

Este sistema se utiliza para que el representante pueda dar de alta al equipo, jugadores y cuerpo técnico que participarán en el torneo.

La Liga (enlace) para ingresar al sistema es:

https://ligayucatan.org.mx/liga_insc/login.php

Son varios pasos que se tienen que seguir:

➤ **Registro del Usuario**

Como primer paso es ingresar al sistema con un usuario (correo electrónico) y contraseña, cabe mencionar que *cada torneo hay que registrarse*.

Ingresar al Sistema
Ingresar Correo & Contraseña

Correo Electrónico:

Contraseña:

Torneo:
CAMPEONATO 105

Ingresar

No Cuentas con cuenta? [Crear Cuenta](#)

En caso de no contar con el usuario y la contraseña hay que hacerle clic en donde dice “**Crear Cuenta**” y nos pedirá los siguientes datos.

Para crear tu cuenta hay que considerar las siguientes recomendaciones:

1. Todos los campos son obligatorios
2. El correo que proporcione será el medio por el cual se le informará de los avances de su registro, dicho correo solamente se puede utilizar una vez en el torneo que se inscribe.
3. El número telefónico que proporcione, le recomendamos que cuente WhatsApp.
4. Le recomendamos poner una contraseña fuerte (Mayúsculas, Minúsculas, Números, etc.).

Nuevo Usuario

Ingrese sus datos personales para crear una cuenta

* Campos Obligatorio

* Torneo:

CAMPEONATO 105

* Nombre:

Apellido Paterno:

Apellido Materno:

* Teléfono:

* Correo Electrónico:

* Contraseña:

* Repetir Contraseña:

Introduzca el código de seguridad.

Código de seguridad

4sppyo [Recargar Código](#)

Crear Usuario

Una vez llenado el formulario correctamente le llegará un correo informando de que el registro se ha realizado exitosamente.

Nota:

- Si no encuentra el correo favor de revisar en correo no deseado o Spam.
- Una vez creada la cuenta ya podrá ingresar al sistema con el correo y la contraseña que registró.
- Como siguiente paso realizamos el *registro del equipo* que desea ingresar al campeonato.



➤ **Registro del Equipo**

En este momento, lo primero que debemos de hacer es seleccionar es:

Equipo

Equipo Existente
(Participaron en el Anterior Torneo)

Registrar Nuevo Equipo
(Nunca ha participado en la Liga)

Registrar Equipo de Escuelita
(Equipo que proviene de la Escuelita)

- Equipo Nuevo (**Equipo que va a participar por primera vez en la Liga**)

En este caso, capturamos:

1. Nombre que portará el equipo.
2. Categoría que desea inscribir al equipo.

Equipo

Equipo Existente
(Participaron en el Anterior Torneo)

Registrar Nuevo Equipo
(Nunca ha participado en la Liga)

Registrar Equipo de Escuelita
(Equipo que proviene de la Escuelita)

* Campos Obligatorios

* Nombre del Equipo:

Categoría al que se Inscribe:

T_BALL 3 - 4 AÑOS

Guardar

- Equipo Existente (*Equipo que ha participado en la Liga, aunque cambie de nombre*)

En este caso hay que capturar:

1. El nombre que portará el equipo.
2. El nombre que tenía el equipo en el torneo anterior.
3. Categoría que desea inscribir al equipo.

Equipo

Equipo Existente
(Participaron en el Anterior Torneo)

Registrar Nuevo Equipo
(Nunca ha participado en la Liga)

Registrar Equipo de Escuelita
(Equipo que proviene de la Escuelita)

* Campos Obligatorios

* Nombre del Equipo:

* Equipo (Torneo Anterior):

Seleccionar Equipo

* Categoría al que se Inscribe:

T_BALL 3 - 4 AÑOS

Guardar

- Equipo de Escuelita (*Equipo que proviene de la Escuelita*)

En este caso, capturamos:

1. Nombre que portará el equipo.
2. Categoría que desea inscribir al equipo.

Equipo

Equipo Existente
(Participaron en el Anterior Torneo)

Registrar Nuevo Equipo
(Nunca ha participado en la Liga)

Registrar Equipo de Escuelita
(Equipo que proviene de la Escuelita)

* Campos Obligatorios

* Nombre del Equipo:

Categoría al que se Inscribe:

T_BALL 3 - 4 AÑOS

Guardar

Una vez capturado los datos del equipo que desea inscribir al torneo, lo siguiente es cargar los comprobantes de pago.

➤ *Cargar Comprobantes de Pagos*

Ahora se deben de cargar los comprobantes de pago

- Inscripción del Equipo
- Seguro de los jugadores que participaran en su equipo.

Nota 1: Los comprobantes de pago sean por separado para agilizar la validación que realiza la Liga.

Nota 2: Solamente se pueden trepar imágenes (JPG, PNG, JPEG) y no mayores a 2Mb

Comprobantes:

Inscripción

Añadir Imagen

WhatsApp Image 2025-01-07 at 6 04.48 PM (1).jpeg

35.4 KB

Comprobante de Seguro

Para trepar el segundo comprobante, hacemos clic en “*Comprobante de Seguro*”.



Equipo:

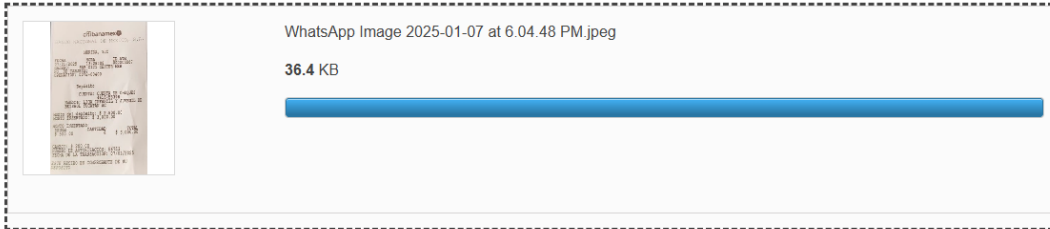
Comprobante Trepado:



Fecha: 2025-03-28, Hora: 11:22:18

Seguro

Añadir Imagen



« Solicitar Validación

Para finalizar le hacemos clic en “*Solicitar Validación*”.

INSCRIPCION

Equipo:

Comprobante Trepado:



Fecha: 2025-03-24, Hora: 13:03:19

Seguro

Equipo:

Comprobante Trepado:



Fecha: 2025-03-24, Hora: 13:04:57

Validar Comprobantes

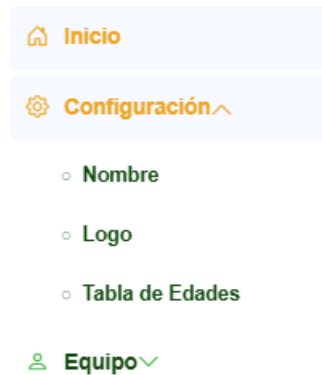
En este momento les llegará un correo en donde se le notificará que se están validando los comprobantes. Una vez validado le llegará otro correo diciéndole que ya puede seguir con el proceso de registro de jugadores.

Nota: Si se detecta alguna incongruencia (borroso, monto, etc.) en algún comprobante se les notificará por correo que lo cambien.

Una vez que se les notifique que ya se validaron los comprobantes ya podrá ingresar de nuevo al sistema y aparecerá una pantalla como la siguiente:



Como nos daremos cuenta, si hacemos clic a Representantes, Entrenador y Ayudante no aparece información aún. Por lo tanto, nos dirigiremos en el menú que se encuentra del lado izquierdo y comenzaremos con las tareas que se mencionan.




➤ **Configuración**

○ *Nombre*

En este apartado podremos corregir el nombre del equipo (Solamente una vez)

Configuración

Nombre



JUVENIL MAYOR 15 - 17 AÑOS

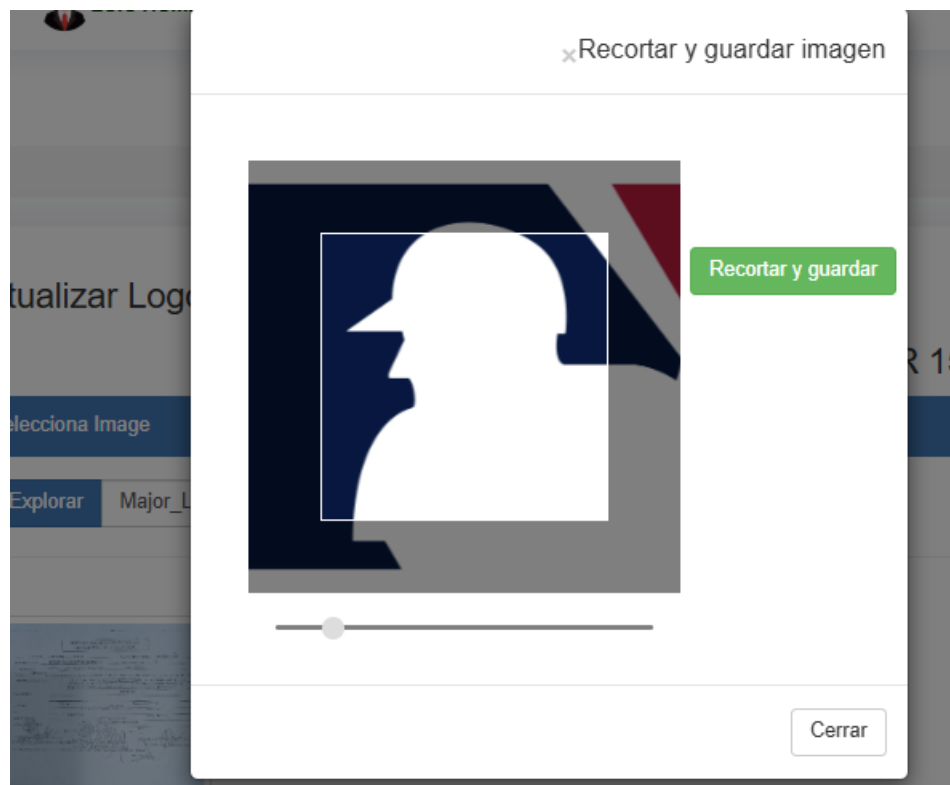
Modificar Nombre del Equipo

Nombre del Equipo:

Modificar

○ *Logo*

En el logo del equipo, se recomienda que la imagen sea de **500x500 px** ya que la herramienta de recorte que tiene incorporado lo pondrá de ese tamaño.





○ *Tabla de Edades*

Esta herramienta es para que puedan consultar si el jugador que desean inscribir puede o no participar en la categoría que desean participar con su equipo.

Torneo:

CAMPEONATO 105 ▾

Fecha de Nacimiento:

31/05/2010 📅

Consultar

Una vez ingresado los datos nos saldrá la siguiente tabla:

Torneo:

CAMPEONATO 106 ▾

Fecha de Nacimiento:

30/05/2010 📅

Consultar

CATEGORIA	T_BALL		INICIACION		KINDER		INFANTIL MENOR		INFANTIL MAYOR		JUVENIL MENOR		JUVENIL MAYOR		PREMIER	
EDAD	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
JULIO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
AGOSTO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
SEPTIEMBRE	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
OCTUBRE	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
NOVIEMBRE	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
DICIEMBRE	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
ENERO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
FEBRERO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
MARZO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
ABRIL	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
MAYO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007
JUNIO	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007



➤ Equipo

En este apartado ingresaremos toda la información para conformar el equipo.

- Inicio
- Configuración ✓
- Equipo** ^
 - Cuerpo Técnico
 - Jugadores
 - Finalizar Inscripción

○ *Cuerpo Técnico*

En este apartado se capturan las personas que conformarán el cuerpo técnico (Representante, Entrenador y Ayudante). El proceso de captura es igual para los tres.

Si la persona que desea agregar es de otra nacionalidad podrá utilizar la opción de **Extranjero**.

Representante Entrenador Ayudante

Representante

Torneo:
CAMPEONATO 106

Mexicano **Extranjero**

* CURP:
CURP

* Nombre:

* Apellido Paterno:

* Apellido Materno:

* Teléfono:

* Correo Electrónico:

Cancelar



Representante

Torneo:

CAMPEONATO 106

Mexicano

Extranjero

* CURP:

CURP

* Tregar el "pdf" del CURP:

Seleccionar archivo Sin archivos seleccionados

* Nombre:

* Apellido Paterno:

* Apellido Materno:

* Teléfono:

* Correo Electrónico:

Guardar

Cancelar

Para que se active la opción de “Guardar” tendrá que ingresar un CURP válido.

Nota 1: El mismo CURP no puede ser utilizado por varias personas.

Nota 2: Si ingresa una persona extranjera, el sistema le pedirá que cargue un documento en formatos .pdf que avale su identidad (de preferencia curp).

Nota 3: Las personas que integran el cuerpo técnico no pueden estar en otro equipo independientemente del cargo que tengan.

Una vez capturado los datos de la persona, se procederá con cargar la foto.

Representante Entrenador Ayudante

Representante

Torneo:
CAMPEONATO 106

Mexicano

* CURP:
[Redacted]

Le hacemos clic al icono y nos dará la opción para cargar la foto.

El proceso es igual al de la captura del logo del equipo.

Repetimos la misma tarea para los tres integrantes.

Nota: En la foto, se recomienda que la imagen sea de **500x500 px** ya que la herramienta de recorte que tiene incorporado lo pondrá de ese tamaño.

Ya capturado el Cuerpo Técnico, procederemos a inscribir a los jugadores al equipo.



○ *Jugadores*

La primera vez que ingresemos a inscribir a los jugadores, nos van a salir un listado de jugadores que participaron en su equipo en el torneo pasado, solamente los seleccionamos y le damos en el botón “Registrar Jugadores”.

Nota: En equipos nuevos **NO** aparecerá este listado.

No.	Agregar	Clave	Foto	CURP	nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno
1	<input type="checkbox"/>						
2	Fuera de Edad						
3	<input type="checkbox"/>						
4	<input type="checkbox"/>						

Nota: Van a haber jugadores que no los va a poder inscribir ya que están fuera de edad, están suspendidos, etc. En ese caso deberá acudir en las oficinas de la Liga para tratar la situación de dicho jugador.

Una vez registrados los jugadores de la lista inicial, ya nos aparecen las opciones de inscribir Jugador Existente (Jugadores que han participado en la Liga), Jugadore Nuevo (Jugador que nunca ha participado en la liga) y el listado de los jugadores que ya tiene inscritos.

Aviso: Acudir a las Oficinas de la Liga o Escribir al correo "registro@ligayucatan.org.mx"

- Para inscribir a un Jugador de 17 años en la Juvenil Mayor
- Para inscribir a un Jugador de menor de 17 años en la Premier





1. Jugador Existente

En este apartado buscaremos al jugador que ya haya participado en la Liga y le damos agregar. El sistema validará si no está inscrito en otro equipo o si puede participar en la categoría a la cual se inscribe.

Nota: De no poder inscribir al jugador favor de acudir a las oficinas de la Liga para revisar la situación del jugador.

Jugadores Existentes

Jugadores (Torneo Anterior):

Seleccionar Jugador

ANGEL RAFAEL CAZARIN HAM	17888
ETHAN MILAN SANTOS HERRERA	14347
MATIAS RAFAEL HERRERA BRAGA	14439
RANDALL STEPHEN NELSON III	16202
SANTIAGO ALEJANDRO PADILLA AKE	17595
VALDEZ SEBASTIAN DEL RIVERO	16492
AARON MARTINEZ CANUL	14368
AARON ALEJO CHI CHI	388
AARON FABRIZIO RAMIREZ MANZANERO	483
AARON JESUS RODRIGUEZ GUERRA	12
AARON JESUS SANTOS LEON	15899

Una vez agregado el jugador nos manda al apartado de actualizar los datos del jugador incluyendo la foto del jugador.

Para “Modificar” los datos del jugador debemos tener en cuenta que los campos obligatorios son:

- Nombre
- Apellido Paterno
- Apellido Materno
- Grado Académico
- Numero de Uniforme
- Lugar de Nacimiento



Clave del Jugador:



CURP:

Nombre:

Para cargar la foto le hacemos clic.

De igual manera deben de ingresar en el botón del “Representante” para actualizar los datos de los los padres y quien realizará la función de tutor.

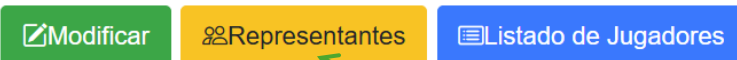
Información de Salud:

¿Está Vacunado Contra el Tetanos? Si No

Número de Seguro Social:

Tipo de Seguro:

IMSS ISSTE Popular Otro UADY



Al hacer clic al botón de “Representantes” nos aparece la siguiente pantalla:



Datos del Jugador

Representantes de:



Mamá Papá Representante

Datos del Jugador

Listado de Jugadores

Solamente le hacemos clic en la opción del que se desea capturar y los formularios son similares en las 3 opciones.

Mamá Papá Representante

¿Representante?

Si

No

Nombre:

Apellido Paterno:

Apellido Materno:

Teléfono:

Correo Electrónico:

Dirección:

72

638A

Calle:

Número

Número Int.

Cruzamientos:

39A

Y

41

Colonia / Fraccionamiento:

Código Postal:

JARDINES DE CAUCEL

Municipio / Estado / País:

MÉRIDA

YUCATAN

YUCATAN

Nota: Es obligatorio capturar el representante ya que el firmará la ficha de inscripción.

En la opción **¿Representante?** Si ponemos Si, se llenará el apartado de **Representante** con los datos de la mamá o del papá (En las tres opciones hay que darle al botón guardar).



2. Jugador Nuevo

Para jugadores nuevos tenemos dos opciones: **Mexicano y Extranjero.**

En la opción de Mexicano lo primero que deben de capturar es el CURP, al darle validar aparecerá la pantalla de captura de los datos generales del jugador.

Jugador Nuevo

Mexicano **Extranjero**

CURP:

SAMC151214HCLLLRA8

CURP: SAMC151214HCLLLRA8

Formato: Válido

✔ Validar ✘ Cancelar

En la opción de Mexicano y Extranjero, debemos capturar el curp y preparar la siguiente documentación en “pdf”:

1. CURP
2. Acta de Nacimiento
3. Identificación del Tutor
4. Comprobante de domicilio

Jugador Nuevo

Para inscribir un Jugador Nuevo debe de tene a mano la siguiente Documentación:

- *CURP (pdf)*
- *Acta de Nacimiento (pdf)*
- *Identificación Oficial del Representante (pdf)*
- *Comprobante de Domicilio (pdf)*

Mexicano **Extranjero**

CURP:

CURP

Capturamos el curp e inmediatamente nos pedirá preparar la documentación antes mencionada



Mexicano

Extranjero

CURP:

Tregar el "pdf" del CURP:

Seleccionar archivo Sin archivos seleccionados

↑ Tregar CURP

#	Nombre del Archivo	Tipo	Ver	Eliminar
---	--------------------	------	-----	----------

✕ Cancelar

Una vez tregada toda la documentación nos aparecerá el formulario de captura de la información del jugador.

Mexicano

Extranjero

CURP:

Tregar el "pdf" del Comprobante de Domicilio:

Seleccionar archivo Sin archivos seleccionados

↑ Tregar Comprobante

#	Nombre del Archivo	Tipo	Ver	Eliminar
1	RA8.pdf	Acta		
2	RA8.pdf	CURP		
3	RA8.pdf	Identificación		

✕ Cancelar

En ambas opciones saldrá el siguiente formulario para llenar la información del jugador.



CURP:

Nombre:

Apellido Paterno:

Apellido Materno:

Grado Académico que Cursa: Número de Uniforme:

Fecha de Nacimiento: Género:

Lugar de Nacimiento:

Cancelar

Guardar

Le damos guardar y nos pedirá trepar foto y datos del representante del jugador. Los datos obligatorios son los siguientes.

- Nombre
- Apellido Paterno
- Apellido Materno
- Grado Académico
- Numero de Uniforme
- Lugar de Nacimiento



3. Listado

Son los jugadores que ya tenemos inscritos en donde podremos:

No.	Clave	Seleccionado	Foto	Número	CURP	Grado Académico	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Representante	Tareas
1	16793	No		9 		Primaria 				Si	
2	18974	No		30 		Primaria 				No	

- Número
- Grado Académico
- Modificar
- Dar de Baja
- Imprimir Ficha
- Posiciones

a. Numero

Captura del número que utilizará el jugador el su dorsal (es obligatorio).

Clave de Inscripción

Nombre:

Número:

Cerrar Guardar



b. Grado Académico

Clave de Inscripción

Nombre:

Grado Académico que está Cursando:

Primaria

X Cerrar

Guardar

c. Modificar

Modificar información del jugador.

d. Dar de Baja

Cuando el jugador lo inscribieron, pero ya no desea participar en el equipo.

Clave de Inscripción

Nombre:

Fecha de Baja:

25/03/2025

Motivo:

Solicitud del Representante

X Cerrar

Eliminar

e. Imprimir Ficha

Es la impresión de la ficha del jugador



f. Posiciones

Posiciones en la que se desempeña el jugador (NO es obligatorio por el momento pero les recomendamos hacerlo)

Posiciones de:



Posiciones Lanzador Bateador



○ *Finalizar Inscripción*

Para poder finalizar la inscripción y que la Liga lo valide, hay que cumplir:

1. Tener Inscrito al menos 12 Jugadores.
2. Todos los jugadores deben tener registrado a su representante.
3. Tener capturada la foto de todos los jugadores.
4. Tener capturada el número de uniforme de los jugadores.
5. Haber capturado todo el cuerpo Técnico,
6. Tener capturada la foto de todo el cuerpo técnico.

Finalizar Inscripción

Comentarios:

Finalizar

Cancelar

- Al finalizar se le enviará un correo a la Liga para que procedan a su revisión.
- Una vez validado el equipo se le notificará por correo para que proceda a imprimir y firmar las:
 1. Listado del Equipo
 2. Carpeta del Equipo
 3. Ficha de los Jugadores

Para cualquier duda o aclaración podrá contactarnos por el correo:

registro@ligayucatan.org.mx

O por los números telefónicos:

999 324 2277