



**FEDERAZIONE GIOCO BURRACO**

**TESSERAMENTO CON FGBTool**

**MANUALE GESTIONE TESSERAMENTO  
CON LA FUNZIONE INSERITA  
NEL PROGRAMMA DI GIOCO  
FGBTool**

### Manuale uso per il tesseramento effettuato con la funzione presente in FGBTool

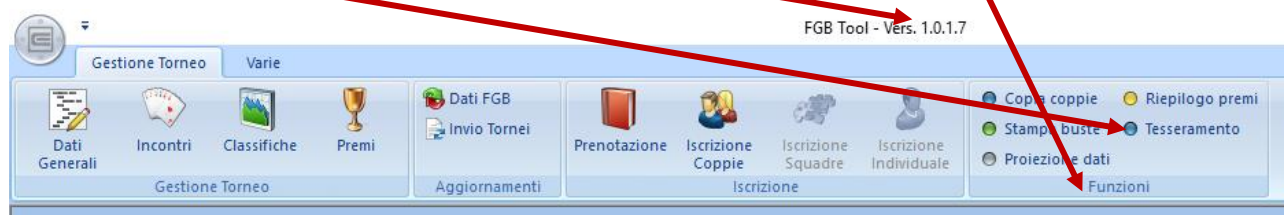
Per il corretto funzionamento della funzione si deve essere in possesso di un lettore di SmartCard debitamente configurato sul Pc in uso (in genere si configura automaticamente) e collegato allo stesso tramite una porta USB presente

Nel programma di gioco FGBTool è stata inserita la funzione Tesseramento che funziona sia in manuale sia con Tessera Sanitaria e/o Carta Identità Elettronica, sia la Tessera Sanitaria, che la Carta Identità Elettronica devono essere munite di Chip

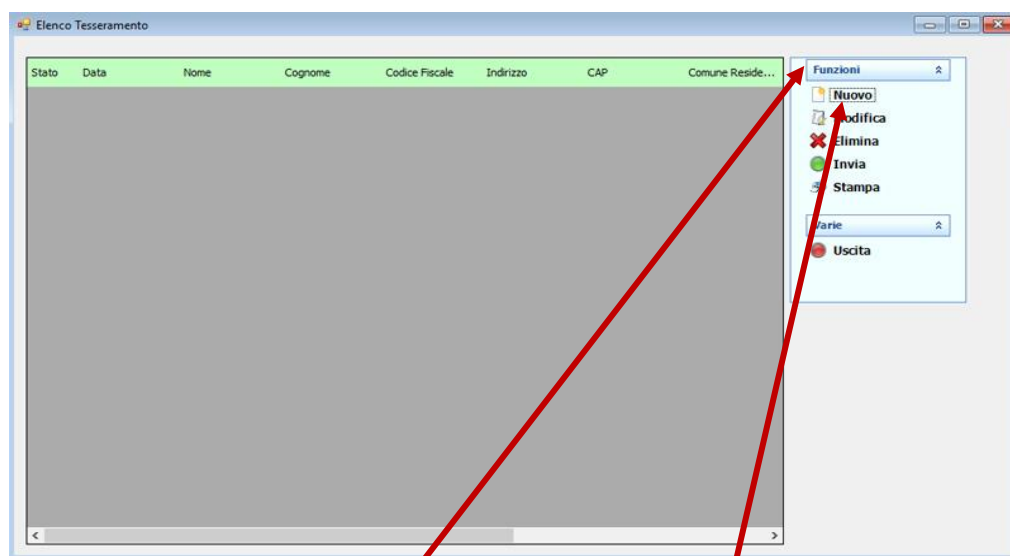
Questa funzione inserirà in "Anagrafica Tesserati" (portale dell'associazione dove si entra con UserName e Psw), dell'ASD intestataria del Torneo Attivo sul programma di gioco, il o i nuovi tesserati.

Deve essere attivo un torneo, il sistema invierà i dati al Circolo titolare del Torneo in quel momento attivo sul programma di gioco

Vediamo ora come funziona, una volta aperto il programma di gioco FGBTool (che deve essere aggiornato alla versione 1.0.1.7 o superiore) nella sezione **Funzioni** cliccare sulla voce "Tesseramento"



Si aprirà questa schermata che sarà naturalmente vuota se non presente nessun Tesserato



Cliccare nella sezione **Funzioni** della schermata su "Nuovo"

E apparirà questa schermata:

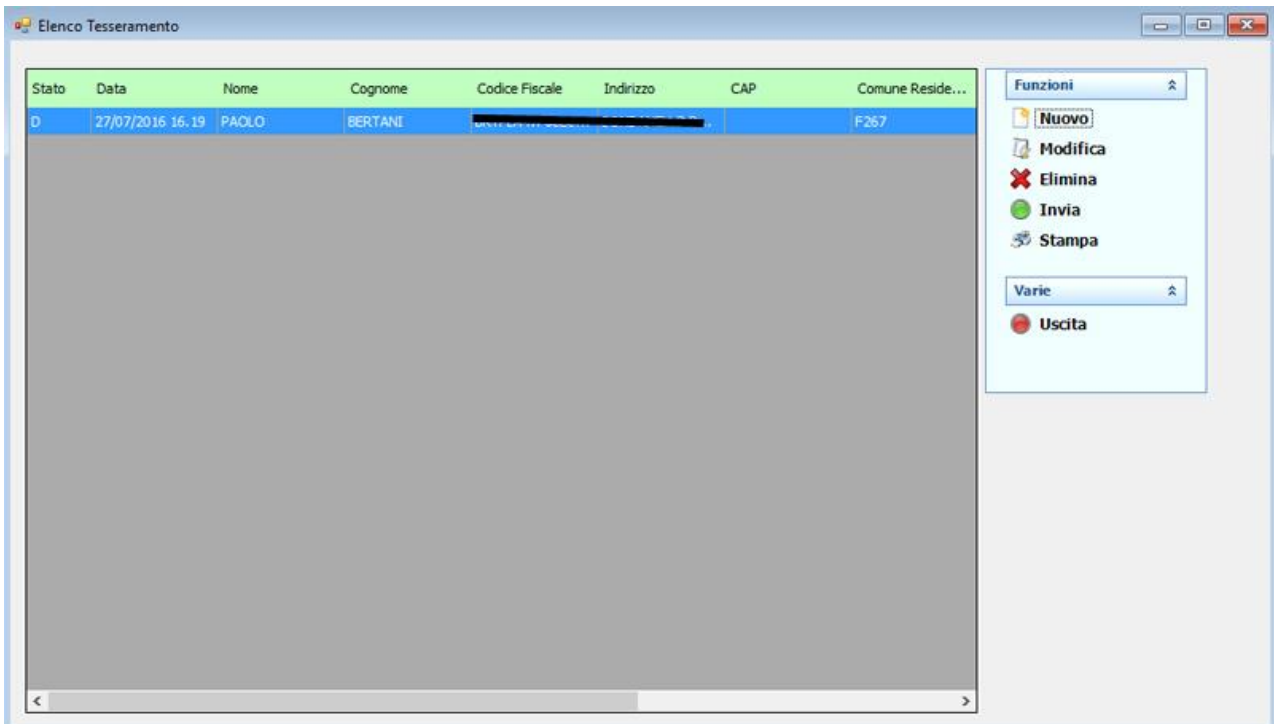
Inserire a questo punto la Tessera Sanitaria o la Carta Identità nel lettore cliccare su :

**Leggi Tessera Sanitaria** o **Leggi Carta Identità**

Se tutto ha funzionato bene la schermata si riempirà dei dati letti dalla Tessera inserita:

Qua si posso inserire manualmente le voci Cap, Cellulare 1, Cellulare 2 e Email, si riclicca poi su **Conferma** per confermare i dati inseriti manualmente o poi su **Chiudi** per chiudere la finestra.

Ora sulla finestra Tesseramento apparirà la riga con i dati inseriti:



Per un eventuale controllo o una modifica dei dati inseriti basta cliccare su “Modifica” e riapparirà la schermata con i dati inseriti in modo da poterli così controllare o modificare

Clicchiamo su Stampa, stampiamo la Domanda di Ammissione a Tesserato, la facciamo firmare al Tesserato in oggetto e proseguiamo con gli altri eventuali tesseramenti.

Riguardo all’inserimento manuale, nel caso il sistema non leggesse la Tessera Sanitaria o Carta Identità inserita basta solo compilare manualmente tutti i campi disponibili, se non si compila un campo obbligatorio il sistema avvisa che il campo .... non è stato compilato, poi si clicca su Conferma per confermare i dati inseriti e su Chiudi per chiudere la finestra, si stampa ect ect.

**Avvertenza importante** il sistema vuole assolutamente che il campo “**Comune Nascita**” sia in formato Codice Catastale cioè una lettera e tre cifre, questo Codice lo si può tranquillamente ricavare dal Codice Fiscale che è così composto:



Nel caso di sesso femminile il giorno di nascita è sommato a 40 (nata il giorno 1 apparirà 41).



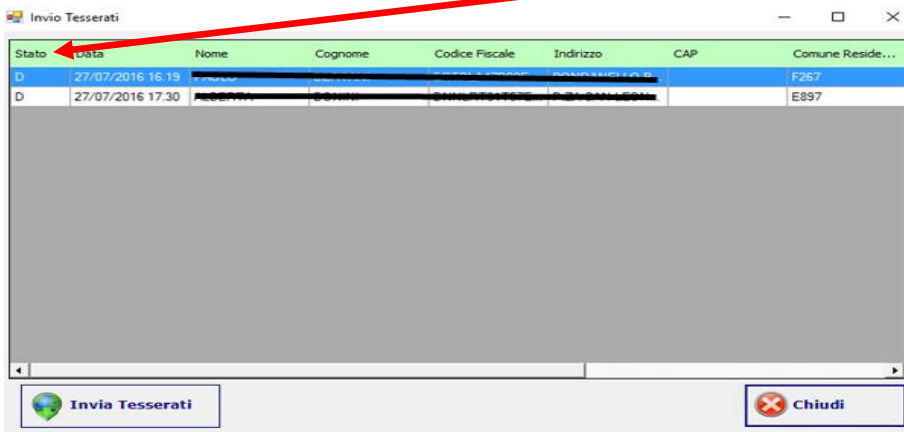
Il Codice Catastale del comune di nascita è il gruppo di 4 caratteri “Comune” ed è quindi questo che andrà inserito nella casella “Comune Nascita”

Si può digitare indifferentemente maiuscolo o minuscolo, con la conferma il tutto verrà portato in maiuscolo automaticamente

Ora abbiamo terminato i tesseramenti che se tutte le tessere saranno lette conformemente sarà molto ma molto veloce.

Non ci resta che inserire nelle anagrafiche del circolo i Tesseramenti effettuati, clicchiamo su “Invia” e apparirà questa schermata

Avremo quindi tutte le righe inserite con la casella Stato di tipo **D**



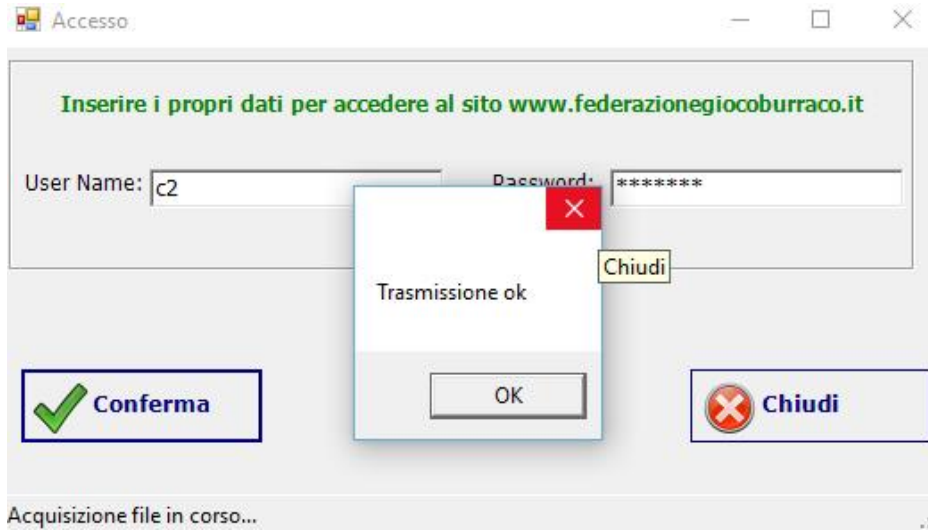
Si clicca su “Invia Tesserati” appare questa finestra:





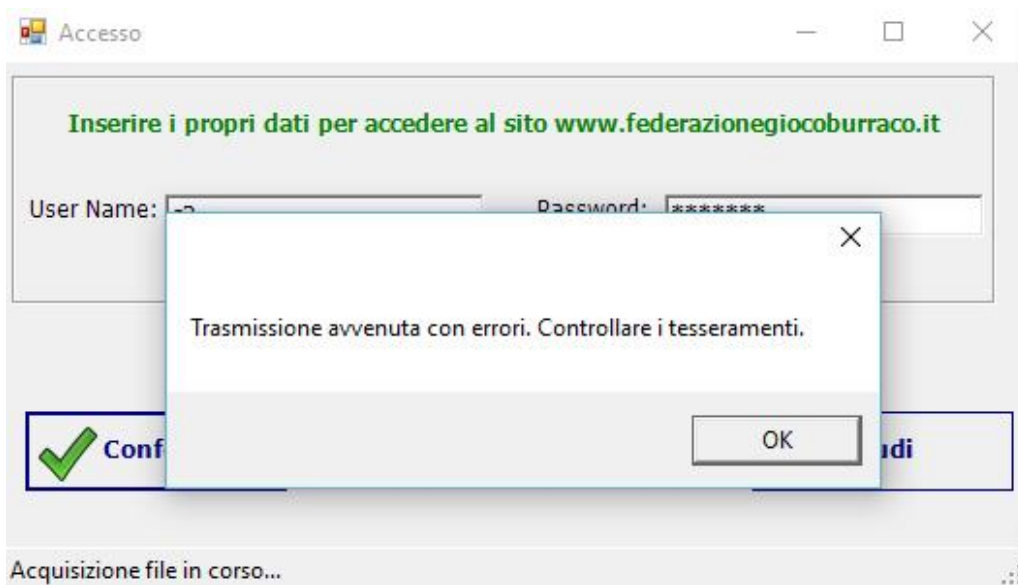
Immettere User Name e Password relativa alla Asd che effettua il Torneo cliccare su “Conferma” e i dati verranno inseriti nelle anagrafiche della Asd in oggetto

Se tutto è corretto la schermata del Tesseramento apparirà così:

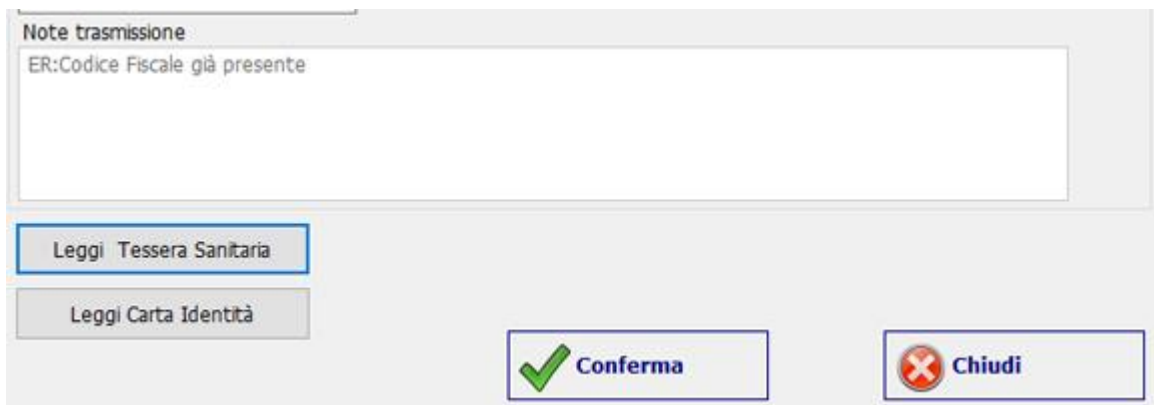


E la casella Stato apparirà una “I” e la riga evidenziata di verde

Se invece vi sono errori apparirà in questo modo



Nel primo caso tutto è regolare e i tesserati sono stati acquisiti correttamente nelle anagrafiche, nel secondo caso bisogna selezionare la riga dove lo stato è “E” cliccare su modifica e verificare l’errore che apparirà nel riquadro “Note di Trasmissione” presente nella schermata:



In questo caso l’errore è “Codice Fiscale già presente” quindi il sistema lo ha scartato, perché è stato trovato il Codice Fiscale presente in Anagrafica, altrimenti apparirà un altro errore cancellare la riga dopo aver memorizzato dati e’errore, acquisirlo di nuovo, correggere l’errore e reinviarlo

La schermata Tesseramento una volta inviati i tesserati presenti (il sistema li invia tutti, e una volta inviati in caso di nuovo invio non li presenta più all’invio) può essere ripulita selezionando la riga e cliccare sul tasto elimina.



Sempre nella schermata Tesseramento nella prima colonna presente Colonna “Stato” varia a seconda delle azioni intraprese:

stato “D” – riga disponibile all’eventuale invio (rossa)

stato “I” – riga inviata e ricevuta correttamente (verde)

stato “E” – riga inviata ma non ricevuta correttamente per errori (rossa)

**Ricordate che per completare il tutto si dovrà effettuare il tesseramento entrando nella pagina online (con UserName e Psw) del proprio Circolo ed effettuare il tesseramento nella sezione:**

**Gestione – Tesseramento – Gestione**



Apparirà questa schermata:



The screenshot shows the 'Tesseramento' section of the FGBTool interface. The left sidebar contains a menu with options: Anagrafiche, Tesserati, Gestione, Certificazioni, Distinte, Tesseramento, Tornei, Aggiornamenti SW, Modifica Password, Contabilità, and Associazione. The main content area is titled 'Tesseramento' and includes the following elements:

- Circolo:** ASD DEA BENDATA
- Stagione:** Tesseramento 2017
- Tipo Tessera:** Ordinaria (€ 2,00)
- Data Tesseramento:** 06/11/2016
- Buttons:** 'Aggiorna Dati' (green), 'Conferma e Stampa' (orange)
- Tables:**
  - Elenco Tesserati:** A table with columns 'Tessera' and 'Cognome Nome'. It contains one row with a green background.
  - Tesseramento:** A table with columns 'Tessera', 'Cognome Nome', and 'Importo'. It is currently empty.
- Navigation:** 'Aggiungi ->' button between the tables, and 'Non Tesserati' / 'Tesserati' labels at the bottom.

Compilare i dati mancanti in genere solo la casella Tipo Tessera, i cliccare su Aggiorna Dati nella parte sinistra appariranno i nomi dei giocatori ancora da tesserare, fare la spunta sul o sui nominativi da tesserare e cliccare sul tasto Aggiungi, i nominativi spuntati passeranno a destra, a questo punto cliccare il tasto Conferma e Stampa, si aprirà la finestra con le tessere provvisorie da stampare

Con questi passaggi il nominativo è stato inserito in anagrafica ed è stato tesserato, dal programma di gioco eseguire l'aggiornamento del proprio Data Base cliccando su Dati FGB e controllare che il sistema abbia aggiornato la sezione Iscrizione Coppie, il sistema aggiorna automaticamente tutti i nominativi con bollino Rosso che hanno già il numero tessera in formato Alfanumerico, per i nominativi che hanno il numero tessera in formato numerico bisogna procedere in manuale cancellando l'ultima lettera del nome del nominativo e battendo due volte invio, se il resto del nome è esatto automaticamente il bollino diverrà Verde nel caso sia stato eseguito il Tesseramento o rimarrà Rosso nel caso non sia stato eseguito, in ogni caso il numero di tessera cambierà da Numerico ad Alfa Numerico e apparirà il nome dell'associazione di riferimento e non più FGB ARCHIVIO, se ciò non avvenisse consigliamo di riscrivere nome e cognome del tesserato



**FEDERAZIONE GIOCO BURRACO**

**TESSERAMENTO CON FGBTool**

in ogni caso la Segreteria e il Servizio Assistenza è a vostra disposizione per qualsiasi problema o chiarimento potesse servire

nel caso riscontraste errori od omissioni vi preghiamo di farlo presente

grazie e buon lavoro

**L'autore**