



MANUAL DEL CAPITÁN

# SUBE EL RECAP DE TU EQUIPO

Cómo capturar los pinos de tu equipo al terminar de jugar, adjuntar la foto del marcador y saber qué pasa después con lo que enviaste.

01



## TU ENLACE DE CAPTURA

Con un solo enlace envías los pinos de tu equipo. No necesitas usuario ni contraseña.

El administrador de tu liga te manda un **enlace de captura** para tu equipo. Se ve así:

[ligaboliche.com.mx/capturar.php?t=...](http://ligaboliche.com.mx/capturar.php?t=...). Con él puedes enviar a la liga los pinos de todos tus jugadores al terminar de jugar, desde el celular.

- **Es el enlace de tu equipo**, no el tuyo personal. Es distinto al enlace con el que ves tus promedios y tus pagos.
- **Solo funciona si tu liga tiene activada la captura por capitán**. Si no, verás el aviso "Captura cerrada".
- **Solo ves a tu equipo**. Al equipo rival lo captura su propio capitán o la liga.



**No lo compartas con cualquiera.** Quien tenga el enlace puede enviar scores a nombre de tu equipo. Si se filtra o lo pierdes, pídele al administrador que te lo reenvíe o que genere uno nuevo: el anterior deja de funcionar.



Guárdalo en los favoritos de tu navegador o agrégalo a la pantalla de inicio del celular ("Agregar a pantalla de inicio") para abrirlo en un toque cada semana.



## ANTES DE EMPEZAR

Lo que necesitas tener a la mano.

- **El marcador del boliche todavía a la vista.** Necesitas tomarle una foto, y es la que la liga usa para verificar tus números.
- **Los pinos de cada juego** (J1, J2, J3...) de cada jugador de tu equipo que sí tiró.
- **Un celular con cámara** y conexión a internet (datos o el wifi del boliche).
- Si alguien **no llegó**: el número que el marcador le asignó como blind. Ver [Jugadores que no llegaron](#).



Lo más cómodo es capturar **al terminar la última línea**, con el marcador enfrente. Toma 2 o 3 minutos.



## PASO A PASO

De abrir el enlace a que la liga reciba tus scores.

- 1 Abre tu enlace de captura.** Arriba ves el nombre de tu equipo, tu liga y la semana con tu rival, por ejemplo *"Semana 12 · vs Espartanos"*.
- 2 Confirma que es la semana correcta** (la que acaban de jugar). Si no lo es, no envíes nada y avisa a la liga. Ver [Revisa la semana](#).
- 3 Escribe los pinos de cada jugador**, juego por juego (J1, J2, J3). Son números de 0 a 300 y el teclado numérico se abre solo. Los capitanes aparecen primero, con 🏆.
- 4 Si alguien no llegó**, marca **"blind"** debajo de ese juego y escribe el número que le asignó el marcador.
- 5 Adjunta la foto del marcador** en el recuadro "📷 Foto del marcador" (es obligatoria). Toma la foto en el momento o elige una de tu galería; verás una vista previa.
- 6 Toca "📤 Enviar scores a la liga"**. El celular te pide confirmar: acepta.
- 7 Espera el mensaje verde:** *"¡Listo! Tus scores se enviaron y están pendientes de aprobación por la liga."* Con eso terminaste.



**Solo captura pinos.** El handicap, el neto y los puntos del partido los calcula el sistema. Tus scores no se aplican solos: la liga los revisa y los aprueba.

### SI TU EQUIPO TIENE MÁS JUGADORES DE LOS QUE TIRARON

Deja **vacíos** los cuadros de quienes no participaron esa semana. Solo se envían los juegos que tengan número. Debes capturar **al menos un juego** para poder enviar.

## REVISA QUE SEA LA SEMANA CORRECTA

El enlace te muestra la semana que le toca a tu equipo; conviene confirmarla antes de enviar.

Tu enlace muestra siempre **la semana más antigua que tu equipo todavía no tiene capturada**. Por eso:

- Si tu rival **ya capturó** su parte del partido, a ti **te sigue saliendo tu semana**: cada equipo captura lo suyo de forma independiente.
- Si **te quedó una semana anterior sin capturar** (por ejemplo la 11), el enlace te la muestra primero. Captúrala y después podrás capturar la siguiente.
- Cuando la liga **aprueba** tu semana, el enlace pasa a mostrar la siguiente del calendario. **No captures nada hasta que hayan jugado esa semana**.
- Si ya está todo capturado, verás la última semana con su estado.



Si la semana o el rival que ves **no coinciden** con lo que jugaron hoy, **no envíes**. Avisa al administrador: puede ser que falte capturar una semana atrasada o que el calendario necesite un ajuste.



## JUGADORES QUE NO LLEGARON (BLIND)

Cuando alguien falta, el marcador le asigna un puntaje. Así se captura.

Un juego **blind** es el de un jugador que no llegó y al que el marcador del boliche le asignó un puntaje. Ese puntaje sí suma para el equipo, pero **no cuenta** para el promedio personal del jugador ni para sus marcas.

**1** En el juego que aplique, marca la casilla "**blind**" que está debajo del cuadro de pinos. Se pinta en dorado.

**2** Escribe en el cuadro el número que el marcador le asignó a ese juego.

**3** Repite en cada juego en que faltó (puede ser uno, dos o los tres).

- La casilla de blind es **por juego**, no por jugador: un jugador que llegó tarde puede tener J1 blind y J2 y J3 normales.
- Si marcas blind y dejas el número vacío, el formulario no te deja enviar y te avisa.
- No marques blind si el jugador sí tiró. Ese juego entra a su promedio.
- Si tu liga maneja el blind con otra regla, el administrador corrige el número al aprobar.



Es distinto a dejar el cuadro **vacío**: vacío significa "este jugador no participó y no hay nada que registrar".



## LA FOTO DEL MARCADOR

Es obligatoria: sin ella no se puede enviar. Es lo que la liga usa para verificar.

| Requisito     | Detalle                                                                                                     |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Obligatoria   | El formulario no envía sin foto.                                                                            |
| Formato       | JPG, PNG o WebP (lo normal en cualquier celular).                                                           |
| Tamaño        | Máximo <b>8 MB</b> . Una foto de celular normal pesa mucho menos. Si te avisa que es muy pesada, toma otra. |
| Procesamiento | El sistema la reduce automáticamente para ahorrar espacio. No tienes que editarla.                          |

### CÓMO TOMARLA PARA QUE SIRVA

- **Que se lean los nombres y los pinos** de tu equipo. Acércate hasta que el texto se vea claro.
- Si tu marcador tiene **pantalla de resumen (recap)** con todos los juegos juntos, úsala: es lo ideal.
- **Evita reflejos**. Las luces de la pista reflejan en la pantalla; cambia un poco de ángulo.
- **Enfoca** antes de disparar y toma la foto en **horizontal** si el marcador es ancho.
- Revisa la **vista previa** que aparece al elegirla. Si no se lee ahí, tampoco se va a leer en la liga.



## DESPUÉS DE ENVIAR

Qué significa cada estado y qué hacer en cada uno.

| Estado           | Qué ves en tu enlace                                                                                                                                  | Qué hacer                                                                                         |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PENDIENTE</b> | Justo después de enviar, un aviso verde de "¡Listo!". Al volver a abrir el enlace: "Ya enviaste scores esta semana y están pendientes de aprobación". | Nada. La liga los está revisando. Solo si detectas un error, puedes <a href="#">reenviarlos</a> . |
| <b>APROBADO</b>  | Aviso azul: "Los scores de esta semana ya fueron aprobados por la liga. Ya no se pueden modificar aquí". El formulario queda bloqueado.               | Nada. Ya cuentan en los standings y en tus promedios.                                             |
| <b>RECHAZADO</b> | Aviso naranja: "Tu envío anterior fue rechazado", con el <b>motivo</b> que escribió la liga.                                                          | Corrige lo que indica el motivo y <b>vuelve a enviar</b> (foto incluida).                         |



**No llega un aviso cuando aprueban o rechazan.** Para ver el estado, simplemente vuelve a abrir tu enlace. Si una semana se te hace que tarda, avísale a tu administrador.



## ME EQUIVOQUÉ, ¿CÓMO CORRIJO?

Depende de en qué estado esté tu envío.

### MIENTRAS ESTÁ PENDIENTE O RECHAZADO

Vuelve a abrir tu enlace y **envía de nuevo**. El nuevo envío **reemplaza al anterior** (y su foto). El formulario se abre vacío, así que tienes que **escribir otra vez todos los pinos y adjuntar la foto**.

### SI FUE UN SOLO NÚMERO

Lo más rápido es **avisarle al administrador**: él puede corregir ese puntaje directamente al aprobar, sin que tengas que reenviar todo.

### SI YA FUE APROBADO

Desde tu enlace ya no se puede modificar. Pídele al administrador que lo corrija desde su panel.



## MENSAJES Y ERRORES COMUNES

Lo que puedes ver en pantalla y cómo resolverlo.

| Mensaje                                           | Qué significa y qué hacer                                                                      |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Enlace no válido                                  | El enlace está mal copiado o fue desactivado. Pídele uno nuevo a tu liga.                      |
| Captura cerrada                                   | Tu liga no tiene habilitada la captura por capitán en este momento. Pregunta a la liga.        |
| Tu equipo aún no tiene jugadores registrados      | La liga debe dar de alta a tus jugadores antes de que puedas capturar.                         |
| Revisa los pinos: deben ser números entre 0 y 300 | Hay un cuadro con un valor inválido. El celular te lleva directo a ese cuadro para corregirlo. |
| Un juego marcado como blind debe tener su número  | Marcaste blind pero dejaste el cuadro vacío. Escribe el número que le asignó el marcador.      |
| Falta la foto del marcador                        | Adjunta la foto en el recuadro de 📷. Es obligatoria.                                           |
| La foto es muy pesada (máx 8 MB)                  | Toma otra foto o baja la calidad de la cámara.                                                 |



**Si tocas Enviar y el formulario regresa sin el aviso verde, el envío NO se hizo.** Casi siempre es porque no hay ningún juego con número, o porque el archivo no es una foto válida (JPG, PNG o WebP). Revisa esas dos cosas e inténtalo de nuevo. Nunca des por enviado algo que no mostró el "¡Listo!".



### ¿PUEDO CAPTURAR DESDE LA COMPUTADORA?

Sí, funciona igual. Está pensado para el celular porque ahí tienes la cámara y estás junto al marcador.

### ¿PUEDO ELEGIR UNA FOTO QUE YA TOMÉ?

Sí. Al tocar el campo de la foto, el celular te deja tomar una nueva o elegir una de tu galería.

### JUGÓ ALGUIEN QUE NO APARECE EN MI LISTA

Solo aparecen los jugadores registrados y activos de tu equipo. Avisa a la liga para que lo den de alta, o que el administrador capture esa semana.

### ¿PUEDO ENVIAR LOS SCORES VARIAS VECES?

Sí, mientras estén pendientes o rechazados: cada envío reemplaza al anterior. Una vez aprobados, ya no.

### MI RIVAL YA CAPTURÓ, ¿POR QUÉ ME SIGUE SALIENDO LA SEMANA?

Porque cada equipo captura lo suyo. Captura tu parte normalmente.

### ¿QUÉ PASA SI NO CAPTURE?

La liga no tendrá los pinos de tu equipo hasta que alguien los capture. Avisa al administrador para que los registre él.

### ¿POR QUÉ ME LLEGAN CORREOS CON PAGOS PENDIENTES DEL EQUIPO?

Si el administrador registró tu correo como capitán, puede enviarte el reporte de pagos pendientes de tu equipo. No tiene relación con la captura de scores.

### ¿ME LLEGA UN AVISO CUANDO APRUEBAN MIS SCORES?

No. Abre tu enlace: el aviso azul de "aprobados" te lo confirma.