INSTRUCCIONES PARA EL PAGO ON-LINE DE LAS ACTIVIDADES

- Dos opciones:
- 1. Entrar a la web institucional <u>www.maspalomas.com</u> y elegir la opción "**AYUNTAMIENTO"**, una vez en la página de inicio pinchar en la sección "**DEPORTES"** (abajo a la dcha.) y una vez en ella pinchar en el banner "**TRÁMITES EN LINEA"**:



- 2. Pinchar en: https://www.maspalomas.com/index.php/bienestar-calidad-de-vida-y-solidaridad/deportes
- Si se desea consultar las instrucciones pinchar en "Instrucciones para la inscripción Online...", si desea hacer el pago directamente pinchar en "DEPORTES PAGOS ON-LINE".



- Si ya ha estado inscrito en nuestras actividades, con los datos personales correctamente (DNI, fecha de nacimiento y email), en "Activar mi cuenta para el acceso por internet" el sistema le enviará a su email (consultar el Spam si no le llega) un enlace a la web, donde podrá introducir su contraseña de acceso e iniciar los trámites.



RENOVACIÓN MENSUAL DE ACTIVIDADES

(si está inscrito y quiere continuar, sólo <u>desde el 25 del mes en curso al 5 del mes siguiente</u> a pagar)

- Pulsar en el menu lateral izquierdo "MI CUENTA" (1) y elegir "Mi Estado Contable" (2).
- Pulsar la pestaña "Refrescar Pendientes" (3) con lo que aparecerá el recibo/os de la actividad pendientes de cobro , marcando las que quiera renovar pulsando la pestaña "Pagar pendientes".



- Pulsar "Pagar", si el importe es el correcto con los posibles descuentos a los que en su caso tenga derecho: Empadronado, pensionista, carnet joven,....



- **Realizar el pago,** introduciendo los datos de su tarjeta bancaria, fecha de caducidad de la tarjeta (formato: mm aa) y código de seguridad (detrás tarjeta, 3 últimas cifras: 5977) de igual manera que cualquier otro pago por internet. Se le enviará un SMS a su móvil con un código que también deberá introducir.



- Una vez realizado el pago con la confirmación del banco (posibilidad de imprimir justificante en papel o en pdf), se puede consultar en "MI CUENTA" / "Mi Estado Contable" / "Refrescar Pendientes" si el pago se ha realizado correctamente, pues en caso contrario los recibos seguirían pendientes de cobro.
- Pinchando en "ACTIVIDADES" (1) y "Mis Cursillos" (2), podrá ver en cualquier momento las actividades a las que está inscrito, así como la fecha a partir de la cual tendrá que pagar la siguiente cuota mensual (del 25 previo al 5 de ese mes). PASADO EL DÍA 5 SIN HABER EFECTUADO EL PAGO, EL SISTEMA LE DARÁ DE BAJA AUTOMÁTICAMENTE PERDIENDO LA PLAZA, CASO DE HABER LISTA DE ESPERA EN LA ACTIVIDAD.



- En la pestaña "I" (5), podrá imprimir un recibo del pago si lo desea.

INSCRIPCIÓN EN ACTIVIDADES

IMPORTANTE:

En la web podrá realizar las inscripciones a todas las actividades del servicio deportivo, a los precios habituales, salvo a las siguientes tarifas: descuento familiar, abono 4 actividades y tarifa de 5 días a la semana para actividades dirigidas. Estas tres últimas solo se pueden pagar on line en renovaciones tras haber realizado el alta previamente en la oficina y respetando las condiciones de dichas cuotas.

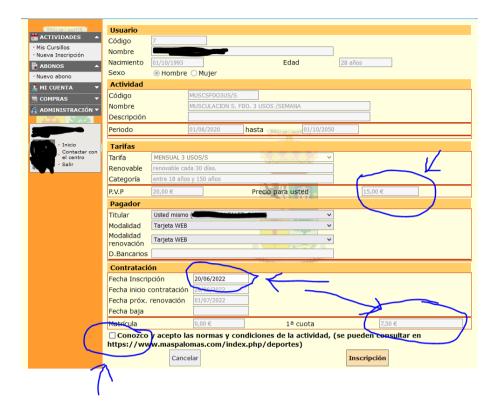


- Pulsando en la pestaña "Cursillos" o en "Nueva Inscripción", se accederá a la ventana de inscripción, donde buscaremos en "Tipos de Actividades" y se desplegarán las actividades a las que se pueda inscribir por edad. Asimismo se desplegarán todos los horarios e instalaciones para esa actividad (en "Grupos de Actividades) y el usuario elegirá la que desee pulsando la flecha verde.



- Después de pulsar la flecha verde, saldrá una ventana con los datos de la actividad, donde en "Titular", figurará el titular de la tarjeta de pago, que normalmente será el mismo usuario.

En menores de edad, deberá aparecer el tutor (previamente configurado en la oficina).



- En "Fecha de inscripción", puede elegir la fecha de comienzo, recordando que el pago es por mes natural y que a las inscripciones desde el 16 hasta el 31 del mes, pagan el 50% de la cuota mensual. Por ello recomendamos elegir si estamos cercanos como "fecha de inscripción", el día 1 ó el día 16, caso de resultarle más rentable y los días hasta estas fechas pagar entradas puntuales (2 €/entrada en "Compras" ver "compra de entradas puntuales").
- En "**Fecha de próxima renovación**", se reflejará el día en el que tendrá que renovar el pago para seguir en la actividad, que será el día 1 del mes siguiente, (el Ayuntamiento permite al usuario hasta el día 5 para realizar el pago se puede hacer desde el 25 previo -).
- **Realizar el pago,** introduciendo los datos de su tarjeta bancaria, fecha de caducidad de la tarjeta (formato: mm aa) y código de seguridad (detrás tarjeta, 3 últimas cifras: 5977) de igual manera que cualquier otro pago por internet. Se le enviará un SMS a su móvil con un código que también deberá introducir.



- Una vez realizado el pago con la confirmación del banco (posibilidad de imprimir justificante en papel o en pdf), se puede consultar en "MI CUENTA" / "Mi Estado Contable" / "Refrescar Pendientes" si el pago se ha realizado correctamente, pues en caso contrario los recibos seguirían pendientes de cobro.
- Pinchando en "ACTIVIDADES" (1) y "Mis Cursillos" (2), podrá ver en cualquier momento las actividades a las que está inscrito, así como la fecha a partir de la cual tendrá que pagar la siguiente cuota mensual (del 1 al 5 de ese mes). PASADO EL DÍA 5 SIN HABER EFECTUADO EL PAGO, EL SISTEMA LE DARÁ DE BAJA AUTOMÁTICAMENTE PERDIENDO LA PLAZA, CASO DE HABER LISTA DE ESPERA EN LA ACTIVIDAD.



- En la pestaña "I" (5), podrá imprimir un recibo del pago si lo desea.

COMPRA DE ENTRADAS PUNTUALES



- Pinchar la pestaña "Compras".



- En "cant." poner el nro. de entradas que se desea comprar y pinchar en ☐ En "total" se reflejará el total (n° entradas x 2 €).
- Pinchar "pagar" y seguir el procedimiento de pago.
- **Realizar el pago,** introduciendo los datos de su tarjeta bancaria, fecha de caducidad de la tarjeta (formato: mm aa) y código de seguridad (detrás tarjeta, 3 últimas cifras: 5977(359)) de igual manera que cualquier otro pago por internet. Se le enviará un SMS a su móvil con un código que también deberá introducir.

