



## **GUIA PRÁCTICA PARA LA ACTUALIZACION DE LA LOCALIZACION DE EQUIPOS A TRAVES DE ADAMS**

Versión 3, agosto 2018

**NOTA;**

*Este documento describe directrices orientativas y complementarias sobre la normativa anti dopaje en vigor, que en ningún caso ni en ninguna circunstancia sustituyen a la normativa nacional e internacional actual y futura, siendo éstas últimas las de obligado cumplimiento, no pudiendo ser aludida la presente guía como elemento eximente que exonere de la responsabilidad que es preceptiva*

## 1. NECESIDAD DE LA LOCALIZACION.

El desarrollo de un plan antidopaje eficaz se fundamenta en la realización de controles por sorpresa fuera de competición, solo de este modo es posible identificar el uso de ciertas sustancias o métodos de dopaje que potencialmente son muy peligrosos para la salud del deportista y la integridad de la competición.

A los efectos de la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, se considera infracción grave el incumplimiento de las obligaciones relativas a la presentación de información sobre localización, tal y como dispone el artículo 22.2.a) de la citada Ley. “Se considerará que existe infracción cuando el deportista/equipo haya faltado a sus obligaciones en materia de localización en tres ocasiones durante un plazo de dieciocho meses.”

## 2. QUE ES ADAMS.

ADAMS (Anti-Doping Administration & Management System) es una herramienta informática creada por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) en el año 2005 en cumplimiento de la obligación impuesta por el Código Mundial Antidopaje en lo que se refiere a la coordinación de las actividades de control de dopaje y en la provisión a los socios de una herramienta que permita su adaptación al Código.

Entre las ventajas que aporta este sistema para la gestión de localizaciones de los equipos, cabría destacar:

- ✚ Es una aplicación vía WEB que es accesible y robusta
- ✚ Toda la información es absolutamente trazable y visible para todos los que intervienen
- ✚ Se incrementa la seguridad y privacidad de los datos, solo los conocen quienes están previamente autorizados por la AEPSAD
- ✚ En el caso de los equipos, la responsabilidad de la gestión recae sobre el equipo y la/s persona/s que interaccionan con la aplicación.
- ✚ Existe una aplicación para móvil gratuita.
- ✚ La localización de los jugadores se gestiona de modo global

## 3. GUIA DE USUARIO PARA LA CARGA DE LOCALIZACION.

### 3.1. PASO INICIAL.

La Agencia Española para la Protección de la Salud en el Deporte, AEPSAD, es la organización administradora del entorno, por ello y como primer paso la AEPSAD debe:

1. Conocer desde cada equipo la o las personas que ejercen de **“Manager del equipo”** en la aplicación, siendo necesario para esta/s persona/s que se aporte una cuenta


de correo electrónico donde dirigir las comunicaciones automáticas del sistema. El equipo lo debe facilitar a la AEPSAD.

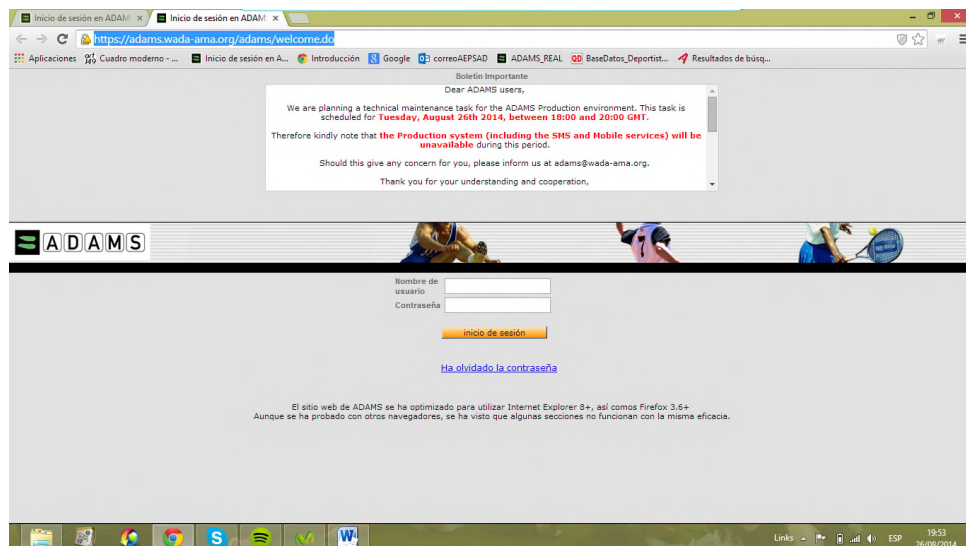
2. La AEPSAD crea para los Manager de equipo la cuenta en ADAMS y facilitará a cada uno de ellos **un usuario y clave de acceso** para que pueda interaccionar con el sistema. En la primera entrada que haga el sistema le pedirá que cambie su clave. Obviamente cada Manager de equipo solo poder ver y actualizar datos de su propio equipo. Los datos de la cuenta son específicos de cada manager y el uso que se haga de esas claves son responsabilidad del manager.
3. La AEPSAD, creará **el equipo con sus jugadores**, el Manager de equipo deberá comprobar si son correctos los datos e indicar los cambios en caso de ser necesarios. Para ello podrá notificar a través del propio ADAMS o mandar un correo electrónico a la cuenta [localizacion@aepsad.gob.es](mailto:localizacion@aepsad.gob.es).
4. Información requerida para mantener una localización eficaz, la AEPSAD necesita: **El lugar y ventana horaria en que se desarrolla el entrenamiento (inicio y final), los viajes y las competiciones.**

### 3.2. CARGA DE LA LOCALIZACION.


Una vez que el **Manager de equipos** del equipo entra en ADAMS, para ello se debe seguir el siguiente enlace;

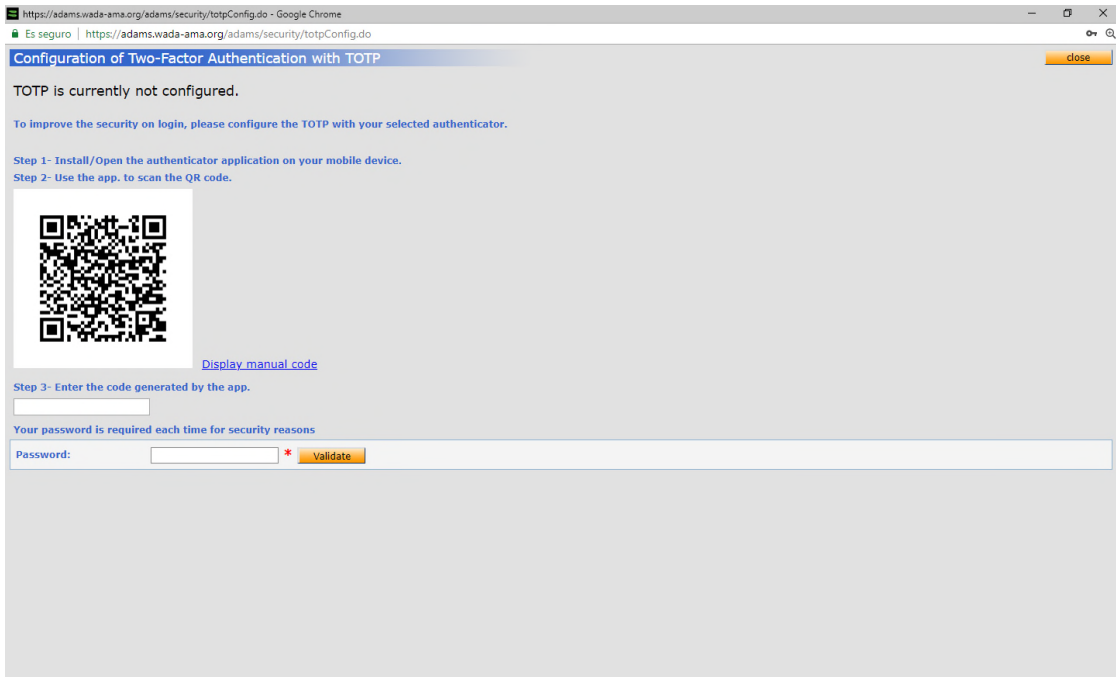
<https://adams.wada-ama.org/adams/welcome.do>

 Aparece la ventana 1.



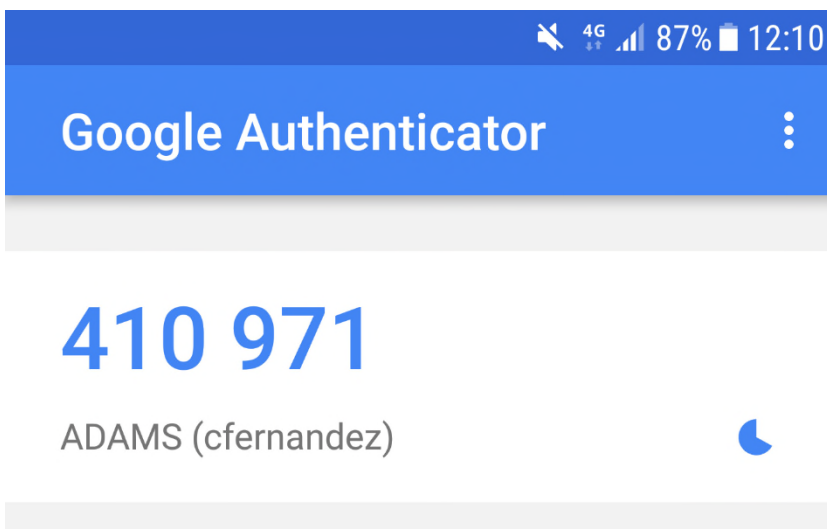
#### Ventana 1

 En esta ventana se debe cargar el usuario y clave suministrado por la AEPSAD. A continuación aparecerá la ventana 2.



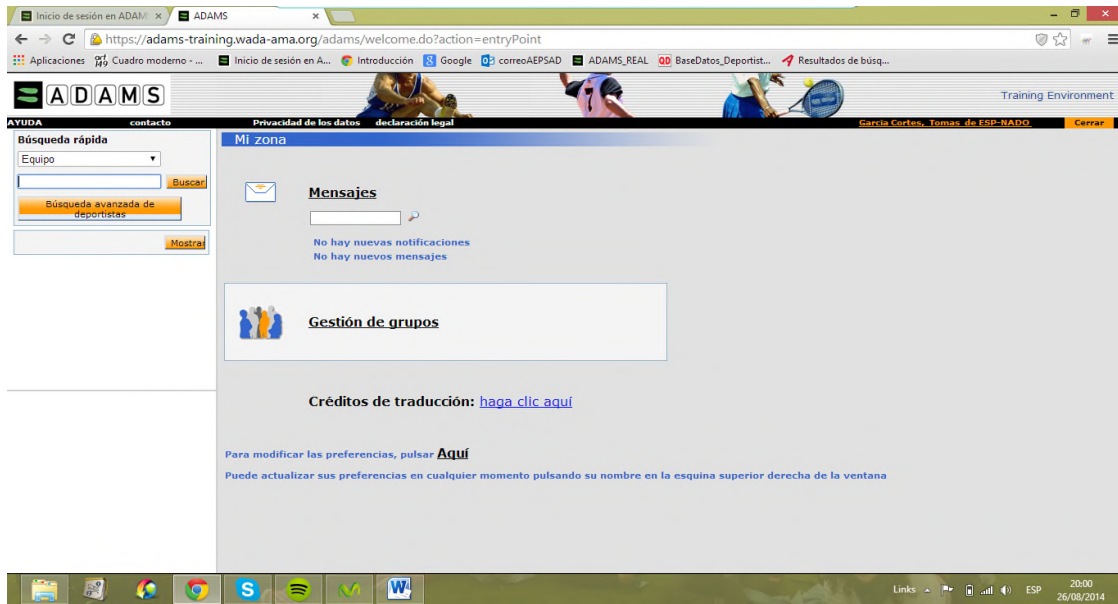
## Ventana 2

- Para poder introducir en la ventana el código que nos solicita es necesario que previamente se haya bajado al móvil (un único móvil por cuenta de ADAMS) la app Google Authenticator y realizar con dicha aplicación la lectura del código QR para que así se quede asignada nuestra cuenta a ese móvil (ojo, al aparato, no al número telefónico) de forma que en la aplicación nos salga lo que aparece en la ventana 3. Dicho código se modifica cada minuto (ver el pequeño reloj que sale a la derecha de la pantalla que es donde nos indica lo que tiene de caducidad el código)



## Ventana 3

A continuación ya nos aparece la ventana 4



#### Ventana 4

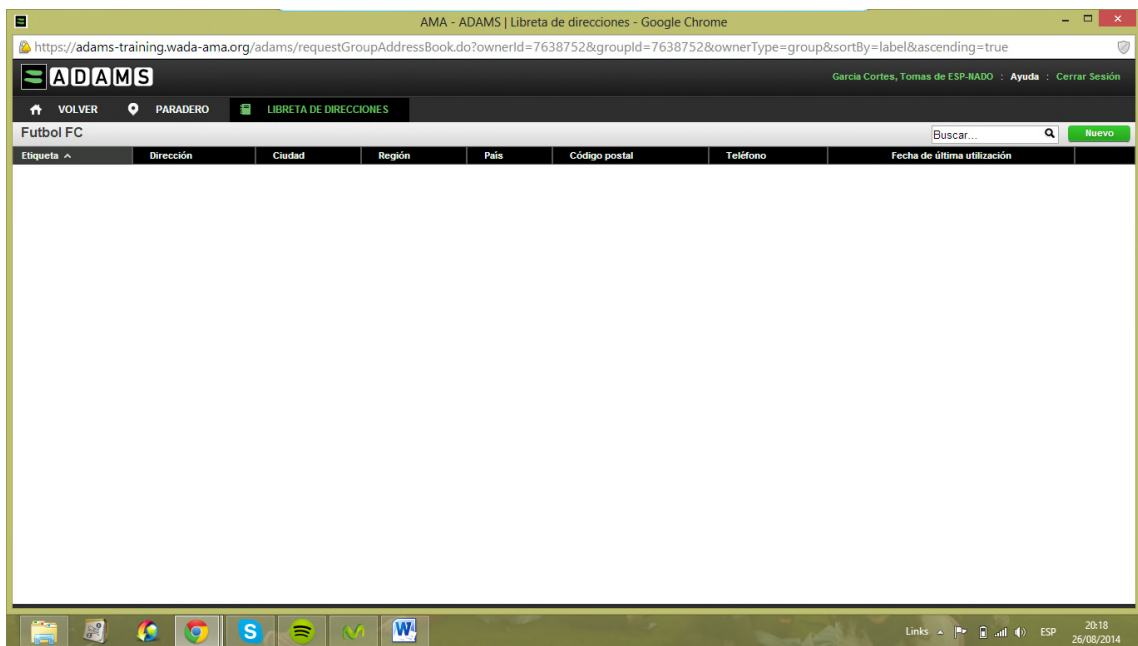
En esta ventana presionar “buscar” y luego sobre el nombre del equipo correspondiente, lógicamente solo aparece el nombre del equipo del cual el usuario es Team Manager. Aparece la ventana 5.



#### Ventana 5

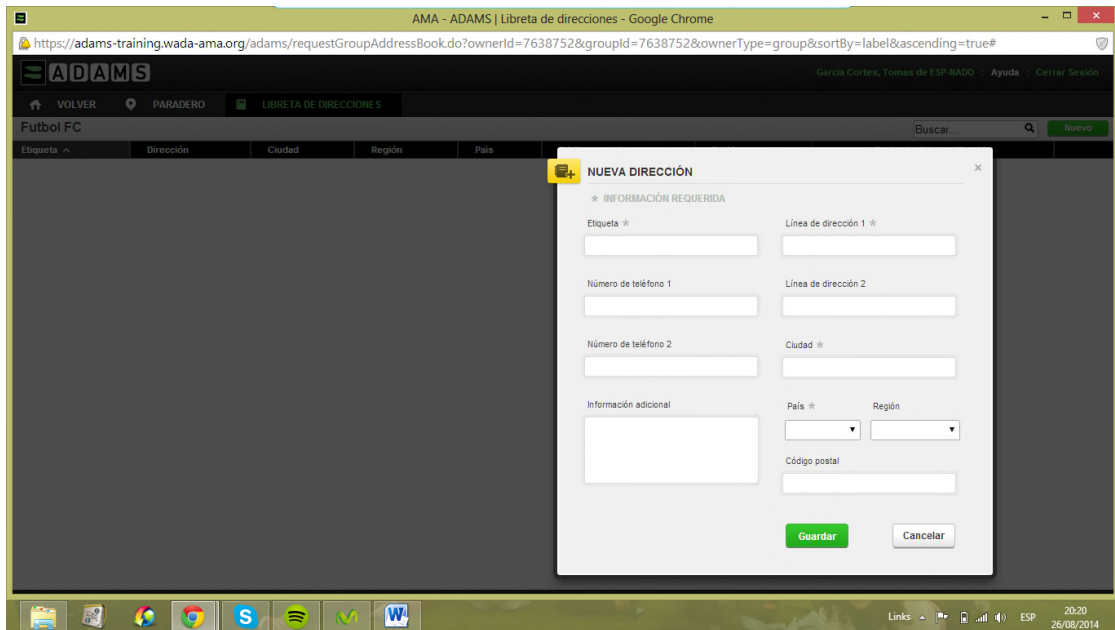
En la ventana 5, aparece la siguiente información; Quien en la AEPSAD tiene acceso a la información cargada, el nombre de los Manager de equipo, el Listado de jugadores del equipo, y en la parte de la izquierda de la ventana, en azul, dos link's, uno para la **libreta de direcciones** y otro para el **paradero** o localización.

Presionar en libreta de direcciones, se abre la ventana 6.



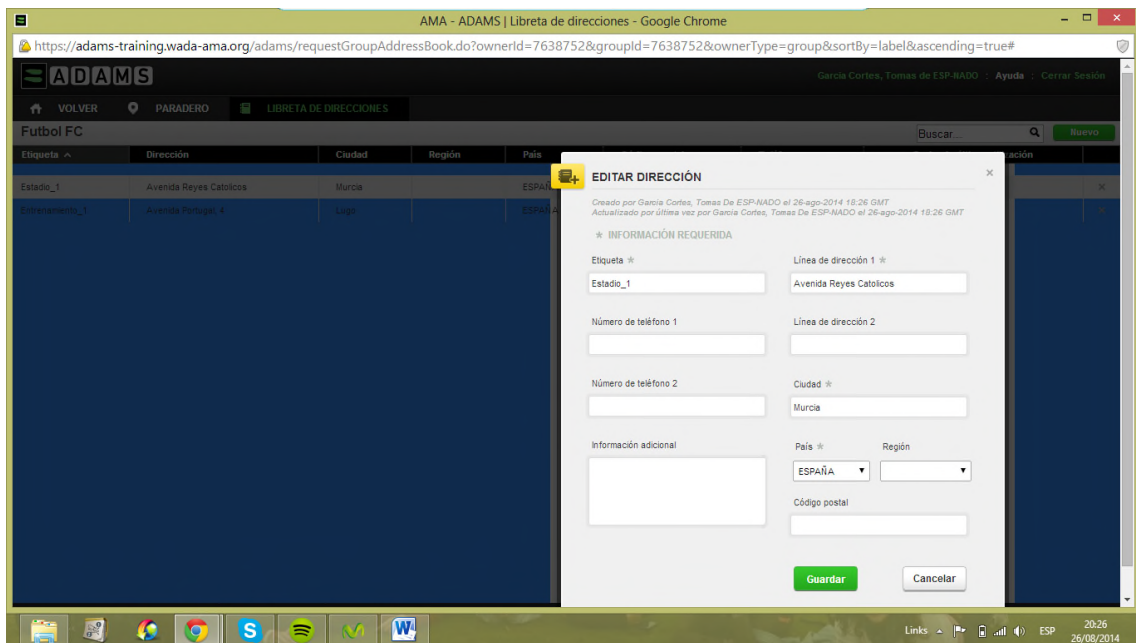
**Ventana 6**

Presionar en “Nuevo”, se abre la ventana 7. En este menú deberemos cargar los datos de dirección de lugar de entrenamiento o donde tiene lugar la competición, estadio o pabellón. Los campos con asterisco son obligatorios.



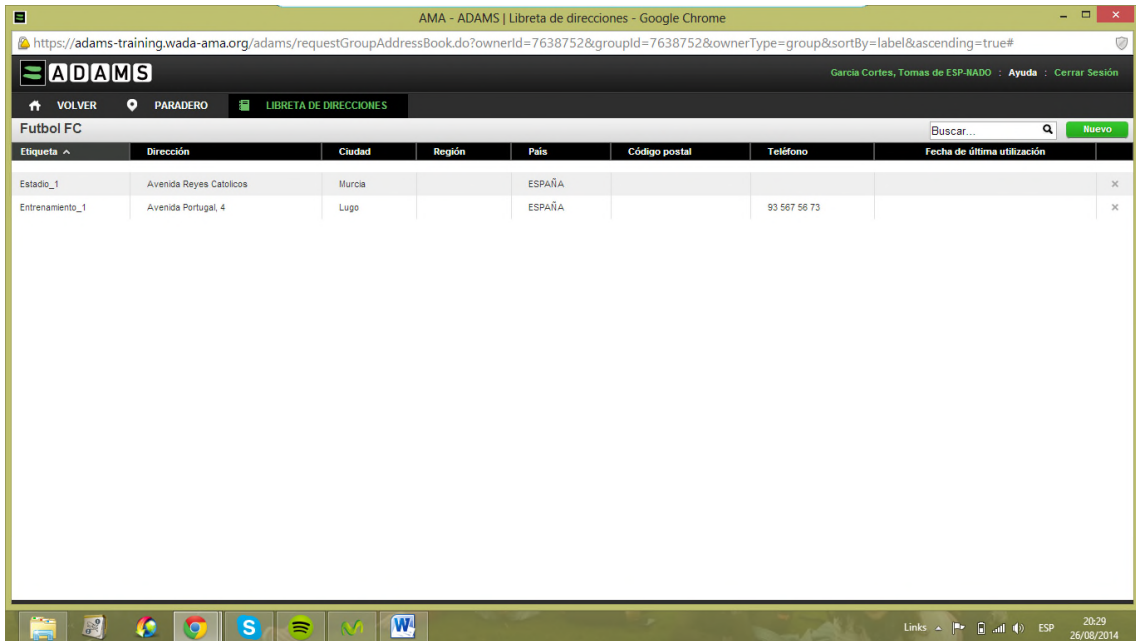
### Ventana 7

Completar la información, ver ventana 8.



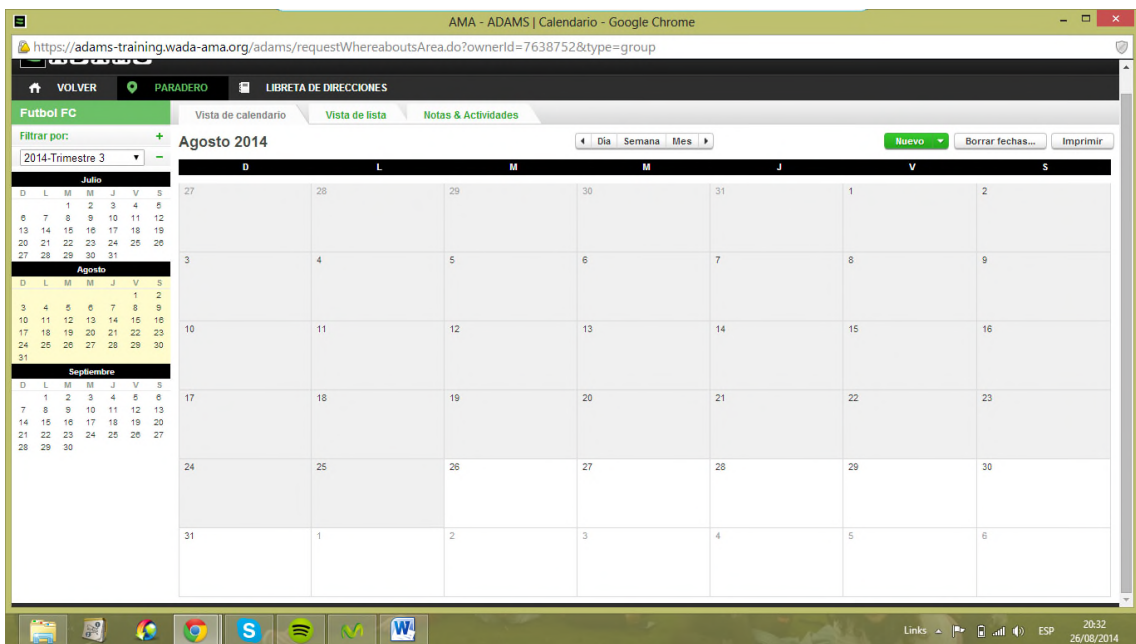
### Ventana 8

Pulsar guardar, ira quedando un menú como se muestra en la ventana 9. Estas son las direcciones que luego podremos ir utilizando como tantas veces sean necesarias para definir la localización.



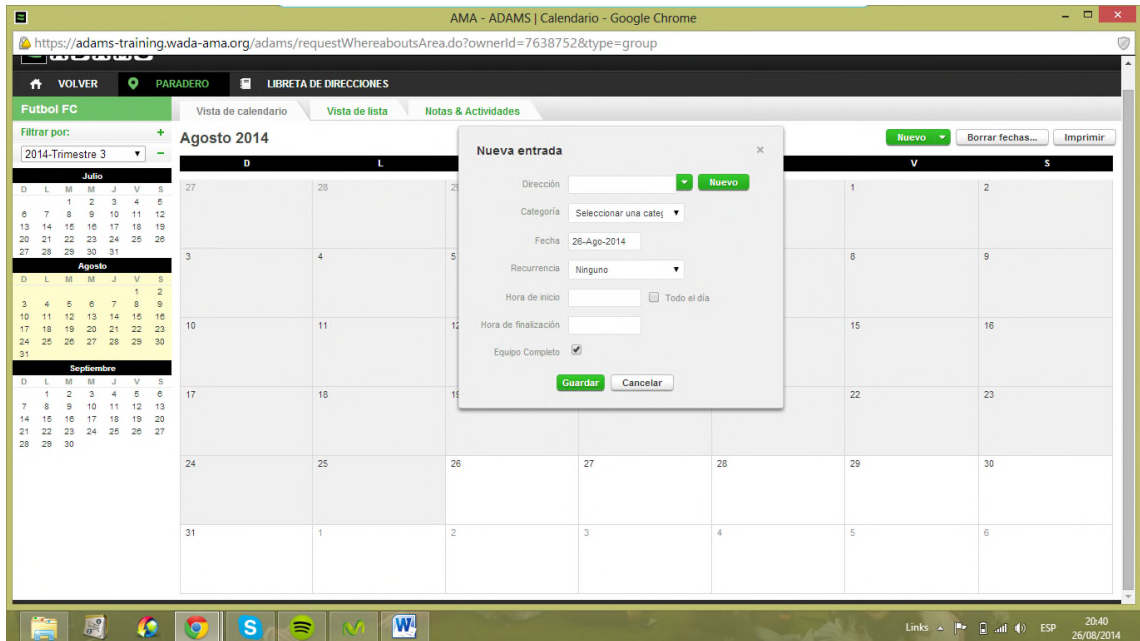
### Ventana 9

Pinchar ahora directamente en esta ventana donde pone “paradero”. Sale la ventana 10



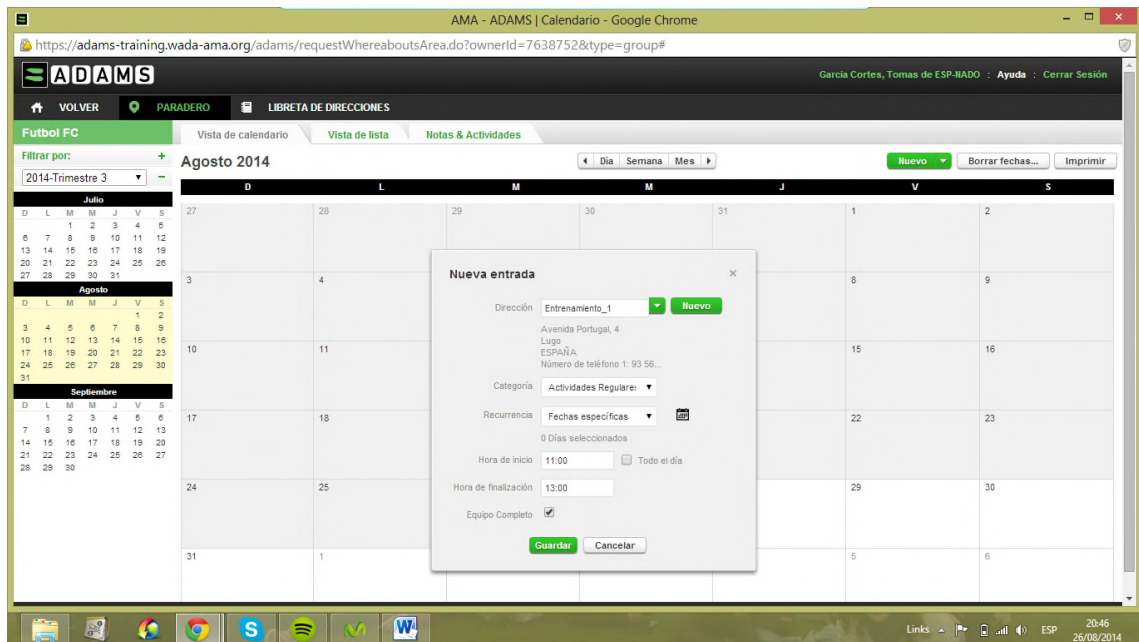
### Ventana 10

Presionar en “Nuevo”, se abre la ventana 11. En este menú nos abre la primera fecha que está libre, en este caso 26 de agosto, son las que no aparecen sombreadas.



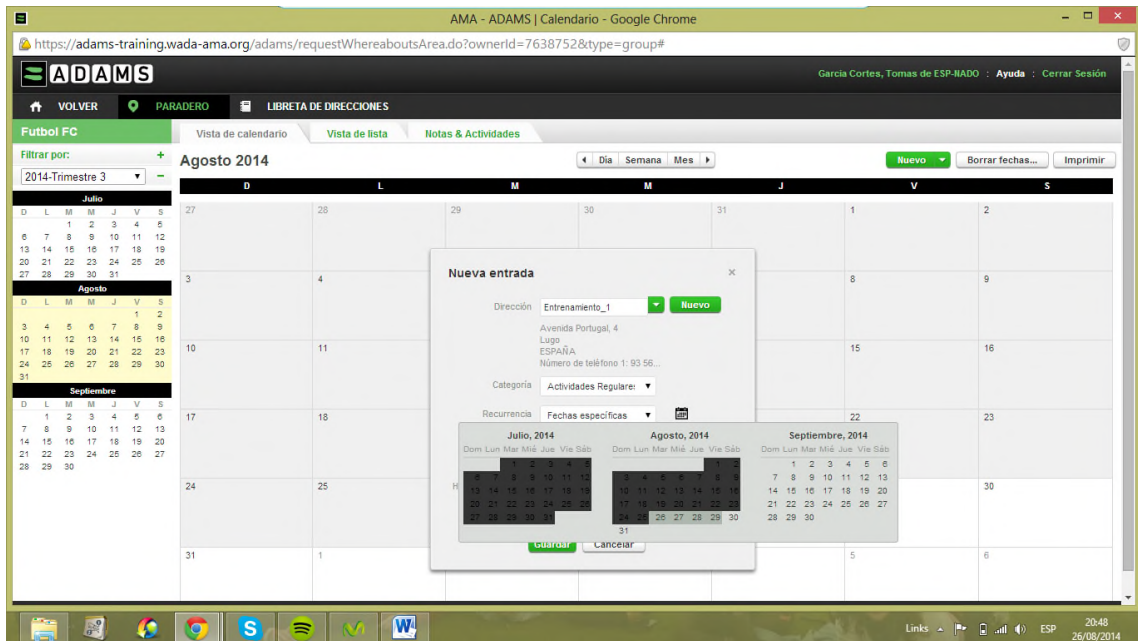
### Ventana 11

Ahora se debe cumplimentar este nuevo cuadro. En las casillas que hay una punta de flecha, tiene un menú desplegable. En dirección seleccionar una de las dos creadas, en la categoría seleccionar para los entrenamientos, actividad regular, en recurrencia, se puede poner fechas específicas. Luego indicar hora de inicio y fin del entrenamiento. Ver ventana 12.



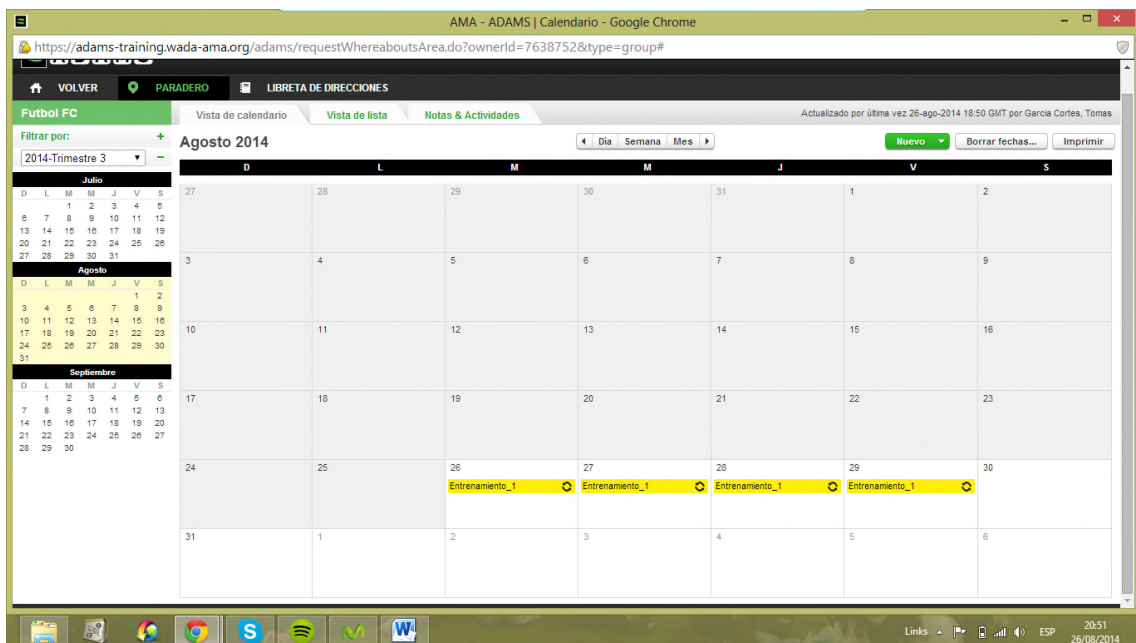
### Ventana 12

- Presionar ahora el pequeño calendario dentro de la ventana, para dar la recurrencia. Aparece la ventana 13. Queremos que lo cargado para el día 26, se repita para 27, 28 y 29. En el calendario pinchamos cada una de estas fechas.



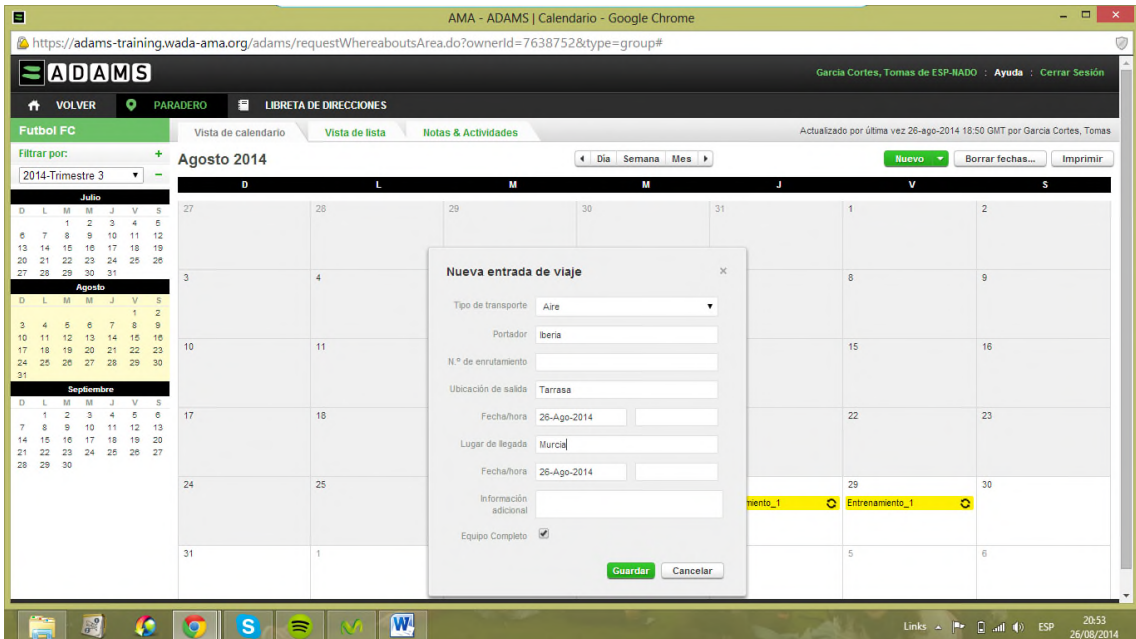
### Ventana 13

- Pulsar guardar, aparecerá la ventana 14.



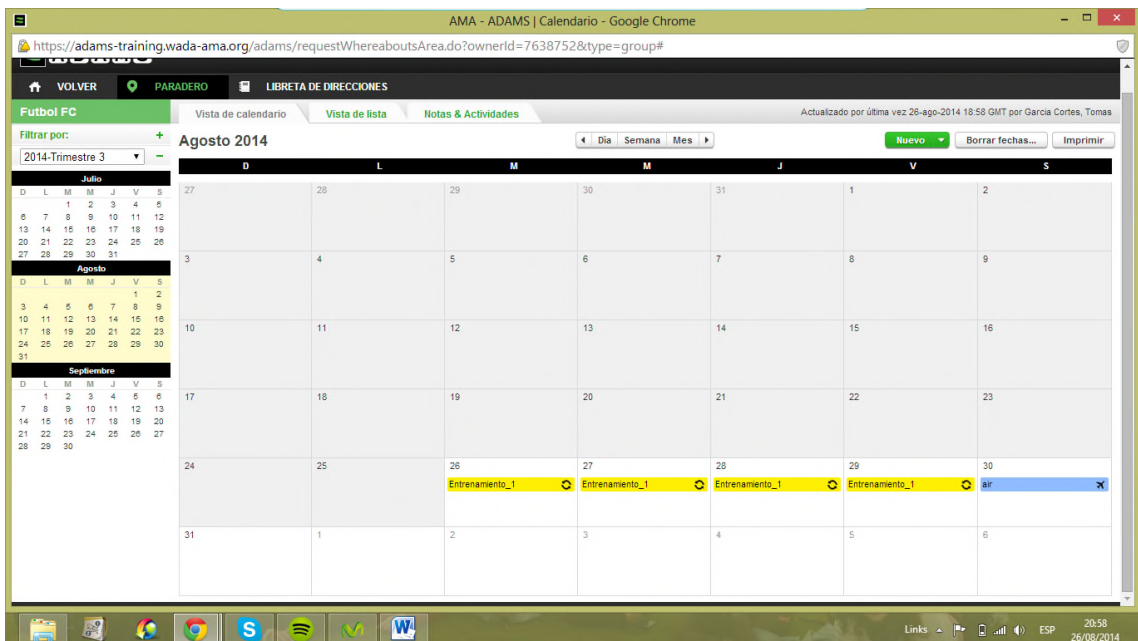
### Ventana 14

- Pulsar “nuevo”, aparecerá la ventana “nueva entrada”, indicar en el menú dirección, “viaje”, abrirá el menú que se muestra en la ventana 15, cumplimentarlo.



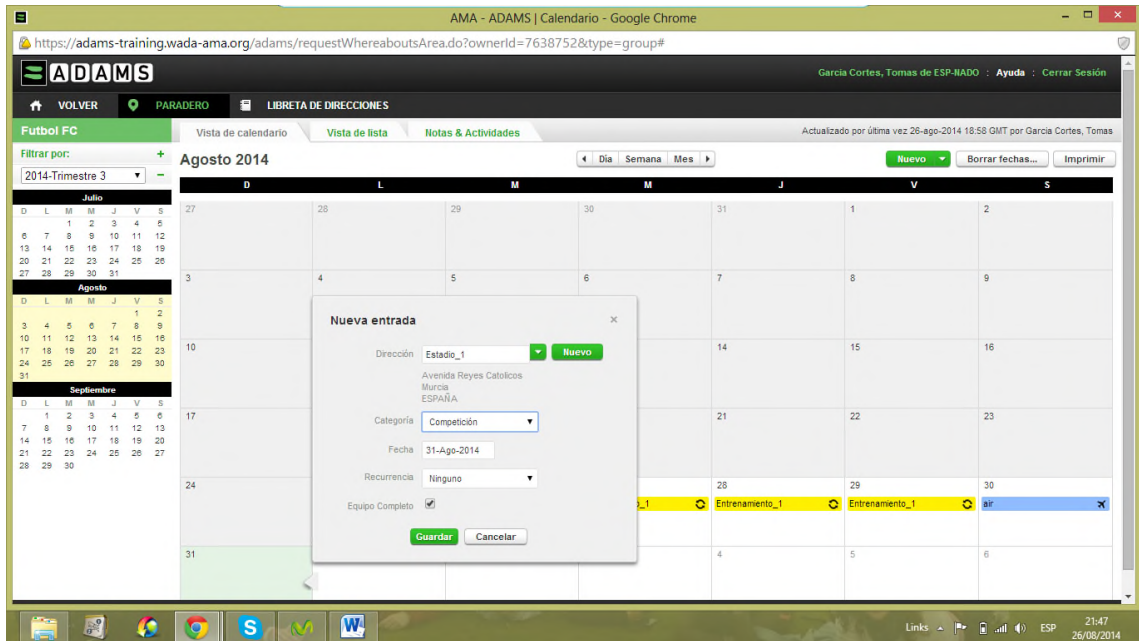
### Ventana 15

- Guardar, aparece la ventana 16.



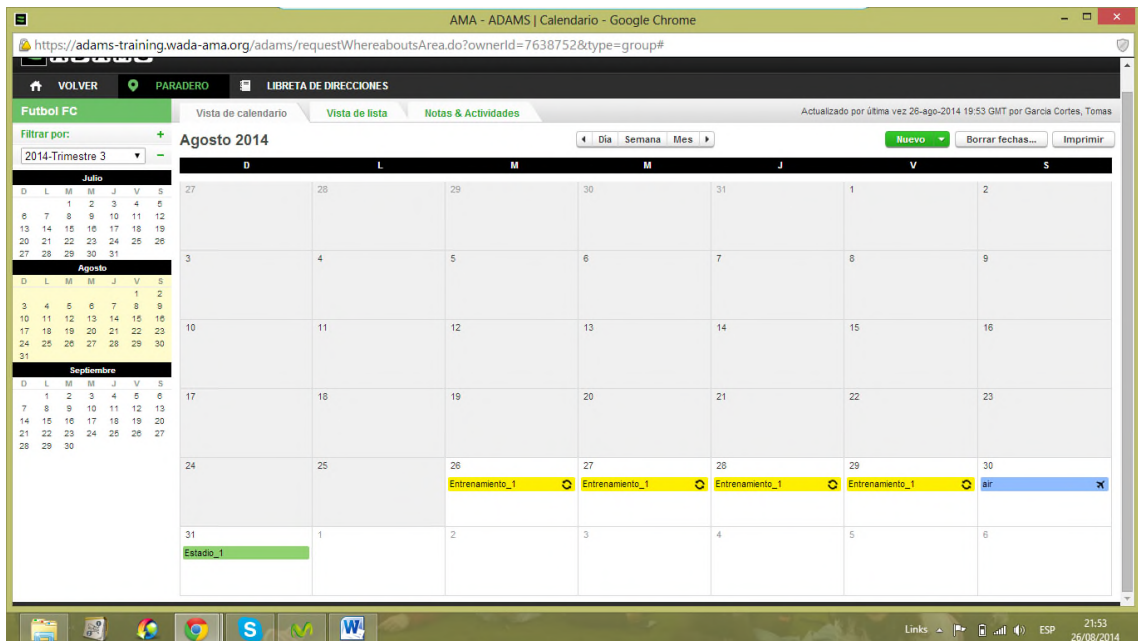
### Ventana 16

- Ahora vamos a cargar el lugar del partido, presionar “nuevo”, se abrirá el menú que se indica en la ventana 17, se cumplimenta según se indica.




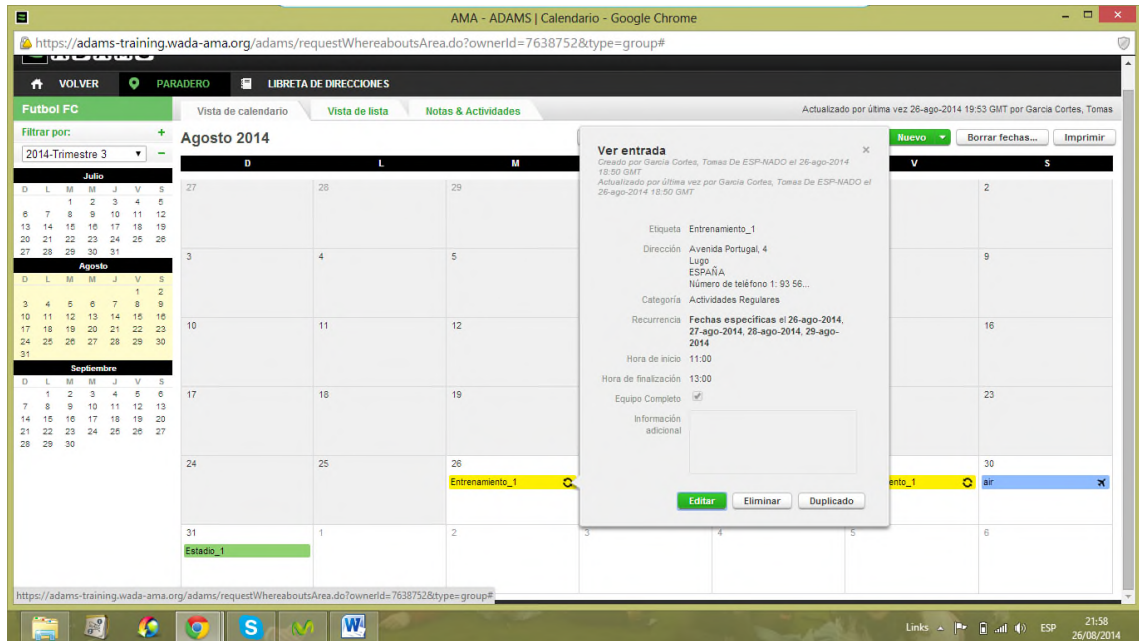
**Ventana 17**

 Guardar, aparecerá la ventana 18.



**Ventana 18**

 En caso de ser necesario modificar una entrada, pinchar sobre la entrada, editar. Aparece la ventana 19.



## Ventana 19

Siguiendo esta sistemática es posible ir cumplimentando la programación del equipo y facilitar de un modo seguro y trazable la labor de mantener actualizada la localización.