

Manual de federaciones

TuVocalía · QF Producciones · tuvocalia.com/manual/federaciones

Ligas y escuelas afiliadas, código de afiliación, partidos de la semana, buscar personas, sanciones federativas, equipos y campeonatos federativos.
Versión: 12/11/2026

1. Cómo usar este manual y qué es una federación
2. Puesta en marcha de la federación
3. Ingresar al sistema y Mi cuenta
4. La pantalla de Resumen
5. Parámetros de la federación
6. El menú Federación: el resumen de sus ligas
7. Afiliar ligas y escuelas
8. Partidos de la semana y buscar personas
9. Sanciones federativas
10. Equipos para los campeonatos federativos
11. Campeonatos federativos
12. Página pública de la federación
13. Usuarios y bitácora
14. Ayuda, soporte y novedades
15. Ayuda y Asistente IA
16. Preguntas frecuentes

Este manual explica, paso a paso y con imágenes, cómo manejar una federación o asociación deportiva en TuVocalía: afiliar a sus ligas y escuelas, ver los números y los partidos de todas, poner sanciones federativas que se respetan en todas las ligas, traer equipos y organizar sus propios campeonatos federativos (inter-ligas). No necesita saber de computación: siga los números rojos de cada imagen.

1. Cómo usar este manual y qué es una federación

TuVocalía es un sistema en internet: no se instala nada. Se abre en el navegador (Chrome, Edge, Safari) de la computadora o del celular, en la dirección que le enviamos.

Una **federación** agrupa varias ligas y escuelas de **cualquier deporte** bajo un mismo paraguas. Cada liga y cada escuela sigue con su propio panel y sus propios torneos; la federación ve todo junto, pone sanciones federativas y organiza sus campeonatos inter-ligas.

Cómo leer las imágenes: cada captura tiene círculos rojos con números (1, 2, 3...) y un borde rojo alrededor de la parte importante. Debajo de la imagen está explicado qué es cada número y qué debe hacer ahí.

Palabras que se repiten en el manual:

- **Tocar o hacer clic:** presionar con el dedo (celular) o con el botón izquierdo del mouse (computadora).
- **Menú:** la lista de opciones de arriba. En el celular, los botones principales están abajo y todo lo demás en **Más**.
- **Afiliada:** una liga o escuela que pidió entrar a su federación y usted aprobó.
- **Código de afiliación:** el código de su federación (empieza con FED-) que las ligas y escuelas escriben en su panel para pedir la afiliación.
- **Sanción federativa:** una suspensión que pone la federación a una persona, por su cédula, y que vale en todas las ligas afiliadas.
- **Campeonato federativo:** un campeonato organizado por la federación con equipos de sus ligas (selecciones, campeones de cada liga, inter-ligas).

> Su federación usa las mismas herramientas de una liga (Campeonatos, Equipos, Árbitros, Finanzas, Redes). Por eso algunas pantallas dicen «liga», por ejemplo **Nombre de la liga** en Parámetros: ahí va el nombre de su federación. Lo propio de la federación está en el menú **Federación**.

Quién usa el sistema

PERSONA	DESDE DÓNDE	QUÉ HACE
Presidencia y secretaría de la federación	Computadora o celular	Afilia ligas y escuelas, ve sus números y partidos, pone sanciones federativas y organiza los campeonatos federativos
Ligas y escuelas afiliadas	Su propio panel	Piden la afiliación con su código y siguen con sus propios torneos; ven las sanciones federativas que afectan a sus jugadores
Vocales, árbitros y delegados	Celular	Trabajan en los partidos de los campeonatos federativos igual que en una liga
Público	Página pública de la federación	Ve los campeonatos, los partidos de la semana y las ligas y escuelas afiliadas

2. Puesta en marcha de la federación

La primera vez siga estos pasos en orden. Después, el trabajo diario es revisar a sus ligas, poner sanciones cuando corresponda y llevar sus campeonatos.

1. **Parámetros** (sección 5): el nombre, el logo y los colores de la federación, los datos para pagos y las canchas o escenarios.
2. **Usuarios** (sección 13): un usuario para cada persona de la directiva, con su perfil.
3. **Afiliar ligas y escuelas** (sección 7): comparta su código de afiliación y apruebe los pedidos.
4. **Revisar a sus ligas** (secciones 6 y 8): el resumen, los partidos de la semana y la búsqueda de personas.
5. **Sanciones federativas** (sección 9), cuando la comisión las resuelva.
6. **Campeonatos federativos** (secciones 10 y 11): traiga los equipos de sus ligas y arme su campeonato.
7. **Página pública** (sección 12): compártala con el público y la prensa.

En el **Resumen** aparece la caja 🚀 **Primeros pasos**, que le marca lo que falta para su primer campeonato.



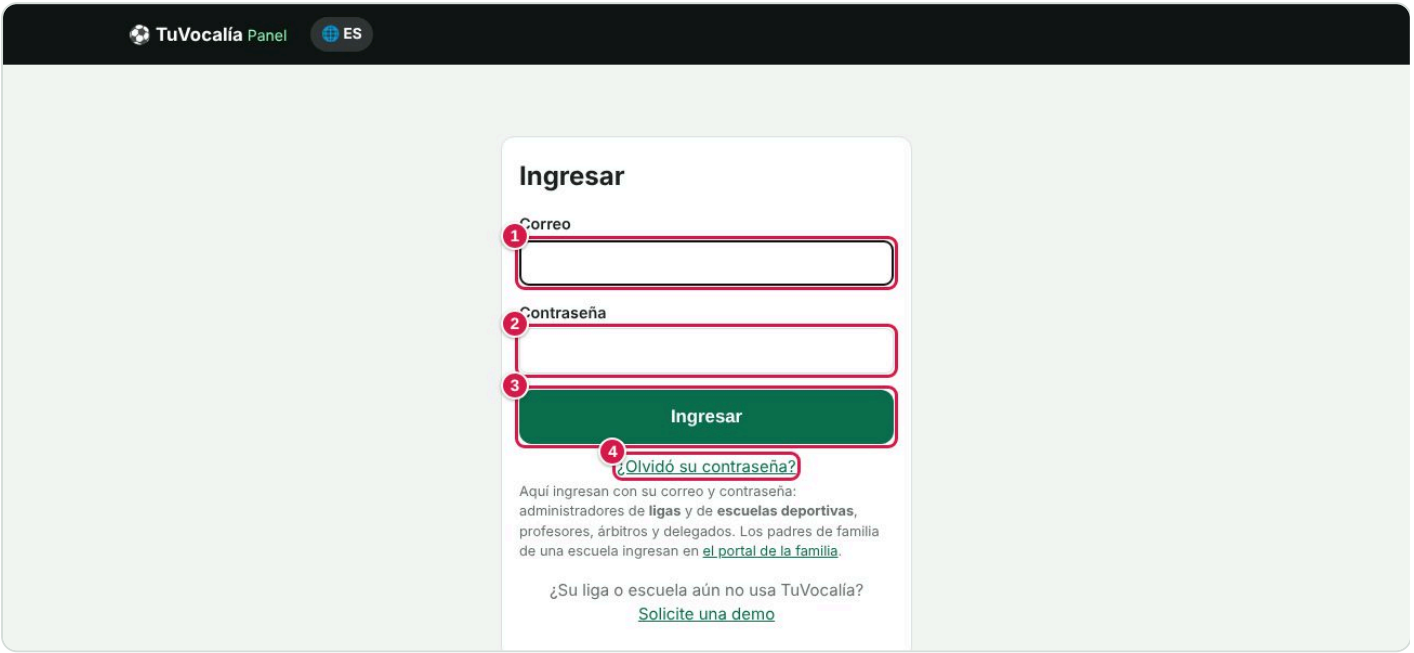
La caja Primeros pasos del Resumen

1. **Barra de avance:** cuánto lleva hecho.
2. **Siguiente paso:** toque el enlace para ir directo a esa pantalla.
3. **La lista:** lo hecho sale tachado con ✅; lo que falta, con un cuadro vacío. Cada línea es un enlace.
4. 📘 **Ver la guía completa:** abre esta sección del manual.

Cuando todo está hecho, la caja desaparece sola.

3. Ingresar al sistema y Mi cuenta

Para entrar necesita el correo y la contraseña que le enviamos (o que le dio el administrador de su federación).



Pantalla de ingreso

1. **Correo:** escriba su correo completo.
2. **Contraseña:** escriba su contraseña. Respete mayúsculas y minúsculas.
3. **Ingresar:** toque el botón. Entrará a la pantalla de Resumen (sección 4).
4. **¿Olvidó su contraseña?:** toque este enlace, escriba su correo y le llegará un mensaje para crear una nueva.

> En el celular, abra la dirección del sistema y elija «Agregar a pantalla de inicio» o «Instalar». Quedará un ícono como cualquier aplicación.

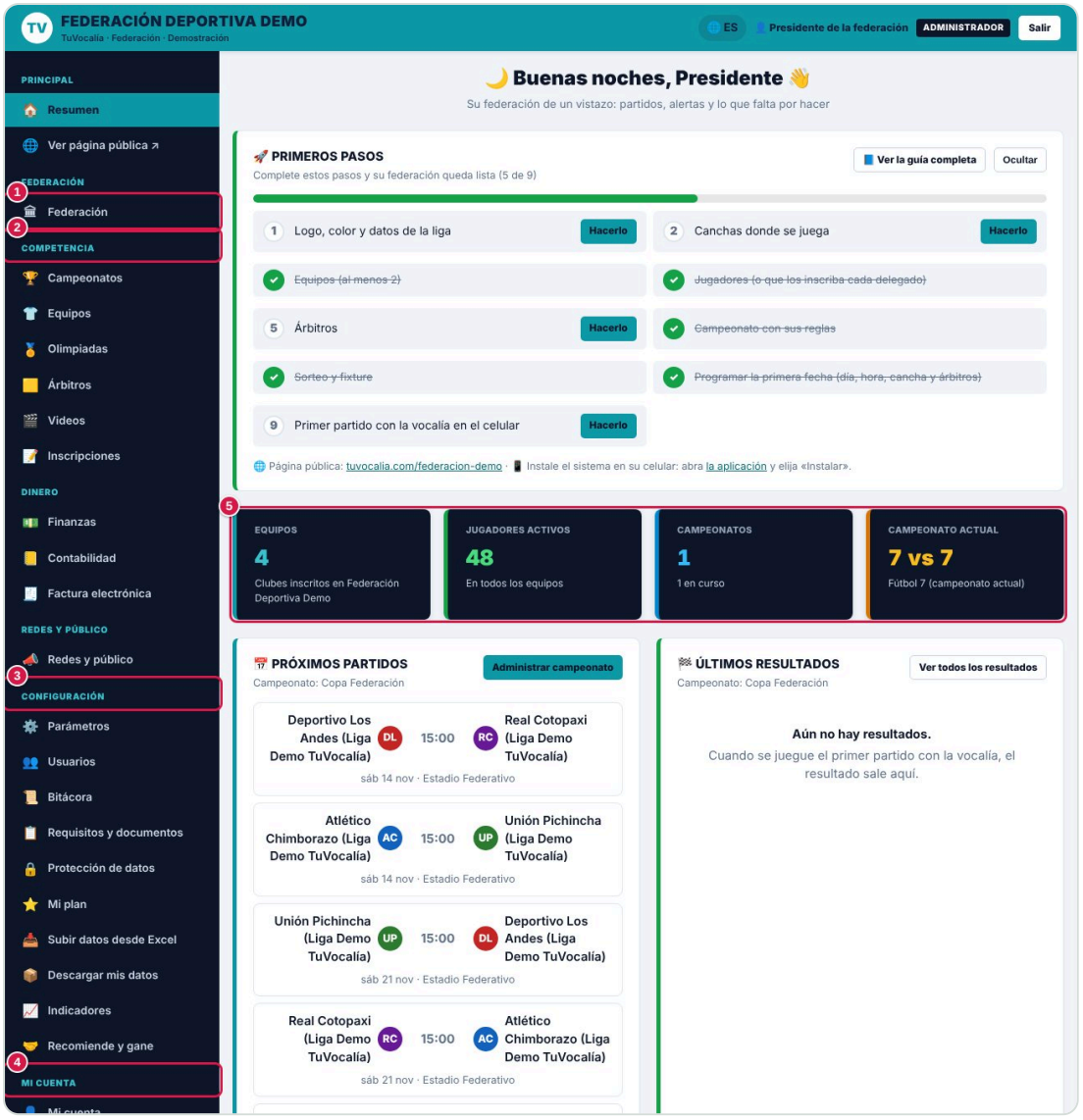
Mi cuenta y seguridad

En el menú de la izquierda (en el celular se abre con el botón ☰ de arriba), sección **Mi cuenta**, toque **Mi cuenta**.

- 🔒 **Cambiar mi contraseña:** escriba la **Contraseña actual**, la **Nueva contraseña (mín. 8)**, repítala en **Repita la nueva** y toque **Cambiar contraseña**.
- 🔐 **Doble verificación** (recomendada para administradores): toque **Activar doble verificación**. Desde ese momento, al ingresar se pide también un código de 6 números que cambia cada 30 segundos en su celular.
- **Salir:** cuando use una computadora ajena, toque siempre **Salir** al terminar (está en el mismo menú Mi cuenta).

4. La pantalla de Resumen

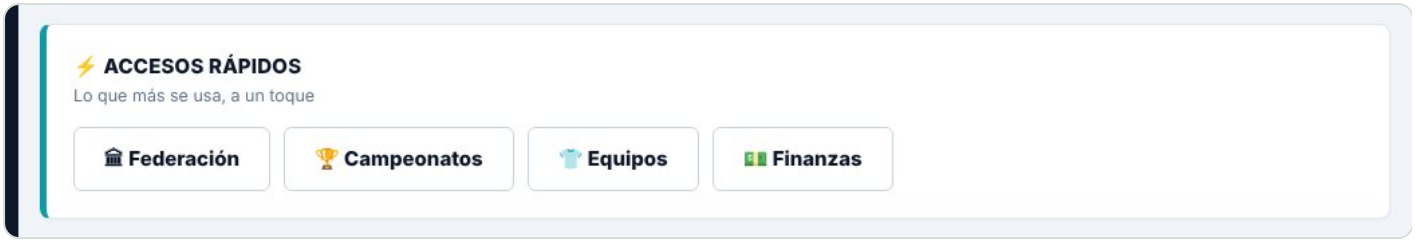
Es lo primero que ve al entrar. A la izquierda está el menú, agrupado en secciones con un ícono en cada opción (en el celular se abre con el botón ☰), y a la derecha el saludo, los primeros pasos y los números de su federación.



El menú y el Resumen de la federación

1. **Federación** (sección Principal, junto al Resumen y Ver página pública): el panel de sus ligas y escuelas afiliadas (secciones 6 a 10). El globito con un número indica los pedidos de afiliación por aprobar.
2. **Competencia:** sus campeonatos federativos, equipos, árbitros e inscripciones (sección 11).
3. **Configuración:** Parámetros, Usuarios, Bitácora y lo demás de su cuenta.
4. **Mi cuenta:** contraseña, doble verificación, Ayuda y soporte, Novedades y Salir.
5. **Números de la federación:** sus equipos, jugadores activos y campeonatos (los de la federación, no los de las ligas).

Más abajo están las tarjetas del día (próximos partidos y últimos resultados) y, al final, los **Accesos rápidos**: botones grandes a las opciones principales.

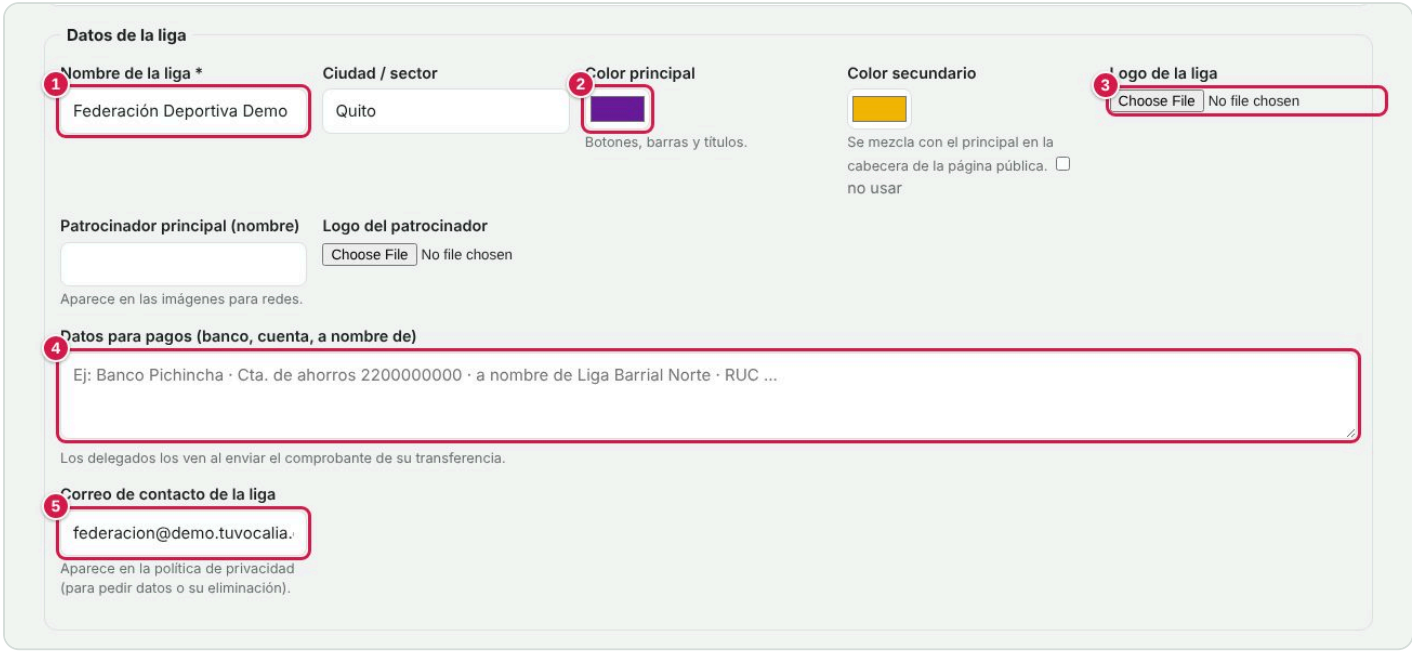


Botones grandes del Resumen

También salen los cumpleañeros del día y los próximos partidos de su campeonato.

5. Parámetros de la federación

Aquí se ponen los datos fijos de la federación. Se llenan una sola vez al empezar. Entre por **Configuración → Parámetros**.

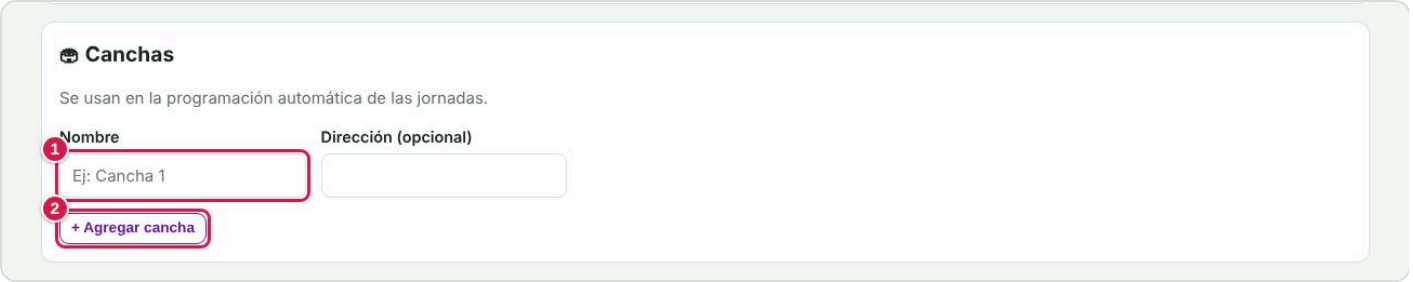


Datos de la federación en Parámetros

1. **Nombre de la liga:** escriba el nombre de su federación. Al lado va la **Ciudad / sector**.
2. **Color principal:** botones, barras y títulos. El **Color secundario** se mezcla con el principal en la cabecera de la página pública.
3. **Logo de la liga:** el logo de su federación. Toque el botón y elija la imagen.
4. **Datos para pagos:** banco, cuenta y a nombre de quién. Los delegados los ven al enviar el comprobante de su transferencia.
5. **Correo de contacto de la liga:** aparece en la política de privacidad, para pedir datos o su eliminación.

Más abajo están las **reglas por defecto** (puntos, tarjetas, valores): cada campeonato nuevo empieza con ellas y después cada uno puede tener las suyas. Al final de la pantalla toque **Guardar**.

Canchas o escenarios



Canchas de la federación

1. Escriba el **Nombre** de la cancha o escenario (y la dirección si quiere).
2. Toque **+ Agregar cancha**. Las canchas se usan en la programación automática de las jornadas.

En Parámetros también puede subir los 📄 **Documentos de la liga** (reglamento, bases, resoluciones) y marcarlos para que salgan en la página pública.

6. El menú Federación: el resumen de sus ligas

Toque **Federación** en el menú de la izquierda. Lo ven los usuarios con perfil **Administrador**.



Resumen de la federación

1. **Pestañas:** 📊 Resumen, 🏆 Ligas y escuelas, 📅 Partidos de la semana, 🔎 Buscar persona, ⛔ Sanciones y 👕 Equipos para campeonatos federativos. En pantallas angostas, deslice las pestañas de lado para ver todas.
2. **Números de todas las ligas y escuelas afiliadas:** cuántas son, alumnos, grupos, equipos, jugadores, campeonatos activos, partidos jugados y sanciones federativas vigentes.
3. **La lista de afiliadas:** cada liga o escuela con su deporte y sus números. Más a la derecha está el botón **Página ↗** para abrir su página pública.

Si hay pedidos de afiliación esperando, arriba de la lista aparece el aviso «Hay … pedido(s) de afiliación por aprobar» con el enlace **Revisar**.

7. Afiliar ligas y escuelas

Las ligas y escuelas entran a su federación con su **código de afiliación**. Usted les envía el código, ellas lo escriben en su panel y usted aprueba. Entre por **Federación → Ligas y escuelas**.



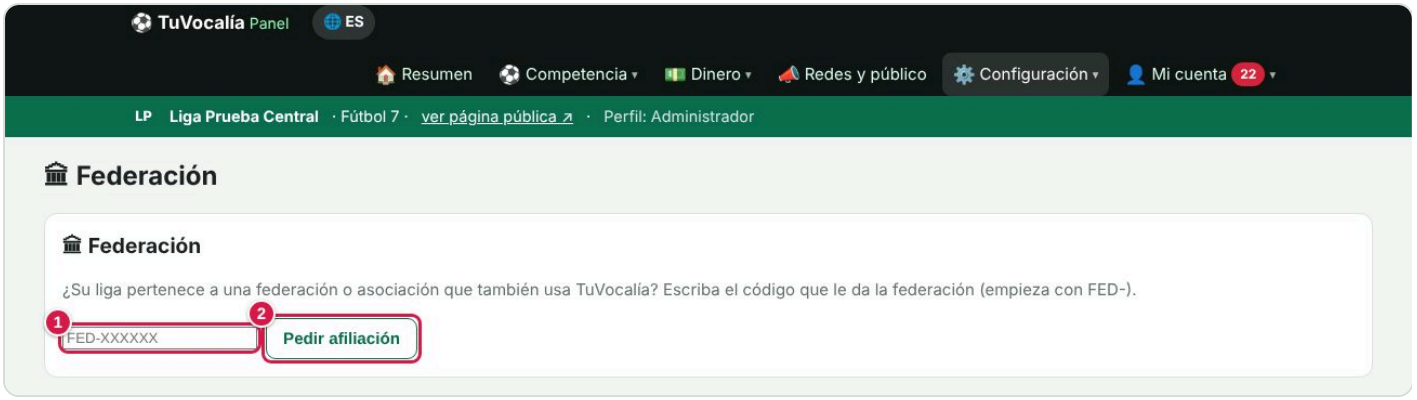
Código de afiliación, pedidos y afiliadas

1. **Código de afiliación:** el código de su federación (empieza con FED-).
2. 💬 **Enviar por WhatsApp:** abre WhatsApp con un mensaje listo que explica dónde escribir el código. Elija a quién enviarlo.
3. **Cambiar código:** crea un código nuevo. El anterior deja de servir (úselo si el código circuló donde no debía).
4. ✔ **Aprobar:** en ⏳ **Pedidos por aprobar** aparece cada liga o escuela que escribió su código, con su ciudad y su contacto. Toque Aprobar y queda afiliada; a ella le llega un aviso.
5. **Rechazar:** si no corresponde, rechace el pedido.
6. **Quitar:** en **Afiliadas** está la lista de las que ya son parte de su federación. Quitar la saca de la federación (pide confirmación).

Cuando llega un pedido, también le aparece el número rojo en el menú **Federación** y, si usa los avisos por Telegram (vea las preguntas frecuentes), le llega el aviso al celular.

Lo que hace la liga o escuela

En su propio panel, la liga o escuela entra a **Configuración → Federación**:



La liga pide la afiliación

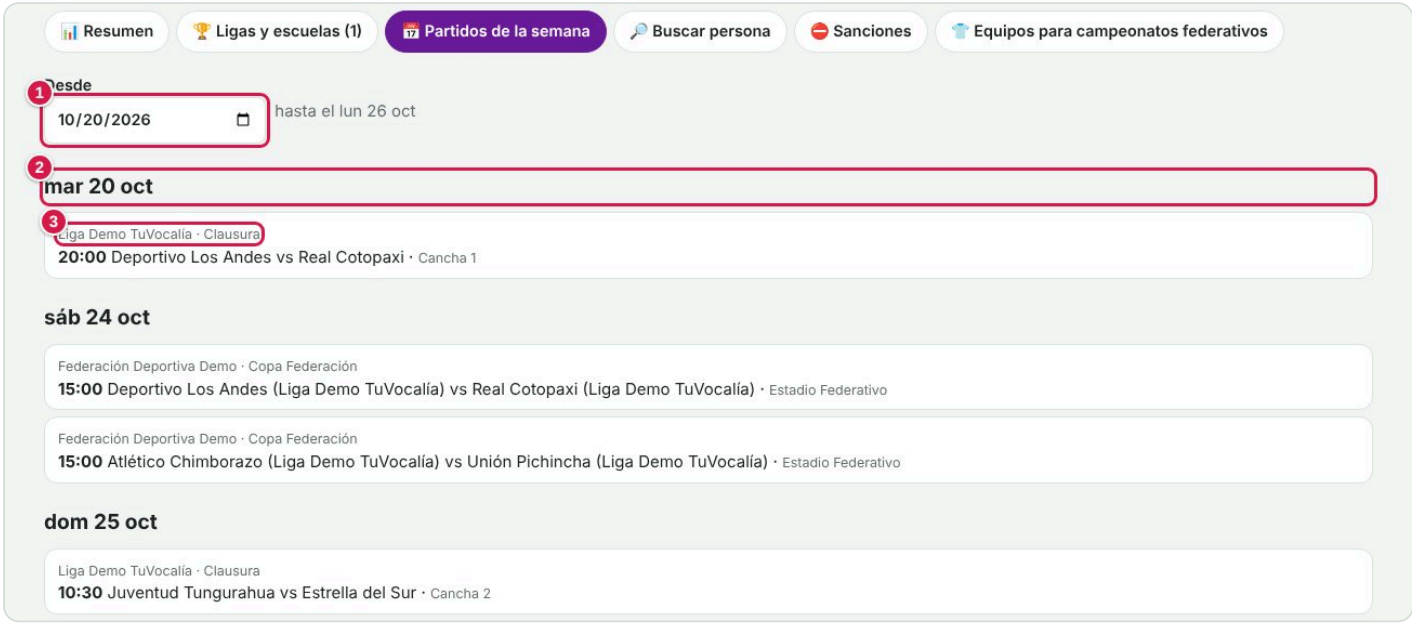
1. Escribe el código que usted le dio (FED-...).
2. Toca **Pedir afiliación**. Mientras usted no lo apruebe, ve el pedido pendiente y puede tocar **Cancelar el pedido**.

Una vez afiliada, la liga ve en esa misma pantalla a qué federación pertenece, el enlace **Ver la página de la federación ↗** y el botón **Dejar la federación**. Sus torneos siguen siendo solo suyos: la federación ve sus números y sus partidos, y puede poner sanciones federativas que se aplican en sus campeonatos.

8. Partidos de la semana y buscar personas

Partidos de la semana

Entre por **Federación → Partidos de la semana**.



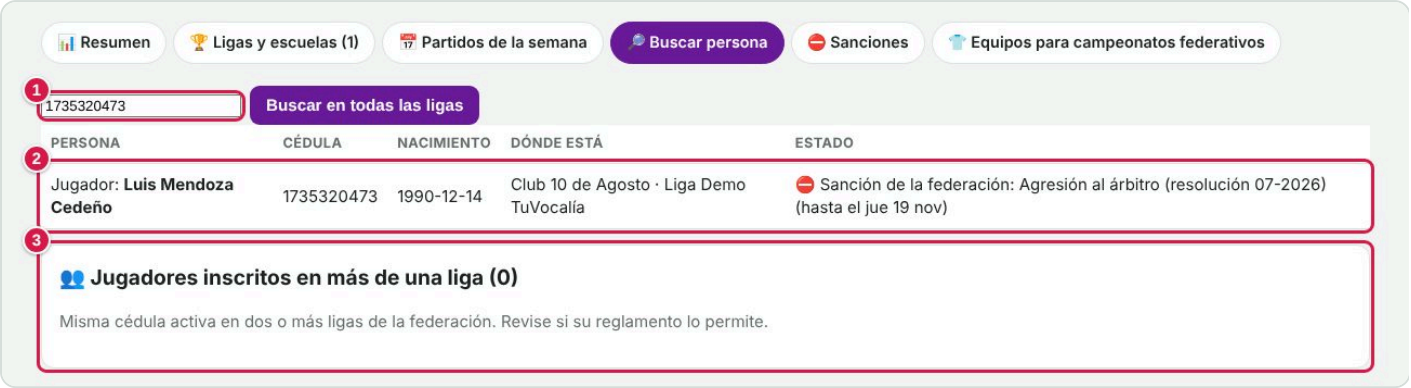
Partidos de todas las ligas

1. **Desde:** viene la fecha de hoy. Cámbiela para ver otra semana: se muestran 7 días desde esa fecha.
2. **El día:** los partidos salen agrupados por día.
3. **De qué liga y campeonato es:** arriba de cada partido. Luego la hora, los equipos (o el marcador si ya se jugó) y la cancha. Los partidos que se están jugando tienen la etiqueta **EN VIVO**.

Aquí salen tanto los partidos de sus ligas afiliadas como los de sus campeonatos federativos.

Buscar persona

Entre por **Federación → Buscar persona**. Sirve para saber dónde está inscrito un jugador o un alumno y si tiene una sanción federativa.

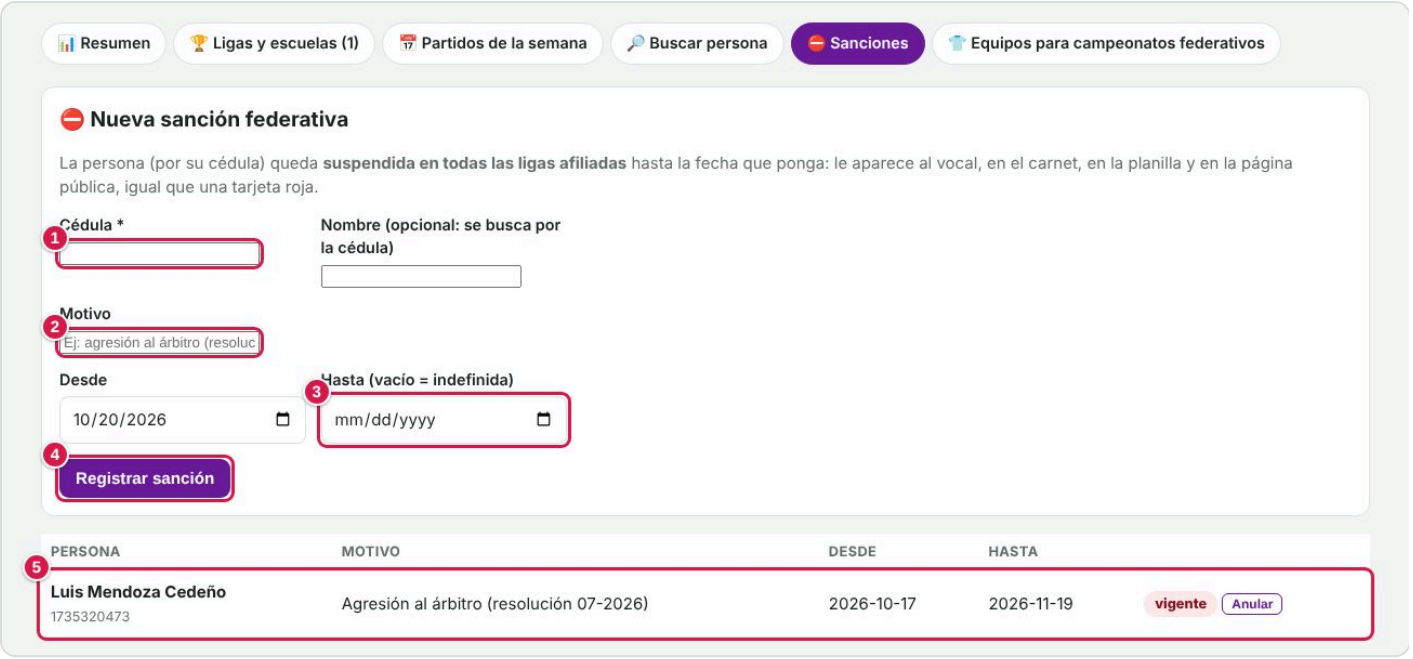


Buscar una persona en todas las ligas

1. Escriba la **cédula o el nombre** (3 letras o más) y toque **Buscar en todas las ligas**.
2. **Resultado:** la persona, su cédula, su fecha de nacimiento, en qué equipo y liga está, y su estado: activo, inactivo o ⛔ con la sanción federativa que tiene.
3. 👥 **Jugadores inscritos en más de una liga:** la misma cédula activa en dos o más ligas de la federación. Revise si su reglamento lo permite.

9. Sanciones federativas

Una sanción federativa suspende a una persona, por su cédula, en **todas las ligas afiliadas** hasta la fecha que usted ponga: le aparece al vocal, en el carnet, en la planilla y en la página pública, igual que una tarjeta roja. Entre por **Federación → Sanciones**.

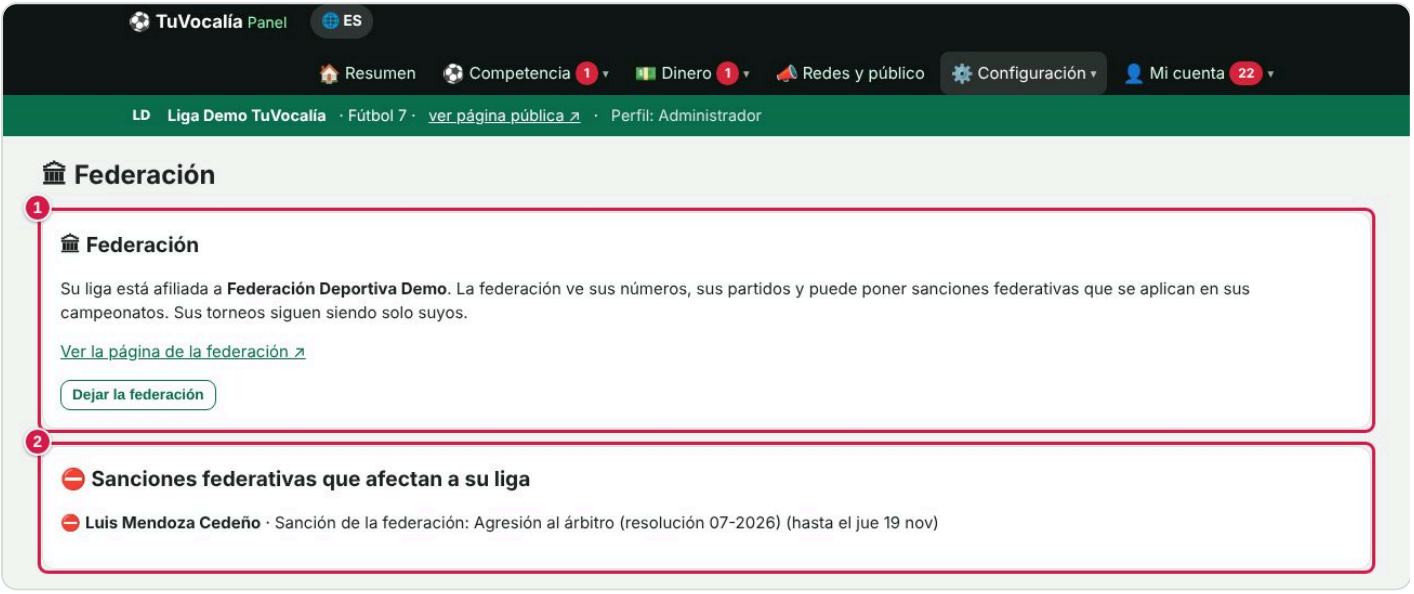


Nueva sanción federativa y la lista

1. **Cédula:** la de la persona sancionada. El **Nombre** es opcional: si lo deja vacío, se busca solo por la cédula en sus ligas.
2. **Motivo:** por ejemplo «agresión al árbitro (resolución 12-2026)».
3. **Hasta:** el último día de la sanción. Si lo deja vacío, la sanción es **indefinida**. **Desde** viene con la fecha de hoy.
4. Toque **Registrar sanción**. A las ligas afiliadas donde juega esa persona les llega un aviso.
5. **La lista:** cada sanción con la persona, el motivo y las fechas. Dice **vigente** o **cumplida**; con **Anular** la quita (queda tachada como anulada).

Lo que ve la liga afiliada

En el panel de la liga, en **Configuración → Federación**, aparecen las sanciones federativas que afectan a sus jugadores:



La liga ve las sanciones que afectan a sus jugadores

1. **Federación:** a qué federación está afiliada la liga.
2. ⛔ **Sanciones federativas que afectan a su liga:** cada jugador sancionado, con el motivo y la fecha hasta la que dura. Si no hay ninguno, dice que ninguno de sus jugadores tiene una sanción federativa vigente.

10. Equipos para los campeonatos federativos

Para un campeonato de la federación (selecciones, campeones de cada liga, inter-ligas) traiga el equipo de una liga afiliada con todos sus jugadores activos. Entre por **Federación → Equipos para campeonatos federativos**.



Traer un equipo de una liga afiliada

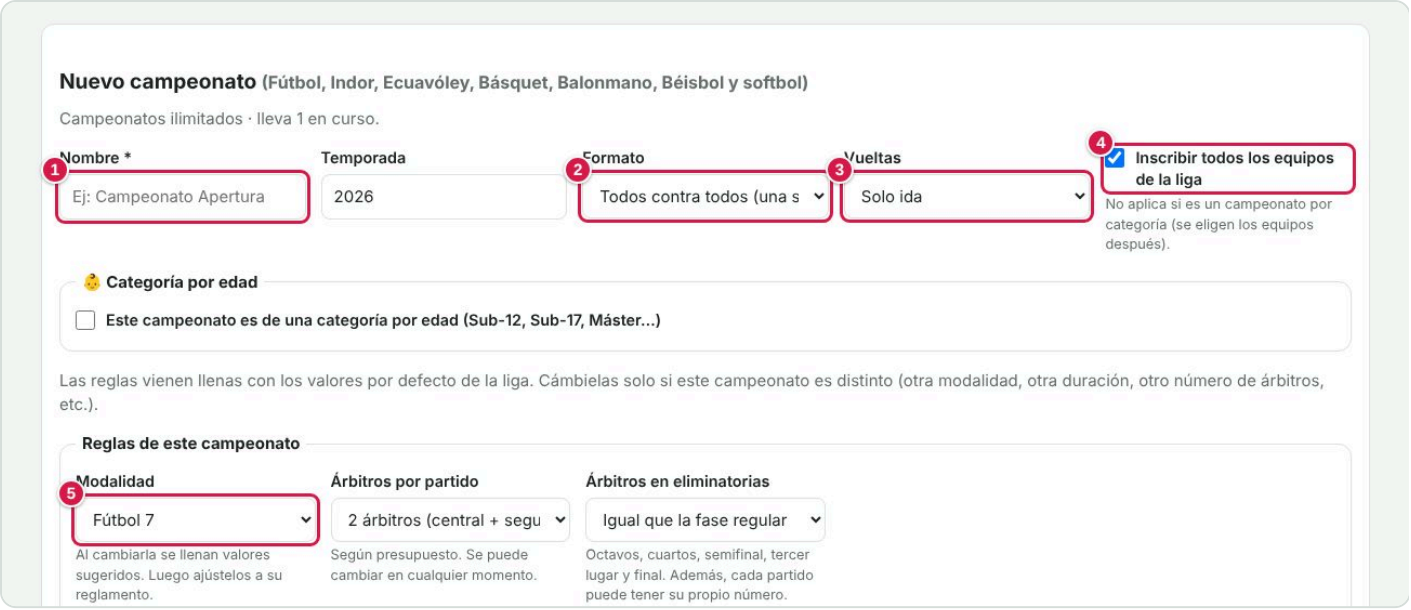
1. Elija la **liga** (aquí salen las ligas afiliadas; las escuelas no).
2. **Equipo:** elija el equipo. Al lado de cada uno sale cuántos jugadores tiene; los que ya trajo dicen «ya está».
3. **Inscribirlo en el campeonato (opcional):** si ya creó el campeonato federativo, elíjalo para inscribir el equipo de una vez.
4. Marque la casilla 🔒: la liga le entregó los datos de sus jugadores con la autorización de cada jugador o de su representante (Ley de Protección de Datos Personales).
5. Toque **Traer equipo con sus jugadores**. Se abre la ficha del equipo nuevo.

El equipo queda como un equipo de la federación, con el nombre de su liga entre paréntesis. Los cambios que haga después no afectan a la liga. Para deportes individuales use la **subida desde Excel** (Configuración → Subir datos desde Excel) o la inscripción en línea del campeonato.

11. Campeonatos federativos

Los campeonatos de la federación se crean y se llevan igual que en una liga, de cualquier deporte. Entre por **Competencia → Campeonatos**.

Crear el campeonato



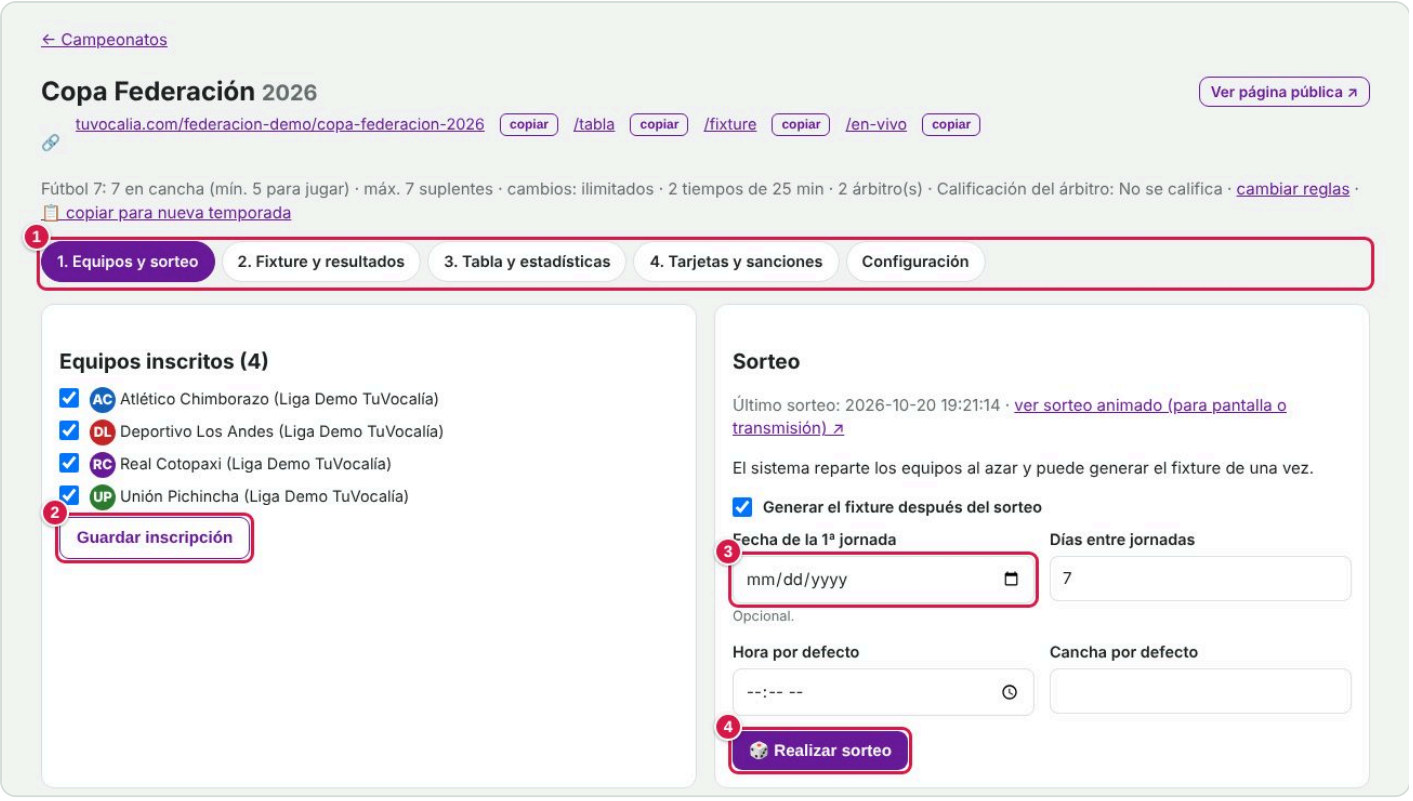
Nuevo campeonato

1. **Nombre:** por ejemplo «Copa Federación». Al lado va la **Temporada**.
2. **Formato: Todos contra todos (una sola tabla)** o **Por grupos (A, B, C...)**.
3. **Vueltas: Solo ida** o **Ida y vuelta**.
4. **Inscribir todos los equipos de la liga:** inscribe de una vez todos los equipos que ya trajo a la federación. Desmárquelo si solo juegan algunos.
5. **Modalidad:** el deporte (fútbol, indor, ecuavóley, vóley, básquet, balonmano, béisbol, softbol...). Al cambiarla se llenan valores sugeridos: revise jugadores, tiempos, puntos, tarjetas y dinero según su reglamento.

Al final del formulario toque **Crear campeonato**. Más abajo en la misma pantalla hay formularios aparte para campeonatos de carreras y de otros deportes individuales.

Equipos y sorteo

Toque el campeonato para abrirlo.



Equipos inscritos y sorteo del campeonato federativo

1. **Pestañas del campeonato:** 1. Equipos y sorteo, 2. Fixture y resultados, 3. Tabla y estadísticas, 4. Tarjetas y sanciones, y Configuración.
2. Marque los equipos que juegan y toque **Guardar inscripción**.
3. Deje marcado **Generar el fixture después del sorteo** y ponga la **Fecha de la 1ª jornada**, los **Días entre jornadas**, la **Hora por defecto** y la **Cancha por defecto**.
4. Toque 🎲 **Realizar sorteo**: los equipos se reparten al azar y el calendario de todas las fechas se arma solo.

Programar, vocalía y resultados

- **Programar la jornada:** en la pestaña **2. Fixture y resultados** toque ⚙ **Programar automáticamente**, marque la jornada, el día, el horario, las canchas y los árbitros disponibles, y toque **Ver propuesta**. Si le gusta, toque ✓ **Guardar esta programación**. Para un partido suelto use ✍ **Programar a mano**.
- **La vocalía en el celular:** toque el partido y vaya a la pestaña **Vocalía y en vivo**. Con **Enviar por WhatsApp** le manda el enlace al vocal, que no necesita usuario ni contraseña. En la cancha, el vocal marca los **Jugadores presentes** y toca **Guardar presentes**; los sancionados (también por la federación) salen bloqueados. Luego toca **Iniciar partido**, registra goles y tarjetas, y al final **Finalizar partido** y **Cerrar y enviar vocalía**.
- **Sin vocalía en el celular:** cargue el marcador en el partido con **Guardar resultado**.
- **Tabla:** la tabla, los goleadores y los suspendidos se actualizan solos (pestaña **3. Tabla y estadísticas**).

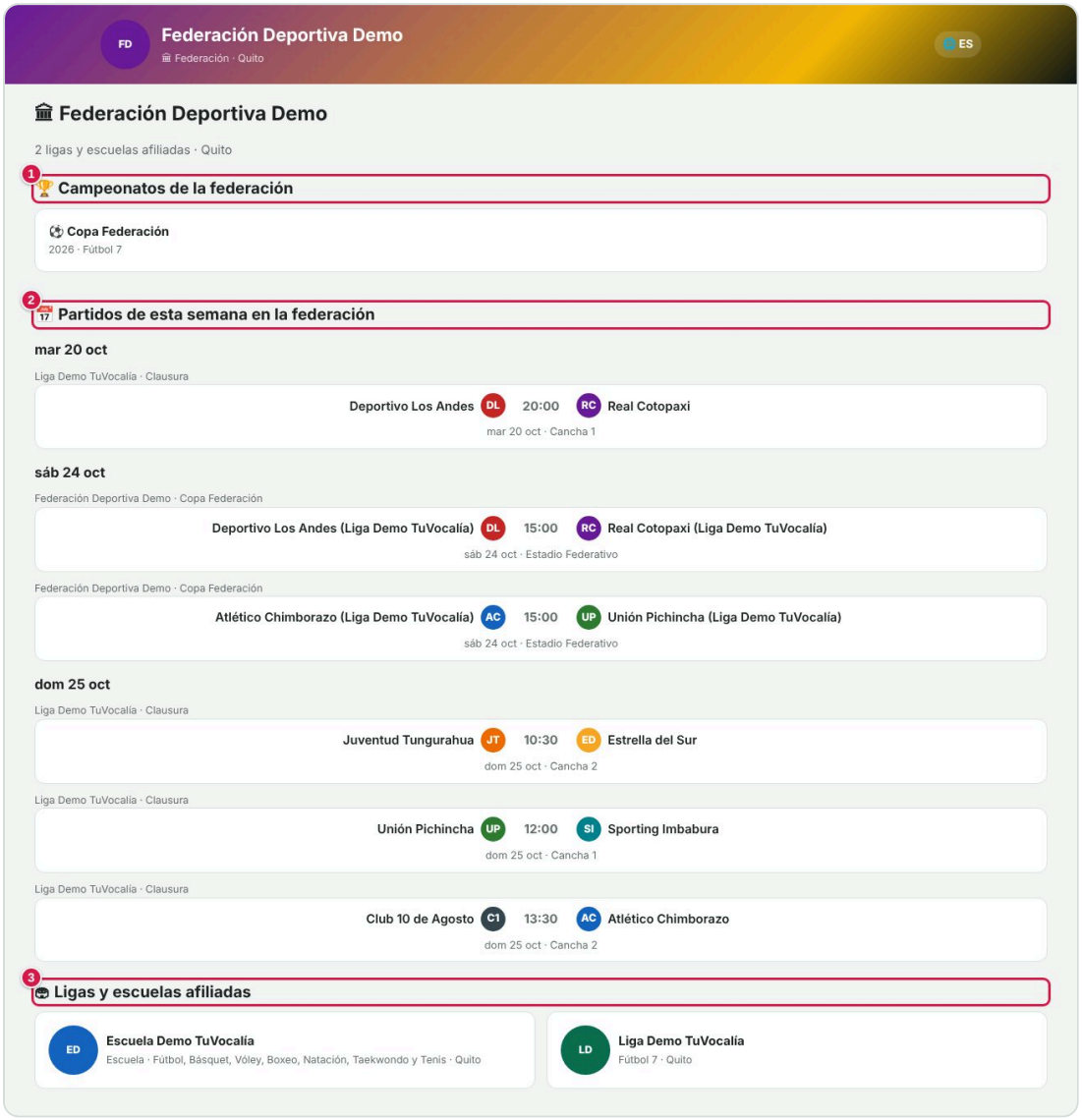
Árbitros y cobros a los equipos

- **Árbitros:** se registran en **Competencia → Árbitros** con **Registrar árbitro**.
- **Cobros:** en **Dinero → Finanzas**, en **Cuentas por equipo** ve quién debe; la inscripción, el arbitraje y las multas se cargan solos según las reglas del campeonato. Para cobrar abra **+ Registrar pago** y toque **Registrar pago y generar recibo**. Si el delegado pagó por transferencia, revise su foto en **Comprobantes** y toque **Aprobar y emitir recibo**.

> Todas las demás herramientas del campeonato (llaves eliminatorias, sanciones de la comisión, carnets, imágenes para redes, inscripciones en línea, entradas con QR) funcionan igual que en una liga y están explicadas paso a paso en el **Manual de ligas y campeonatos**.

12. Página pública de la federación

Su federación tiene su propia página en internet. Ábrala con el enlace **ver página pública ↗** de la barra de color, debajo del menú.



Página pública de la federación

1. **Campeonatos de la federación:** toque uno para ver su tabla, fixture y resultados.
2. **Partidos de esta semana en la federación:** los partidos de todas sus ligas y de sus campeonatos, día por día.
3. **Ligas y escuelas afiliadas:** cada una con su deporte y su ciudad; toque una para abrir su página.

Compártala en sus redes, con los clubes y con la prensa.

13. Usuarios y bitácora

Usuarios

Cree un usuario para cada persona de la directiva. Cada perfil ve solo sus menús. Entre por **Configuración → Usuarios**.



Nuevo usuario

1. **Nombre** de la persona.
2. **Correo (será su usuario).**
3. **Contraseña (mín. 8):** viene sugerida. Anótela para entregársela.
4. **Perfil:** vea la tabla de abajo.
5. Marque la casilla de autorización de datos y toque **Crear usuario**.

PERFIL	QUÉ VE Y HACE
Administrador	Todo, incluido el menú Federación y los usuarios
Asistente	Lo que usted elija, sección por sección (nunca usuarios)
Secretario	Equipos, jugadores, carnets, inscripciones, campeonatos, fixture, partidos, árbitros y reservas de canchas
Tesorero	Finanzas: cobros, comprobantes, recibos, pago a árbitros, egresos y reservas
Comisión disciplinaria	Sanciones, multas y resultados de los partidos
Comunicación	Imágenes para redes, patrocinadores, votaciones y polla
Solo consulta	Ve todo, pero no puede cambiar nada

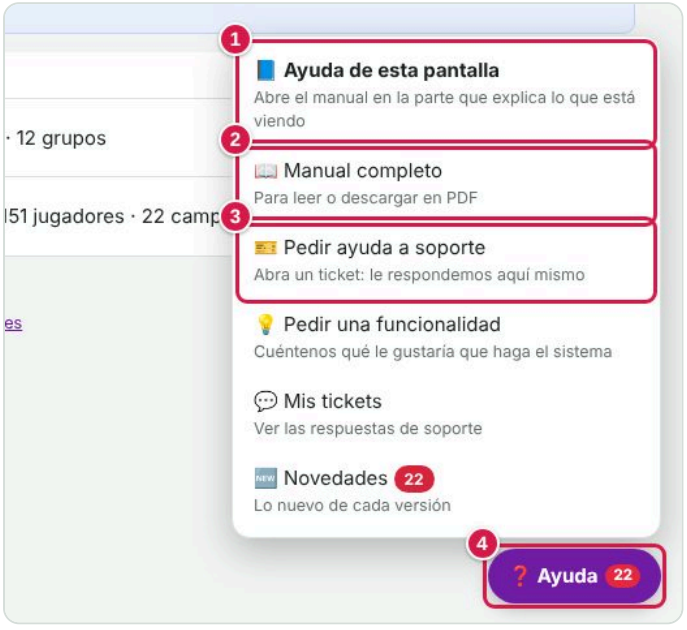
En la lista de usuarios, **Cambiar clave** le pone una contraseña nueva a esa persona. Los árbitros se crean en **Árbitros** y los delegados dentro de su equipo.

Bitácora

Todo cambio queda registrado solo: quién lo hizo, cuándo y qué tenía antes y después. Aprobar, rechazar o quitar ligas y traer equipos también quedan anotados. Entre por **Configuración → Bitácora**, use los filtros y toque **Filtrar**. **Descargar en Excel** baja el registro.

14. Ayuda, soporte y novedades

En cualquier pantalla del panel hay un botón ❓ **Ayuda** abajo a la derecha.



El menú del botón Ayuda

1. **Ayuda de esta pantalla:** abre el manual justo en la parte que explica lo que está viendo.
2. **Manual completo:** para leer este manual o descargarlo en PDF.
3. **Pedir ayuda a soporte:** abre un ticket. Le respondemos dentro del mismo sistema. Debajo están **Pedir una funcionalidad**, **Mis tickets** y **Novedades**.
4. **El botón Ayuda:** el número rojo le avisa que tiene novedades o respuestas sin ver.

También puede escribirnos por WhatsApp al **098 366 2181** o a **info@tukansoftware.com**, o entrar al grupo de ayuda en Telegram: https://t.me/+dQfU0W9yvo85MzRh.

15. Ayuda y Asistente IA

En el menú **Mi cuenta → ❓ Ayuda** (o en el botón verde ❓ **Ayuda → Pregunte cómo se hace algo**) escribe su duda con sus palabras y le respondemos al instante con este manual. La tienen todas las cuentas, en todos los planes, y todos los usuarios del panel.

1. En **¿En qué le ayudamos?** escriba su pregunta, por ejemplo **«¿Cómo afilio una liga?»** (hasta 500 letras).
2. Toque **Preguntar**. La respuesta sale paso a paso, con lo que dice el manual.
3. Si no le sirvió, toque el WhatsApp **098 366 2181** que sale debajo: le ayudamos nosotros o entre al **grupo de ayuda en Telegram**: https://t.me/+dQfU0W9yvo85MzRh.

Las respuestas quedan guardadas como **preguntas frecuentes**: si otra persona pregunta lo mismo (o algo parecido), la respuesta sale al momento. Tukán Software las revisa y las mejora, y la versión buena le sirve a todos. Se pueden hacer hasta 10 preguntas por minuto.

Manual y primeros pasos en PDF

En ❓ **Ayuda** están los botones 📘 **Descargar el manual** y 🚀 **Guía de primeros pasos**, para leerlos o imprimirlos (para todas las cuentas). Mientras la cuenta está en su **demo de 3 días**, el **Resumen** muestra arriba la tarjeta **«Su demo dura hasta el dd/mm. Descargue el manual y la guía de primeros pasos»** con los mismos dos botones. También se pueden abrir sin entrar al panel en **tuvocalia.com/manual.pdf?tipo=federacion** y **tuvocalia.com/primeros_pasos.pdf?tipo=federacion**.

El Asistente IA

Viene **incluido en el plan más completo** (el plan más alto de ligas y el de escuelas). En los demás planes es un módulo extra: en ⭐ **Mi plan → Mis módulos** busque ✨ **Asistente IA** (grupo **Extras**), toque **Solicitar este módulo** y le enviamos la cotización. Con el módulo encendido aparece **Mi cuenta → ✨ Asistente IA**. **Usted revisa siempre** lo que propone antes de guardarlo, copiarlo o enviarlo.

Crónica del partido para redes

1. Abra el partido (o ✨ **Asistente IA → Crónica del partido para redes**) y toque ✨ **Crónica para redes**.
2. Elija el partido. Si quiere, escriba una nota corta (por ejemplo «era la final»).
3. Toque ✨ **Escribir la crónica**. Se arma con el resultado, los goleadores y las tarjetas que ya están guardados: no inventa jugadas.
4. Revise y cambie el texto si hace falta, y toque 📋 **Copiar** o 📲 **Compartir por WhatsApp** para publicarlo.

Leer la foto de la hoja de vocalía en papel

1. Si el partido se anotó en papel, abra el partido y toque ✨ **Leer la foto de la hoja de vocalía**.
2. Tome una foto clara de la hoja (o súbala) y toque ✨ **Leer la foto**.
3. Revise la lista de goles y tarjetas: el jugador (se busca por el número de camiseta y el nombre), el tipo y el minuto. Corrija lo que haga falta y desmarque lo que no quiera guardar.
4. Toque **Guardar los marcados**. Si deja marcada la casilla, el marcador se actualiza con los goles guardados.

> Si en ese momento el asistente no puede, verá «En este momento no pudimos procesar la foto (o el texto) automáticamente; puede hacerlo a mano aquí» con el enlace a la pantalla de siempre. No se pierde nada. Apagar el módulo tampoco borra nada, y la Ayuda sigue para todos.

16. Preguntas frecuentes

Términos, privacidad y cancelar su plan

- **Aceptar los términos:** la primera vez que entra como administrador sale un aviso arriba. Abra los **Términos y condiciones** y la **Política de privacidad**, marque **Leí y acepto los términos y la política de privacidad** y toque **Aceptar**. Los enlaces **Términos · Privacidad** están siempre al pie de la pantalla.
- **Precios:** los precios del plan son **más IVA**; el IVA se suma al pagar.
- **Cancelar mi plan:** en ⭐ **Mi plan**, al final, toque **Quiero cancelar mi plan**, escriba el motivo si quiere, marque **Sí, quiero cancelar mi plan** y toque **Cancelar mi plan**. Sigue usando todo hasta el último día pagado y después no se cobra más; sus datos no se borran. Si cambia de idea, toque **Seguir con mi plan**. En la app de Google Play se cancela en Google Play → Pagos y suscripciones.

¿La federación puede cambiar los torneos de una liga? No. Cada liga sigue con sus torneos separados. La federación ve sus números y sus partidos, y puede poner sanciones federativas que se aplican en sus campeonatos.

Una liga dice que escribió el código pero no me llega el pedido. Revise que haya escrito el código actual (si usó **Cambiar código**, el anterior ya no sirve). El pedido sale en **Federación → Ligas y escuelas → Pedidos por aprobar**.

¿Cómo saco a una liga de la federación? En **Federación → Ligas y escuelas** toque **Quitar** junto a ella. La liga también puede salir sola con **Dejar la federación**.

¿Cómo levanto una sanción antes de tiempo? En **Federación → Sanciones** toque **Anular** junto a la sanción.

No me deja traer un equipo. Ese equipo ya está en la federación (en la lista dice «ya está»), o la liga todavía no está afiliada. Además debe marcar la casilla de autorización de datos.

Un jugador cambió de equipo en su liga después de que traje el equipo. El equipo de la federación es una copia: los cambios en la liga no pasan solos. Corrija los jugadores en el equipo de la federación (Competencia → Equipos).

No veo el menú Federación. Lo ven los usuarios con perfil Administrador. Pídale a su administrador que revise su perfil en **Configuración → Usuarios**.

¿Una escuela deportiva también puede afiliarse? Sí, igual que una liga: escribe su código en **Configuración → Federación**. Sus alumnos y grupos se suman a los números del Resumen. Para traer equipos a sus campeonatos solo salen las ligas.

¿Dónde subo el reglamento de la federación? En **Configuración → Parámetros**, en 📄 **Documentos de la liga**: ponga el nombre, elija el tipo y el archivo (PDF o imagen), deje marcado **Mostrarlo en la página pública** y toque ⬆ **Subir documento**.

¿Cómo recibo los avisos en el celular? Por Telegram, si está activado en el sistema. En **Configuración → Parámetros**, en 📲 **Avisos por Telegram**, marque los avisos para los administradores y toque **Guardar avisos**. Luego cada persona entra a **Mi cuenta** y toca **Conectar mi Telegram**. Así le llegan, por ejemplo, los pedidos de afiliación.

¿Puedo ver el sistema en otro idioma? Sí: con el botón 🌐 de la barra de arriba, cada persona elige español, inglés, francés, portugués o italiano. Este manual está en español.

¿Puedo bajar todos los datos de la federación? Sí: en **Configuración → Descargar mis datos** baja un Excel con toda la información de su cuenta. Tiene datos personales: guárdelo en un lugar seguro.