondientes.
RF08.1	Registrar pase jugador	Cada club al querer solicitar una o más pases deberá presentar la hoja de pase previamente llenado y firmado (ver anexo 3)
RF08.2	Modificar pase jugador	

RF08.3	Eliminar pase jugador	Este pase no se habilita si es que no tiene las firmas correspondientes.
RF08.4	Filtrar pase jugador	
RF08.5	Listar pase jugador	
RF08.6	Generar reporte pase jugador	Brindar información detallada de todos los pases registrados, esto en formato pdf.
RF09	GESTION AUSPICIADOR	Refiere a la gestión de todos los auspiciadores de todos los campeonatos.
RF09.1	añadir auspiciador	
RF09.2	Editar auspiciador	
RF09.3	Eliminar auspiciador	
RF09.4	Filtrar auspiciador	
RF09.5	Listar auspiciador	
RF09.6	Generar reporte auspiciador	Brindar información detallada de todos los pases registrados, esto en formato pdf.
RF10	GESTION CAMPO DE JUEGO	Refiere a la gestión de todos los campos de juego (Ej canchas futbol, canchas básquet, canchas futbol salón, etc.)
RF10.1	Agregar campo de juego	
RF10.2	Modificar campo de juego	
RF10.3	Eliminar campo de juego	
RF10.4	Listar campo de juegos	
RF10.5	Generar reporte campo de juego	Brindar información detallada de todos los campos de juego registrados, esto en formato pdf.
RF11	ADMINISTRAR ARBITRO	

RF11.1	Registrar Arbitro	Refiere a la administración de todos los árbitros que fueron, son o serán contratados para dirigir el campeonato de la integración Yaretanense.
RF11.2	Modificar Arbitro	
RF11.3	Eliminar Arbitro	
RF11.4	Filtrar Arbitro	
RF11.5	Listar Arbitro	
RF11.6	Generar reporte árbitros	Brindar información detallada de todos los árbitros registrados, esto en formato pdf.
RF12	GESTION DE NORMAS	El usuario con rol presidente será el encargado de administrar (añadir, modificar y eliminar) documentos a cerca de las normas del campeonato (Reglamento organizacional, POA, etc.), el cual constará con los campos de nombre del documento y documento .pdf
RF12.1	Añadir norma	
RF12.2	Modificar norma	
RF12.3	Eliminar norma	
RF12.4	Filtrar norma	
RF12.5	Listar normas	
RF13	GESTION SERIE	Refiere a la gestión de las series de todos los campeonatos
RF13.1	Agregar serie	
RF13.2	Lista de series	
RF13.3	Modificar serie	
RF13.4	Eliminar serie	

3.3 Requisitos no funcionales

3.3.1 Requisitos de rendimiento

En cuanto a los requisitos que se establecen para el correcto funcionamiento del software, se debe considerar que éste será un sistema estratégico puesto que debe cumplir un cronograma, además será un sistema que tendrá constantes ingresos y consultas de datos, por esto mismo, se establece como prioridad que dicha actividad debería afectar lo menos posible al desempeño del sistema. Se establece que mínimo 17 equipos estén conectados simultáneamente, esto indica que habrá una

conurrencia de al menos de 17 registros al mismo tiempo. Se espera que al momento de registrar datos, el sistema demore aproximadamente 10 segundos, a su vez lo mismo debiera ocurrir al momento de realizar alguna consulta.

3.3.2 Seguridad

En este apartado, se detallarán los métodos de seguridad que presentará el sistema web:

- El software contara con un sistema de autenticación, denominado “Login de usuario”.
- Se encriptará las contraseñas para cuidar la seguridad de acceso.
- El sistema contara con la opción de cambio de clave para cada usuario, con el fin de proveer una mayor seguridad.
- Al momento de que la sesión se encuentre inactiva por 30 minutos, el software solicitará al usuario que se vuelva a autenticar.
- Generar periódicamente copias de seguridad.
- El registro de equipos debe ser aprobado por el administrador.

3.3.3 Fiabilidad

- El sistema debe cumplir con los antecedentes de la convocatoria correspondiente.
- El fixture (calendario de juego/partido) se realizará con la política de la institución.
- La tabla de posiciones debe cumplir con lo establecido en los juegos olímpicos y/o establecido por la institución que gobierna cada disciplina, *ej FIFA, FIVA, etc.*

3.3.4 Disponibilidad

El sistema debe estar disponible 24/7, a través de un navegador.

3.3.5 Mantenibilidad

El sistema debe tener la documentación correspondiente y debe ser trazable con el código para su mantenimiento preventivo, correctivo, y perfectivo.

El mantenimiento correctivo se dará previo al evento, durante el evento y al finalizar el evento en cada una de las funcionalidades del sistema.

3.3.6 Portabilidad

El sistema debe accederse desde cualquier navegador, y desde cualquier dispositivo, debiendo configurarse automáticamente

3.4 Otros requisitos

El sistema debe cuidar la terminología que se utiliza en la integración Yaretanense, con referencia al nombre, cargos, etc.

4 Apéndices

ANEXO F.1: CONVOCATORIA

ANEXO F.2: KARDEX

ANEXO F.3: PASE

ANEXO F.4: PLANILLA FUTBOL

ANEXO F.5: PLANILLA BALONCESTO

ANEXO F.6: PLANILLA FUTSAL

ANEXO F.7: PLANILLA FUTBOL 8

VI.2. ANEXO B

VI.2.1 B.1 Medio de verificación del propósito

Oruro, 19 de noviembre del 2022

CARTA DE CONFORMIDAD DEL PROYECTO

Como presidente de la Organización, y en nombre de la Integración Yaretanense, quiero mostrar la conformidad de acuerdo a nuestras necesidades el cumplimiento del proyecto “MEJORAMIENTO DE LA GESTION Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACION YARETANENSE”, todo de acuerdo a lo establecido entre ambas partes y dentro del plazo establecido.

Me despido, quedando invitada a la inauguración del XVIII campeonato de la Integración Yaretanense, que tendrá lugar el 16 de diciembre de la presente Gestión.

ATENTAMENTE



Elvis R. Huarachi Veliz
PRESIDENTE
COMITÉ ORGANIZADOR CHALGUA 2022
CAMPEONATO AYLLI KULLI YARETANI

Elvis R. Huarachi Veliz

PRESIDENTE COMITÉ ORGANIZADOR

VI.2.2 B.2 Medio de verificación del Componente 1

Tarija, 21 de noviembre del 2022

CARTA DE CONFORMIDAD DE DOCENTE TALLER III

Por medio de la presente y en mi consideración de docente de la materia INF501 Taller III Grupo2 Gestión 2022 doy mi CONFORMIDAD al Cumplimiento de los requerimientos de acuerdo a la norma ERS IEE 830 del proyecto denominado: “MEJORAMIENTO DE LA GESTION Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACION YARETANENSE”, presentado por la estudiante Rocio Poma Silvestre, de la carrera de Ingeniería Informática de la universidad Autónoma Juan Misael Saracho.

En cuanto puedo informar para fines que convenga a la interesada, procédase a su aprobación correspondiente.

Atentamente:

Ing. Silvana Paz Ramírez

Docente INF 501 Taller III Grupo II-2022

VI.2.3 B.3 Medios de verificación del componente 2

Oruro 19 de Noviembre del 2022.

CARTA DE CONFORMIDAD SOCIALIZACIÓN

Estimada Rocio, por medio de la presente le saludo y hago de su conocimiento que la organización de la UTD Yaretani y el comité organizador al cual represento, esta conforme con la socialización del proyecto y del sistema de **“Mejoramiento de la gestión y seguimiento de campeonatos deportivos de la Integración Yaretanense aplicando las TIC”** que usted ha realizado a través de plataforma zoom en fecha Sábado 12 de noviembre de 2022.

Agradeciendo su atención y servicio, me despido reiterando nuestra conformidad con el trabajo realizado.

ATENTAMENTE:



Elvis R. Huarachi Veliz

PRESIDENTE COMITÉ ORGANIZADOR

Oruro 20 de noviembre del 2022.

CARTA DE CONFORMIDAD CAPACITACION

Por medio de la presente y en mi condición de presidente del Comité Técnico de la Integración deportiva Yaretanense hago de su conocimiento que la organización de la UTD Yaretani y el comité, está conforme con la capacitación del sistema web que usted ha realizado a través de plataforma ZOOM en fecha 20 de noviembre de 2022

En cuanto puedo informar, para fines del interesado

Atte:



Bladimir Cruz H.
COMITÉ TÉCNICO DE LA UTD YARETANI
20 de noviembre del 2022

Bladimir Cruz H.

Presidente Comité Técnico

VI.3. ANEXO C

VI.3.1 Procesos automatizados y no automatizados

Nro. Proceso	Nro. Req.	Nombre Req.	Automatizado
1	RF01	AUTENTICACION DE INGRESO AL SISTEMA	SI
2	RF02	GESTIÓN USUARIO	SI
3	RF02.1	Listar usuario	SI
4	RF02.2	Registrar usuario	SI
5	RF02.3	Editar usuario	SI
6	RF02.4	Eliminar usuario	SI
7	RF02.5	Filtrar usuario	SI
8	RF02.6	Activar o desactivar	SI
9	RF02.7	Generar reporte usuario	SI
10	RF02.8	Cerrar sesión	SI
11	RF02.9	Cambiar contraseña	SI
12	RF03	GESTION DE CLUBS	SI
13	RF03.1	Listar Club	SI
14	RF03.2	Registrar club	SI
15	RF03.3	Modificar club	SI
16	RF03.4	Eliminar club	SI
17	RF03.5	Filtrar club	SI
18	RF03.6	Generar reporte club	SI
19	RF04	GESTION JUGADORES	SI
20	RF04.1	Listar jugadores	SI
21	RF04.2	Registrar jugador	SI
22	RF04.3	Modificar jugador	SI
23	RF04.4	Eliminar jugador	SI
24	RF04.5	Filtrar jugador por Club	SI
25	RF04.6	Buscar jugador	SI
26	RF04.7	Habilitar o deshabilitar jugador	SI
27	RF04.8	Generar reporte jugador	SI
28	RF05	GESTION DE CAMPEONATO	SI
29	RF05.1	Listar campeonatos	SI
30	RF05.2	Crear campeonato	SI
31	RF05.3	Modificar campeonato	SI
32	RF05.4	Eliminar campeonato	SI
33	RF05.5	Filtrar campeonato	SI
34	RF05.6	Activar o desactivar campeonato	SI
35	RF05.7	Ver convocatoria	SI
36	RF05.8	Generar reporte jugador	SI
37	RF05.9	ADMINISTRAR CAMPEONATO	SI
38	RF05.9.1	Mostrar detalle campeonato	SI
39	RF05.9.1.1	Ver convocatoria	SI
40	RF05.9.1.1.1	Descargar convocatoria	SI
41	RF05.9.1.1.1	Imprimir convocatoria	SI
42	RF05.9.2	GESTIONAR CATEGORIAS CAMPEONATO	SI
43	RF05.9.2.1	Listar categorías campeonato	SI
44	RF05.9.2.2	Agregar categoría campeonato	SI
45	RF05.9.2.4	Editar categoría campeonato	SI

46	RF05.9.2.5	Eliminar categoría campeonato	SI
47	RF05.9.2.6	Activar o desactivar categoría campeonato	SI
48	RF05.9.2.7	Generar reporte categorías campeonato	SI
49	RF05.9.2.8	ADMINISTRAR CATEGORIA CAMPEONATO	SI
50	RF05.9.2.8.1	ADMINISTRAR EQUIPO	SI
51	RF05.9.2.8.1.1	Listar equipo	SI
52	RF05.9.2.8.1.2	Registrar equipo	SI
53	RF05.9.2.8.1.3	Editar equipo	SI
54	RF05.9.2.8.1.4	Eliminar equipo	SI
55	RF05.9.2.8.1.5	Generar reporte equipos categoría	SI
56	RF05.9.2.8.1.6	Agregar jugadores-equipo	SI
57	RF05.9.2.8.1.6.1	Listar Jugador	SI
58	RF05.9.2.8.1.6.1.1	Registrar Jugadores equipo	SI
59	RF05.9.2.8.1.6.1.2	Eliminar jugador	SI
60	RF05.9.2.8.2	ADMINISTRAR FIXTURE	SI
61	RF05.9.2.8.2.1	Generar Fixture	SI
62	RF05.9.2.8.2.2	Eliminar Fixture	SI
63	RF05.9.2.8.2.3	Filtrar fixture	SI
64	RF05.9.2.8.2.4	Listar partidos	SI
65	RF05.9.2.8.2.4.1	Agregar árbitro	SI
66	RF05.9.2.8.2.4.2	Agregar campo de juego	SI
67	RF05.9.2.8.2.4.3	Agregar fecha	SI
68	RF05.9.2.8.2.4.4	Generar reporte partido	SI
69	RF05.9.2.8.2.4.4.1	Descargar reporte	SI
70	RF05.9.2.8.2.4.4.2	Imprimir reporte	SI
71	RF05.9.2.8.2.4.5	ADMINISTRAR TORNEO (PARTIDO)	SI
72	RF05.9.2.8.2.4.5.1	Cambiar estado	SI
73	RF05.9.2.8.2.4.5.2	Agregar resultado de forma directa	SI
74	RF05.9.2.8.2.4.5.3	Registrar jugadores en cancha	SI
75	RF05.9.2.8.2.4.5.4	Realizar cambio de jugador	SI
76	RF05.9.2.8.2.4.5.5	Registrar gol	SI
77	RF05.9.2.8.2.4.5.6	Registrar falta	SI
78	RF05.9.2.8.2.4.5.7	Registrar tarjeta amarilla	SI
79	RF05.9.2.8.2.4.5.8	Registrar tarjeta roja	SI
80	RF05.9.2.8.2.4.5.9	Registrar aros	SI
81	RF05.9.2.8.3	ADMINISTRAR TABLA DE POSICIONES	SI
82	RF05.9.2.8.3.1	Listar tabla de posiciones	SI
83	RF05.9.2.8.4	ADMINISTRAR RANKING DE JUGADORES	SI
84	RF05.9.2.8.4.1	Listar ranking de jugadores	SI
85	RF05.9.2.8.5	ADMINISTRAR MEDALLERO	SI
86	RF05.9.2.8.5.1	Registrar medallero	SI
87	RF05.9.2.8.5.2	Eliminar medallero	SI
88	RF05.9.3	GESTIONAR NOTICIA	SI
89	RF05.9.3.1	Crear noticia	SI
90	RF05.9.3.2	Listar Noticia	SI
91	RF05.9.3.3	Editar noticia	SI
92	RF05.9.3.4	Eliminar noticia	SI
93	RF05.9.4	GESTIONAR AUSPICIADOR CAMP	SI
94	RF05.9.4.1	Registrar auspiciador a campeonato	SI
95	RF05.9.4.2	Listar auspiciadores campeonato	SI
96	RF05.9.4.3	Editar auspiciador campeonato	SI

97	RF05.9.4.4	Eliminar auspiciador campeonato	SI
98	RF06	GESTION DISCIPLINA	SI
99	RF06.1	Mostrar Disciplinas	SI
100	RF06.2	Habilitar o Deshabilitar	SI
101	RF07	GESTION CATEGORIA	SI
102	RF07.1	Listar categorías	SI
103	RF07.2	Añadir categoría	SI
104	RF07.3	Modificar categoría	SI
105	RF07.4	Eliminar categoría	SI
106	RF07.5	Filtrar categoría	SI
107	RF07.6	Habilitar o Deshabilitar	SI
108	RF07.6	Generar reporte categorías.	SI
109	RF08	GESTION PASE JUGADOR	SI
110	RF08.1	Registrar pase jugador	SI
111	RF08.2	Modificar pase jugador	SI
112	RF08.3	Eliminar pase jugador	SI
113	RF08.4	Filtrar pase jugador	SI
114	RF08.5	Listar pase jugador	SI
115	RF08.6	Generar reporte pase jugador	SI
116	RF09	GESTION AUSPICIADOR	SI
117	RF09.1	añadir auspiciador	SI
118	RF09.2	Editar auspiciador	SI
119	RF09.3	Eliminar auspiciador	SI
120	RF09.4	Filtrar auspiciador	SI
121	RF09.5	Listar auspiciador	SI
122	RF09.6	Generar reporte auspiciador	SI
123	RF10	GESTION CAMPO DE JUEGO	SI
124	RF10.1	Agregar campo de juego	SI
125	RF10.2	Modificar campo de juego	SI
126	RF10.3	Eliminar campo de juego	SI
127	RF10.4	Listar campo de juegos	SI
128	RF10.5	Generar reporte campo de juego	SI
129	RF11	ADMINISTRAR ARBITRO	SI
130	RF11.1	Registrar Arbitro	SI
131	RF11.2	Modificar Arbitro	SI
132	RF11.3	Eliminar Arbitro	SI
133	RF11.4	Filtrar Arbitro	SI
134	RF11.5	Listar Arbitro	SI
135	RF11.6	Generar reporte árbitros	SI
136	RF12	GESTION DE NORMAS	SI
137	RF12.1	Añadir norma	SI
138	RF12.2	Modificar norma	SI
139	RF12.3	Eliminar norma	SI
140	RF12.4	Filtrar norma	SI
141	RF12.5	Listar normas	SI
142	RF13	GESTION SERIE	SI
143	RF13.1	Agregar serie	SI
144	RF13.2	Lista de series	SI
145	RF13.3	Modificar serie	SI
146	RF13.4	Eliminar serie	SI
147		GESTION PREMIOS	NO

148		Agregar premio	NO
149		Listar premios	NO
150		Modificar premio	NO
151		Eliminar premio	NO
152		ADMINISTRAR INGRESO	NO
153		Agregar ingreso	NO
154		Listar ingresos	NO
155		Modificar ingreso	NO
156		Eliminar ingreso	NO
157		Reporte ingresos	NO
158		ADMINISTRAR EGRESO	NO
159		Agregar egreso	NO
160		Listar egreso	NO
161		Modificar egreso	NO
162		Eliminar egreso	NO
163		Reporte egreso	NO
164		GESTION DISCIPLINA DE VOLEIVOL	NO
165		Regsitrar punto	NO
166		registrar alineacion	NO
167		Registrar set	NO
168		Reporte voleivol	NO

Tabla 94: Procesos Automatizados y no automatizados

VI.4. ANEXO D

VI.4.1 Cuestionario

El presente cuestionario es realizado para tener un entendimiento de las funciones que la entidad “Integración Yaretanense” realiza, así también como algunas funciones que realizan responsables de la organización y del desarrollo del Campeonato de Integración, y poder ofrecer un diseño de un sistema web que pueda cumplir con los requerimientos de la entidad.

1. ¿Cuáles son los objetivos de la entidad?

R:

2. ¿Cuánto tiempo tiene la entidad cumpliendo con sus objetivos actuales?

R:

3. El proceso de Gestión y Control de los Campeonatos Deportivos en las diferentes disciplinas, se llevan a cabo de forma:

Manual ()

Automática ()

4. ¿Qué disciplinas contempla el campeonato de la Integración Yaretanense?

R:

4. ¿Qué procesos se realizan en un Campeonato de la Integración Yaretanense?

R:

5. ¿Aproximadamente, cuántos equipos se inscriben en un Campeonato?

R:

6. ¿Con cuántos escenarios trabaja la Integración Yaretanense, para realizar los partidos de cada disciplina?

R:

7. ¿Cuál es el modelo o esquema que utilizan para la generación del calendario de juegos (Fixture)?

R:

8. ¿Cuántos días dura un campeonato?

R:

9. ¿Los funcionarios o responsables cuentan con conocimientos en el manejo de páginas o sistemas web? Seleccione

Ningún conocimiento ()

Muy poco conocimiento ()

Conocimiento medio ()

Conocimiento elevado ()

Mucho conocimiento ()

10. En caso que el conocimiento sea muy bajo ¿está dispuesto a capacitar a sus funcionarios o responsables?

Si ()

No ()

11. ¿Los funcionarios y/o responsables cuentan con dispositivos móviles “celulares, tabletas”?

Si ()

No ()

12. ¿Desea que el sistema web tenga una vista para el público en general?

Si ()

No ()

Gracias por su colaboración

VI.4.2 Entrevista

1. ¿Cuáles son los objetivos de la entidad?

R:

2. ¿Cuáles son los procesos que realiza la entidad?

R:

3. ¿Existen inconvenientes durante la organización y ejecución de Campeonatos Deportivos?
¿Indique cuáles son estos inconvenientes?

R:

4. ¿Se le dificulta llevar el archivo de los campeonatos Disputados?

R:

5. ¿Existe algún proceso que realice la entidad que sea manejado con mayor prioridad?
“Especifique”.

R:

6. ¿Existe algún proceso que realice la entidad que sea manejado con prioridad media? ”
Especifique”

R:

7. ¿Con que tipos de funcionarios o responsables cuenta la entidad?

R:

8. ¿Qué funciones realizan los funcionarios o responsables de la entidad?

R:

9. ¿Los funcionarios o responsables pueden contar con más de un cargo?

R:

10. ¿Qué información manejan los funcionarios o responsables de la entidad?

R:

VI.5. ANEXO E

VI.5.1 Matriz de riesgo

P R O B A B I L I D A D	ALTA	B	A	A
	MEDIA	B	B	A
	BAJA	C	B	B
		BAJO	MEDIA	ALTA

IMPACTO

Factor de Riesgo	Tipo		Riesgo	Descripción	Posibles consecuencias	PROBABILIDAD			IMPACTO			prioridad (A, B o C)	Tratamiento	Acciones	Responsables en el Proceso	indicadores	
	Intern	Extern				alto	medio	bajo	alto	medio	bajo						
1	x		Retraso en la presentación del proyecto	Incumplimiento del calendario establecido debido al tardío inicio del desarrollo del proyecto esto podría retrasar la ejecución del proyecto en general	-falta de tiempo para evaluar por completo el proyecto -entrega del proyecto incompleto	X				X			A	.Revisar calendario y ver si se pueden realizar actividades paralelas .Dedicar mas horas de trabajo al proyecto	.Jefe de equipo .Programador .Diseñador	reducir el retraso de presentación en un 70%	
2		X	Control de calidad	Debido al retraso no se podra usar varias herramientas que permitan garantizar la calidad del proyecto	.conducir a mas trabajo y retraso .Perdidas económicas	X				X			A	.Incluir mas metricas para aplicar al proyecto .realizar varias pruebas para garantizar la correcta funcionalidad del proyecto	.diseñador .desarrollador	garantizar un 95% de calidad eficiencia funcionalidad	
3		X	Mala estimación de costos generales	No contamos con metricas muy optimas para medir distintos aspectos del proyecto que nos garanticen una estimación mas exacta	.Una estimación imprecisa de costos puede conducirnos a un desperdicio o designación erronea de los recursos .El proyecto podría sobrepasar el presupuesto			X		X			A	.Buscar rangos de precios .reajustar horarios laborales personal .ver que los gastos se ajusten al presupuesto	.Aplicar las metricas correctas .reajustar costo general del proyecto	Jefe del proyecto	realizar una estimación con el 97% de precisión
4		X	Falta de documentación	Falta de varios en anexos, algunos puntos de la metodologia aplicada no muy claros, falta de algunos complementos teoricos	Si no se anota detalles importantes puede llevar a confusiones de los desarrolladores que intenten adivinar lo que sus compañeros de equipo pretendian .conceptos no muy claros para el cliente .etc			X		X			B	.documentar detalles importantes en el transcurso del proyecto .Detallar las partes mas importantes del proyecto	Reanalizar el proyecto documentando todos los detalles mas importantes Anotar los detalles en el documento lo mas entendible posible	Programador o desarrollador	Tener un 98% de la documentación
5		X	Falta de socialización con el usuario Final.	Algunas de las interfaces no son del agrado del usuario Final	Algunas de las interfaces no son del agrado del usuario Final			X		X				Realizar revisión constante de las interfaces junto con el administrador	Realizar revisión constante de las interfaces junto con el administrador	Jefe del proyecto diseñador	tener una estimacion de >90% de conformidad del usuario Final

Tabla 95: Matriz de Riesgos

FUENTE: Elaboración Propia

VI.6. ANEXO F

VI.6.1 F.1 Convocatoria

**COMITÉ ORGANIZADOR COMUNIDAD CATUYO 2021
CLUB DEPORTIVO AURORA**



COMUNIDADES INTEGRANTES:

**Cajhuata
Cañavicota
Catuyo
Chalhua
Challuma
Chite
Cochivillque
Jayocota
Jilstata
Jupacollo
Lipipujio
Puqui
Quitamalla
Ródeo
Sigualaca
Sonturo
Tambo Tambillo**

CONVOCATORIA

XVII CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN DEL AYLLU KULLI YARETANI CATUYO 2021

La comunidad de CATUYO del Ayllu Kulli Yaretani, de la provincia Ladislao Cabrera del departamento de Oruro; en apego a la decisión asumida por Los delegados de los diferentes equipos del Ayllu Kulli Yaretani, en la última reunión del campeonato de 2019, ha sido consensuado y aprobado de manera unánime como Sede y Organizador del evento deportivo bajo las siguientes referencias.

Que la comunidad de CATUYO Y EL CLUB DEPORTIVO AURORA, a través de su Comité Organizador Convoque a los Clubes deportivos de las comunidades pertenecientes al Ayllu Kulli Yaretani, a participar del "XVII CAMPEONATO DE INTEGRACION DEL AYLLU KULLI YARETANI" 2021, por circunstancias del COVID 19, se desarrolla el 2021 y posterior seguirá como muyta y como sigue el turno de la fiesta de 29 de junio según los acuerdos.

1. OBJETIVOS.

Los objetivos a concretarse del campeonato de integración del Ayllu Kulli Yaretani son las siguientes:

- 1.1.- Fomentar e incentivar al deporte mediante el desarrollo del campeonato a todas las familias Yaretanense.
- 1.2.- Integrar y confraternizar a través del deporte a hermanas y hermanos del Ayllu Yaretani.
- 1.3.- Crear las condiciones y procurar los medios ideales, materiales y éticos para la sana práctica del deporte.
- 1.4.- Procurar los mayores niveles de educación y formación entre sus miembros de los equipos, mayores, juventud y niños, en estricta sujeción a sus normas, alentando el respeto a dirigentes, Árbitros, Público y adversarios.

2. ORGANIZACIÓN.

La organización y el desarrollo del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani" se enmarcan en el siguiente contexto:

- 2.1. La organización está dirigida por el Comité Organizador constituida por el Club Deportivo Aurora y la comunidad de Catuyo, en cumplimiento del Reglamento de los art. 10 y 11 de sus atribuciones.
- 2.2. El desarrollo del campeonato deportivo estará dirigido por el Comité Organizador, Comisión Técnica y Comisión Disciplinaria.
- 2.3. La Sede del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani" es el Club Deportivo Aurora – Comunidad Catuyo.
- 2.4. El campeonato deportivo será inaugurado el día viernes 17 de diciembre, a horas 8:30 de la mañana, en la Cancha Polifuncional del Club Deportivo Aurora, sujeto a un programa especial preparado por los organizadores.
- 2.5. El "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani", se desarrollará los días 17, 18 y 19 de diciembre de 2021





COMUNIDADES INTEGRANTES:

Cajhuata
Cañavicota
Catuyo
Chalhua
Challuma
Chite
Cochivillque
Jayocota
Jilstata
Jupacollo
Lipipujio
Puqui
Quitamalla
Rodeo
Signalaca
Sintur

2.6. COMISIÓN TÉCNICA.

La Comisión Técnica deberá cumplir las siguientes funciones:

- Participar de la reunión de delegados del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani"
- Hacer cumplir la convocatoria aprobada en reunión de delegados, desde el inicio, durante el desarrollo y conclusión del campeonato deportivo; a través del control y seguimiento de las competencias deportivas.
- Elaborar para cada disciplina y categoría, la modalidad de juego y el rol de partidos, acorde a las decisiones asumidas en reunión de delegados.
- Proporcionar oportunamente a los delegados el rol de partidos por disciplinas y categorías.
- Sistematización permanente de resultados por disciplinas y categorías del campeonato.
- Verificación del estado de los campos deportivos, especialmente con el personal de apoyo conservar el rayado, redes y los banderines.
- Revisión de Cardex de Jugadores por equipos y tomar en cuenta su aprobación.

2.7.- COMISIÓN DISCIPLINARIA

- Participar de la reunión de delegados del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani."
- El comité disciplinario actuara de acuerdo al reglamento y la convocatoria en vigencia al inicio, durante y a su conclusión del campeonato.
- El comité disciplinario absolverá y definirá el fallo inmediatamente y dara su informe correspondiente.
- El equipo damnificado debe presentar la denuncia inmediato colocando la suma de 100 bs y si el fallo sale a su favor se le devolverá el monto, si el fallo sale en su contra pierde el monto depositado.

2.8. REUNIÓN DE DELEGADOS.

La primera reunión de delegados de los clubes o equipos participantes del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani", se realizará el día sábado 16 de octubre de 2021, a horas 13:00 p.m., en la población de Challapata, Dirección: 9 de abril entre Ladislao Cabrera y Sucre (Casa del Sr. Rolando Veliz Garcia), se recomienda puntual asistencia.

La o el delegado titular y suplente de cada institución deportiva, previo inicio a la primera reunión de delegados deben presentar a una fotografía de 3 x 3 Cm con fondo rojo, para su respectiva acreditación o habilitación como delegado.

Las y los delegados habilitados legalmente tienen la obligación de cumplir a cabalidad sus funciones desde la 1ra reunión, durante y hasta la conclusión del Campeonato de Integración Yaretanense. Estas funciones principales son:

- Representar a la institución deportiva con voz y voto, en reuniones y en acciones de coordinación, con suficiente potestad para intervenir y dirimir bajo el marco normativo asuntos que tienen que ver con una buena administración del campeonato.
- Previa consideración aprobar la presente convocatoria.







COMUNIDADES INTEGRANTES:

Cajhuata
Cañavicota
Catuyo
Chalhua
Challuma
Chite
Cochivillque
Jayocota
Jilstata
Jupacollo
Lipipujio
Puqui
Quitamalla
Rodeo

c) Aprobar la planilla de juego de las diferentes categorías y disciplinas, dirimir hechos de controversia entre equipos involucrados.

d) Informar o socializar de manera oportuna a los jugadores, a la comunidad y otros acompañantes, las cláusulas de la convocatoria, las decisiones asumidas en reunión de delegados, el rol de partidos y otros.

e) Designar de manera oportuna los delegados de mesa para cada una de las disciplinas deportivas que participa.

f) Los delegados y la directiva de cada club deportivo, son responsables de recomendar y promover a sus integrantes la práctica de valores sociocomunitarios del respeto, la solidaridad, el compañerismo y otros, entre los integrantes y con el equipo contrario, para alcanzar los objetivos y el denominativo del presente Campeonato de **Integración Yaretanense**.

3. PARTICIPANTES.

Las comunidades participantes del "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani" son:

Cajhuata, Cañavicota, Catuyo, Chalhua, Challuma Orcoma, Chite, Cochivillque, Jayocota Vinto, Jilstata, Jupacollo, Lipipujio, Puqui, Quitamalla, Rodeo, Sigualaca, Sonturo y Tambo Tambillo.

3.1. El Campeonato de Integración Yaretanense es de carácter incluyente y comunitario, por lo que clubes deportivos de las comunidades en función al número de jugadores podrán participar con uno o dos disciplinas y categorías que consideren pertinente.

3.2. Los clubes deportivos participantes deben enmarcarse conforme a lo establecido en la presente Convocatoria y en el Reglamento General del Campeonato de Integración Yaretanense.

3.3. Los jugadores deben estar habilitados por el Comité Organizador; así mismo, estar registrado en planilla de inscripción de jugadores debidamente firmado, por disciplina y categoría; los cuales deben estar refrendados con la firma del delegado y un responsables del club deportivo.

3.4. HABILITACIÓN DE JUGADORES PARA LA COMPETENCIA DEPORTIVO.

La habilitación de las y los jugadores queda abierta a partir de la emisión de la presente convocatoria, hasta la tercera reunión de delegados.

Los documentos imprescindibles de habilitación de jugadores deportistas son:

a) La o el jugador/a nuevo perteneciente a una comunidad del Ayllu Kulli Yaretani, para su habilitación presentará documentos personales en original y en fotocopia Cédula de Identidad y Certificado de Nacimiento; en caso de ser nacido en el interior del país o extranjero, presentará Certificado de Nacimiento de los padres/madres u otro documento legal que demuestren su descendencia.

b) Los/as jugadores nietos/as serán habilitados previa presentación de documentos personales y de los padres que demuestre su descendencia, en original y en fotocopia Cédula de Identidad y Certificado de Nacimiento.

c) Los/as yernas/os serán habilitados previa presentación de documentos personales en original y fotocopia Cédula de Identidad y Certificado de Matrimonio o Libreta de Familia.





d) Los equipos participantes que deseen contar con refuerzo podrán habilitar máximo dos jugadores que pertenezcan a uno de los clubes deportivos del Ayllu Kulli Yaretani, con el pase debidamente firmado en conformidad de ambas partes.

e) Jugador/a que no tenga el Kardex debidamente actualizado: fotos, firmas, sellos y fotocopia de respaldo, no podrán ser habilitados al presente campeonato.

f) Un jugador no podrá ser habilitado en dos clubes deportivos, de evidenciar estos hechos quedará suspendido o inhabilitado del presente campeonato. **(sujeto al reglamento)**

g) Cuando un club deportivo no participa del campeonato, sus jugadores se consideraran libres y pueden solicitar su inscripción como refuerzo de otro equipo CON el requisito del pase

4. DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Las disciplinas y categorías a disputarse son los siguientes:

N°	DISCIPLINAS	CATEGORIAS	NACIDOS ENTRE EL AÑO	N° DE JUGADORES HABILITADOS	
				MINIMO	MAXIMO
1	FUTBOL VARONES	LIBRES		11	22
2	MINI FUTBOL VARONES	SENIOR	40 adelante	8	15
3	MINI FUTBOL VARONES (MIXTO)	SUB 15	15 años cumplidos	8	15
4	MINI FUTBOL VARONES	SUB 10	10 años cumplidos	5	10
5	BALON CESTO DAMAS	LIBRE		5	10
6	BALON CESTO DAMAS	SENIOR	40 años adelante	5	10
7	BALON CESTO DAMAS	SUB 15	15 años cumplidos	5	10
8	FUTBOL SALON DAMAS	LIBRES		5	10
9	BOLEIBOL MIXTO PLAYA	LIBRES		6	12

4.1. Las disciplinas y categorías serán habilitadas en el presente campeonato mínimo con 4 equipos inscritos legalmente.

En sub 15 y 10 si no alcanza al número de jugadores puede completar con mixto





COMUNIDADES INTEGRANTES:

Cajhuata
Cañavicota
Catuyo
Chalhua
Challuma
Chite
Cochivillque
Jayocota
Jilstata
Jupacollo
Lipipujio
Puqui
Quitamalla

5. OBLIGACIONES PARA LA INSCRIPCIÓN

- 5.1. La habilitación e inscripción de jugadores participantes de las diferentes disciplinas y categorías del Campeonato de Integración Yaretanense, queda abierta a partir de la publicación de la presente convocatoria hasta la 3ra reunión de delegados.
- 5.2. La inscripción de cada club deportivo deberá ser solicitada a través de una carta dirigida al Comité Organizador (en 3 ejemplares), que contenga los siguientes datos: Nombre del club deportivo, nombre de la comunidad a la que representa, también debe mencionar las disciplinas y categorías en las que participarán, color de uniforme deportivo, nombres y apellidos de un delegado titular y un suplente.
- 5.3. A la carta de solicitud adjuntar planilla con nómina de jugadores para cada disciplina y categoría (en 3 ejemplares), en el siguiente formato:

NOMINA DE JUGADORES DEL CLUB DEPORTIVO.....2021

COMUNIDAD:

DISCIPLINA:

CATEGORIA:

COLOR DE UNIFORME

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	FECHA DE NACIMIENTO	DESENDENCIA DEL JUGADOR	FIRMAS	OBS

- 5.4. Al final de la planilla debe estar refrendado con la firma de los delegados o los responsables del club deportivo y la respectiva aclaración de firma.
- 5.5. Los delegados de cada equipo participante, por concepto de inscripción de cada disciplina y categoría, deberán abonar en boliviano de acuerdo al siguiente detalle:

INSCRIPCION POR DISCIPLINA Y CATEGORIA VARONES		
DISCIPLINA VARONES	CATEGORIA	INSCRIPCION
FUTBOL VARONES	LIBRES	500 (350)
MINI FUTBOL VARONES	SENIOR	300 (300)
MINI FUTBOL VARONES	SUB 15	300 (250)
NINI FUTBOL VARONES	SUB 10	250 (200)
BOLEIBOL	MIXTO	350 (250)





INSCRIPCION POR DISCIPLINA Y CATEGORIA DAMAS		
DISCIPLINAS DAMAS	CATEGORIAS	INSCRIPCIONES
BALON CESTO DAMAS	LIBRE	450 (350)
BALON CESTO DAMAS	SENIOR	300 (300)
BALON CESTO DAMAS	SUB 15	300 (250)
FUTBOL DE SALON	LIBRES	300 (250)

6. MODALIDADES DE JUEGO

La modalidad de juego en las diferentes disciplinas y categorías del presente Campeonato de Integración Yaretanense, está sujeto al número de equipos participantes en cada disciplina y categoría. Los cuales se determinarán en la 1ra reunión de delegados.

7. ARBITRAJE Y UNIFORME

7.1. ARBITRAJE

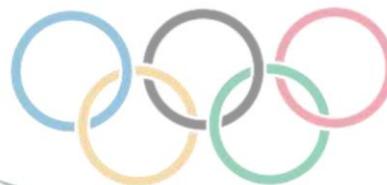
El Campeonato de Integración Yaretanense estará dirigido por árbitros entendidos en cada disciplina deportiva y por los servicios de arbitraje, los equipos participantes en la disciplina de fútbol deberán cancelar por partido la suma de bolivianos.....- En cambio, en las disciplina de mini fútbol, básquet y otros, deberán cancelar por partido jugado la suma de bolivianos.....

7.2. UNIFORME DE PRESENTACIÓN

- Los equipos participantes en las diferentes categorías y disciplinas deben estar debidamente uniformados, desde las camisolas con respectiva numeración, cortos y medias. De existir similitud en las camisolas, el Comité Organizador proporcionará ponchillos previo sorteo.
- El capitán del equipo, desde el inicio hasta el final del partido deberá portar el cintillo visible; de lo contrario el árbitro aplicará el reglamento respectivo.
- Los clubes participantes en cada disciplina y categoría deben contar con balones reglamentarios
- Las y los jugadores en cada disciplina y categoría, para ser habilitados al encuentro deportivo deberán portar y presentar su Carnet de Jugador.

8. PREMIACIÓN

8.1. Los organizadores del XVII Campeonato de Integración Yaretanense, otorgaran premios que se especifican en el siguiente:





GENERO	DISCIPLINAS	CATEGORIAS	PREMIACION A LOS 3 MEJORES DE CADA CATEGORIA			
			1ro	2do	3ro	4to
VARONES	FUTBOL VARONES	LIBRES	Toro	1300	800	400
	MINIFUTBOL	SENIOR	1000	700	300	
	MINIFUTBOL	SUB 15	800	600	300	
	MINIFUTBOL	SUB 10	600	400	250	
	BOLEIBOL MIXTO PLAYA	LIBRES	1200	800	400	

GENERO	DISCIPLINA	CATEGORIA	PREMIACION A LOS 3 MEJORES DE CADA CATEGORIA			
			1°	2°	3°	4to
D A M A S	BALON CESTO	LIBRES	Toro	800	500	150
	BALON CESTO	SENIOR	800	600	300	
	BALON CESTO	SUB 15	600	300	150	
	FUTBOL DE SALON	LIBRES	1500	800	500	

8.2. También se otorgarán premios especiales a los mejores deportistas en las diferentes disciplinas y categorías.

9. FALTAS Y SANCIONES

Con el propósito de transitar por líneas claras que permitan el buen desarrollo del presente campeonato, se establecen algunas reglas de cumplimiento. A continuación se especifican:

9.1. La tolerancia de espera para el inicio de cada partido de juego es de 10 minutos, pasada el tiempo establecido el equipo contrario que no se presenta, el árbitro en coordinación con mesa de control marcará el W.O. Técnico. Por esta falta, el equipo infractor cancelará la suma de bolivianos 200.-, aplicable para todas las disciplinas y categorías del presente campeonato.

9.2. Las faltas cometidas y sancionadas con Tarjeta Amarilla, cancelaran la suma de bolivianos 10.-

9.3. En el caso de que un jugador, delegado o entrenador sea expulsado por Tarjeta Roja del campo de juego, será suspendido mínimo por un partido; después de cumplir la suspensión, para habilitarse deberá cancelar la suma de bolivianos 20 Pero, la suspensión por mayor número de partidos está sujeto a la gravedad de la falta cometida por el jugador, previo informe del árbitro.



COMITE ORGANIZADOR - COMUNIDAD CATUYO 2021
CLUB DEPORTIVO AURORA



9.4. El deportista u otro integrante que cometa agresión física a un compañero de equipo, a un rival o al árbitro, será expulsado del campo deportivo y previo informe del árbitro será expulsado del campeonato. Así mismo, cancelará el monto de garantía al árbitro y otros gastos que ocasionare (responsable del equipo.)

9.5. La incitación a la violencia física o verbal de los jugadores, dirigentes o en su caso de la barra hacia los contrarios, hacia los árbitros, delegados de mesa y otros, se pasara a la comisión disciplinaria la sanción se dará bajo la interpretación del reglamento.

9.6. Los equipos que no presenten balón reglamentario en el campo deportivo, a la conclusión del primer tiempo del partido jugado deberán cancelar la suma de bolivianos 50.- De no hacerlo, los carnets de jugadores quedarán retenidos por el personal responsable del control de mesa del organizador.

9.7. El equipo que abandone el campeonato en cualquiera de las disciplinas, será sancionado con la suma de bolivianos 1000.- vigente con posteridad para su habilitación al Campeonato.

9.8. Equipo que infrinja con la suplantación de un jugador/a, previa demostración de documentos perderá los puntos ganados en cancha y será sancionado con la suma de bolivianos 500.-

9.9. El equipo que abandone por cualquier circunstancia el campo deportivo y se niegue a reingresar al llamado del árbitro, luego de 10 minutos de espera, el árbitro declarará W.O. Técnico y los puntos quedarán al equipo contrario. Los jugadores serán sancionados en función al informe del árbitro y control de mesa en comisión disciplinaria.

9.11. Jugador que se presente en el campo deportivo en estado de ebriedad, será sancionado por el árbitro con la expulsión del partido y no podrá ser reemplazado por otro.

9.12. Las observaciones que realicen los delegados en planilla de juego debe ser escrita y justificada, refrendada con firma y nombre; posterior a dos horas del partido deberá presentar una nota especificando el reclamo a la comisión disciplinaria.

10. DISPOSICIONES GENERALES

Con el propósito de generar ambiente de convivencia entre los clubes deportivos participantes, al iniciar cada encuentro deportivo en las diferentes categorías y disciplinas, los jugadores deberán realizar el saludo de forma amistosa, como un acto de confraternidad deportiva y respeto hacia los integrantes del equipo contrario.

Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador de los "XVII Campeonato de Integración del Ayllu Kulli Yaretani" y en la primera reunión de delegados de los clubes participantes.

Al finalizar el evento deportivo de Integración Yaretanense, en coordinación con las autoridades originarias del Ayllu Kulli Yaretani, se entregara al nuevo anfitrión ya anteriormente acordado al inicio de la nueva ronda.

Es dado en la comunidad de Catuyo, a los dieciséis días del mes de octubre de dos mil veintiuno Años.

COMUNIDADES INTEGRANTES:

Cajhuata
Cañavicota
Catuyo
Chalhua
Challuma
Chite
Cochivillque
Jayocota
Jilstata
Jupacollo
Lipipujio
Puquí
Quitamalla
Rodeo



VI.6.2 F.2 Kardex

PROVINCIA LADISLAO CABRERA
"CAMPEONATO DE INTEGRACION YARETANENCE"
FUNDADO EL 23 DE DICIEMBRE DE 2004
ORURO-BOLIVIA

COMITÉ ORGANIZADOR 2021
COMUNIDAD DE CATUYO-CLUB AURORA

Nº de Kardex: Nº de Registro:

REGISTRO PERSONAL DEL JUGADOR

Apellidos: Paterno Materno

Nombres:

Lugar de nacimiento: 24/08/1999

Fecha de nacimiento:

Nº de CI: Expedido en: Nacionalidad:

Nombre del Club:

Categoría:

Fecha de habilitación: 16/12/2021 Año: 2021

DESCENDENCIA DEL JUGADOR

Nombre de padre:

Nombre de la madre:

Nacidos en:

OBSERVACIONES:

Procede del Club:

Año: Club: Año: Club: Año: Club:

SANCIONES:

.....

PRESIDENTE CLUB

.....

PRESIDENTE ORGANIZADOR

Declaro que los datos proporcionados en este registro son verídicos, pudiendo ser comprobados con la documentación original correspondiente para los efectos consiguientes

Figura 108: Kardex Jugador

VI.6.3 F.3 Pase Jugador



CLUB DEPORTIVO AURORA
XVII CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN YARETANENSE
"CATUYO-2021"



HOJA DE PASE

CATUYO DE DE 2021

EL CLUB: **DE LA COMUNIDAD:**

SOLICITA EL PASE AL CLUB:

DEL JUGADOR(A):

.....
FIRMA DEL JUGADOR

CUMPLIENDO CON LAS NORMAS Y REGLAMENTOS INTERNOS DEL CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN YARETANENSE FIRMAN EN CONFORMIDAD:

..... PRESIDENTE ORGANIZADOR COMITÉ TECNICO
..... PRESIDENTE DEL CLUB SOLICITANTE PRESIDENTE DEL CLUB QUE SEDE LA PASE

Nota: El siguiente documento es válido solo con firmas y sellos de los diferentes representantes y organizadores.

Figura 109: Hoja de pase jugador

VI.6.4 F.4 Planilla Futbol

FINALES FUTBOL

PLANILLA FUTBOL XVII CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN YARETANENSE																											
LUGAR Y FECHA:					ARBITRO CENTRAL: <i>Alberto Alvarez</i>																						
ENCARGADO DE LA PLANILLA:					ASISTENTE:																						
PLANILLA Nº:					SERIE:																						
EQUIPO A: <i>AURORA</i>					EQUIPO B: <i>Jose Ballivian</i>																						
EQUIPO A:					EQUIPO B:																						
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	IDENTIFICACIÓN / FIRMA	GOLES	TARJETA		Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	IDENTIFICACIÓN / FIRMA	GOLES	TARJETA																	
				A	R					A	R																
16	Jesus Bernardo Huaylla					6	Ronald Vilca Huarachi																				
1	Wilson Barco Coro					11	Riverth Vilca Calle				TA																
5	Reynaldo zacarias Gulspe					18	Quirico Vilca Mamani																				
10	Yamil Poma Choque					3	Cristian Garcia Vilca																				
6	Luis Alberto Coro					7	Elvis Vilca Huarachi		1		TA																
17	Mauro Poma Huarachi					5	Humberto Vilca Mamani																				
9	Wilmer coro Mamani					22	Edson Juer Vilca Mamani																				
8	Fabian Poma Huarachi					13	Erwin Adolfo Vilca Lopez																				
15	Airton Barco Coro					9	Erik Mayorga		1																		
11	Jhon Huaylla Coro		1		TA	10	Franz Reynaldo Mayorga				TA																
4	Ajvaro Poma Huarachi					1	Carlos Vilca Lopez																				
3	Eddy Edson Bartolome Lopez					16	Grover Vilca				TA																
20	Rimberto Coro chungara.					19	Quirico Rcto Mamani Mamani																				
FIRMA DEL CAPITÁN: <i>[Signature]</i> Arbitraje Cancelado					CAMBIOS <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>ENTRA</th> <th>SALE</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>20</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						ENTRA	SALE	1	3	5	2	20	16	3			4			5		
	ENTRA	SALE																									
1	3	5																									
2	20	16																									
3																											
4																											
5																											
FIRMA DEL CAPITÁN: <i>[Signature]</i> Arbitraje Cancelado					CAMBIOS <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>ENTRA</th> <th>SALE</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>16</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>19</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						ENTRA	SALE	1	16	22	2	19	16	3			4			5		
	ENTRA	SALE																									
1	16	22																									
2	19	16																									
3																											
4																											
5																											

Figura 110: Planilla de futbol

VI.6.5 F.5 Planilla Baloncesto

FINALES BASQUET

PLANILLA BÁSQUET XVII CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN YARETANENSE

LUGAR Y FECHA: CATUYO 19-12-21 ARBITRO 1: UMBER CLARES
 ENCARGADO DE LA PLANILLA: MARICEL AYDA POPIA SILVESTRE ARBITRO 2:

PLANILLA Nº: CATEGORÍA: FINALES LIBRES FASE: FINAL
 EQUIPO A: JUGAVI EQUIPO B: JOSE VALLULAN

EQUIPO A: JUGAVI

PERIODO	FALTAS ACUMULABLES				RESULTADO FINAL
	1	2	3	4	
PERIODO 1	1	2	3	4	
PERIODO 2	1	2	3	4	
PERIODO 3	1	2	3	4	
PERIODO 4	1	2	3	4	

FIRMA DEL CAPITÁN: _____

IDENTIFICACIÓN / FIRMA	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº	E	FALTAS PERSONALES				
				1	2	3	4	5
	C. TORRES	1						
	C. TORRES	2						
	L. TORRES	3						
	A. TORRES	4						
	A. TORRES	5						
	A. TORRES	6						
	A. TORRES	7						
	A. TORRES	8						
	A. TORRES	9						
	A. TORRES	10						
	A. TORRES	11						
	A. TORRES	12						
	A. TORRES	13						
	A. TORRES	14						
	A. TORRES	15						
	A. TORRES	16						

RESULTADO PROGRESIVO

	A	B	A	B
1	1	1	41	41
20	2	2	42	42
3	3	3	43	43
20	4	4	44	44
22	5	5	45	45
6	6	6	46	46
22	7	7	47	47
8	8	8	48	48
9	9	9	49	49
17	10	10	50	50
11	11	11	51	51
12	12	12	52	52
13	13	13	53	53
26	14	14	54	54
15	15	15	55	55
18	16	16	56	56
17	17	17	57	57
17	18	18	58	58
19	19	19	59	59
18	20	20	60	60
21	21	21	61	61
20	22	22	62	62
23	23	23	63	63
24	24	24	64	64
17	25	25	65	65
26	26	26	66	66
17	27	27	67	67
28	28	28	68	68
19	29	29	69	69
30	30	30	70	70
31	31	31	71	71
17	32	32	72	72
33	33	33	73	73
18	34	34	74	74
35	35	35	75	75
16	36	36	76	76
16	37	37	77	77
36	38	38	78	78
39	39	39	79	79
40	40	40	80	80

EQUIPO B: JOSE VALLULAN

PERIODO	FALTAS ACUMULABLES				RESULTADO FINAL
	1	2	3	4	
PERIODO 1	1	2	3	4	
PERIODO 2	1	2	3	4	
PERIODO 3	1	2	3	4	
PERIODO 4	1	2	3	4	

FIRMA DEL CAPITÁN: _____

IDENTIFICACIÓN / FIRMA	NOMBRES Y APELLIDOS	Nº	E	FALTAS PERSONALES				
				1	2	3	4	5
	S. TORRES	1						
	S. TORRES	2						
	S. TORRES	3						
	S. TORRES	4						
	S. TORRES	5						
	S. TORRES	6						
	S. TORRES	7						
	S. TORRES	8						
	S. TORRES	9						
	S. TORRES	10						
	S. TORRES	11						
	S. TORRES	12						
	S. TORRES	13						
	S. TORRES	14						
	S. TORRES	15						
	S. TORRES	16						
	S. TORRES	17						
	S. TORRES	18						
	S. TORRES	19						
	S. TORRES	20						

Observaciones: _____

Figura 111: Planilla de baloncesto

VI.6.6 F.6 Planilla Futsal (Futbol Salon)

PLANILLA FUTBOL DE SALÓN XVII CAMPEONATO DE INTEGRACIÓN YARETENSE									
LUGAR Y FECHA: CATUJO 19-02-21					ARBITRO 1: LINDER CLAROS				
ENCARGADO DE LA PLANILLA:					ARBITRO 2:				
PLANILLA Nº:		SERIE:			FASE: FINAL				
EQUIPO A: ROSARIO CENTRAL					EQUIPO B: JOSE BALLELLAN "9 DE ABRIL"				

EQUIPO A: Rosario Central PAGADO 30 Bs																			
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	IDENTIFICACIÓN / FIRMA	TARJETAS		GOLES				FALTAS ACUMULABLES										
			A	R	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
6	Anastoly Huarachi Chaca	8			1	2	3	4	5	6	7	8	9	PRIMER TIEMPO 1 2 3 4 5					
8	Zulma Jallaza Mamani		10	11	12	13	14	15	16										
1	Elsa Bustamante Chayo		17	18	19	20	21	22	23	24	SEGUNDO TIEMPO 1 2 3 4 5								
11	Silda Nina Lucana		25																
9	Jhenny Judith Huarachi Chaca		Otro																
7	Vernica Mamani Lopez																		
FIRMA DEL CAPITÁN										B. B.									

EQUIPO B: 9 DE ABRIL PAGADO 30 Bs																			
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	IDENTIFICACIÓN / FIRMA	TARJETAS		GOLES				FALTAS ACUMULABLES										
			A	R	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
5	Fabiela Garcia Martinez	0			1	2	3	4	5	6	7	8	9	PRIMER TIEMPO 1 2 3 4 5					
6	Melvy Garcia Veliz		10	11	12	13	14	15	16										
2	Luzmila Villa Lucas		17	18	19	20	21	22	23	24	SEGUNDO TIEMPO 1 2 3 4 5								
1	Luzmila Verania Fernandez Garcia		25																
3	Celina Garcia Hayllani		Otro																
	Geisy Sandra Ignacio Katari																		
	Roxana Mamani Veliz																		
	Miriam Seyerina Garcia Cayo																		
	Juana Garcia Cayo																		
FIRMA DEL CAPITÁN										C. V.									

Figura 113: Planilla Futbol 8

VI.6.7 F.7 Planilla Futbol 8

VI.6.8 ANEXO G**VI.6.8.1 Certificado de revisión de ortografía**

Tarija, diciembre de 2022

CERTIFICADO DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El suscrito Profesor de Comunicación y Lenguaje de la Unidad Educativa Guido Arce Pimentel Lic. Edmundo Dionicio Silvestre García.

CERTIFICA QUE:

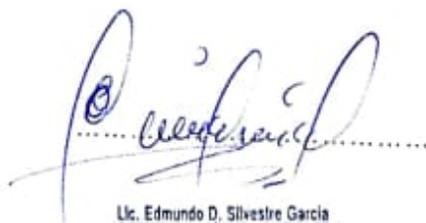
El Proyecto de grado titulado **MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACIÓN YARETANENSE APLICANDO LAS TIC** de la universitaria ROCIO POMA SILVESTRE con C.I. 7352860 Or.

Ha sido revisado y cumple con:

Revisión ortográfica, gramática, coherencia y cohesión.

Es cuanto certifico en honor a la verdad, para los fines que pudieran serle útil a la interesada.

Firma y sello



Lic. Edmundo D. Silvestre García
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
U.E. GUIDO ARCE PIMENTEL