SIDGAD SOFTWARE

Cups

Guía para organizadores

Cómo se trabaja con la plataforma, de la apertura del registro al día del torneo

Noviembre de 2026
developer@sidgad.com

cups.sidgad.com

Índice

1. En una página **3**

2. Quién hace qué **4**

3. Puesta en marcha **4**

3.1. Lo que necesitamos de ti 4

3.2. Lo que te entregamos 5

4. Registro de clubes y equipos **5**

4.1. Competiciones y categorías: las creas tú 5

4.2. Cuándo está abierto 5

4.3. Qué rellena el club 5

4.4. Qué pasa al enviarlo 6

5. Plantillas **6**

6. Pagos **7**

6.1. La pantalla de pago, en cuatro pasos 7

6.2. Cómo se calcula el precio 7

6.3. Códigos de descuento 8

6.4. Qué queda registrado 8

6.5. Si no quieres cobro con tarjeta 8

7. Tu panel de control **8**

7.1. Listados que puedes descargar 9

7.2. El libro de cobros 9

8. Durante y después del torneo **10**

9. Tu web pública **10**

10. Idiomas y comunicación **10**

11. Seguridad y protección de datos **11**

12. Tarifas **11**

13. Calendario orientativo 12

14. Preguntas frecuentes 12

15. Siguientes pasos 13

1 En una página

Sidgad Cups es la plataforma con la que los clubes se inscriben en tu torneo, completan las plantillas de sus equipos y pagan las inscripciones en línea. Tu organización lo controla todo desde un panel: qué clubes están, qué jugadores faltan, quién ha pagado y qué reservas de hotel y comida hay.

Cada torneo tiene su propia configuración. Está pensada para hockey línea y hockey patines, y sirve para cualquier torneo en el que se inscriban equipos con jugadores y técnicos.

Cómo se trabaja, en seis fases

Fase	Quién	Qué pasa
1	Sidgad	Preparamos tu instalación con tu marca, precios y reglas.
2	Organización	Creas las competiciones y categorías en la plataforma de control y abres el registro; los clubes se dan de alta.
3	Clubes	Cada club completa las plantillas: jugadores, técnicos, fotos y documentos.
4	Clubes y familias	Se pagan las inscripciones y los extras (hotel, comida, acompañantes).
5	Organización	Revisas, corriges fichas y descargas listados y el libro de cobros.
6	Todos	Llegas al torneo con plantillas completas y pagos conciliados.

Lo que te ahorras
Hojas de cálculo que van y vienen por correo, justificantes de pago perdidos, plantillas incompletas el día antes, cuadrar a mano los cobros con el banco y contestar uno a uno a los clubes que no recuerdan su contraseña.

2 Quién hace qué

Papel	Qué hace en la plataforma
Sidgad	Prepara la instalación del torneo, la mantiene en marcha y da soporte a la organización.
Organización (administradores)	Crea las competiciones y categorías en la plataforma de control de Sidgad y decide cuándo se abren y se cierran. Ve todos los clubes y jugadores, corrige fichas, envía recuperaciones de contraseña, consulta justificantes y descarga listados y cobros. Puede tener varias personas con este rol.
Responsable de club	Da de alta el club y sus equipos, gestiona la plantilla de cada equipo, sube el logo y, si los pagos están activos, paga y descarga recibos.
Quien paga	Cualquier persona con el documento del jugador: el propio jugador, su familia o el club. No necesita cuenta.

3 Puesta en marcha

FASE 1 · SIDGAD

Cada torneo tiene su propia instalación: su dirección web, su base de datos, su nombre y su marca. Todas comparten el mismo motor, de modo que las mejoras que hacemos llegan a todos los torneos. Lo que distingue a tu torneo no es código a medida, sino la configuración que decidimos contigo.

Lo que necesitamos de ti

- ☐ **Nombre del torneo, logo y colores** para la página de registro y el panel.
- ☐ **Precios por categoría** y, si quieres premiar a quien se inscribe pronto, **descuentos por inscripción anticipada** hasta la fecha que tú elijas.
- ☐ **Precio de los técnicos** (puede ser cero).
- ☐ **Descuento por varias inscripciones** de una misma persona, si lo hay (por ejemplo, la segunda al 50 %).
- ☐ **Precios especiales** para algún club concreto, si los has pactado.
- ☐ **Extras** que se venden con la inscripción: hotel, comida, acompañantes.
- ☐ **Códigos de descuento** que quieras repartir (ver la fase 4).
- ☐ **Cómo se paga**: con tarjeta en la plataforma, por transferencia con justificante, enviando el justificante por correo o sin pago en la plataforma.

- ☐ **Datos bancarios** (IBAN, beneficiario y concepto) si se paga por transferencia.
- ☐ **Correos de ayuda** que verán los clubes en su panel.
- ☐ **Condiciones de reembolso**, si quieres que el club las acepte al registrarse.
- ☐ **Vídeo tutorial** del registro (uno para todos o uno por idioma), si quieres que lo grabemos o tienes uno.

Lo que te entregamos

- La página de registro y el panel de clubes con tu marca, en español, inglés, italiano, francés y portugués.
- Las cuentas de administración para las personas de tu organización.
- El correo de confirmación que recibe cada club al darse de alta.
- Una revisión contigo, antes de abrir, de que precios, competiciones y textos son los correctos.

> **Ajustes que eliges**
> Pagos en línea sí o no · paso de pago en el registro (justificante, correo o nada) · uno o varios equipos por club · edición de jugadores por el club · subida de documentos de identidad · talla de camiseta · paso de reembolso · vídeo de ayuda único o por idioma.

4 Registro de clubes y equipos

FASE 2 · ORGANIZACIÓN Y CLUBES

Competiciones y categorías: las creas tú

Tu organización crea las competiciones y sus categorías (por ejemplo, sénior, sub-16, femenina) en la **plataforma de control de Sidgad**, y desde ahí las abre y las cierra. No tienes que pedírnoslo: en cuanto abres una competición, aparece en el formulario de alta.

Cuándo está abierto

La página de inicio del torneo muestra el formulario de alta **mientras haya al menos una competición abierta**. Cuando cierras todas, la página informa de que no hay competiciones abiertas. No hay que publicar ni retirar nada a mano.

Qué rellena el club

- Datos del responsable: nombre y apellidos, correo (no puede estar ya registrado), teléfono, tipo y número de documento según su nacionalidad, y una contraseña segura.
- Datos del club: nombre y logo.

- Uno o varios equipos, con su nombre y nombre corto, y las competiciones en las que juega cada uno (solo aparecen las abiertas).
- Si lo has pedido: el justificante de la transferencia y la aceptación de las condiciones de reembolso.

Si hay un error, el formulario lo marca campo por campo y conserva lo escrito, incluidos el logo y el justificante, para que nadie tenga que volver a empezar.

Qué pasa al enviarlo

Todo se crea de una vez: el club, el usuario, la ficha del responsable y un equipo por cada competición elegida. Si algo falla por el camino, no queda nada creado a medias. Después:

- el club recibe un correo de confirmación en su idioma;
- el justificante de pago, si lo hay, se guarda como documento privado del club, convertido a PDF;
- el responsable entra directamente en el panel de su club, ya con la sesión iniciada.

> **Consejo para la apertura**
> Cuando anuncies el torneo, enlaza directamente la página de registro y el vídeo de ayuda. La mayoría de las dudas de los clubes se resuelven ahí.

5 Plantillas

FASE 3 · CLUBES

La plantilla es la pantalla central del club. Muestra, equipo por equipo, sus jugadores y técnicos, y permite:

Añadir a alguien que ya existe
El club escribe el documento y la nacionalidad. Si la persona ya está en el sistema, de esta o de otra temporada, sus datos se rellenan solos y solo hay que revisarlos.

Crear a alguien nuevo
Si no existe, el club rellena su ficha y queda inscrito en el equipo.

Editar
Si lo permites, el club corrige los datos de una persona mientras su inscripción no esté validada por la organización.

Dar de baja
Retira a alguien del equipo, también solo antes de la validación.

Fotos y documentos
Se suben desde la misma ficha y se guardan de forma privada, fuera del servidor web.

Talla de camiseta
Si la activas, aparece en la ficha del jugador.

Si un dorsal se repite, un documento no es válido o la competición ya está cerrada, el formulario lo indica y se reabre con lo que el usuario había escrito. Desde el panel, el club también puede crear equipos nuevos en otras competiciones abiertas y cambiar su logo.

6 Pagos

FASE 4 · CLUBES Y FAMILIAS

El módulo de pagos en línea es **opcional**. Si no lo activas, no aparece en ninguna pantalla. Si lo activas, la plataforma cobra con tarjeta a través de **Redsys**, el TPV virtual de los bancos españoles.

La pantalla de pago, en cuatro pasos

1. **Buscar al jugador** por su documento. Aparecen sus inscripciones pendientes con su precio y lo que ya tiene pagado. No hace falta iniciar sesión, así que puede pagar el jugador, su familia o el club.
2. **Añadir al carrito** las inscripciones y los extras: hotel, comida o acompañantes (de quienes se piden el documento y un teléfono). Se pueden añadir varias personas y pagar todo junto.
3. **Aplicar un código de descuento**, si se tiene. Si no es válido, la pantalla explica por qué.
4. **Pagar**. Se va a Redsys, se paga con tarjeta y se vuelve con el resultado y el recibo en PDF. Si el descuento cubre todo el importe, se registra sin pasar por la pasarela.

Cómo se calcula el precio

El precio lo calcula siempre el servidor con tus reglas; el navegador solo indica qué inscripciones se pagan. Para cada inscripción pendiente se aplica, por orden:

1. Si es un técnico: su precio fijo, sin más descuentos.
2. El precio de la categoría del equipo o, si el equipo se inscribió dentro del plazo de inscripción anticipada que hayas configurado, el precio con descuento.
3. El precio especial de su club para esa categoría, si lo hay.
4. El descuento por posición: la segunda, tercera… inscripción de la misma persona como jugador puede llevar un porcentaje de descuento.

> **Ejemplo con precios inventados**
> Categoría sénior a 135 € (105 € anticipado) y segunda inscripción al 50 %. Una jugadora inscrita en dos equipos sénior que se apuntaron dentro del plazo anticipado paga 105 € por la primera y 52,50 € por la segunda. Su entrenador paga el precio de técnico.

Códigos de descuento

Cada código se define con estas opciones:

Opción	Qué significa
Tipo y valor	Importe fijo en euros o porcentaje.
Alcance	Todo el carrito o cada línea.
Acumulable	Si se puede combinar con otros códigos.
Caducidad	Fecha a partir de la cual deja de valer.
Usos	Un solo uso o un máximo de usos, contados sobre los pagos ya hechos.
Filtros	Solo para ciertos clubes, equipos, categorías o jugadores.

El código se vuelve a comprobar cada vez que cambia el carrito, y el importe a pagar nunca baja de cero.

Qué queda registrado

Por cada persona del carrito se emite una **factura**, con una línea por inscripción y otra por cada extra. En ella constan el club, los importes, la referencia de Redsys y el código de descuento usado. Redsys avisa del resultado dos veces (a través del navegador y directamente al servidor) y puede repetir el aviso; la plataforma comprueba la firma y que el pedido, el importe y el comercio coinciden, y **registra cada cobro una sola vez**.

El recibo en PDF lo puede descargar quien acaba de pagar, el club al que pertenece la factura o la organización. Cada descarga queda anotada.

Si no quieres cobro con tarjeta

En el registro puedes pedir el pago de otra forma:

- **Justificante**: el formulario muestra tu IBAN, el beneficiario y el concepto, y el club sube el justificante.
- **Correo**: el formulario indica a qué correo de tu tesorería enviarlo.
- **Nada**: la plataforma no pide pago y lo gestionas por tu cuenta.

7 Tu panel de control

FASE 5 · ORGANIZACIÓN

Las personas de tu organización entran con un rol de administración. Además de todo lo que ve un club, tienen:

Pantalla	Para qué sirve
Usuarios y clubes	Listado de todos los clubes. Desde la ficha de cada uno se corrige el nombre, el nombre corto y los datos del responsable, se cambia el logo, se consultan los justificantes de pago y se envía al usuario el correo de recuperación de contraseña.
Pagos globales	Estado de pago de todos los jugadores de la temporada y resumen de inscripciones por club y equipo.
Exportaciones	Descargas listas para abrir en una hoja de cálculo (ver tabla siguiente).

Listados que puedes descargar

Listado	Contenido
Clubes	Nombre, responsable (nombre, correo y documento), fecha de alta, competiciones y equipos.
Jugadores	Todos los jugadores inscritos (si lo activas).
Hoteles	Reservas de alojamiento por jugador.
Comidas	Reservas de comida por jugador.
Pagos de jugadores	Cada jugador con su estado de pago.
Pagos de usuarios	Cada usuario con sus pagos de la temporada.

El libro de cobros

Un Excel pensado para cuadrar la caja con el banco. Se puede descargar completo o para un rango de fechas, y tiene estas hojas:

- **Cobros**: una fila por línea de factura, con fecha, club, jugador, concepto, extras, importes, estado, pedido y autorización de Redsys, código de descuento y datos de acompañantes.
- **Jugadores**: uno por jugador de la temporada, incluidos los que aún no han pagado.
- **Por día**: totales diarios.
- **Operaciones TPV**: un cargo por pedido, tal y como debe aparecer en el banco.
- **Leyenda**: qué significa cada columna y cada color.

Solo lo cobrado a través de la plataforma suma como caja. Lo pagado por acuerdo o transferencia aparece en su propia columna, y un descuento del 100 % aparece sin importe cobrado. Los totales se recalculan al filtrar por fecha, club o concepto.

> **Fechas del banco**
> La fecha del libro es la del cobro al cliente. El banco abona la liquidación de Redsys unos días después y con la comisión descontada.

8 Durante y después del torneo

FASE 6 · TODOS

Al llegar al torneo tienes las plantillas completas, la documentación subida, los pagos conciliados y las reservas de hotel y comida listadas por jugador. Los datos viven en el ecosistema Sidgad, de modo que el resto de herramientas de gestión de la competición parten de la misma información, y tus administradores pueden pasar a la plataforma desde otras herramientas de Sidgad sin volver a escribir la contraseña. Los jugadores que vuelvan la próxima temporada ya estarán en el sistema.

9 Tu web pública

Además del registro y el panel, tu torneo tiene una **web pública** para jugadores, familias y aficionados, como **hockeylinea.fep.es**. Se alimenta de los mismos datos, así que no hay que publicar nada a mano:

- **Resultados en directo** de cada partido.
- **Clasificaciones** que se actualizan solas.
- **Estadísticas** de equipos y jugadores.
- **Calendario** de partidos.

10 Idiomas y comunicación

- La plataforma está en **español, inglés, italiano, francés y portugués**. Cada usuario elige su idioma y la plataforma lo recuerda; si no elige, se usa el de su navegador.
- Los correos (confirmación de alta, recuperación de contraseña) se envían en el idioma del usuario.
- El vídeo de ayuda del registro puede ser uno para todos o uno por idioma.

11 Seguridad y protección de datos

En un torneo se manejan datos de menores, documentos de identidad y pagos. Por eso:

- Las contraseñas se guardan cifradas y nunca se muestran. Tras varios intentos fallidos el acceso se bloquea un tiempo.
- La sesión se cierra sola tras 15 minutos sin actividad, y se invalida si cambia el navegador.
- Cada club solo ve y modifica lo suyo: se comprueba en cada acción que el equipo y el jugador son de su club.
- Los documentos y las fotos se guardan fuera del servidor web y solo se abren con enlaces temporales.
- Los formularios están protegidos contra envíos falsificados desde otras webs.
- Los datos de la tarjeta los procesa Redsys: la plataforma nunca los ve ni los guarda.
- Cada descarga de recibo y cada acceso desde otra herramienta quedan registrados.

12 Tarifas

Pagas por inscripción. Cuanta más visibilidad le das a Sidgad en tu evento, menos pagas por cada una.

Nivel	Visibilidad de Sidgad	Por inscripción
Digital	Cartelería en redes sociales y presencia de marca en soportes digitales.	**8 € + IVA**
Pie de pista	Todo lo digital, más soporte físico a pie de pista y material promocional.	**7 € + IVA**
Principal	Todo lo anterior, con Sidgad como soporte físico principal del evento.	**6 € + IVA**

Qué cuenta como inscripción
Cada jugador o técnico en cada equipo. Una persona que juega en tres equipos son tres inscripciones; un entrenador con dos equipos son dos.

Precios orientativos
Estas tarifas son orientativas. Cada torneo es distinto: hablamos contigo y las ajustamos y negociamos según tu caso.

13 Calendario orientativo

Cada torneo tiene sus fechas; este es el orden que suele funcionar mejor.

Momento	Qué hacer
Antes de abrir	Enviarnos la lista de la fase 1 y revisar juntos la instalación.
Apertura	Anunciar el torneo con el enlace de registro y el vídeo de ayuda.
Plazo anticipado	Si configuras descuentos por inscripción anticipada: buen momento para recordar a los clubes que se inscriban.
Cierre de inscripciones	Cerrar las competiciones; la página de registro deja de mostrar el formulario.
Antes del torneo	Validar inscripciones, revisar pagos pendientes y descargar listados de hotel y comida.
Después	Cuadrar el libro de cobros con el banco.

14 Preguntas frecuentes

¿Los jugadores necesitan crear una cuenta?

No. La cuenta es del club. Para pagar basta con el documento del jugador.

¿Qué pasa con los jugadores de otras temporadas?

Al escribir su documento se recuperan sus datos; el club solo tiene que revisarlos.

¿Podemos cobrar por transferencia?

Sí. El registro puede pedir el justificante y, en el libro de cobros, lo pagado fuera de la plataforma aparece aparte.

¿Se puede corregir un error en los datos de un club?

Sí, desde la ficha del club en tu panel: nombre, nombre corto, responsable y logo.

Un club ha olvidado su contraseña

Puede recuperarla él mismo desde la pantalla de acceso, o tu organización le envía el correo de recuperación desde su ficha.

¿Qué necesita un club?

Un navegador y conexión. Funciona en el móvil.

¿Podemos cambiar precios con el registro abierto?

Sí. Los precios se calculan en el momento del pago, así que un cambio se aplica a lo que quede por pagar. Lo ya pagado no cambia.

15 Siguientes pasos

1. Escríbenos a **developer@sidgad.com** con el nombre del torneo, el deporte, las fechas, el número aproximado de equipos y cómo quieres cobrar.
2. Te enseñamos la plataforma en una demo y te enviamos una propuesta.
3. Nos pasas la lista de la fase 1 y preparamos tu instalación.